Филипп Эбли

ОСТРОВ ОСЬМИНОГОВ

книга-игра

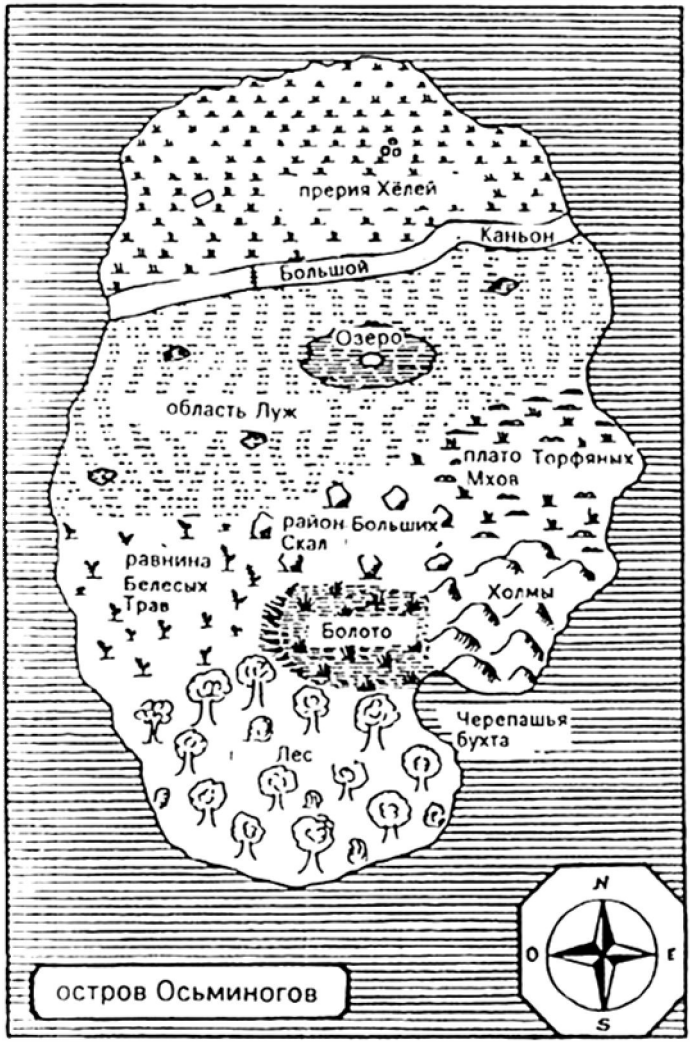


Филипп Эбли

ОСТРОВ ОСЬМИНОГОВ



http://myquest.ru
OCR, реставрация, исправление ошибок: **Lethal Weapon**
Переоформление, гиперссылки, PDF: **Jumangee**


прерия Хёлей
Каньон
Большой
Озеро
область Луж
плато Торфяных Мхов
район Больших Скал
равнина Белесых Трав
Холмы
Болото
Черепашья бухта
Лес
N
O
E
S
остров Осьминогов

КНИГА, КОТОРАЯ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ

Ты, конечно, уже перелистал страницы этой книги и убедился, что она отличается от других.

Автор не просто рассказывает об опасном путешествии со множеством приключений, он предлагает тебе самому совершить его.

Ты не будешь одинок. Вместе с Покорителями Невозможного ты исследуешь остров, остров Осьминогов, на котором томится в заключении маленький мальчик. Ты попытаешься освободить мальчика и потратишь на это два дня, а может, и больше, если дела пойдут совсем неважно. Но это время ты проведёшь вместе с Ксолотлом, Тибо и Суи. Они будут разговаривать с тобой так, словно ты всегда был их другом, потому что в этом путешествии тебе предстоит сыграть роль Сержа. Это именно ты подскажешь товарищам, по какой тропинке идти – налево или направо, вступать в бой с роботом-чудовищем или осторожно, на цыпочках, удалиться.

Разумеется, ты вместе со своими друзьями можешь угодить в одну из ловушек острова Осьминогов. Но даже если это случится, не падай духом и начинай всё сначала.

А теперь переверни страницу, чтобы присоединиться к своим спутникам.

ПОКОРИТЕЛИ НЕВОЗМОЖНОГО

КСОЛОТЛ



Это настоящий индеец, родившийся в Сьерра Мадра. Ему шестнадцать лет и он научился не терять спокойствия в любой, самой сложной ситуации. Он славный и терпеливый, осторожный и молчаливый. Главное его достоинство – умение легко выпутываться из трудных положений, что, без сомнения, очень пригодится вам всем на острове Осьминогов.

ТИБО



Он родился в 1183 году в замке Шалю. В шестнадцатилетнем возрасте он при переходе через проклятый грот в районе Кос упал в озеро, наполненное самой природой жидким азотом, и пролежал там замороженный, но живой в течение восьмисот лет. И вот несколько месяцев назад он был найден и, благодаря современной медицине, возвращён к жизни.

СУИ



В то время как Тибо принадлежит прошлому, Суи пришла к нам из будущего. Она родилась в 4188 году и была отправлена в прошлое, то есть в наше время, где и встретилась с Сержем, Ксолотлом и Тибо. Случайность помешала ей вернуться в свою эпоху, и с тех пор она участвует в этом путешествии, полном приключений.

СЕРЖ



Четвёртый, но если хотите, первый, и главный, Покоритель Невозможного.

Это наш современник, мальчик, родившийся в конце двадцатого века. Он похож на большинство других ребят: дружелюбен и весел, а порою ведёт себя просто как сорвиголова. Если у кого-то из его друзей дела идут плохо, то именно к нему они обращаются за помощью, но Серж не зазнаётся. Он как бы мозг группы. И ты станешь этим мальчиком, вступающим на остров Осьминогов.

Смелей! Вперёд!

Листок приключения

Тибо	Ловкость: Очки жизни: 20
Ксолотл	Ловкость: Очки жизни: 20
Суи	Ловкость: Очки жизни: 20
Серж	Ловкость: Очки жизни: 20
Обеды	4

Животворная мазь:
Очки Жизни: 40

Найденные предметы:

Сражения с ро-монстрами

Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:
Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:
Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:
Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:	Ловкость: Очки Жизни:

ВАШИ ЗАПАСЫ

Когда вы, четверо героев – Ксолотл, Тибо, Суи и ты, Серж, прибываете на остров Осьминогов, все вы находитесь в хорошей форме, и каждый из вас имеет по 20 очков Жизни. Пробираясь через остров, вы будете страшно уставать и поэтому постепенно терять эти очки. Еда поможет восстановить вам потерянные силы, а значит, и очки. В начале приключения компания может рассчитывать на 4 обеда. Один обед возвращает каждому из вас по 5 очков Жизни.

КТО БУДЕТ ВОИНОМ?

Если на острове вам встретится робот-чудовище, то сразиться с ним вы будете всегда поручать Тибо. И это совершенно верно – ведь он воин, потому что родился в эпоху крестовых походов и научился владеть шпагой.

В каждом сражении проявляется не только ловкость воина и робота-чудовища, но и их удачливость, которая в любой битве тоже имеет большое значение.

Ловкость робота определяется перед каждым боем, а ловкость Тибо вычисляется один-единственный раз в начале игры: вы бросаете игральную кость, запоминаете полученное число и прибавляете к нему ещё шесть очков, сумма этих чисел и покажет, как оценивать ловкость Тибо в этом увлекательном путешествии, что бы с ним ни случилось.

КАК ВЕСТИ БОЙ С РОБОТОМ-ЧУДОВИЩЕМ

Сражение разворачивается следующим образом.

1. Тибо ловко наносит удар чудовищу, но любая случайность может повлиять на силу этого удара. Чтобы определить, насколько ловко Тибо удалось ударить чудовище, надо бросить две игральные кости и полученное число прибавить к уже известному числу, определяющему ловкость Тибо. Сумма чисел покажет силу удара Тибо.

2. Но и чудовище нападает на Тибо, и здесь случай может решить всё. Для выяснения силы удара, наносимого роботом-чудовищем, ты действуешь так, как указано в пункте 1, то есть бросаешь две игральные кости и полученные числа прибавляешь к очкам, оценивающим ловкость чудовища, которую надо предварительно тоже определить.

3. Если удары Тибо и чудовища окажутся равными по силе, значит, никто из противников не ранен. В этом случае удар не засчитывается.

4. Если атака Тибо оказалась более мощной, то считается, что чудовище ранено. С него снимается 2 очка Жизни, и бой продолжается, как указано в пункте 1.

5. Если, к сожалению, окажется, что атака чудовища была более решительной, тогда ранен Тибо. С него надо снять 2 очка Жизни и продолжать бой, как указано в пункте 1.

6. Сражение продолжается до тех пор, пока Тибо не поразит своего противника, то есть пока чудовище не растеряет все свои очки Жизни. А Тибо вытрет шпагу и займётся другими делами.

НО ЕСЛИ СЛУЧАЙНО…

А если вдруг чудовище проявит бóльшую ловкость? Как быть? Что делать, если Тибо уже много раз ранен, и его очки Жизни быстро уменьшаются? Известно, что Тибо никогда не решится на самоубийство. Если Тибо окажется в опасности – бой следует прекратить. Ведь вы же собираетесь исследовать остров Осьминогов вчетвером, и вам необходимо заботиться друг о друге. Тибо временно отступит, не стесняясь этого, но… Но в этом случае робот-чудовище остаётся хозяином территории, где произошёл бой, и вы всей компанией, естественно, не сможете преодолеть дорогу, которую он охраняет.

В любом случае, победил или нет Тибо, он, разумеется, ранен и, следовательно, потерял очки Жизни. Поле боя он сумеет восстановить их с помощью Животворной мази. Но осторожно… Баночка с мазью маленькая – её хватит лишь для того, чтобы снова набрать только 40 очков Жизни. И если Тибо начнёт действовать слишком рьяно, баночка может быстро пустеть.

И ЭТО ЕЩЁ НЕ ВСЁ…

Вы не всегда можете прекратить бой. При обстоятельствах, которые выясняются в каждом конкретном случае, схватка должна длиться до полной победы, то есть закончиться гибелью одного из двух противников. Иногда значение битвы так велико, что ты, Серж, сам решаешь вести её до конца, чем бы она ни завершилась. И что же тогда делать?

В этом случае снова атакует Тибо. Он сражается, пока его очки Жизни не сократятся до трёх. Тогда выясняется,

что он слишком слаб для продолжения боя и имеет право отступить, передав свою шпагу одному из друзей – Ксолотлу, Суи или тебе, Серж. И кто-то из вас дерётся до тех пор, пока у него тоже останется не менее трёх очков Жизни. Затем он передаёт шпагу следующему, и так далее.

Однако есть небольшое препятствие: ловкость каждого из вас троих оценивается на одно очко меньше, чем у Тибо. А так как некоторые роботы-чудовища действительно очень опасны, то может случиться, что вы все четверо потерпите поражение. На этом закончится ваше приключение на острове Осьминогов. А жаль…

ЛИСТОК ПРИКЛЮЧЕНИЯ…

Последний совет, перед тем как вы начнёте путешествие: чтобы в любой момент знать, как обстоят дела каждого из вас, отмечайте на Листке приключения всё, что вы нашли или потеряли за время столь опасной прогулки, – обед, использование Животворной мази и так далее. Тогда не придётся напрягать намять, боясь ошибиться. Ты, Серж, наверняка уже рассмотрел это Листок в начале книги. Увидишь, как это облегчит дело…

ВЗАМЕН ИГРАЛЬНЫХ КОСТЕЙ

Наверное, вы не сможете иметь при себе игральные кости всегда, когда захочется поиграть. Но это не беда. На каждой странице напечатаны две игральные кости. Надо только быстро перелистать страницы книги и наугад остановиться на одной из них; будто вы сделали

бросок. Остаётся только подсчитать очки. Если по условиям игры следует бросить одну игральную кость, тогда вы должны воспользоваться тем рисунком, который напечатан правее.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ

Представьте, что вы находитесь в северной части острова Олерон. Над Атлантикой садится солнце. Два или три раза Ксолотл с некоторым беспокойством оглядывается, и Суи спрашивает его:

– Что случилось?

– За нами кто-то идёт, – отвечает Ксолотл.

И вот незнакомец уже в пятидесяти шагах от вас. Поняв, что больше нет необходимости скрываться, он приближается. По походке видно, что это бывалый моряк. Приблизившись так, что его можно расслышать, он окликает вас:

– С вами можно побеседовать?

– А почему бы и нет? – отвечает Тибо.

Возраст моряка определить довольно трудно, одет он бедно, но опрятно. Моряк сразу представляется.

– Меня зовут Губер, – и, не ожидая ответа, сразу же продолжает: – Вы знаете остров Осьминогов?

– Нет.

Губер машет в сторону горизонта.

– Это в четырёх милях на запад. На самом деле это не так уж и далеко. Несколько часов на лодке. – Говорит он хриплым голосом, короткими, словно рублеными, фразами, часто опуская глаголы. Словно забыв о вашем присутствии, зорко всматриваясь в океан, он продолжает: – Странный остров. Это не то место, где проводят отпуска. Кругом осьминоги. Огромные и свирепые. Да, остров негостеприимный. Там невесело. Вы ничего не слышали о ярби?

– Нет, – снова ответил Тибо.

Он продолжает разговор с Губером. То ли Тибо понравился моряк, толи он заинтересовался этим странным островом.

– Ярби, – Губер вздохнул, – это помесь животного и робота, я полагаю, очень неудачная помесь. У ярби фантастическое чутьё и маленькие смешные ушки. От них трудно ускользнуть.

– А на кого похож этот ярби?

– Даже не знаю, как и объяснить. Знаете, кто такой кентавр?

– Конечно, кентавр – наполовину лошадь, наполовину человек.

– Ну так вот, ярби чем-то напоминает кентавра. Но все его четыре ноги тонкие, как у страуса, а туловище и руки – как у гориллы. А нюх как у настоящей собаки. Не очень-то приятно встретить такого…

Губер наконец перестал вглядываться в океан и, внезапно повернувшись, смотрит по очереди на каждого из вас, стараясь угадать ваши мысли. Потом спрашивает:

– Вы боитесь острова Осьминогов?

Тибо едва заметно вздрагивает. Он не очень-то любит, когда подозревают, что он чего-то или кого-то боится. Однако, не показывая вида, он спокойно отвечает:

– Нет. Но какой смысл нам туда ехать?

– Маленький мальчик сидит там в заточении. Ему двенадцать лет, и зовут его Оллир. Хорошо бы его освободить. Конечно, это опасно. Очень опасно.

– А почему вы сами-то туда не отправитесь?

Губер пожимает плечами, но без колебания отвечает:

– Я уже очень стар. В моём возрасте на такие путешествия уже не отваживаются. А вы – вы молоды и можете рискнуть.

– Допустим, – говорит Тибо. – Но там, наверное, водятся не только ярби?

– Конечно! Там ещё и ро-монстры…

И Губер объясняет вам, что речь идёт о роботах, умеющих и защищаться, и нападать, их специально так сконструировали. Так, ро-пёс – это пёс-робот, ро-кошка – это кошка, скрещённая с роботом, и так далее. А потом Губер протягивает Тибо карту острова Осьминогов.

– Это поможет вам избежать опасностей. Лучше всего на остров высаживаться в Черепашьей бухте, и желательно во время прилива.

– Минутку! – прервал его Тибо. – Мы ещё не сказали, что мы туда отправимся.

Суи взяла карту, посмотрела на неё и тут же поинтересовалась:

– А что такое хёли?

– Ну это просто, – ответил Губер, – это гибрид лисы и робота. Но будьте осторожны. Они живут стаями и весьма опасны.

– А Оллир? Известно хотя бы, где его содержат?

– Да нет. И кажется, его никто не сторожит.

Ксолотл задаёт ещё два-три вопроса, но ответы Губера всё так же туманны. Кроме одного.

– Если вам удастся освободить Оллира, дальше всё просто. Вы подадите радиосигнал, и за вами вышлют вертолёт. Через час вы уже вернётесь.

– Хорошо. Но как подать сигнал?

– А вот. И Губер извлекает из кармана небольшую серую коробочку величиной с ладонь. На одной из её сторон видна хорошо защищённая малюсенькая красна кнопка. Она находится в узком желобке, и нажать на неё можно, только специально надавив ногтем.

– Ну как? – спрашивает Губер. – Вы едете туда или нет?

Все четверо переглядываются. Вы часто оказывались во всяких переделках, и поэтому каждый из вас почти

наверняка знает, о чём сейчас думают трое остальных. Чтобы решиться, вам требуется не более десяти секунд, и вот уже Тибо отвечает за всех.

– Мы отправляемся туда, – просто сообщает он.

И Губер, не произнеся больше ни слова, протягивает маленькую серую коробочку Ксолотлу.



1. И вот, как и было предусмотрено, с приливом на рассвете вы высаживаетесь в Черепашьей бухте. Путь до острова Осьминогов вы преодолели без труда, без приключений причалили. Один за другим вы спрыгиваете на землю, вытаскиваете на берег лодку, выгружаете запасы еды, а Ксолотл проверяет, не забыли ли вы чего.

– Всё в порядке, – заявляет он. – Можем отправляться.

Суи разворачивает карту, тщательно её изучает, затем осматривается. Потом она два или три раза покачивает головой.

– Не очень-то подробная карта, – шепчет она. – В общем, мы можем направиться налево через Лес либо пойти напрямую через Болото. Или, может быть, двинемся через Холмы? Что выбираем?

Неподалёку от Черепашьей бухты виднелись скалы – большие, красноватые, местами поросшие мхом. Тибо бросил на них быстрый оценивающий взгляд.

– Взобраться на них легко, – определил он. – Скалы с виду не такие уж страшные, а вот Лес… Он для меня загадка.

Лес действительно вызывал какое-то беспокойство: высокие деревья, непроходимая чащоба, ни одной тропинки. Да, дорога через Лес, вероятно, нелёгкая, да и ловушек там, наверное, хватает.

– Фу! – пробормотал Ксолотл. – Но и Болото меня совсем не привлекает. Много видел болот, но это…

И действительно. Болото пугало ещё больше, чем Лес. Над прибрежными камышами стоял тёмно-сизый туман. Друзья даже чувствовали запах Болота – страшный запах зверей и полусгнивших трав.

– Да, ты прав, – согласилась Суи. – Меня не привлекают ни Лес, ни Болото. У меня нет желания идти через них. Но… но они мне нравятся всё же больше, чем холмы.



Серж, твои спутники оборачиваются к тебе, чтобы узнать твоё мнение. Если ты решишь войти в Лес, то окажешься в пункте **117**. Если ты предпочтёшь пройти через Болото – придёшь к пункту **73**. А если тебе больше нравится перебраться через Холмы, спеши в пункт **148**.

2. Рёв реки нарастает, и вот первые пороги уже совсем близко. Каноэ на большой скорости задело их, и Тибо едва успел убрать весло.

– Уф! – с облегчением вздыхает Ксолотл.

Но сделал он это слишком рано, так как через две секунды вы попадаете в водоворот, и вашу лодку разворачивает поперёк течения. Тибо и Суи энергично гребут, и им с трудом удаётся её выровнять. Вы буквально проскальзываете вдоль огромной скалы, но дно лодки задевает за большой, выступающий из воды камень. Вы ощущаете сильный толчок, и почти тотчас же Ксолотл предупреждающе кричит:

– В лодке вода!

– Что делать? – спрашивает Суи.

И действительно делать нечего. Проход через пороги продолжается. Лодка ещё раз обо что-то стукается днищем, а потом довольно основательно садится на мель у южного берега. Вы вчетвером высаживаетесь из лодки и видите, что полученные ею повреждения непоправимы.

– Печально, – вздыхает Тибо. – Это я виноват. Я вовремя не заметил камень… К тому же мы причалили не с той стороны. Вот уж действительно не везёт. Надо бы подняться вверх по течению и найти другой путь. Да, хорошего мало.

Вы оставляете лодку и пешком продвигаетесь вдоль реки в поисках не слишком крутой тропинки. Наконец вы находите такую и начинаете подниматься по южному склону берега. Так вы идёте довольно долго, а потом…



приходите к пункту **99**.

3. Вы выбираете тропинку, ведущую вправо. Солнце уже почти касается горизонта. Вы идёте ещё с полчаса, а потом Тибо предлагает:

– Остановимся здесь?

Вокруг простирается необозримая равнина Белёсых Трав. Ничто не привлекает взгляда, кроме папоротников и высокой травы, которая сейчас кажется совершенно белой.

Сбрасывая рюкзак, Суи отвечает:

– Какая разница? Здесь кругом всё одинаково. И вы все попадаете в пункт **91**.

4. Итак, вы начинаете осмотр мастерской. Вы тщательно её обыскиваете. В поисках ключа или хотя бы любого другого доказательства, что Оллир где-то тут, вы открываете шкафы, выдвигаете ящики, не дотрагиваясь при этом до рубильников. Добрые полчаса проходят в безрезультатных поисках, и Ксолотл кричит, предупреждая:

– Осторожно! Играем с огнём. Это может кончиться большими неприятностями. И всё бесполезно, потому что Оллира здесь всё-таки нет…

Суи и Тибо смотрят друг на друга, как бы колеблясь, и поворачиваются к тебе. Если ты предложишь продолжать осмотр заброшенной мастерской, то переходите в пункт **200**. А если предпочтёшь направиться к разрушенному замку, тогда вы окажетесь в пункте **70**.

5. Вы ставите рубильник в нейтральное положение и ждёте несколько секунд, но ничего не происходит. Вы втроём всматриваетесь в тропинку, смутно надеясь, что Ксолотл появится из-под земли.



Напрасно.

– Всё кончено, – шепчет Суи.

Вы направляетесь к тропинке. Идёте по ней около получаса, не произнося ни слова, печальные и обескураженные. Тибо иногда останавливается, чтобы осмотреть землю, словно он всё время ищет какой-то люк, – но на самом деле он в это уже не верит.

Вот вы выходите на небольшую поляну, пересекаете её, а тропинка углубляется в узкую долину, которая постепенно сжимается горами.

Вы постоянно думаете о Ксолотле и бредёте как во сне. Никто из вас троих уже совсем не остерегается опасностей, таящихся в Лесу. Первой опомнилась Суи.

– О, господи! Мы заблудились. Где это мы?

Перед вами уже нет дороги. Ничего кроме скал, непроходимых зарослей и высокой травы. А когда вы пытаетесь вернуться обратно, то снова натыкаетесь на густые заросли и скалы. Тропинка исчезла. Не отдавая себе в этом отчёта, вы угодили в ловушку – ловушку в виде очень глубокого, с крутыми склонами оврага, из которого вам никогда не выбраться. Это конец вашего приключения. Жаль…

6. Область Луж – это огромное пустынное пространство с неровной, словно изрытой почвой, колючими кустарниками и редкими пучками выжженной солнцем травы. Да, ещё вы видите несколько глубоких, с торчащими из них комьями грязи луж. С первых шагов Ксолотл кажется обеспокоенным – он нервничает, что с ним отучается крайне редко.

– Что-то произошло? – ласково спрашивает Суи.

– Да нет, – отвечает Ксолотл. – Просто этот уголок земли – наихудший из всех. Я уверен, что здесь мы столкнёмся с ярби. Я чувствую: этой встречи нам не

избежать.

Суи в это не очень-то верит. Она слегка пожимает плечами и объясняет:

– Мы бы тогда сразу заметили его следы.

– Нет, – возражает Ксолотл. – Только не на такой почве.

И действительно, каменистая земля, слишком твёрдая, чтобы на ней могли отпечататься следы животного. А каждый куст таит в себе опасность. Ксолотл прав: здесь очень опасно. Почти целый час вы продвигаетесь с большой осторожностью. Вдруг вы слышите довольно громкий рёв – этот низкий, протяжный звук похож на угрожающее рычание тигра.

– Ярби, – шепчет Тибо. – Он где-то недалеко.

Вы прячетесь в зарослях, стараясь производить как можно меньше шума, и с бьющимся сердцем ждёте, смутно надеясь, что ярби вас не обнаружит.

Бросьте две игральные кости. Если сумма двух чисел составит 6 или будет меньше, направляйтесь к пункту **106**. А если получится 7 или больше – то вы окажетесь в пункте **59**.

7. Вы возвращаетесь обратно и выбираетесь на безопасное место. Запах гари исчезает, и ваши головы перестают болеть через несколько минут. Немного позже вы достигаете окраины области Луж и сейчас уже идёте дорогой, ведущей на север. Переходите к пункту **199**.



8. Через некоторое время вы останавливаетесь возле достаточно глубокой впадины, которая очень похожа на воронку. Её ширина около двадцати, а глубина около семи или восьми метров.

Может показаться, что эта огромная яма образована каким-то давним взрывом – настолько ровные и почти гладкие у неё стенки. Вы осторожно приближаетесь к краю воронки, и Ксолотл первым высказывает своё впечатление:

– Фью… Ни шагу туда не ступим. Это сильно попахивает ловушкой.

И действительно, вид глубокой воронки не очень-то вас радует. В наступающей ночи её плохо видно, и вполне возможно, что там в камышах и высокой траве спряталось какое-нибудь опасное ро-животное.

– А я готов туда спуститься, – заявляет Тибо.

Надо принимать решение. Если ты, Серж, согласишься, чтобы Тибо туда спустился, то идите к пункту **153**. А если ты предвидишь ловушку и предпочитаешь уйти от этой загадочной воронки, то переходите в пункт **68**.

9. Итак, вы ищете какую-нибудь более надёжную лодку и наконец находите её у другого берега Озера. Ксолотл осматривает её так же внимательно, как и первую.

– Подойдёт, – заключает он. – Шлюпка в хорошем состоянии.

– Минутку! – вмешивается Суи. – Я против. На этом острове ничего нет. Не стоит туда плыть…

– Мы там что-нибудь найдём! – настаивает Тибо.

На берегу виднеются две тропинки, пролегающие сквозь заросли. Одна из них ведёт на север, а другая на северо-восток – и обе, несомненно, ведут к Большому Каньону. Следовать ли совету Тибо или послушаться Суи? Если ты решишься обследовать островок, переходите к пункту **162**. Предпочтёшь тропинку, ведущую на север, – и вы в пункте **80**. А если тебе больше понравится тропинка, уходящая к северо-востоку, –

смелее в пункт **51**.

10. Вы покидаете Фросса и начинаете подниматься по тропинке, ведущей к равнине Белёсых Трав. Через пять или шесть минут вы оказываетесь над туманной пеленой и ощущаете некоторую уверенность. Некоторое время спустя Ксолотл без видимой причины останавливается.

– Сведения Фросса действительно какие-то странные, – шепчет он. – Я ожидал многого, но только не этого: «Там, где он, – вокруг ничего нет», – и ещё: «Один, и один, и один». Это всё-таки любопытно…

– Ты понимаешь, что это значит? – спрашивает Суи.

– Нет, – отвечает Ксолотл. — Совсем ничего не понимаю. Но нам эти две фразы не следует забывать. Они могут нам потом пригодиться.

Вы продолжаете двигаться по тропинке. Сейчас вы подошли к равнине Белёсых Трав и переходите в пункт **154**.

11. Вы следуете по следам ярби, а это нелегко. Почва порою очень твёрдая, и на ней не остаётся никаких отпечатков. Тогда приходится двигаться вслепую до тех пор, пока вы вновь не найдёте следов.

Местами ярби, непонятно зачем, делал большой крюк.

После почти целого часа ходьбы Ксолотл садится на огромный камень и отказывается дальше идти.

– Нет, – ворчит он. – Я не сделаю больше ни шага. Это сумасшествие – то, что мы делаем… – Он произнёс это совсем тихо, будто ярби всего в десяти метрах от вас, но голос Ксолотла дрожал от утомления и злости. – Мы устали как собаки и ничего не выяснили, – продолжает он. – И всё это для того, чтобы броситься в волчью пасть!

– Но… – начал было Тибо.



– Нет! То, что мы здесь делаем, – это большая глупость! Я тебе объясняю, что больше не сдвинусь с места. Ничего не поделаешь.

Ксолотл редко так сердился. Суи и Тибо понимают, что это не пустые слова. Оба замолкают, и, наверное, целую минуту все молчат. Вдруг далеко за холмами слышится пронзительный крик. Ксолотл вздрагивает и продолжает говорить уже более спокойно:

– Я больше не хочу идти по этому следу: необходимо свернуть налево или направо.

Совершенно ясно, что с этим решением придётся считаться. Если ты решишь идти налево – вы в пункте **95**, а если предпочтёшь свернуть вправо – переходите к пункту **172**.

12. Углубляясь в прерию Хёлей, вы ощущаете смутное беспокойство. Прерия такова, как её описывал Губер. Вас окружают высокие, доходящие до пояса травы, да местами торчат стебли камыша. Никакой дороги. Пробираетесь вы через прерию, совершенно не видя солнца, почти так же, как ходят через огромное пшеничное поле.

– Как красиво, как красиво! – восхищается Суи.

Временами ветер слегка колышет высокие травы.

Тогда кажется, что большая волна медленно катится по всей прерии. Действительно красиво, даже очень красиво, но не это привлекает ваше внимание. Больше всего вы боитесь, что закачаются высокие травы и камыши: значит, на вас несётся стадо хёлей. Почти каждую минуту кто-нибудь из вас останавливается и бросает короткое предостережение:

– Смотри, вон там! Это не?..

На мгновение вас сковывает ужас, но потом вы понимаете, что на этот раз пронесло, и продолжаете путь.





После нескольких ложных тревог, снова раздаётся крик Ксолотла:

– Внимание! Осторожно!

Это уже серьёзно. На сей раз не от вольного ветра волнуется прерия. Это стадо хёлей, оно уже в двухстах или трёхстах метрах от вас. Чувствуется, что их довольно много и что они стремительно приближаются. Вам следует присесть, чтобы оставаться совершенно незамеченными, а затем, не теряя ни минуты, удирать либо влево, либо вправо.

Если вы пойдёте налево, то перебирайтесь в пункт **188**. А если выберете путь вправо – то окажетесь в пункте **65**.

13. Итак, вы продвигаетесь на запад и обнаруживаете тропу, которая спускается к Болоту. Через полчаса вы уже там и сразу же понимаете, что это скверное Болото.

– Тем хуже, – вздыхает Ксолотл. – Всё что угодно, только не Холмы.

То тут, то там пробегают большие водяные пауки, да и ужей хватает.

Туман влажен и горяч, и кажется, что он буквально обволакивает вас. Вода в болоте мутная и закручивается в странные водовороты.

Чем дальше вы пробираетесь, тем враждебнее и опаснее кажется вам Болото. Порой вода доходит вам до пояса, а тина засасывает ноги. Ходьба в таких условиях утомительна, и вы очень медленно двигаетесь. Впереди всех Ксолотл, он сверяется с компасом, никак не может сориентироваться и тихо ворчит. Ксолотл постепенно замедляет шаги и наконец совсем останавливается.

– Случилось что-нибудь? – спрашивает Тибо.

– Да нет, просто компас барахлит с самого начала, – объясняет Ксолотл. – И я не знаю, куда мы действительно

идём. Ну что, продолжим путь?

– Конечно, – отвечает Тибо.

И вы оказываетесь в пункте **165**.

14. Вы уходите вправо, но беспокойство вас не покидает, потому что здесь чёрная вода бурлит и булькает ещё сильней. Вы не прошли и двадцати метров, как Суи снова кусают. Она остановилась, чтобы отодрать пиявку.

– Мне это совершенно не нравится, – говорит она. – Пиявки, вероятно, решили, что я их сегодняшний обед. Конечно, это лучше, чем когда тебя засасывает топь, но всё хорошо в меру.

К сожалению, пиявки начинают терять чувство меры. Минут через десять каждый из вас укушен по пять или шесть раз. Это уже не смешно.

– Может, вернёмся, – предлагает Суи.

Ксолотл внимательно смотрит на воду вокруг себя и качает головой.

– Это ничего не даст, – медленно говорит он. – Пока мы будем возвращаться, нас снова покусают. Лучше идти вперёд. Дальше вода спокойнее. Ещё немного терпения – и мы выйдем из топи.

А пиявки продолжают кусать. Топкое место растянулось гораздо дальше, чем предполагал Ксолотл, и ничто не указывает на то, что оно скоро закончится. Все четверо нервничают, но никто больше не предлагает возвращаться. Время от времени вполголоса ругается Тибо. И всё.

Ну вот вы добрались до маленького островка, где избавились от пиявок. Здесь вы сможете немного отдохнуть. Вы доведены до изнеможения и теряете 5 очков Жизни. Но они восстановятся после обеда, который, однако, придётся вычеркнуть в Листке приключения.



После обеда вы продолжаете свой путь в менее опасное место. Теперь переходите в пункт **205**.



15. Вы пробираетесь по тропинке, которая ведёт на запад, извиваясь через мхи и лишайники. Вскоре вам начинают встречаться холмы, а почва под ногами становится более твёрдой. Некоторое время дорога петляет между этими холмами и наконец приводит вас в совершенно иной район. То, что вы сейчас видите перед собой, – несомненно и безошибочно Большие Скалы. Переходите в пункт **89**.

16. Ты опускаешь три рубильника, и сразу раздаётся непрерывный треск: трр… трр… трр… Кажется, он идёт из глубины стен.

– Странно, – шепчет Ксолотл.

А шум, такой же равномерный, длится ещё две долгих минуты. Вы с опаской переглядываетесь, а потом треск вдруг прекращается. И теперь царит мёртвая тишина. Ты бросаешь взгляд на своих друзей и догадываешься, что они обеспокоены не меньше тебя. Что же произойдёт? Посмотри в пункте **62**.

17. Вы начинаете длинный и трудный спуск. Тропы нет, и вам приходится перебираться с одного выступа на другой, цепляясь, за что попадётся. А это долго, утомительно и опасно.

Наконец, вопреки опасениям Ксолотла и Тибо, вы беспрепятственно достигаете дна Большого Каньона.



Слегка отдохнув, вы идёте искать брод, чтобы перебраться через реку, и без особого труда находите его.

– Ну вот, – заключает Суи. – Всё идёт не так уж и плохо.

– Как же! – возражает Ксолотл. – Нам предстоит ещё взобраться на северный склон. Сначала надо найти удобный путь, а его, может быть, придётся очень долго искать.

Но нет… Ксолотл оказался большим пессимистом. Вы поискали немного и довольно быстро обнаружили на северном склоне две тропинки. Ведущая влево, хорошо заметная извилистая дорожка вьётся по пологому склону. Кажется, что она не таит сюрпризов. А вот правая – козья тропа – труднодоступна и может скрывать опасность. С этой стороны подъём скорее будет походить на штурм. Если ты, Серж, выбираешь левую дорожку – переходите в пункт **185**. А предпочтёшь пойти направо – вы окажетесь в пункте **113**.

18. Ксолотл заснул тяжёлым сном. Ты наклоняешься над ним и тихонько трясёшь его за плечо. Он быстро просыпается и спрашивает:

– Что, уже два часа?

– Нет, Ксо, не совсем. Но я больше не могу. Я не понимаю, что сегодня со мной. Ничего не могу поделать, глаза просто слипаются. Может, ты меня подменишь…

– Конечно, – тотчас соглашается Ксолотл.

И он быстро встаёт. Когда речь заходит о взаимовыручке, Ксолотл безотказен. А ты говорить ему:

– Спасибо. Вот это по-товарищески.

Ты ложишься и тотчас засыпаешь.

Переходите в пункт **100**.

19. Когда ты соглашаешься на его приглашение, мальчик-лягушонок тихо и счастливо смеётся. Очевидно, что твой отказ его бы обидел. Он берёт острый камень, ловко разрезает змею и предлагает каждому из вас по куску.

– Надеюсь, что это вам понравится, – говорит он.

Признаться честно, жареная змея оказалась вкусной. Жуя, ты незаметно рассматриваешь Фросса. Да, он действительно не красавец: у него гладкий, без волос череп, огромные выпуклые глаза с тяжёлыми веками. Но несмотря на всё это, его лицо кажется симпатичным и отдалённо напоминает человеческое. Ты задаёшь себе массу вопросов. Откуда он взялся, этот странный мальчик-лягушонок? Родился ли он в Болоте или его кто-то завёз сюда? Кто научил его так говорить? Один ли он живёт или у него есть братья? Но такого рода вопросы всегда остаются без ответов…

А вот Ксолотл не забывает о деле. Его интересуют более необходимые вещи:

– Ты знаешь, где спрятан Оллир?

– До меня доходили слухи о нём, – отвечает Фросс. – Но никто не знает, где он находится.

– Кроме нас его кто-нибудь уже искал?

– Да, но никто не нашёл.

– Остров опасен?

– Очень опасен.

– Чего следует опасаться?

– Опасайся всего, даже своей тени. Потому что на острове Осьминогов всё может оказаться ловушкой.

Скудные сведения. Да и Фросс отвечает довольно глухим голосом, словно этот допрос ему неприятен. Стоит ли настаивать? Или лучше прекратить расспросы? Если вы выберете дальнейший путь по Болоту – отправляйтесь в пункт **156**, а предпочтёте задать Фроссу другие вопросы,

невзирая на его плохое настроение, то окажетесь в пункте **202**.

20. Спустя некоторое время дела начали осложняться. Ты, Серж, слышишь в джунглях рёв – низкий и протяжный. И такой же мощный, как рычание тигра. Ты чувствуешь, как в жилах стынет кровь и осознаёшь, что твоё сердце перестаёт биться, так как ты понимаешь, что это ярби, и он совсем близко. Трое твоих спутников молчат, а Ксолотл как-то странно машет руками, но ты его понимаешь без труда.

– Ни звука! И не шевелитесь! Зверь недалеко. Наверное, за этими двумя холмами…

И вдруг до вас доносится шум тяжёлых шагов, слегка заглушаемых джунглями. Зверь недалеко, хотя сейчас он вас не видит. Но что будет, когда он приблизится?! Вам только остаётся как можно бесшумнее спрятаться и надеяться, что ярби вас не найдёт.

Брось две игральные кости. Если сумма полученных чисел составит 8 и более – все переходите к пункту **149**. А если выпадет 7 или меньше очков – то отправляйтесь в пункт **184**.

21. И тогда ро-пёс резко крутит головой, как будто во сне хочет прогнать муху. Потом он испускает длинный вздох и кладёт морду на землю. Ты ощущаешь сильное сердцебиение и тихо твердишь себе: «Только бы он не проснулся… Только бы он не проснулся…»

Увы! И в этот самый момент ро-пёс открывает глаза, и всё происходит очень быстро. Через четверть секунды он вскакивает и нападает. Это сильный, быстрый и опасный противник. Его ловкость равна 9 баллам, и у него 10 очков Жизни. На этот раз предстоит смертельная битва.

Если одному из вас удаётся убить ро-пса – то

перебирайтесь в пункт **86**.



22. Вы убедились, что очутились в менее опасном месте. Но ещё целый час, без устали и не встретив ни малейшей опасности, вы продолжаете свой путь. Вы не видите больше ни гадюк, ни пауков, ни рыжих муравьёв.

– И хорошо, – шепчет Тибо.

Опушка Леса уже недалеко. Вы проходите ещё каких-нибудь двести или триста метров и оказываетесь на опушке Леса. Перед вами расстилается равнина Белёсых Трав. Остановитесь в пункте **109**.

23. Итак, вы продвигаетесь на запад и обнаруживаете тропу, которая спускается к Болоту. Через двадцать минут вы уже около него, быстро понимаете, что добрались до настоящего Болота.

– Да это настоящая топь, – сообщает Суи, которая, кажется, разбирается в этом.

То там то сям пробегают огромные водяные пауки, кишмя кишат ужи. Туман вязкий и горячий, и такое ощущение, что влажный жар обволакивает тело. Вода под ногами бурлит и словно кипит, образуя водоворот.

Чем дальше вы продвигаетесь, тем более враждебным вам кажется Болото. Порой вода доходит вам до пояса, а тина засасывает ноги. Идти очень тяжело, и вы продвигаетесь медленно. Ксолотл идёт впереди всех. Ориентируясь по компасу, он никак не может определить место, где вы находитесь, и тихо ворчит. Он идёт всё медленнее и медленнее и наконец останавливается.

– Что-нибудь случилось? – беспокоится Тибо.

– Нет, но с самого начала барахлит компас, – объясняет

Ксолотл. – И я уже не знаю, где мы теперь… Ну что, продолжим путь?

– Конечно, – отвечает Тибо.

Ксолотл пожимает плечами, как будто он не уверен, что Тибо прав. Ксолотл бросает на тебя взгляд, чтобы узнать и твоё мнение. Ты согласен с Тибо.

– Да, Ксо. Продолжаем путь.

И вы оказываетесь в пункте **170**.

24. Перед вами возникают огромные скалы. Можно подумать, что они набросаны здесь капризным великаном. Самая маленькая скала выше любого дома. Но извилистое ущелье даёт возможность пройти через скалы, хотя и с большим трудом.

– Вот это да! – бормочет Ксолотл. – Не на забаву приехали.

И вы входите в ущелье. Шагов через четыреста или пятьсот вы оказываетесь у развилки тропинки. Перед вами ещё два ущелья. Вход в левое совершенно свободен, а в правое охраняется ро-бассетом, который лает при вашем приближении.

– Минутку! – просит Суи. – Это на самом деле ро-бассет?

Вы сразу понимаете, о чём она говорит. Ведь репсы и настоящие собаки очень похожи. Их легко спутать. А ведь никто из вас не хотел бы убить настоящую собаку. Так как же быть? Ты присаживаешься на корточки напротив ро-бассета, но так, чтобы он не смог тебя достать, и внимательно рассматриваешь его. Ро-пёс тоже молча смотрит на тебя. И ты, Серж, видишь, сколько доброты скрыто в его ласковом и мягком взгляде! Как у настоящего бассета. Вставая, ты решительным тоном говоришь:

– Не надо его убивать.

Если вы попытаетесь задобрить бассета, чтобы пройти по правому ущелью, то окажетесь в пункте **182**. А если, наоборот, выберете путь по левому ущелью, то придёте к пункту **93**.

25. Теперь настала очередь Ксолотла действовать: все знают, что один из его предков был наполовину кошкой. Пока вы стоите в отдалении, Ксолотл приседает напротив ро-животного, сжавшись так, чтобы стать как можно меньше, и начинает ему что-то нашёптывать. Он не произносит слов – это какие-то отдельные слоги. Эти звуки ничего не значат для человеческого уха. Но они, вероятно, имеют какой-то смысл на кошачьем языке, потому что зверь их внимательно слушает.

– Дело, кажется, пойдёт, – шепчет Суи.

Похоже, что это действительно так. Ксолотл продолжает говорить, каждый раз изобретая всё новые странные слоги. Одновременно он приближается к ро-кошке, и его рука уже тянется к ней, чтобы осторожно, очень осторожно погладить её… Удастся ли ему это?

Бросьте две игральные кости. Если полученная сумма – нечётное число, переходите к пункту **143**. Если чётное – к пункту **212**.

26. Итак, вы спускаетесь на дно воронки, в то время как Тибо тщательно вытирает свою шпагу, покрытую зеленоватой вязкой кровью. Бой оказался тяжёлым. Оссем разрублен почти напополам, и на его останки лучше не смотреть.

– Ну хорошо, – говорит Суи. – И для чего же мы убили это бедное животное?

– Что за вопрос! – возражает Тибо. – Мы хотя бы сможем спокойно спать.

– Спать здесь? Ты шутишь или серьёзно говоришь? И почему здесь?

– Чтобы не замёрзнуть на равнине. Вот почему!

После гибели оссема прошло всего несколько минут, а его труп уже окружило целое облако белых мух и маленькие черви, которые выползли из-под земли в поисках какой-нибудь еды.

– Ты видел это? – говорит Суи. – И ты хочешь, чтобы мы спали среди белых мух и этих червей? А запах, ты чувствуешь запах? Он уже воняет, твой оссем… А что будет через пять или шесть часов?

Суи права, от оссема исходило зловоние. Тибо слегка пожимает плечами и вкладывает свою шпагу в ножны.

– А ты подумала о холоде на равнине Белёсых Трав? – тихо спросил Тибо. – Ты думаешь, можно спать, когда очень холодно?

– Нет, но…

– Белые мухи нам не помешают, – добавил Тибо. – У них хватает пищи, да и у червей тоже, можешь мне поверить.

– М-да, – произносит Ксолотл. – Тибо прав, холодная ночь – вещь паршивая.

Суи с отвращением смотрит на останки оссема, пятна его зелёной крови на траве, на мух и червей.

Если вы выберете ночлег на дне воронки вопреки мнению Суи, то переходите к пункту **103**. Если вы предпочтёте выбраться из воронки, чтобы переночевать на равнине, то переходите к пункту **68**.



27. Ро-орёл продолжает кружиться над вами, издавая порой такой резкий и странный крик, от

которого стынет кровь в жилах. Кружась, он постепенно спускается, и вы уже можете его рассмотреть. Его клюв и когти вызывают ужас. По всему видно, что он готов обрушиться на вас. Когда Тибо выхватывает шпагу, орёл уже завис в двух-трёх метрах над вашими головами.

Ро-орёл, завидев оружие, бросается в атаку, а противник он опасный. Его ловкость равняется 8, и у него 8 очков Жизни. Сражается он яростно, однако он не хочет лишаться жизни. После третьего ранения орёл покидает поле боя и улетает на север. Если вам не удастся прогнать ро-орла, то на этом ваше приключение, несомненно, завершается. А если вы этого добьётесь, то продолжите шагать к висячему мосту. Далее без всяких происшествий вы заканчиваете свой переход через Большой Каньон. И вот вы уже на краю прерии Хёлей. Переходите к пункту **136**.

28. Итак, Тибо поднимает шар, но несмотря на свою силу, он не может сдержаться, чтобы не проворчать:

– Какой необычайно тяжёлый шар!

– Неужели настолько тяжёлый? – удивляется Суи.

– Да, действительно.

– Тогда не бери его.

– Да нет, всё в порядке.

Вы продолжаете двигаться через прерию, продолжая следить за высокими травами. Но Тибо бредёт с трудом, и через четверть часа он останавливается.

– Может, немного отдохнём? – предлагает он. – Эта штука такая тяжёлая!

Он кладёт таинственный шар и садится, а вернее, просто падает на землю. Внутри шара постоянно светится странное маленькое пламя. Вы все тоже садитесь, и Ксолотл спрашивает:

– У тебя что-то не ладится?

– Да ничего, – отвечает Тибо. – Чуть-чуть устал.

Его лоб покрыт каплями пота, и он выглядит угомлённым, словно шёл без остановки целый день и всю ночь. Проходит две-три минуты, и Тибо вновь повторяет:

– Немного устал. Это пройдёт…

Но усталость не проходит. Тибо выглядит очень изнурённым. Два или три раза его глаза закрываются, словно он борется со сном. Потом он растягивается на земле и засыпает.

– Странно, – шепчет Суи.

И она права, это действительно необычно. Этот таинственный шар усыпил Тибо, и ты, Серж, осознаёшь это одновременно с Суи. К сожалению, вы поняли это слишком поздно. Вам немедленно надо встать и, прихватив Тибо, бежать от этого опасного шара и его странного маленького пламени. Но у вас больше нет сил. Ни у тебя, ни у Суи, ни у Ксолотла. Итак, вы засыпаете. Навсегда. Это конец вашего приключения. Жаль…

29. Ты делаешь последнее отчаянное усилие, стремишься выжить. Ты инстинктивно сжимаешь кулаки и изо всех сил опираешься на правую ногу, ибо ты знаешь, что это твой последний шанс.

Нога начинает увязать, потом… потом… Почему же тина в этом месте не такая вязкая? Почему твоя нога быстро нащупывает камень? Ты этого никогда не узнаешь. Что бы там ни было, ты спасён. Теперь у тебя есть опора. Ты можешь вытащить свою левую ногу и продолжить путь по Болоту.

Однако это ещё не конец ваших мучений. Вам ещё долго придётся шлёпать по тине, то и дело останавливаясь, не раз возвращаясь, прежде чем вам удастся избежать этой ужасной ловушки.



По прошествии этого нескончаемого часа вы наконец достигаете маленького островка, как раз достаточного для отдыха всех четверых. Вы немного отдышались, но доведены до изнеможения. Переход по зыбкой почве заставил вас потерять по 5 очков Жизни. Пообедав, вы восстановите их, но обед должен быть вычеркнут в Листке приключения.

Пообедав, вы направитесь в менее опасный район. И теперь вы в пункте **66**.



30. Уже целый час вы идёте по тропинке, не встретив никаких препятствий. Нет ни пауков, ни гадюк, ни рыжих муравьёв. Сейчас вы чувствуете, что ваши неприятности закончились.

– Просто не верится, – шепчет Суи.

Но это не так, Суи. Опушка Леса уже недалеко. Проходим ещё сотню метров. А вот последние деревья, и сейчас вы стоите перед равниной Белёсых Трав. Переходите в пункт **31**.

31. Вас сразу поражает цвет равнины. Мхи, папоротники и высокие травы красивого серебристо-зелёного, очень бледного цвета – такого бледного, что он кажется нереальным.

– Как это красиво! – шепчет Суи.

Скоро вы привыкаете ко всему серебристо-зелёному, и вас уже поражает другое – маленькие, такие же блёклые животные, которые ползают и бегают среди буйных трав, и лёгкий, пробегающий по всей долине ветер, далеко

ёразносящий сладкий запах папоротников. И, наконец, холод – странный холод, который, порою кажется, исходит от самой земли…

Сначала вы бредёте дорогой, которая ведёт на север и приводит вас к развилке. Куда идти – налево или направо? Если вы выберете тропинку, ведущую налево, – вы в пункте **181**. А предпочтёте правую – окажетесь в пункте **119**.

32. Слегка попетляв среди высоких трав, тропинка выводит вас к какой-то постройке. Вы убеждаетесь, что это давно заброшенное строение. Часть крыши обвалилась, дверь почти сорвана с петель, большинство стёкол выбито. Но вход всё-таки охраняет ро-пёс. При вашем приближении он яростно лает и, кажется, не намерен впускать вас.

– Оллира здесь нет, – заявляет Ксолотл. – Наверняка нет!

– Почему ты так думаешь? – спрашивает Суи. Ксолотл слегка пожимает плечами.

– Не знаю, – отвечает он.

– Вот это и есть чисто мужская интуиция, – иронизирует Суи.

Вы обходите вокруг здания, а по пятам за вами следует ро-пёс. Он лает каждый раз, когда вы слишком близко приближаетесь к дому. Тут вы натыкаетесь на другую тропинку, ведущую на восток, к какому-то с виду разрушенному замку. Ксолотл заинтересовался этой новой тропинкой.

– Вот куда надо идти, – указывает он.

– Не согласен! – заявляет Тибо. – Раз мы уже здесь, то обыщем сначала этот дом. Если ничего не найдём, тогда пойдём дальше.

Если ты, Серж, решишь напасть на ро-пса, чтобы войти

и обыскать дом, тогда вы все переходите к пункту **121**. А если прислушаетесь к совету Ксолотла и направитесь к разрушенному замку, придёте к пункту **70**.

33. Как только ты включаешь три рубильника, слышится странное, словно идущее из-под земли, шипение: пшш… пшш… пшш… – как будто из баллона выходит газ.

– Мне это не нравится, – бормочет Суи.

А звуки всё ещё продолжают равномерно повторяться две долгие минуты. Вы смотрите друг на друга с некоторой опаской. Вдруг шипение прекращается. И воцаряется мёртвая тишина. Ты бросаешь взгляд на своих спутников и замечаешь, что они тоже встревожены. Что произойдёт? Переходите в пункт **62**.

34. Вы продвигаетесь ещё добрые четверть часа. И вот Ксолотл решает наконец приподняться. Вы, конечно, делаете то же самое и все четверо оглядываете прерию. Ничто не указывает на присутствие хёлей.

– Поглядите туда! – говорит Суи.

Она показывает на серое пятно в каких-нибудь пятистах метрах от вас. Пятно напоминает груду камней, которая отсюда кажется чуть выше окружающих её высоких трав и камышей. Тибо очень быстро угадывает мысли Суи.

– Ты полагаешь, что это разрушенный замок?

– Да, мне так кажется, – подтверждает Суи.

Её голос дрожит от возбуждения. С этой минуты никто из вас не испытывает ни малейшего колебания. Вы, не заботясь больше о хёлях, немедленно устремляетесь к развалинам. И приходите в пункт **70**.

35. Вы продолжаете идти, напрягая зрение и слух, выверяя каждое движение. А ветер время от времени доносит до вас рычание ярби и звук его шагов.

– Он приближается, – тихо говорит Суи.

– Нет. Он удаляется, – шепчет Тибо.

Ксолотл тоже вслушивается, но ничего не произносит. Он делает какое-то неясное движение рукой, давая понять, что оба предположения его товарищей оправданны. А запах ярби то ослабевает, то резко усиливается. Вы продолжаете двигаться вперёд, убеждаясь однако, что права всё-таки Суи. С каждой минутой шум шагов зверя слышится всё яснее. Ярби уже недалеко, это точно.

– Может, нам остановиться? – предлагает Ксолотл.

Вы обеспокоены, и каждый по-своему начинает нервничать. Ксолотлу хочется спрятаться, но Суи и Тибо любой ценой стремятся действовать.

– Нет, надо направляться на север, – предлагает Тибо.

И вы продолжаете идти, не зная, где находится чудовище. Но неожиданно всё быстро меняется. Вы вновь слышите рёв ярби, более сильный и свирепый, чем прежде. Вдруг, продолжая рычать, ярби убегает. Может, он нашёл другую добычу? Вы никогда не узнаете о том, что произошло, но одно ясно: теперь он бежит в противоположную от Холмов сторону.

– Уф! – облегчённо шепчет Ксолотл.

Вы так смотрите друг на друга, как только могут смотреть люди, избежавшие серьёзной опасности. Затем Тибо даёт сигнал к отправлению, и вы продолжаете свой путь на север. Переходите в пункт **114**.

36. Ксолотл не ошибся. Взобравшись на эту твёрдую полоску земли, вы действительно выбрались из Болота с его ловушками, ро-москитами и мутной водой.

Через несколько минут вы выходите из пелены тумана и чувствуете себя более уверенно.

А сейчас вы вступаете в район Холмов. Эта обширная территория настолько изуродована, что напоминает кошмарное видение. Вся земля вокруг изрыта. Холмы, следуя один за другим, похожи друг на друга. Они покрыты причудливой пышной растительностью. Это своего рода джунгли, которые могут таить в себе любое животное и любую ловушку.

– Я уверена, что мы могли бы пройти в любом другом месте, зря мы пошли здесь, – шепчет Суи.

– Согласен, но мы уже слишком хорошо знакомы с Болотом, и оно не лучше. Откровенно говоря, я предпочитаю этот путь.

Запах – вот что вас беспокоит больше всего. Запах животных, терпкий и резкий, обволакивает вас. Вы удаляетесь метров на двести–триста, а запах всё преследует вас. Кажется, что им пропитан весь воздух на Холмах. Ксолотл встревожен так же, как и Суи.

– Да, это уже не смешно! – тихо произносит он.

Ксолотл останавливается, чтобы оглядеться вокруг, и ты, Серж, понимаешь, что он думает о ярби. А как о нём не думать в таких обстоятельствах? Наверняка Суи и Тибо тоже размышляют об этом. Вы осторожно, опасаясь всего, продолжаете продвигаться вперёд. Достаточно хрустнуть ветке или крикнуть птице, и вы с бьющимся сердцем тотчас останавливаетесь и ещё долго стоите, прежде чем продолжить путь. Проходит полчаса. Суи шепчет: «Запах усилился».

Ксолотл, не говоря ни слова, принюхивается и кивком головы подтверждает слова Суи. Тибо молчит, но его поза говорит о многом. Он так же, как Ксолотл и Суи, не имеет никакого желания встречаться с ярби. Но Холмы всё-таки надо пройти… И перейти в пункт **78**.

37. Во сне ты смутно ощущаешь, что тебя трясут за плечо. Немного поворчав, ты открываешь глаза и садишься среди высоких трав. Тибо склоняется над тобой, и ты ясно видишь его при свете луны. Это он тебя разбудил. Сонным голосом ты спрашиваешь его:

– Что, уже полночь?

– Нет, но что-то мне не нравится.

Ты смотришь на запад и в темноте замечаешь огоньки. Чудится, будто начал гореть торфяной мох. Это очень красиво, так красиво, что ты на мгновение забываешь об опасности. И Тибо нужно было ещё раз тебя встряхнуть, чтобы возвратить к действительности.

— Очнись, Серж! Мы не в кино.

А голубое пламя постепенно разрастается. И теперь оно уже образует сплошную завесу, достигающую скалы. Эта огненная стена напрочь отрезает вас от плоскогорья, а ветер медленно гонит огонь в вашу сторону. Тибо немедленно будит Ксолотла и Суи, потому что надо действовать… Если ты всё-таки решишься достичь плоскогорья Торфяных Мхов, смело бросившись через пламя, то вы в пункте **82**. А если ты предпочтёшь убежать от этого проклятого места, спустившись со скалы, то переходите в пункт **167**.



38. Итак, вы взяли вправо и постепенно удаляетесь от тропы ярби, но ваше беспокойство сохраняется. Вы всё ещё чувствуете запах хищника. Он ощущается на каждом шагу, и ничто не в силах заставить вас забыть его. Зверь может скрываться за любым холмом, за каждой скалой, в зарослях. Вы осторожно, с опаской продолжаете свой путь. Достаточно хрустнуть ветке или крикнуть птице, и вы тотчас с бьющимся сердцем

останавливаетесь и надолго замираете, прежде чем продолжить путь. Через полчаса такого напряжённого пути Суи прошептала:

– А теперь запах ещё сильнее, чем прежде, он повсюду.

Ксолотл вдыхает воздух глубоко и, не говоря ни слова, отрицательно трясёт головой. Потом объясняет:

– Запах как раз уменьшился. Я думаю, что мы убежали от ярби. Если хотите, можем уйти от него ещё дальше.

– Каким образом? – спрашивает Тибо.

– Направившись на восток и обогнув Холмы, мы окажемся совсем рядом со скалой. Конечно, придётся сделать крюк.

Тибо задумчиво покачивает головой, будто план Ксолотла ему совсем не нравится. А потом он высказывает предположение:

– А если, выбрав это направление, мы попадём в другую ловушку?

Естественно, никто не может возразить. Но тебе, Серж, нравится идея Ксолотла, и если ты решишь пойти на восток, то вы придёте в пункт **116**. А если ты предпочтёшь не удаляться от тропы ярби, чтобы избежать других неприятных сюрпризов, то переходите в пункт **76**.

39. Мату-му становится во главе вашей группы и движется по тропинке, ведущей налево. Она, кажется, совершенно забыла, что должна охранять этот проход. Через пятьдесят метров она останавливается перед довольно густыми зарослями и знаками даёт понять, что нужно встать на четвереньки и вслед за ней войти в заросли.

– Ничего не выйдет! – замечает Тибо. – Мы слишком большие, чтобы пробраться через них!

Ро-кошка пожимает плечами – ну прямо как человек – и пускается в длинное и путаное объяснение. Вы понимаете,



что возражения напрасны. Только в этом месте есть безопасный проход, который вы либо преодолеете, либо нет, потому что дальнейший путь по левой тропинке становится очень опасным. Ксолотл становится на четвереньки, суёт голову в заросли и начинает ползти следом за Мату-му. Один за другим вы следуете за Мату-му, но это вам даётся нелегко из-за сплошных зарослей колючего кустарника.

Четверть часа вы с трудом продираетесь через колючки и наконец выбираетесь на совершенно обычную тропинку.

А дальше всё идёт хорошо. Почти через час вы оказываетесь перед равниной Белёсых Трав и замечаете две узкие тропинки. Оставаясь из предосторожности в тени густых деревьев, Мату-му показывает вам сначала на левую дорогу.

– Здсь, – объясняет она, – вы прсечте рвину Блёсх Трв. – Потом, показав на правую тропу, объясняет: — Здсь вы прдёт в зну Блших Скл.

А когда вы спрашиваете её, какая дорога лучше, она печально качает головой. Мату-му этого не знает. Ну и что вам делать? Если ты не боишься пересечь равнину Белёсых Трав – переходите в пункт **194**. А если ты предпочтёшь обойти её по правой тропе, то вы окажетесь в пункте **152**.

40. Область Луж – это обширное, пустынное пространство с неровной почвой, густыми колючими зарослями, пучками выжженной солнцем травы да к тому же усыпанное многочисленными топкими лужами. Ксолотл и Суи сразу же склоняются над картой и долго её изучают. Так долго, что Тибо с нетерпением спрашивает:

– Ну что там?



Ткнув в какую-то точку на карте, Суи отвечает:

– Мы находимся вот здесь, почти в этой точке. Направившись прямо на север, мы придём к западному берегу Озера. А если мы пойдём на северо-восток, то окажемся на противоположном берегу.

– Ну хорошо. А какую же дорогу выберем мы? – спрашивает Тибо.

– На этот вопрос слишком сложно ответить, – пожимая плечами, отзывается Ксолотл.

Если ты выберешь дорогу на север, то вы придёте к пункту **199**. А если ты, Серж, предпочтёшь северо-западный путь, то вы окажетесь в пункте **104**.

41. Вы продолжаете шагать по тропинке. И вот несколько минут точно так же рядом с вами шагают четыре человека. Потом вдруг вы перестаёте их видеть.

– Не страшно, если только это мираж… – шепчет Ксолотл.

Чуть подальше Тибо подбирает с земли какой-то твёрдый предмет. Вы останавливаетесь, чтобы разглядеть его повнимательнее. Это нефритовая пластинка величиной с ладонь, на которую нанесён странный рисунок.

– Ну хорошо, – говорит Ксолотл. – И что нам даст эта штука? Может, она поможет нам найти место заточения Оллира? Или она вообще бесполезна? А может, это ловушка?

Конечно, никто не может ответить на эти вопросы. Секунд десять Суи рассматривает нефритовую пластинку, а потом заявляет:

– Это ерунда! Бесполезная ерунда.

– Спасибо за ценную информацию, – замечает Тибо.

Он опускает пластинку в один из своих карманов, и вы проходите ещё пару-тройку сотен метров. Солнце к тому

времени почти совсем спряталось за горизонт.

– У меня уже ноги не идут! Не пойдём же мы в кромешной тьме? Если мы на этой равнине собираемся спать, то лучше всего остановиться вот здесь.

Вокруг вас простирается необозримая равнина Белёсых Трав. Ничто в наступающей ночи не привлекает вашего внимания. Ничто, кроме высоких трав и папоротников, которые сейчас, в сумеречном свете, кажутся совсем белыми. Сбрасывая рюкзак, Суи отвечает:

– Почему бы и нет? Здесь всюду одинаково. Переходите в пункт **91**.

42. Вы продолжаете углубляться в Лес. Но, к вашему великому удивлению, тропинка уже не кажется вам такой опасной. Всё меньше пауков, гадюк и рыжих муравьёв. Не стараются ли хозяева острова Осьминогов сначала просто запугать вновь прибывших?

Вскоре тропинка пересекает небольшую поляну, на которой вы находите колодец. Это старый, довольно глубокий колодец, в котором, наверное, очень чистая вода. На краю колодца кто-то оставил ведро, и можно достать сколько угодно воды. Суи тут же бросается к колодцу.

– Может, нам попробовать? – предлагает она. – Это поможет сберечь воду в наших флягах…

Тибо опускает ведро, наполняет его водой и поднимает. Вода действительно очень чистая. Тибо готов дать напиться Суи, но всегда недоверчивый Ксолотл останавливает его жестом:

– Минутку! А если это ловушка?

Ксолотл набирает воду в рот, держит её там две-три секунды, а потом выплёвывает в траву.

– Пить воду нельзя! – заявляет он. – Это не чистая вода. В неё точно что-то подмешали.



Он снова сплёвывает и вытирает рот тыльной стороной руки.

– А что туда могли подмешать? Ведь не яд же? – спрашивает Суи.

– Я не знаю, но уверен, что в воде что-то есть, – отвечает Ксолотл.

Суи и Тибо в нерешительности поворачиваются к тебе. Серж. Что же делать? Если ты, несмотря на предостережения Ксолотла, всё же решишься напиться, то вы окажетесь в пункте **125**. А если откажешься и вы продолжите путь по тропинке, то придёте к пункту **213**.



43. Итак, вы продолжаете шагать по тропинке. Вы бредёте втроём, не произнося ни слова, опечаленные и расстроенные. Вы сделали не более ста шагов, как земля ушла у вас из-под ног. Это случилось так быстро, что никто не успел отпрыгнуть в сторону. Вы провалились на два или три метра. Люк закрылся над вашими головами, и вы очутились в кромешной тьме.

Удар оказался таким сильным, что несколько секунд вы остаётесь оглушёнными и не способными не только двигаться, но даже произнести хотя бы одно слово. Потом слышится голос Тибо:

– Никто ничего не сломал?

– Кажется, нет, – отвечает Суи.

Полная тьма. Проходит ещё пять-шесть секунд, и вдруг слышится чей-то крик в темноте.

– Эй, вы!

Ты, Серж, узнаёшь голос Ксолотла. По эху голоса

Ксолотла ты понимаешь, что вы находитесь в довольно просторном гроте, и ясно, что это одна из ловушек.

– Где ты? – кричит Суи.

– Да здесь я, иду.

Через минуту Ксолотл уже среди вас.

– Нам не выбраться отсюда. Это пещера, из которой нет выхода…

– Ты в этом уверен? – спрашивает Суи.

– Увы, да. Совершенно уверен.

И Ксолотл спокойно, без эмоций, поясняет свои слова. К сожалению, он прав. Вы попали в ловушку, из которой нет выхода.

И это конец вашего приключения. Что ж, очень жалко.

44. Тибо обнажает шпагу и с жаром бросается в атаку. Ро-гадюка, спавшая вполглаза, тут же принимает бой. Её ловкость равна 5, и у неё 5 очков Жизни.

На этот раз предстоит смертельная битва, и Тибо не имеет права покинуть поле боя. Если ему удастся убить ро-гадюку, то вы можете войти в долину, расположенную слева, и продолжить очень осторожно свой путь. Переходите к пункту **20**.

45. Ксолотл с трудом двигается вперёд – земля под его ногами становилась довольно твёрдой. Тина кажется уже не такой вязкой, и нога Ксолотла скоро ступает на камни. Итак, удалось выбраться. Но возникла опасность с другой стороны: дно Болота стало незаметно опускаться. Через несколько минут вода доходит вам до пояса, а вот уже она вам всем по шею.

– Ничего, выплывем, – утверждает Тибо.

– Ты что же, считаешь, что это легко проделать с рюкзаками за спиной? – возражает Суи.



И она права. Не очень-то это приятное занятие – плыть с таким грузом. Но Ксолотл ведёт вас не наугад. Он то выбирает один путь, то немного возвращается, то пытается найти проход в другом месте. Но всё это бесполезно, и вы погружаетесь всё глубже.

– Ничего не поделаешь, – заключает Ксолотл. – Придётся перебираться здесь.

Он снял свой рюкзак и поплыл. Вы следуете его примеру и медленно плывёте, экономя силы. Но скоро всё осложняется. Вы цепляетесь за болотные водоросли, гниющие камыши. Их плети тянут вас за ноги, словно злые силы Болота стараются остановить вас любой ценой. Удастся ли вам переплыть это глубокое место?

Бросьте две игральные кости. Если сумма чисел окажется нечётным числом, то вы окажетесь в пункте **107**. А если это будет чётное число, переходите к пункту **180**.

46. И вот вы вступаете на дорожку, ведущую вправо, добрую четверть часа благополучно шагаете по ней. Она уже не так петляет, а под вашими ногами – никаких пауков и муравьёв. Но вскоре обстановка ухудшается. Тибо останавливается и шепчет:

– Странный запах! Откуда он?

Это запах Болота. Затхлый запах зверей и полусгнивших трав. Его приносят к вам порывы ветра, а вы никак не можете понять, откуда они налетают – слева или справа. А потом вас медленно окутывает туман. Сизый туман Болота, который постепенно сгущается. И вот вы уже ничего не видите даже в двух шагах. Ксолотл предупреждает:

– Осторожно! Тропинка исчез…

Он не успевает закончить фразу. Вы слышите треск, и земля под вашими ногами разверзается, да так, что вы даже не успеваете за что-либо ухватиться. И все вы



проваливаетесь в яму. Переходите в пункт **168**.



47. И действительно, десятью минутами позже вы добираетесь до плоскогорья Торфяных Мхов. Сейчас вы шагаете по земле, устланной ковром буйных трав, лишайников и мхов – этих странных мхов, которые через какую-то сотню лет превратятся в торф. Иногда, полагая, что нога нащупала твёрдую почву, вы вдруг погружаетесь в воду почти по пояс. После пятидесяти или шестидесяти шагов вы уже наполовину мокрые.

– Мне это не нравится, – бормочет Тибо.

Да к тому же ещё… Этот стойкий запах тины, поднимающийся вместе с тучами мошкары. Заросли тростника, камышей да клубки ужей. А вокруг мёртвая тишина, словно это место – плато Торфяных Мхов – проклято. Ещё несколько минут ходьбы, и Ксолотл предлагает:

– Может, пройдём по краю скалы, чтобы обогнуть это плато с востока…

– Как же! Это удлинит наш путь, – возражает Суи.

– Я понимаю, – спокойно отвечает Ксолотл. – Но ведь нам удалось это проделать на Холмах. Почему бы не попробовать и здесь?

Суи в нерешительности качает головой. Перед вами в каких-нибудь двухстах метрах висит марево – такое впечатление, что в воздухе вьются огромные тучи мошкары или где-то под землёй загорелись и тлеют торфяники. Всё это кажется очень тревожным. Тибо,

указывая на марево, замечает:

– В любом случае нам не удастся пройти здесь. Можно обойти это место слева или справа. Надо выбирать.

Если ты, Серж, последуешь совету Ксолотла и обогнёшь плато справа, то попадёте в пункт **101**. А если предпочтёшь пройти слева и напрямую пересечь плато Торфяных Мхов, то вы очутитесь в пункте **196**.

48. Несколько ударов вёсел, и вы плывёте по реке. Лодка, подхваченная течением, поначалу продвигается медленно, потом всё ускоряет и ускоряет ход. Кажется, что Тибо и Суи хорошо управляют лодкой. Ксолотл, как бы разговаривая сам с собой, тихо произносит:

– Уф! Кажется, нам удастся из этого выбраться…

А ты чувствуешь, что он не совсем в этом уверен и только пытается успокоить себя. И хотя ты уже слышишь нарастающий с минуты на минуту рёв порогов, ты всё же машинально отвечаешь:

– Конечно, удастся.

Но дальше Каньон делает поворот, и тогда в какой-то сотне метров от лодки ты видишь порог, который вам придётся преодолеть. Он весь усеян огромными, торчащими из воды камнями, а ревущая река, в вихрях воды и брызгах пены, прорывается сквозь него. И ты понимаешь, что вам придётся трудновато.

С каждой секундой течение становится всё более сильным. Суи и Тибо едва справляются с лодкой. Им из-за сильных водоворотов с трудом удаётся направлять её вдоль течения. Удастся ли вам удачно пройти пороги?

Бросьте две игральные кости. Если полученная сумма чисел будет равна 2, 3, 4 или 5, то вы окажетесь в пункте **2**. Если сумма составит 6, 7, 8 или 9 – вы в пункте **94**. А если сумма достигнет 10, 11 или 12, то вы попадаете в

пункт **127**.

49. Легко сказать: спать. А вы не подумали о шуме… Земля здесь неровная, некоторые валуны наползают друг на друга. Днём это было незаметно, но зато очень ощущается ночью. Ох уж этот продолжительный скрежет, от которого мурашки бегут по спине.

– Ну и ночка! – шепчет минут через пятнадцать Суи.

Иногда скрежет сопровождается слабым колебанием земли. Потом колебания почвы прекращаются и вновь повторяются, но уже в другом месте, и с ещё большей силой. Иногда вы слышите непрерывный треск, который то приближается, то удаляется. Суи поднимается и садится, прислонившись спиной к ближайшему камню.

– Это не может долго продолжаться! – говорит она. – Такое впечатление, что находишься в центре землетрясения. Хотя обычно это происходит очень быстро. Здесь же землетрясение очень странное, оно словно не торопится.

Чуть позже вы слышите более сильный треск. А вслед за ним – шум рухнувшей каменной глыбы. И это совсем близко от вас.

Вы все начинаете нервничать…

– Надо уходить отсюда, – вздыхает Тибо.

– А что это даст? – возражает Ксолотл. Мы же не можем угадать, где сорвётся следующий камень…

Ксолотл прав. И вы покорно остаётесь на этом месте, зная, что не сомкнёте глаз в течение всей ночи. Идите в пункт **208**.

50. Как только ты опустил три рубильника, сразу же послышалось частое тиканье, которое одновременно исходит от пола, от двери и от





стены.

– Забавная штука! – произносит Ксолотл.

Он кажется удивлённым, словно ожидал услышать нечто другое. Через минуту тиканье резко прекращается. Ты смотришь на своих спутников.

– Ну вот, не вышло, – вздыхает Тибо.

– Не торопись, – возражает Суи. – Ещё не всё потеряно. Подождём.

Смотрите, что там, в пункте **179**.

51. После длительного путешествия через заросли кустарников вы выходите к Большому Каньону. Суи и Тибо приближаются к обрыву и с большой предосторожностью заглядывают вниз.

– Тут нам не спуститься!

В этом месте глубина Каньона более ста метров, а южный его склон слишком крут. Помолчав целую минуту, Тибо высказывает своё мнение.

– Вероятно, всё же где-то можно спуститься… Подумаем, подумаем. Я ничего не обещаю. Предвидеть всё до конца невозможно. Могут встретиться неожиданности. Тогда мы не доберёмся даже до реки и будем вынуждены подняться обратно. А это уже глупо.

Ксолотл спокойно спрашивает:

– Ну а дальше?

– Если нам удастся спуститься вниз, – отвечает Тибо, – надо будет ещё перебраться через реку, а потом найти дорогу по северному склону. А я его пока не вижу. Значит, мы будем вынуждены пройти несколько дальше. Намного дальше.

Среди буйных зарослей хорошо видна тропинка, уходящая влево.

Так что же делать? С большими предосторожностями спуститься в Каньон именно здесь или пройти подальше

по тропинке и там пересечь Каньон? Если ты выберешь спуск, то вы окажетесь в пункте **118**. А если предпочтёте пойти по тропе в поисках другого пути, переходите в пункт **80**.

52. Вы мужественно продолжаете взбираться по трудному для подъёма северному склону. Вы наконец без происшествий добираетесь до его вершины, но так утомлены, что теряете по 5 очков Жизни. Но вы их восстановите после обеда. Если, конечно, он у вас ещё остался.

Теперь, когда вы закончили переход через Большой Каньон, вы стоите у входа в прерию Хёлей, а именно в пункте **136**.

53. Несомненно, хёль мёртв, но всё-таки вы несколько обеспокоены. Конечно, Тибо сражался, не производя особого шума, но… но… А если другие хёли находились поблизости и поняли, что идёт бой, что тогда?

– Нужно, чтобы они нас не нашли, – шепчет Ксолотл.

Вы очень внимательно осматриваете прерию. Ничто не указывает на близость хёлей. И тут Суи вполголоса замечает:

– Смотрите, здесь тропинка… Это первая тропинка, которую вы обнаружили в этой странной прерии. В семистах или восьмистах метрах от вас вы замечаете серое строение, напоминающее то ли ангар, то ли мастерскую. И тропинка, кажется, ведёт именно туда.

– Ну и хорошо! – восклицает Тибо. – Значит, туда и идём.

Что вы и делаете, и теперь вы в пункте **32**.

54. Ксолотл не ошибся. Взбираясь на холм, вы действительно удаляетесь от Болота, а заодно и

от его ловушек, от ро-москитов и топей. Через несколько минут вы выныриваете из пелены тумана и чувствуете себя более
или менее спокойно.

Тибо становится во главе группы, и вы входите в Лес. Он оказался именно таким, каким вы его себе представляли, когда разглядывали из Черепашьей бухты. Мрачный, густой, с огромными старыми деревьями, тучами жужжащих насекомых и поющими птицами. В первые минуты по тропинке шагается легко, и она, очевидно, не сулит вам ловушек.

Но дальше ваше положение начинает осложняться. Вы встречаете пауков – огромных, волосатых, которые стремительно носятся по собственной паутине в постоянном поиске жертвы. А под ногами в листьях прячутся гадюки и ползают большие, в сантиметр длиной рыжие муравьи.

– Чёрт возьми! – шепчет Суи. – Лучше бы остаться в Болоте.

Немного погодя Тибо останавливается. Что-то зацепилось за его джинсы и вырвало из них малюсенький кусочек ткани. Вы приближаетесь и видите растение с круглыми листьями, которое слегка покачивается среди высокой травы. Все его листья унизаны зубами. Один из листьев медленно пережёвывает голубую ткань.

– Ух, – бормочет Ксолотл. – Растение – хищник, пожирающий мух. Это противно, да к тому же оно здесь не одно!

И действительно, вы видите вокруг себя много растений подобных тому, которое только что напало на Тибо. Это плотоядные растения, и они, конечно, не насытятся одной лишь одеждой. Чуть поодаль тропа раздваивается. Какую дорогу выбрать, чтобы избежать опасности? Если ты, Серж, выбираешь левую тропинку,



тогда вы оказываетесь в пункте **140**. А если предпочитаешь пойти по правой – в пункте **186**.



55. Бой был трудным и Тибо рад, что он закончен. Он тщательно вытирает шпагу, терпеливо снимая прицепившуюся к пей паутину ро-паука.

– Мне очень не нравятся ро-животные, особенно вот такие, – ворчит Тибо.

Вы продолжаете идти по тропинке и, попав в менее опасное место, без устали шагаете ещё около часа, не встретив ни малейшей опасности – ни рыжих муравьёв, ни гадюк, ни пауков.

Уже близко опушка Леса. Вы проходите ещё триста или четыреста метров, и вот перед вами равнина Белёсых Трав. Переходите к пункту **31**.

56. Не теряя ни минуты, вы разводите огонь, благо что вокруг полно сухих папоротников и трав. И вскоре в ночное небо поднимается яркое и весёлое пламя. Вероятно, его можно заметить издалека, но тепло заставляет вас забыть об опасности. Вы быстро согреваетесь и спокойно засыпаете, оставив одного из вас караулить и поддерживать огонь.

Так, без всяких осложнений, проходит ночь, и вы просыпаетесь на рассвете, прекрасно отдохнув. Ксолотл, выспавшийся, кажется пребывает в хорошем настроении.

– Как хорошо, что мы развели огонь, – обращается он к Тибо. – Я был уверен, что мы ничем не рискуем.

– Как бы не так! – возражает Тибо. — Этой ночью ничего не случилось, но это ещё ни о чём не говорит. Неприятности могут поджидать нас впереди.

И вы снова отправляетесь в путь и идёте ещё пару часов без всяких происшествий. Вы покидаете равнину Белёсых Трав и входите в область Луж. Переходите к пункту **123**.

57. Тибо выхватывает шпагу и размахивает ею, чтобы отогнать бассета. И это ему прекрасно удаётся. Вы один за другим оказываетесь на правом отроге ущелья. Никто из вас не покусан, и собака не получила ни единой царапины. Вы удаляетесь уже метров на двадцать, а бассет даже не пытается вас догнать. Он растягивается на земле, кладёт морду на передние лапы, смотрит на вас ласковыми, добрыми и печальными глазами, а потом начинает плакать. Он издаёт протяжный и горестный стон, который, кажется, идёт из глубины его собачьей души. Вы крайне удивлены и непроизвольно останавливаетесь.

– Что происходит? – удивляется Суи. – Я никак не пойму этого пса. Мне кажется, он хочет вернуть нас обратно.

– Ну нет, – протестует Тибо. – Вспомните о нашей цели. Лично я продолжаю путь.

А бассет взвыл ещё сильней, словно его душила тоска. Тибо машинально пододвигается к нему, а Ксолотл после некоторого колебания шепчет:

– Такой плач о чём-то говорит…

Если вы вернётесь – бассет вас тихо пропустит. Он немного поскулит, но слёзы его высохнут. А вы без труда сможете оказаться на левом отроге ущелья. В этом случае вы окажетесь в пункте **93**. Если же вы предпочтёте продолжать путь по правому отрогу, то придёте в пункт **164**.

58. Тибо вытирает свою шпагу, всю красную от крови. Тем временем ты, Серж, смотришь на то, что осталось от бедного животного, и тебе становится жаль его. Действительно ли нужно было убивать эту рокошку?

– Жалко, – шепчет Суи. – Мы оказались не правы.

Но вы продолжаете путь. Сворачиваете на левую тропинку, которая поначалу кажется вам безопасной. Она петляет среди Леса, и вы следуете по ней уже минут пятнадцать, не замечая ничего необычного. А потом на вашем пути появляется много-много паутины, но это вас не слишком беспокоит. Переходите в пункт **201**.

59. Вы вчетвером неподвижно, затаив дыхание, сидите за высокими зарослями кустарника. Время от времени вам слышится тихое рычание. Не понимая, откуда оно идёт, вы чувствуете однако, что ярби всё-таки приближается. Сердцебиение у всех вас усиливается с каждой минутой, и Суи едва слышным голосом произносит:

– Сейчас мы его увидим… И через несколько мгновений вы видите его, выходящего из-за кустарника. Он совершенно такой, каким его описал Губер. Сначала ярби медленно движется, потом останавливается, тщательно обнюхивая землю. Затем он поднимает голову и озирается по сторонам. Вы замерли и не осмеливаетесь даже дышать.

Внезапно ярби отворачивается. И тогда вы понимаете, что он вас не заметил. Он удаляется от вас медленно и спокойно, прекратив поиск. Всё это длится не более десяти секунд, но эти десять секунд показались вам вечностью.

– Уф! – вздыхает Суи. Вы остаётесь в укрытии ещё несколько минут, но ярби не отходит от вас на

достаточное расстояние. Потом Тибо подаёт знак, и вы осторожно начинаете свои путь по области Луж. И вот вы уже в пункте **206**.



60. Вы шагаете по тропе, ведущей налево. Сейчас солнце уже почти касается горизонта. Через полчаса Ксолотл вдруг предлагает:

– Может, остановимся?

– Подожди! Лучше посмотри туда, — отзывается Тибо.

И он указывает на нечто метрах в пятидесяти от вас, с трудом различимое в сумерках. Это небольшая, непонятного происхождения ложбина.

– Ты что, хочешь лечь спать в этой рытвине? – удивляется Суи.

– А почему бы и нет? – отвечает Тибо. – Но только надо ещё узнать, что это такое. Пойдём, посмотрим.

Сказано–сделано. И вы вчетвером направляетесь к ложбине. И теперь вы переходите в пункт **8**.

61. Легко сказать: спать. Но вы не подумали о шуме… Ветер непрерывно днём и ночью продувает Большие Скалы. Он врывается в ущелья с протяжным и унылым, похожим на печальный голос сирен, завыванием, от которого мурашки бегают по коже. Минут через пятнадцать Суи шепчет:

– Да, невесело!

Порою всё стихает, а затем ветер меняет направление, и гул слышится с другой стороны; ещё более жуткий, чем

прежде. Никому из вас четверых не удаётся уснуть. Вы нервничаете и готовы что-нибудь предпринять, не важно что. Немного погодя Тибо решает действовать.

– Мы здесь не будем останавливаться, – предлагает он. – Для ночёвки надо выбрать другое место.

Вы все встаёте и наугад бродите по близлежащим ущельям.

– Ничего это не даст, – ворчит Суи. – Куда бы мы ни пошли, шум только усиливается. Лучше оставаться на том месте, где мы сейчас, иначе мы совсем заблудимся…

Вы возвращаетесь на прежнее место и садитесь на землю, привалившись спинами на камни. И теперь вы наверняка знаете, что не сомкнёте глаз всю ночь. Следуйте в пункт **147**.



62. Теперь ты, Серж, убеждён, что тебе не следовало трогать рубильники. Твоё беспокойство возрастает с каждой минутой. Ты едва осмеливаешься взглянуть на своих спутников. Молчание затягивается…

Наконец Суи решается заговорить:

– Ты должен был попроб…

Но она не успела больше ничего сказать. Ужасный треск заглушил её голос. Вокруг вас ходуном заходили стены, лестница с шумом обрушилась.

– Вот это да! – шепчет Ксолотл.

Обломки лестницы завалили выход из подземелья. Вы становитесь такими же пленниками, как и Оллир, место заточения которого вы так и не нашли. И никто не явится

сюда, чтобы освободить вас. Вам остаётся только ждать смерти. И это конец вашего приключения. Ну что ж, очень жаль…

63. Приблизившись, вы замечаете малюсенький, едва различимый в тумане островок шириною в десять–пятнадцать метров.

– Стойте! – вскрикнул Тибо. – Этот островок мне что-то напоминает! Такое впечатление, что нам рассказывали о чём-то подобном. Но кто же это был?

– Ты хочешь сказать, что Оллир может быть заточён на этом островке?

– Ну конечно, да!

Достигнув берега Озера, вы среди камышей находите привязанную лодку, достаточно вместительную для четверых.

– Это именно то, что нам нужно! – торжествует Тибо.

Ксолотл приближается к лодке и, тщательно осмотрев её, высказывает своё мнение:

– Она выглядит вполне добротной.

– А мне кажется, что на этом островке мы ничего не найдём. Не стоит туда плыть, – заключает Суи.

А на берегу легко различить две тропинки. Одна из них ведёт на север, а другая – на северо-восток, но обе, несомненно, могут вывести к Большому Каньону. Серж, чей совет ты выберешь, Тибо или Суи? Если вы решите обследовать островок, то переходите в пункт **162**. Если предпочтёте идти по тропе, ведущей на север, – ступайте в пункт **80**. А если вас больше притягивает тропа, бегущая на северо-восток, то вы окажетесь в пункте **51**.

64. Вы переживаете ужасные часы. У вас создаётся впечатление, что холод постоянно усиливается,



и что ночь никогда не кончится. Никто из вас больше не пытается заснуть. Суи иногда поднимается, чтобы сделать несколько шагов и согреться, и почти тотчас вновь садится. Ксолотл свёртывается комок, пытаясь уснуть. Он не двигается и не произносит ни звука. Тибо, кажется, легче всех переносит холод. Время от времени он бросает какую-нибудь фразу, чтобы подбодрить друзей. Но ему никто не отвечает.

Наконец занимается заря, и вы решаете продолжать путь. Но эта ужасная ночь отнимает у каждого из вас по 10 очков Жизни. Пообедав, вы их восстанавливаете. Но этот обед вам придётся вычеркнуть из Листка приключения.

После обеда вы почти согрелись и следующие два часа шагаете без всяких происшествий. Вы покидаете равнину Белёсых Трав и вступаете в область Луж. Переходите в пункт **210**.

65. Итак, ползком, на четвереньках, вы продвигаетесь вправо. Уже через пять-шесть минут вы уверены, что избежали опасности, и хёли далеко. Вы поднимаетесь и дальше шагаете нормально, не забывая наблюдать за окружающей вас высокой травой.

Немного погодя Суи делает открытие:

– Ой, смотрите, что это здесь?

На земле валяется стеклянный шар величиною в два кулака. По крайней мере он кажется вам стеклянным, но когда вы его попытались поднять, он оказался тяжелее

свинца. И что-то в нём таится необычное…

– Забавная штука! – шепчет Ксолотл.

Этот шар словно живой, он неярко светится, будто в нём заключено маленькое пламя, которому для горения совсем не нужен воздух. Никто из вас не имеет ни малейшего представления о шаре.

– Что делать? – спрашивает Суи. – Возьмём его или нет?

– Я к нему не притронусь! – тут же отзывается Ксолотл.

Тибо делает неопределённый жест, который можно понять как угодно… Если ты решишь взять таинственный шар с собой, то вы все окажетесь в пункте **28**. А если ты считаешь, что его не надо трогать, то переходите в пункт **151**.



66. Болото действительно уже не опасно. Вода едва доходит вам до колен, ро-москиты исчезли, всё реже встречаются ужи и водяные пауки. Вскоре вы выходите к небольшому пляжу. Он находится на пологом берегу у подножия проступающего в тумане холма. И вы безошибочно понимаете, что здесь начитается район Больших Скал. Переходите к пункту **24**.

67. Сделав пятьсот—шестьсот шагов, Ксолотл заявляет:

– Как видите, мы выбрали не лучший маршрут.

Вы находитесь на вершине скалы, на западной стороне острова. Солнце медленно сползает к горизонту. Внизу, в сотне метров под вами, плещется океан. А узкая тропинка теперь повернула к северу и по отлогому склону скалы спускается вниз.

– Ну почему же? – возражает Тибо. – Раз есть дорога, надо её обследовать до конца.

Затем вы, следуя совету Тибо, начинаете спускаться по тропинке. Пройдя половину пути, вы обнаруживаете ещё одну дорогу, которая ведёт к равнине Белёсых Трав. Продолжать спуск или снова подниматься?

– У нас нет никакой надежды найти Оллира там, внизу у подножия скалы, – убеждённо заявляет Ксолотл.

– Что тут, что там, – замечает Тибо. — Найти его везде сложно.

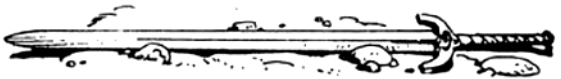
Если ты решишься спуститься к океану, то вы окажетесь в пункте **141**. А если предпочтёшь подняться к равнине Белёсых Трав, то отправляйтесь в пункт **90**.

68. Вы отошли от воронки уже на двести–триста метров. Когда солнце почти совсем спряталось за горизонт, Ксолотл решительно объявляет:

– Я едва волочу ноги. Дальше в такой тьме идти невозможно. Если уж нужно заночевать на этой равнине, то лучше это сделать здесь.

Перед вами расстилается необозримая равнина Белёсых Трав. Ничто больше не привлекает вашего внимания. Ничто, кроме папоротников и высокой травы. Растения сейчас, в свете сумерек, кажутся совсем белыми.

– Какая разница? Здесь ничуть не хуже, чем где-то в другом месте, – отвечает Суи, сбрасывая рюкзак. И вы переходите в пункт **91**.



69. Вы вступаете в левое ущелье, проходите шагов триста, и оно вновь приводит вас к развилке – и опять перед вами два ущелья. Но на сей раз, даже после очень тщательного осмотра, Тибо не находит никакого указателя.

– Как быть! – восклицает он. – Что делать? Идём налево или направо?

– Нет проблем! – отвечает Ксолотл. – Попробуем пойти на север. Да и компас у нас для того, чтобы им пользоваться.

Сказано–сделано. И вы идёте направо, в ущелье, которое ведёт вас к северу. Вы проходите ещё пятьсот–шестьсот шагов, и тут Ксолотл внезапно останавливается.

– Ну дела, – бурчит он вполголоса.

– Что с тобой? – спрашивает Суи.

– Мы не меняли направления, а компас сейчас показывает на юг. Эта штука больше не работает.

А всё объясняется очень просто. Где-то поблизости, несомненно, находятся залежи магнитных руд: они-то и меняют показания стрелки компаса. В замешательстве вы переглядываетесь… Надвигается ночь, и когда вы бросаете взгляд на небо, вы уже видите первые звёзды. И тогда Тибо предлагает:

– Ну что, устроимся здесь?

– А почему бы и нет? — сбрасывая рюкзак, отвечает Суи. – Здесь ничуть не хуже, чем в любом другом месте.

Она развязывает рюкзак и вынимает еду, которую вы после трудного дня с аппетитом съедаете. Кстати, не забудьте вычеркнуть этот обед из Листка приключения.



Проглотив последний кусок, Тибо советует:

– А теперь давайте спать.

– Ладно, – соглашается Суи.

И вы как можно удобнее утраиваетесь на ночлег. И теперь переходите в пункт **155**.



70. Приблизившись к замку, вы чувствуете, что наконец достигли цели. Наверняка Оллир находится в этих развалинах, и надо было пересечь весь остров, чтобы найти его здесь. Через несколько минут вы находите каменную лестницу, которая ведёт в подвал, и там вы обнаруживаете тяжёлую дубовую дверь, за которой находится темница. И в ней действительно сидит узник. Вы говорите с ним сквозь дверь, он вам отвечает:

– Да, я Оллир. Прошу вас, освободите меня…

В двери нет замочной скважины, но справа от двери в стену вделаны три маленьких рубильника. Все три в нейтральном положении, и каждый из них можно поднять или опустить. И совершенно очевидно, что они служат для того, чтобы открывать темницу.

– М-да, – произносит Тибо. – Эти штуки опасны. Они могут быть и ловушками. Нужно сообразить, можно ли их трогать…

И он прав. Одно неосторожное движение может повлечь за собой катастрофу либо просто заблокировать дверь. А каково будет тогда Оллиру? Ясно, что следует хорошенько подумать, прежде чем трогать эти

рубильники. Пришло время тебе, Серж, вспомнить всё, что ты увидел и узнал на острове Осьминогов, с кем говорил, какие необычные предметы находил… Всё может привести тебя к разгадке тайны.

Подумай хорошенько…

Если ты решишь опустить левый рубильник, подняв два остальных, – вы все в пункте **157**. Если предпочтёшь опустить вниз все три рубильника – переходите в пункт **174**. А если тебе захочется опустить правый рубильник, а два других поднять – направляйтесь в пункт **135**. Опуская средний рубильник и поднимая два остальных, вы окажетесь в пункте **50**. А если же, наоборот, ты опускаешь два других – то вы в пункте **16**. Подняв все три рубильника, вы очутитесь в пункте **120**. Подняв же левый рубильник и опустив два остальных, вас ждут в пункте **33**. И, наконец, поднимая правый рубильник и опуская при этом два других, смело следуйте в пункт **193**.

71. Ветер, кажется, стих, и вы, вздохнув с облегчением, продолжаете свой путь. Но внезапно на вас обрушивается третий, и самый мощный, шквал ветра.

Ветер пронзительно свистит в ваших ушах, а мост так раскачивается из стороны в сторону, что тросы от напряжения трещат всё сильнее и сильнее… И вдруг у вас за спиной одновременно обрываются оба троса, и весь мост летит в тартарары, увлекая за собой в бездну всех четверых.

А так как в этом месте глубина Большого Каньона достигает ста метров, никто из вас не останется в живых после такого падения. И это конец вашего приключения. Жаль, очень жаль.





72. Область Луж – это огромное пустынное пространство с неровной, словно изрытой почвой, колючим кустарником, редкими пучками выжженной солнцем травы и многочисленными мутными лужами. С первых шагов Ксолотл начинает нервничать. А это с ним случается крайне редко.

– Тебе что-то не нравится? – осторожно спрашивает Суи.

– Дело в том, что здесь, по-моему, водятся ярби.

Суи пожимает плечами.

– Тогда нам, вероятно, попались бы их следы?

– Да, но только не на такой твёрдой почве, как эта.

А почва действительно скалистая, вся усеянная острыми камнями и настолько твёрдая, что едва ли сохранит следы животных, которые могут легко скрываться в здешних зарослях.

Ксолотл прав: область Луж очень опасна. В течение часа вы с большими предосторожностями беспрепятственно продвигаетесь вперёд. А затем внезапно слышится довольно мощный рёв – низкий и протяжный, похожий на угрожающее рычание тигра.

– Ярби, – шепчет Тибо. – Но он ещё далеко.

– Да, очень далеко, – подтверждает Ксолотл.

Ты бросаешь взгляд на своих спутников и убеждаешься, что, несмотря на эти ободряющие слова, все трое встревожены. И хотя вы уверены, что ярби ещё очень далеко, и вы не можете его разглядеть, вы всё-таки долго

озираетесь по сторонам.

– Рёв слышится с запада, – поясняет Тибо.

Вы разворачиваете карту и внимательно изучаете её.

– Он, наверное, у Большого Каньона, – предполагает Суи. – Было бы безумием двигаться сейчас налево – ведь тогда мы пойдём навстречу ярби. А если направиться к северу, то мы окажемся вот здесь… – Суи указывает на карте на маленькую любопытную пометку, которая как бы пересекает Большой Каньон. – Этот знак, – продолжает она, – наверное, подсказывает, что там находится безопасный переход. Я в этом почти уверена.

– Ну что ж, идём туда, – решает Ксолотл.

– Конечно, – соглашается Тибо.

– Э, нет, это не так-то просто. Посмотрите-ка сюда. Вы забыли, что на нашем пути Озеро… Может, на этом озере мы встретим что-нибудь интересное. Было бы жаль это пропустить.

Ксолотл и Тибо в нерешительности остановились. А ты, Серж, если выберешь дорогу на север, чтобы убедиться, что через Большой Каньон перекинут мост, веди всех в пункт **131**. А если предпочитаешь идти к Озеру, то вы окажетесь в пункте **199**.

73. Итак, во главе с Ксолотлом вся группа вступает в Болото. И вы очень быстро убеждаетесь, что были правы, опасаясь его. Повсюду бегают огромные водяные пауки, да и ужей хватает. Влажный тёплый туман словно прилипает к коже. Мутная вода Болота местами бурлит и образует водовороты.

– Действительно такого нигде и никогда не увидишь, – шепчет Суи. – Это настоящая непроходимая гать.

Она говорит тихо, словно опасается, чтобы её не подслушал кто-нибудь чужой. Осторожно двигаясь, вы

проходите ещё шагов двести. Неожиданно Ксолотл останавливается.

– Посмотрите туда, – шепчет он. – Вон там впереди что-то непонятное… – И он показывает на серое, проступающее в тумане пятно, похожее на причудливое, опустившееся на воду облако. Облако непрерывно меняет форму и гудит.

И Тибо тотчас же догадывается:

– Ро-москиты! Не может быть и речи о том, чтобы оказать им сопротивление. Не следует даже приближаться к ним. Любой ценой надо постараться обойти это опасное облако либо слева, либо справа. Если ты выбираешь путь налево – вы все в пункте **110**. А предпочитаешь идти направо – переходите в пункт **189**.



74. Итак, вы усаживаетесь в лодку. Суи и Тибо берутся за вёсла, и вы берёте курс на остров. Но оказавшись на нём, вы разочарованы. На острове ничего нет, кроме зарослей тростника, хвоща и камышей.

– Ну вот, – ворчит Тибо. – А я ведь надеялся найти здесь Оллира. Ну что ж! Ничего не остаётся, как вернуться обратно.

Да, но с лодкой что-то неладно. В ней обнаружилась пробоина, которая всё время увеличивается. И, стало быть, вода всё больше наполняет лодку. Вы кое-как её вычерпываете и отчаливаете.

– Нам не переправиться, – хладнокровно заявляет Ксолотл.

И это правда. Лодка постепенно погружается. И вскоре вы прыгаете в воду и плывёте. Но, увы, недолго. Вокруг вас появляются буруны, и вы вдруг с ужасом осознаёте, что множество рыб окружают вас.

– Пираньи, – шепчет Суи.

Да, на вас стремительно нападают грозные, плотоядные пираньи. И, увы, их слишком много, чтобы вы смогли уцелеть. И это конец вашего приключения. Жаль… жаль…

75. Гигантские глыбы продолжали скатываться по склону, круша всё на своём пути. Вы, затаив дыхание, краем глаза следите за ними, укрывшись за каменным выступом.

– Плохи наши дела, – шепчет Тибо.

Один из камней ударяется о выступ и отскакивает. Но, вероятно, этим ударом приводится в действие тайный механизм. Вы слышите глухой взрыв под скалой, и в тот же момент земля под вашими ногами неожиданно разверзается. Вы проваливаетесь в какую-то яму, а обломки камней, комья земли вместе с травой и ветками обрушиваются на вас. Через несколько секунд все вы погребены. И нет никакой надежды, что кто-то придёт и спасёт вас. Это конец вашего приключения. Какая жалость…



76. Вы осторожно продолжаете пробираться по лощинам, стараясь двигаться на север.

И снова вы идёте крадучись, опасаясь всего и вздрагивая от любого хруста ветки или крика птицы. Ветки ежевики, цепляясь за одежду, тянут вас назад. И ро-муравьи тоже отнимают у вас время. Ведь от них надо избавиться. Ещё минут сорок пять такой напряжённой ходьбы, и Ксолотл шепчет:

– Запах всё слабее и слабее. Если повезёт, то выберемся, и…

Но он не успевает закончить фразу – в джунглях слышится рёв. Этот низкий и протяжный звук напоминает рычание тигра. Вы с беспокойством переглядываетесь, понимая, что это кричит ярби.

– Он далеко отсюда, – размышляет Суи. – Не менее чем в двухстах или трёхстах метрах.

– Тише, тише, – делает знак Тибо.

– Почему тише? Ты думаешь, что…

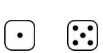
– Да. Ярби может услышать нас издалека. Больше ни звука.

И вы, бесшумные как тени, продолжаете двигаться на север. Удастся ли вам уйти от ярби?

Брось две игральные кости. Если полученная сумма чисел будет равняться пяти или окажется больше, переходите в пункт **35**. Если же сумма составит 2, 3 или 4 – следуйте в пункт **146**.

77. Медленно отступая, вы одним глазом следите за ро-змеем, который продолжает крепко спать. Это огромная и довольно опасная рептилия. В неясном свете Болота её чешуя отливает медным блеском.

Тибо споткнулся и очень тихо выругался. Но ро-змей зашевелился во сне. Неужели проснётся? Вы все с бешено бьющимися сердцами замерли в молчании. Минута тянется долго… как целый час… Нет, ро-змей снова заснул, всё кончилось благополучно, и вы продолжаете





путь.

После часа ходьбы Суи начинает терять терпение.

– Это какое-то заколдованное болото! Здесь нет ни одного ориентира, и мы бродим по кругу. Мы так можем бродить ещё лет сто пятьдесят. Серж, надо что-то предпринять!..

Ты даже не успеваешь ответить. Нет, даже Суи ещё не заканчивает фразу, как какое-то жужжание привлекает твоё внимание. Это одинокий ро-москит принялся летать над вашими головами. А потом невдалеке буквально из ничего появились и другие. И вы оказываетесь в пункте **115**.



78. Когда вы уже совсем собрались уходить, ситуация окончательно испортилась… В джунглях раздаётся этот низкий и протяжный звук, он напоминает рычание тигра. От этого рёва стынет кровь в жилах и замирает сердце. Ты, Серж, догадываешься, что это ярби и что он, несомненно, близко. Трое твоих спутников замолкают, а Ксолотл жестами велит вам замолчать и не шевелиться.

И в этот момент вы слышите тяжёлые шаги огромного животного, которое, судя по поступи, не намерено прятаться. Как и полагал Ксолотл, ярби действительно рядом. Сейчас он вас пока не видит. А что произойдёт, когда он выйдет из-за холма? Вам остаётся лишь как можно бесшумнее спрятаться и надеяться, что ярби вас не заметит…

Брось две игральные кости. Если полученная сумма

чисел будет равняться 10, 11 или 12, тогда вы все направляетесь в пункт **149**, а если она окажется равной девяти или меньше – отправляетесь в пункт **184**.

79. Вы осторожно, пригнувшись, почти на четвереньках пробираетесь среди высоких трав. Вас не видно, и вы идёте вслепую, не зная, где находятся хёли. Время от времени вы останавливаетесь, чтобы прислушаться к звукам прерии и сориентироваться.

– Они, по-моему, слева, – шепчет Ксолотл.

– Нет, справа, – возражает Суи.

Вы, затаив дыхание, беспокойно переглядываетесь. Потом снова прислушиваетесь. Теперь вы отчётливо слышите, как шуршит трава, но не можете определить, где именно. Тибо несколько раз поворачивает голову и тоже внимательно прислушивается. В полном молчании проходит минута. Затем Ксолотл повелительным жестом приказывает вам незамедлительно уходить.

С прежней осторожностью вы отходите на десяток метров. Вам ясно, что вы обыкновенная добыча для хёлей. Тибо вновь останавливается и показывает на высокую траву, находящуюся прямо перед вами. Все сразу понимают смысл его жеста: «Стоп! Они сейчас прямо напротив нас».

Удастся ли вам ускользнуть от хёлей? Брось, Серж, две игральные кости. Если полученная сумма чисел составит 2, 3 или 4 – направляйтесь в пункт **98**. А если выпадет 5 очков или больше – вы все в пункте **160**.



80. После длительного перехода через заросли вы приближаетесь к Большому Каньону. Ксолотл и Суи, подойдя к самому обрыву, осторожно наклоняются над ним, чтобы посмотреть, что же из себя представляет Каньон.

– Нормально, – оценивает ситуацию Ксолотл.

Глубина Каньона в этом месте менее пятидесяти метров, а его южный склон достаточно пологий. Среди скал вы замечаете извилистую тропинку, которая, вероятно, должна привести вас к берегу реки. Суи внимательно и долго смотрит на долину и вдруг кричит:

– Смотрите, там в конце тропинки лодка! Лодка для вас явилась полной неожиданностью.

Ксолотл её не заметил, потому что она наполовину скрыта зарослями. Лодка, без сомнения, смогла бы вам пригодиться для переправы через реку.

– Интересно, можно ли ею воспользоваться? – спрашивает Тибо.

Естественно, никто не знает. А перед вами в зарослях теряются две дорожки – одна уходит налево, а другая вправо. Какую вы выберете для того, чтобы пересечь Каньон и перебраться в другую местность?

Если ты, Серж, захочешь спуститься к лодке – то веди своих друзей в пункт **195**. Если предпочитаешь идти по левой тропинке, чтобы найти другое, более безопасное место для переправы, то все – в пункт **131**. А если тебе больше нравится идти по правой тропинке, тогда – смелее в пункт **51**.

81. Несколько минут ты ещё бодрствуешь, но усталость и ночная жара оказываются сильнее тебя. Заканчивается всё тем, что, улёгшись в высокой траве, ты незаметно для себя засыпаешь и спишь глубоким сном до самого утра.

⚀ ⚁

Когда ты просыпаешься, день в полном разгаре.

Трое твоих спутников уже поднялись и сразу тебе рассказывают о том, что произошло ночью.

У нас украли рюкзаки, – докладывает Тибо. – У нас не осталось ни еды, ни Животворной мази. Ничего не осталось…

Ты издаёшь какие-то звуки, потому что больше не в состоянии что-либо произнести. Ты поражён, убит, уничтожен такой новостью. Всё потеряно, потому что ты заснул этой ночью. Секунд через десять к тебе возвращается дар речи, и то только для того, чтобы хоть как-то извиниться.

– Кошмар! Это моя ошибка. Я любой ценой пытался не заснуть. Если бы я только окликнул Ксолотла… Я вёл себя как разиня.

Ты видишь, что трое твоих спутников очень расстроены, но ни словом не упрекают тебя. Ксолотл даже ласково говорит:

– Ну ладно, не расстраивайся! Всё равно это не поможет.

А Суи тут же добавляет:

– Главное, не засиживаться тут. Мы тщательно осмотрели окрестности и напали на след.

– И что из этого?

– А то, что, несомненно, это следы тех, кто украл наши рюкзаки. И если мы пойдём по этому следу, то сможем найти и еду, и Животворную мазь. Но может быть и иначе.

– А как иначе?

– А так, что нам придётся как можно скорее убираться отсюда на север. Но тогда мы ничего не вернём…

И если вы решите идти по следу, который может оказаться следом ваших воров, то направляйтесь в пункт **124**. А если вы оставите всякую надежду найти ваши

рюкзаки и хотите как можно скорее покинуть плато Торфяных Мхов – тогда быстрее в пункт **169**.

82. Приблизившись к пламени, вы осознаёте, что оно более опасное, чем огненная стена.

– Вот это да! – шепчет Суи. – Нам ни за что не удастся его преодолеть. Слишком широко оно раскинулось.

Тибо приближается и протягивает к огню руки, словно хочет их согреть. А потом заявляет:

– А знаете, это не совсем обычное пламя. И нам, вероятно, удастся прорваться сквозь него, если мы, задержав дыхание, стремительно бросимся вперёд. Перетерпим какое-то неприятное мгновение – и всё!

Вы делаете глубокий вдох, набираете в лёгкие воздуха и смело бросаетесь в голубое пламя. Через двадцать секунд вы вне опасности, только одежду подпалили.

– Ничего страшного, – заявляет Тибо.

После такого происшествия спать больше никому не хочется. Все мечтают как можно быстрее убежать от этого проклятого места. И вы, чтобы немедленно покинуть плато Торфяных Мхов, продолжаете путь при лунном свете. А теперь направляйтесь в пункт **129**.



83. Вы шагаете по тропинке уже более часа, и вдруг слышится ужасное «миа-а-а-ааау!». Тибо останавливается как вкопанный. В этом месте дорога раздваивается. При входе на левую тропинку вы замечаете кошку. Или, вернее, вы прежде всего видите её золотисто-жёлтые глаза, которые светятся в полутьме зарослей.

– Ро-кошка! – шепчет Тибо.

Кошка вся чёрная, и только кончики её лап белые. Она вся сжимается, словно готовится к прыжку. И потом опять яростно мяучит: «миа-а-ау!».

Ро-кошка достаточно крупная и кажется весьма агрессивной. Вероятно, она здесь находится для того, чтобы охранять путь, ведущий налево. И очевидно, что при малейшем неосторожном движении она прыгнет на вас. Что делать? Если ты захочешь атаковать ро-кошку, то направляйся вместе со всеми в пункт **177**. Если хочешь попытаться задобрить ро-кошку, то все переходите в пункт **25**. А если из предосторожности ты предпочтёшь уйти по правой тропинке, то перебирайтесь в пункт **46**.

84. Ксолотл самым тщательным образом обследует дверь и обнаруживает маленькую деревянную деталь, которая на первый взгляд здесь совершенно не нужна, и попала сюда по ошибке.

– Понятно, – говорит он. – Дверь откроется, когда мы вытянем эту деревяшку.

Да, конечно… Но сказать – ещё не сделать. Ксолотл целых полчаса старается из всех сил её вытащить. Совершенно безуспешно. Ксолотл предпринимает новые попытки, но в конце концов отчаивается.

– Ужас, – бормочет он. – Такое впечатление, что эта штука приклеена и нет возможности её отодрать. Не пойму, в чём дело.

И тогда вы все осознаёте, что попали в ловушку и выбраться из неё тяжело. Чтобы выйти из хижины, нам придётся вышибить дверь. Вы пытаетесь это сделать вчетвером, но эта заброшенная лачуга оказывается более прочной, чем вы себе представляли. В течение часа вы трудитесь как каторжники, и вот наконец вы свободны… Но прежде чем снова отправиться в путь, нам надо



немного отдышаться, потому что вы действительно доведены до изнеможения. В результате упорного труда вы потеряли по 5 очков Жизни. Но восстановите их после обеда, который нужно будет вычеркнуть из Листка приключения.

После еды вы наконец отправляетесь в путь и шагаете без всяких происшествий целых два часа. Вы покидаете равнину Белёсых Трав и входите в область Луж. А теперь отправляйтесь в пункт **210**.



85. Вы идёте вслепую уже добрых четверть часа, но вот Ксолотл поднимается во весь рост.

– Что случилось? – интересуется Тибо.

– А ты не видишь? – отвечает Ксолотл. – Я нашёл тропинку, и мы можем нормально по ней идти.

Это первая тропинка, которую вы обнаруживаете в этой странной прерии. Вы оглядываетесь по сторонам, но ничто не указывает на близость хёлей. В семистах или восьмистах метрах вы замечаете серое строение, похожее на ангар или мастерскую. И тропинка, кажется, ведёт именно туда.

– Решено, – заявляет Тибо.

В его голосе не слышится ни малейшего колебания. И, не заботясь больше о хёлях, вы быстрым шагом движетесь по тропинке. Направляйтесь в пункт **32**.

86. Вы обследуете южный берег в надежде найти брод или какой-либо старый мост, который позволил бы вам безопасно переправиться через реку. Вы сначала идёте вниз по течению, потом возвращаетесь в

верховье, долго-долго ищете, но так ничего стоящего и не обнаруживаете.

– Мы ничего здесь не найдём, – нервно ворчит Тибо. – Река слишком широкая, и мы только теряем время. Нужно подняться ещё дальше вверх по течению и где-нибудь там отыскать настоящую переправу. Это единственное, что вам остаётся сделать.

И вот вы отправляетесь искать какую-нибудь не очень крутую тропинку. Вам наконец удаётся её найти, и вы начинаете подъём, который продолжается довольно долго, а потом…

Отправляйтесь в пункт **99**.

87. Итак, Тибо входит в каменный коридор, освещая его своим электрическим фонариком. За ним следует Ксолотл, потом Суи, а замыкаешь процессию ты. У вас над головами нависают каменные глыбы. Коридор за первым поворотом постепенно расширяется. И вот, пройдя ещё немного, вы оказываетесь в небольшом гроте. Его ширина приблизительно десять метров.

– Осторожно! – шепчет Ксолотл.

Что-то произошло… Воздух слабо засветился причудливыми голубыми отблесками, которые идут отовсюду – от стен грота, от потолка… Тибо потушил электрический фонарик, а таинственное сияние постепенно усиливается. Проходит две-три минуты, и вот в одном из углов грота начинает шевелиться какая-то серая масса.

– Верек, – шепчет Суи.

Это один из странных гибридов, двухголовое чудовище. Одна его голова напоминает кошачью, а другая похожа на голову собаки. На других планетах подобные роботы обычно используются как свирепые сторожа. Когда вы вошли и грот, верек спал, и вы его разбудили. Он готов к

сражению, и это будет смертельная битва. Его ловкость насчитывает 6, и у него 7 очков Жизни.

Когда Тибо убьёт его, вам придётся принять решение. Ведь грот может скрывать тайный ход, ведущий к темнице Оллира, и вы должны решить, стоит ли вам искать его или это бесполезно.

Если ты, Серж, станешь искать этот ход, тогда направляйтесь в пункт **191**. А если ты предпочитаешь немедленно выйти из грота и продолжить подъём по северному склону, то веди своих друзей в пункт **52**.

88. Итак, вы вскарабкались на ближайшие деревья, чтобы посмотреть, не поджидает ли вас здесь какая-нибудь ловушка. Минут пятнадцать вы осматриваете окрестности, но ничего особенного не замечаете. Вдруг раздаётся торжествующий крик Суи:

– Эй, там, вы оба! Идите-ка сюда. Я здесь нашла кое-что интересное!

Она забралась только до середины ствола старого дуба и оттуда подаёт вам знаки. Вы спускаетесь к ней и видите то, что ей удалось обнаружить: почти незаметный с земли, маленький, ввинченный в толщу коры дерева рубильник величиной чуть больше дюйма.

– Что это? – удивлённо спрашивает Тибо.

– Что? – отзывается Суи. – На что хочешь спорю, что эта штука управляет ловушкой. Это пульт. Не важно, что он такой маленький. Вспомни китайскую поговорку: маленькой хитростью можно горы свернуть. Это ещё Конфуций сказал.

Очевидно, что этот рубильник может находиться в трёх положениях. В данный момент его ручка опущена.

– Наверное, это означает, что ловушка действует. Чтобы освободить Ксолотла, рубильник следует поставить в нейтральное положение.





– Как бы не так! – возражает Тибо. – А почему бы его не поднять вверх до конца? – Немного подумав, он продолжает: – Допустим, что мы тронем его… А не подвергнем ли Ксолотла ещё большей опасности? Эта штука не вызывает у меня доверия.

И Тибо прав. Но и Суи тоже права. Но не можете же вы бесконечно сидеть на этом дубе. Надо что-то предпринимать…

Если ты, Серж, спускаешься с дуба, не трогая рубильника, отправляйся вместе с друзьями в пункт **43**. Если ты решишь поставить его в нейтральное положение, то вы все переходите в пункт **5**. А если ты предпочтёшь поставить рубильник в верхнее положение, тогда перебирайтесь в пункт **161**.

89. Перед вами бесконечное нагромождение скал. Можно подумать, что капризный великан набросал их здесь. Самая маленькая скала выше любого дома. Два узких ущелья позволяют, хотя и не без труда, пройти это место.

– Это настоящий лабиринт! – шепчет Суи.

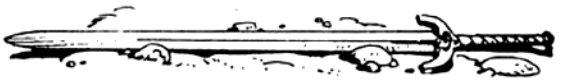
Во всяком случае, оба ущелья кажутся вам труднопроходимыми. Внимательно осмотрев всё вокруг, Тибо обнаружил на камне, вероятно, очень давно высеченную и почти стёртую временем стрелу. Стрела указывала на правое ущелье. Следует ли доверять этому указанию или нет?

– Если нам дают совет, воспользуемся им, – предлагает Суи.

– А если это ловушка? – возражает Ксолотл.

Тибо стоит в нерешительности и взглядом спрашивает твоего совета. Если ты выбираешь направление, указанное стрелкой, то вы идёте к правому ущелью и следуете в пункт **211**. А если ты предпочтёшь идти налево, тогда все

вместе – в пункт **138**.



90. Итак, вы вновь направляетесь к долине Белёсых Трав и добираетесь до неё уже на закате солнца. Вы продолжаете шагать ещё минут пятнадцать и подходите к какой-то лачуге, которая кажется вам необитаемой.

– Это интересно, – замечает Ксолотл.

– А что, ты собираешься спать здесь? – с удивлением спрашивает Суи.

– Конечно! Там хоть не так холодно.

Дверь лачуги едва держится на петлях. Без особого труда открыв её, вы быстро осматриваете жилище. Судя по заполонившим его зарослям мха и дикой травы, оно уже давно заброшено. Не роскошно, но спать можно.

– Нет здесь никакой ловушки, – настаивает Ксолотл. – Мы хоть не так замёрзнем и нормально выспимся.

Суи и Тибо не совсем убеждены в этом и отрицательно качают головами. Очевидно, ни один из них не хочет провести ночь в этой хижине. Однако настало время принимать решение. И если продолжать ваш путь по тропинке, то вы окажетесь в пункте **150**. А если вы предпочтёте всё-таки провести ночь в лачуге, то отправитесь в пункт **108**.



91. Суи развязывает рюкзак и вынимает еду, которую вы после тяжёлого дня с аппетитом съедаете. Кстати, не забудьте вычеркнуть этот обед в вашем Листке приключения. Когда вы уже приготовились к сну, Ксолотл спрашивает:

– Может, разведём огонь на ночь?

Суи отрицательно качает головой, Тибо её поддерживает и объясняет.

– Нет, не надо. На такой равнине огонь виден очень далеко. И это может привлечь внимание диких животных. Да и о ярби не забывайте.

– Я о них не забываю, – отзывается Ксолотл. – Но спать-то всё же надо. А на таком холоде, который здесь стоит, мы не сомкнём глаз, и…

– Нет, – отрезает Тибо. – Разводить огонь очень опасно.

– Но всё-таки, – настаивает Ксолотл.

– Нет, – категорически заявляет Суи. – Не смертельно, если мы слегка замёрзнем ночью. Вот ярби – это страшнее.

Все трое поворачиваются к тебе, чтобы узнать твоё мнение. Ксолотл прав, но Суи и Тибо по-своему правы тоже. И холод опасен на этой равнине Белёсых Трав, где вы рискнули провести очень неприятную ночь, и ярби тоже очень страшны. Так что же делать?

Если ты против разведения огня, то направляйся с друзьями в пункт **132**. А если ты предпочитаешь всё же разжечь огонь, тогда идите в пункт **56**.

92. Фросс кажется слегка удивлён, узнав о том, что ты отказываешься от проводников. Он замолкает на мгновение, а потом медленно произносит:

– Ты можешь оказаться не прав, приняв такое решение. Но будь по-твоему. И пусть Болото не причинит тебе и твоим спутникам большого вреда.



Он замолкает и отводит глаза. И тогда ты понимаешь, что твой отказ обидел его, но принимать другое решение уже поздно. Вы прощаетесь с мальчиком-лягушонком и двигаетесь к Болоту, постепенно растворяясь в тумане.

Проходит довольно много времени, и вот вокруг тебя раздаётся какое-то жужжание. Это один из ро-москитов принялся летать над вашими головами. А неподалёку, словно из ничего, рождается множество других ро-москитов. Переходите в пункт **115**.



93. Вы входите в левое ущелье, и ро-бассет провожает вас равнодушным взглядом. До наступления ночи вы успеваете пройти около шестисот–семисот шагов. Всё вокруг вас погружается во тьму, и, вглядываясь в небо, вы видите первые звёзды. И тогда Ксолотл предлагает:

– Ну что, останавливаемся?

Суи, сбрасывая с себя рюкзак, отвечает:

– А почему бы и нет? Здесь ничуть не хуже, чем в любом другом месте.

Она развязывает свой рюкзак и вынимает еду, которую после тяжёлого дня вы с аппетитом съедаете. Кстати, не забудьте вычеркнуть этот обед из Листка приключения.

Проглотив последний кусок, Тибо предлагает:

– А теперь ложимся спать.

– Ладно, – соглашается Суи.

Вы как можно удобнее устраиваетесь на ночь. И направляетесь в пункт **173**.

94. Гул реки всё нарастает, и уже близятся первые пороги. Лодка на всей скорости наскакивает на них, и Тибо едва успевает убрать весло.

– Уф! – с облегчением вздыхает Ксолотл.

Но он поторопился. Через две секунды вас затянуло в водоворот, и лодку развернуло поперёк течения. Суи и Тибо не могут с ней справиться. И тут случается беда. Лодка со всего маху врезается в огромный камень и раскалывается. Ты со своими спутниками оказываешься в воде. Вокруг тебя только зелень воды, твоё тело ударяется о дно реки, и тебя уносит течение. Ты стремишься вверх, стараешься всплыть к свету, но понимаешь, что все твои усилия напрасны. В мутной воде вокруг тебя неясно проступают очертания камней, и ты пытаешься руками оттолкнуться от них – и это всё, что ты успеваешь сделать. Кажется, что это длится вечность. А когда силы тебя уже покидают, река вдруг успокаивается и выбрасывает тебя на поверхность. Ты наполняешь лёгкие воздухом и оглядываешься по сторонам.

Стремнина уже позади, и ты видишь над водой три головы. Твои спутники, как и ты, живы, но ты рано радуешься. Очень сильное течение относит вас к морю. И вы ничего не можете предпринять. Вы не утонули, вам удалось не удариться о камни, но вам не избежать поджидающих вас вокруг острова осьминогов. И это конец вашего приключения. Какая жалость…



95. И вот вы идёте налево, но это не лучший выбор, потому что в дальнейшем дорога ухудшается. Ложбина, по которой вы пробираетесь,

покрыта густым колючим кустарником и ежевикой. Растения беспрестанно преграждают вам путь и отнимают у вас массу ценного времени. А чуть дальше как назло путь вам полностью преграждает огромный муравейник.

– Скверная история! – шепчет Суи. – Как будто нам мало было неприятностей с ярби…

И это действительно скверная история, потому что муравейник такой огромный, что обойти его невозможно.

– Ничего страшного! – заявляет Тибо. – Его следует только слегка разворошить, и всё в порядке. Это же так просто.

– Ты думаешь, что они не искусают нас? – спрашивает Суи. – Ты хотя бы разглядел как следует этих ро-муравьёв?

А муравьи действительно очень большие, длиной два-три сантиметра. На вид они очень агрессивные. Однако Тибо это вроде бы не беспокоит.

– Может, и покусают немного, – соглашается он. – Но ничего, потерпим.

Если ты, Серж, согласишься пройти через муравейник, как предлагает Тибо, то вы все переходите в пункт **133**. А если из предосторожности ты решишь вместе с друзьями обойти муравейник справа, то вы окажетесь в пункте **172**.

96. Чем дальше ты продвигаешься, тем более вязкой становится тина под твоими ногами. При каждом шаге чудится, что ноги приклеиваются ко дну болота. Трое твоих спутников тоже не в лучшем положении. Ты постоянно слышишь, как ругаются вполголоса Суи и Тибо.

– Кошмар! Паршивое Болото!..

– Когда эта мерзость кончится?

К сожалению, конца этому не видно. Становится всё труднее идти. И вы понимаете, что подошли к зыбкому месту – самому опасному участку Болота. Однако Ксолотл не теряет хладнокровия, и время от времени вы слышите его указания:

– Внимание! Попробуйте обойти это слева… Нет, а теперь лучше справа…

Но ни один его совет не может больше помочь никому из вас. Все попытки отыскать более лёгкий путь бесполезны. Каждый шаг может оказаться последним. И наконец действительно происходит худшее. Внезапно ты чувствуешь, что твоя левая нога проваливается в пустоту и словно кто-то, спрятавшийся в тине, тянет тебя за ногу вниз, пытаясь утопить. Вода доходит тебе уже до подбородка, и любое неправильное движение может погубить тебя. Удастся ли тебе выбраться?

Брось две игральные кости. Если полученная сумма окажется нечётным числом, то все переходят в пункт **29**. А если эта сумма будет чётной, тогда вы направляетесь в пункт **102**.

97. Итак, с некоторым беспокойством, вы следуете по невидимой тропе, и теперь Тибо возглавляет вашу группу. Не пройдя и двадцати шагов, ты, Серж, оглядываешься, но не видишь больше ни поляны, ни старого колодца. Да и тропинка позади тебя тоже исчезла, и ты понимаешь, что Ксолотл был прав, предупреждая о хитро подстроенной ловушке. О возвращении обратно не может быть и речи. Что бы ни случилось, нужно идти только вперёд. Направляйтесь в пункт **83**.





98. Проходит ещё две-три минуты. Шуршание трав усиливается. Теперь оно слышится повсюду. Вы чувствуете, что хёли окружают и терпеливо ищут вас, обнюхивая землю. Вы едва дышите. Суи бросает на тебя взгляд и беззвучно шевелит губами, но ты понимаешь, что она собирается сказать тебе: всё кончено…

Окружающая тебя трава раздвигается, и ты видишь морду хёля. Сначала одну, потом рядом с ней появляется другая. И ещё одна… их множество: слева и справа от тебя. Менее чем через минуту вас окружает сотня хёлей, которые смотрят на вас, собираясь спокойно пообедать всеми четверыми. Ничто больше не может спасти вас. И это конец вашего приключения… Ну что же, очень жаль!



99. И вот вы подошли к месту, где тропинка поворачивает… Теперь вам открывается совсем другой вид на Каньон, и Тибо торжествует.

– Вот! Что я вам говорил! Вот та переправа, которую мы ищем!

В сотне метров от вас висячий мост, перекинутый с помощью тросов с одного берега Каньона на другой. Вы подходите ближе.

⊡ ⊡

– Ничего себе мост! – замечает Ксолотл. – Смотри, как он раскачивается на ветру, и какие изношенные тросы. Можешь мне поверить, что перейти такой мост – не шуточное дело…

Тибо пожимает плечами.

– Ну идём! Ты же видишь, что больше мы нигде не сможем переправиться. Река очень широкая и стремительная. И переходить нужно только здесь.

Ксолотл пару-тройку раз пытается возразить, но Тибо раздражён и едва его слушает. Он каждый раз упрямо качает головой и стоит на своём:

– Нет, Ксолотл! Мы идём по мосту. Это решено.

Переходите в пункт **122**.

100. Проснувшись на рассвете, ты в нескольких шагах от себя видишь Ксолотла, который склонился над землёй и рассматривает чьи-то следы. В этот момент ты ещё совершенно спокоен. Ты садишься, оглядываешься и вдруг ощущаешь, как у тебя замирает сердце. Ты бросаешься расспрашивать Ксолотла:

– А Суи? А Тибо? Где они?

Ксолотл отрицательно качает головой и в неведении пожимает плечами. И только сейчас ты внимательно взглянул на него и увидел, что он в отчаянии.

– Ушли! – отвечает Ксолотл. – А может, похищены. Я не знаю. Когда ты меня попросил покараулить, я продержался не более получаса. А потом заснул. Я не смог больше выдержать.

– Но тогда…

– Я больше ничего не знаю, – продолжает Ксолотл. – Конечно, это я виноват в том, что их похитили. Я не должен был засыпать. Ты не представляешь, как я себя ругаю за это!

– Да нет, Ксо. Ты ничего не мог поделать. В такую

жару, которая была этой ночью, это произошло бы с любым. Я должен был разбудить всех… Я виноват, что не сделал этого.

Но Ксолотл снова качает головой, словно хочет подтвердить, что всё-таки виноват он один. Потом он показывает на две примятые полоски высокой травы.

– Посмотри сюда, – просит он. – Их могли увести или на север, или на восток. Как ты думаешь, куда их повели?

На сей раз, Серж, ты склоняешься над землёй и пытаешься разобрать следы, но они, к сожалению, очень нечёткие. И поэтому нет никакого смысла идти по любому из этих следов. Если ты решишь искать Суи и Тибо в северном направлении, то отправляйтесь в пункт **144**. А если предпочитаешь попытаться их обнаружить на востоке, то быстро в пункт **187**.

101. Итак, вы идёте вправо, стараясь обогнуть плато Торфяных Мхов. Ваши поиски продолжаются до самого заката солнца. И тут Тибо спрашивает:

– Ну что, останавливаемся здесь? Вы находитесь на вершине скалы. Внизу, в ста метрах под вами, над пропастью и океаном уже царит ночь. Только случай привёл вас на этот твёрдый клочок земли площадью в какой-нибудь десяток квадратных метров. И хотя вокруг всё покрыто мхами и чернеют грязные лужи, вы можете устроиться спать на этом плоском скальном пятачке. Суи тут же сбрасывает с себя рюкзак и соглашается:

– А почему бы и нет? Здесь ничуть не хуже, чем в любом другом месте.

Затем она открывает свой рюкзак и вынимает оттуда еду, которую вы после такого трудного дня съедаете с большим аппетитом. Кстати, не забудьте вычеркнуть этот обед из вашего Листка приключения… Пока вы



закусываете, на плато Торфяных Мхов постепенно опускается ночь.

Два или три раза Ксолотл с некоторым беспокойством оглядывается по сторонам, а потом предлагает:

– Может, выставим на ночь охрану?

Ты, Серж, разделяешь его тревогу. Нечто странное таит в себе это плато Торфяных Мхов. Нечто, что внушает вам всем страх. Страхом пропитано всё вокруг: воздух, которым вы дышите, затхлая тина, даже полная тишина, которая вас окружает. Вы бросаете жребий, и Тибо выпадает караулить первому. А пока он сторожит стоянку, вы как можно удобнее устраиваетесь среди высоких трав и засыпаете.

Потом вы направляетесь в пункт **37**.



102. С бешеной энергией ты делаешь отчаянное усилие, в которое вкладываешь всю свою жажду жизни. Ты лихорадочно цепляешься руками и изо всех сил опираешься на правую ногу, потому что понимаешь, что это твой последний шанс. Но и правую ногу также затягивает топь, и ты понимаешь, что у тебя не остаётся никакой надежды на спасение. Твоя голова погружается в воду, но ты успеваешь увидеть, что три твоих спутника тоже тонут, затянутые болотной тиной. Несмотря ни на что, тебе хочется взывать о помощи, но твои лёгкие заполняются мутной водой… Это конец. Какая жалость.

103. Прежде всего после такого тяжёлого дня вы садитесь и едите. Кстати, не забудьте вычеркнуть обед из своего Листка приключения. А потом худо-бедно устраиваетесь на дне воронки. Вы стараетесь расположиться как можно дальше от тела убитого оссема, ведь его уже окружило облако белых мух. Конечно, это не идеальное место для ночёвки.

– Да, у нас бывали пристанища и получше! – замечает Суи.

Это действительно так, но зато прогнозы Тибо подтверждаются. Здесь действительно довольно тепло. Белые мушки и черви вас совсем не беспокоят. А что касается запаха от оссема, так вы скоро к нему привыкаете. Через несколько минут вы все спокойно засыпаете.

Ночь проходит без всяких происшествий, и на заре вы проснулись прекрасно отдохнувшими. Вы вновь продолжаете свой путь и шагаете около двух часов, не встречая никаких препятствий. К этому времени вы уже покидаете равнину Белёсых Трав, с тем чтобы направиться в область Луж. И перебираетесь в пункт **72**.

104. Четверть часа всё идёт прекрасно, вы продолжаете двигаться па северо-восток. Потом Тибо в нерешительности останавливается и проводит рукой по лбу.

– Что-нибудь случилось? – спрашивает Суи.

– Да, у меня разболелась голова, – отвечает Тибо. – Она начала болеть минуты две-три назад, и я не могу понять, что со мной происходит.

– Странно, у меня тоже болит голова, – говорит Суи.

– И у меня, – присоединяется к ним Ксолотл. Ксолотл нюхает воздух вокруг себя, и его лицо искажает гримаса.

Он присаживается на корточки, чтобы осмотреть



землю, и видит, что местами от камней поднимается лёгкий, едва заметный пар. Наверное, эти испарения и являются причиной вашей головной боли.

– Это опасное место, и его нужно обойти стороной, и немедленно, – делает вывод Ксолотл.

Тибо отрицательно качает головой и предлагает иное решение.

– Давайте лучше продолжим наш путь, но пойдём быстрее, чтобы поскорее выбраться отсюда.

Если ты решишь пойти в обход, как советует Ксолотл, тогда всей группой отправляйтесь в пункт **7**. А если ты, Серж, захочешь быстро пройти это опасное место, то вместе с друзьями переходи в пункт **192**.

105. Ро-орёл, продолжая кружиться над вашими головами, время от времени издаёт страшные гортанные крики, которые вас очень беспокоят. Постепенно ро-орёл снижается, и его уже можно рассмотреть. Его клюв и когти внушают страх, а всё поведение птицы свидетельствует о том, что он готовится к нападению. Он уже в двух-трёх метрах над нашими головами, и тогда Тибо обнажает шпагу.

И вдруг вроде бы без всякой причины ро-орёл изменяет свои намерения. Взмахнув крыльями, он улетает и сторону висячего моста и усаживается там, словно собираясь закрыть вам дорогу к северной стороне Каньона.

– Ну это не беда! – заявляет Тибо. – Я атакую его, и мы переберёмся. Всё очень просто.

Да нет, Тибо. Это не так уж просто. Несколько Других ро-орлов, вероятно, привлечённых криками первого, появляются в небе, кружатся и один за другим опускаются на мост. И сейчас их, готовых преградить вам дорогу, уже почти десяток. Теперь и речи быть не может о том, чтобы

с ними сражаться. Нужно пойти в обход, вернуться к южному склону Большого Каньона и западнее от него поискать другой переход. Вернитесь сначала в пункт **206**, а потом сразу же следуйте в пункт **17**.

106. Вы вчетвером прячетесь за высоким густым кустарником. Затаив дыхание вы боитесь сделать малейшее движение. Время от времени вам слышится тихое рычание, но вы не можете определить, откуда оно раздаётся. И всё же вы понимаете, что ярби постепенно приближается. Ваши сердца с каждой минутой бьются всё сильнее и сильнее.

– Скоро мы его разглядим, – шепчет Суи.

Через несколько мгновений вы видите, как ярби выходит из-за соседнего куста. Он точно такой, каким его описывал Губер. Ярби медленно шествует, потом останавливается и тщательно обнюхивает землю. Затем он поднимает голову и осматривается. Это длится, вероятно, секунд десять, но эти десять секунд вам кажутся вечностью. Никто из вас не осмеливается даже вздохнуть.

А потом события разворачиваются очень быстро. Ярби резко поворачивает голову в вашу сторону, и вы понимаете, что, несмотря на густой кустарник, в котором вы прячетесь, он вас уже видит. Зверь стремительно приближается к вам, и Тибо, не теряя ни секунды, должен атаковать его. Ловкость ярби составляет 15, и у него 15 очков Жизни. На сей раз вам предстоит биться насмерть.

Вы сможете продолжить ваш путь через область Луж, если одному из вас удастся убить чудовище. Тогда переходите к пункту **206**.

107. По мере того как ты, Серж, продвигаешься в этой глубокой воде, количество водорослей всё возрастает. Сначала, совершенно не

беспокоясь, ты просто срываешь их. Но постепенно они будто оживают и становятся более упругими и цепкими. Тебе приходится вынуть свой охотничий нож и срезать их на своём пути. Но ты всё-таки продвигаешься вперёд…

Однако, увы! Очень трудно продолжать плыть, волоча за собой по воде рюкзак и при этом непрестанно отбиваться от камышей и водорослей. Это очень тяжело. Тебе и твоим друзьям потребовалось около часа, чтобы выбраться из этой ловушки и добраться до малюсенького, но вполне достаточного для вас четверых островка.

– Как же я устала! – жалобно стонет Суи.

Вы все ощущаете то же, что и Суи. Вы так устали, переправляясь через глубокое место, что потеряли 5 очков Жизни. Они у вас восстановятся, если вы съедите обед. Но в этом случае вы не забудьте его вычеркнуть из вашего Листка приключения.

После обеда вы продолжаете свой путь, направляясь в менее опасный район. А теперь переходите в пункт **66**.



108. Суи развязывает свой рюкзак и вынимает еду, которую вы после такого тяжёлого дня съедаете с большим аппетитом. Затем кое-как устраиваетесь в хижине и засыпаете.

Ну что ж, это была не такая уж плохая идея, провести ночь в этой лачуге. Вам не холодно, вы хорошо спали, и на рассвете вы просыпаетесь прекрасно отдохнувшими. Суи сладко, словно кошечка, потягивается и чувствует себя совершенно счастливой.

– Я никогда не спала так крепко, – говорит она. – Как

сурок. В этой хижине так хорошо спится, что её надо бы разобрать и нести с собой.

Надо бы… Но… Когда Тибо пытается открыть дверь, она не поддаётся. Он с силой трясёт её – никакого результата. Он колотит по ней и вполголоса ругается:

– Собачья дверь! Что же могло произойти ночью? Однако не сидеть же нам взаперти в этом бараке!

Ксолотл тоже подходит к двери. Он начинает её ощупывать и трясти, а потом делает вывод:

– Ничего не поделаешь. Дверь завалена. Останетесь ли вы узниками этой хижины или вам удастся выйти из неё? Брось две игральные кости, и если полученная сумма чисел окажется нечётным числом, то направляйтесь в пункт **159**. А если число будет чётным, то переходите к пункту **84**.

109. Вас сразу поражает цвет равнины. Мхи и высокие травы – всё это бледно-зелёного цвета, настолько бледного, что он кажется нереальным.

– Как это красиво, – шепчет Суи. Потом вы привыкаете к этой серебристой зелени, и вас начинают удивлять другие вещи: лёгкий, пробегающий по всей долине ветер, несущий вдаль сладковатый запах папоротников; маленькие, тоже почти белые существа, которые бегают и ползают среди этих буйных трав; и, наконец, холод, пронизывающий холод, который, кажется, исходит от самой земли.

И вот вы шагаете дорогой, которая ведёт на север. Некоторое время спустя вы оказываетесь у развилки. Какую тропинку вам лучше выбрать – ведущую налево или направо? Если ты решаешь пойти по тропе, ведущей налево, зови всех в пункт **67**. А если ты предпочтёшь правую тропу, тогда вы переходите в пункт **3**.



110. И вот вы сворачиваете налево. Идя по тропе, краем глаза вы продолжаете с некоторым беспокойством следить за облаком. Несколько ромоскитов подлетают к вам, неприятно жужжа… Но немного покружившись над вашими головами и не причинив никому из вас вреда, они в конце концов улетают, чтобы присоединиться к своим сородичам.

– Уф! – выдыхает Суи, которая их терпеть не может.

Вы продолжаете двигаться ещё более часа, но Болото представляется вам всё более странным и всё более враждебным. Вскоре вода доходит вам уже до пояса, а тина так и засасывает ваши ноги. Так особенно далеко не уйдёшь да и устаёшь очень быстро. Ксолотл ориентируется по компасу и время от времени ворчит. Он идёт всё медленнее и медленнее и в конце концов совсем останавливается.

– Что, не работает? – спрашивает Тибо.

– Нет, – отвечает Ксолотл. – Слушай, посмотри туда…

Он показывает на нечто у края туманной пелены. Это какая-то огромная тёмная масса, о которой скорее догадываешься, нежели видишь её. Но вы понимаете, что там кончается Болото. Вероятно, это холм, на который можно легко взобраться и который позволит выбраться из этого проклятого Болота.

– А куда это мы попадём? – с беспокойством спрашивает Суи.

Ксолотл в неведении пожимает плечами.

– Трудно сказать, – объясняет он. – Компас барахлит с самого начала… Может, к Лесу, а может, в какое-нибудь другое место. – А потом он в нерешительности добавляет: – Если мы и дальше будем оставаться в этом проклятом Болоте, то я не ручаюсь ни за что…

Ты бросаешь взгляд на Суи и Тибо и видишь, что они тоже остановились в полной нерешительности. Кажется,



никто из вас уже не надеется найти хоть что-нибудь в этом тумане и мутной воде. Какое решение принимаешь ты? Если ты решишь остаться в Болоте, то отправляйся в пункт **165** и веди туда друзей. А если ты захочешь выйти из Болота, сам ещё не ведая куда, переходите в пункт **54**.

111. Итак, вы удаляетесь. Вскоре запах гари и испарений рассеивается, и вы снова продолжаете свой путь в тумане. Кругом всё те же пиявки, те же водяные пауки и осы. Вы даже как следует не знаете, куда вы бредёте, потому что временами стрелка вашего компаса начинает бешено вращаться. Ксолотл шагает молча и избегает лишних разговоров. Однако после длительной паузы он шепчет:

– Нет. Так дальше дело не пойдёт.

Вода доходит вам до пояса, а тина становится всё более вязкой. Каждый сделанный шаг стоит вам больших усилий, а перед вами по-прежнему расстилается совершенно непроходимое море кувшинок и осоки. Надо бы обойти их… Суи шагает левее и через десять шагов заявляет:

– Тут тина тяжелее свинца. Каждый раз, когда переставляешь ноги, словно поднимаешь не меньше десяти тонн.

Тибо взял немного правее и в свою очередь докладывает:

– А с этой стороны дно немного лучше. Но это ещё ни о чём не говорит. Хоть дно здесь и более твёрдое, но оно постепенно понижается. Неизвестно, что лучше.

Если ты решаешь пойти налево, с риском быть затянутым зыбким дном, то вы все переходите в пункт **96**. А если ты предпочтёшь идти направо, в сторону глубокой воды, направляйтесь в пункт **45**.



112. Вы стоите перед беспорядочным нагромождением огромных скал, будто разбросанных здесь капризным великаном. Самая маленькая из этих скал больше любого современного дома. Перебраться через эту местность, и то с большим трудом, позволяют два узких ущелья.

– Настоящий лабиринт! – вздыхает Суи. Оба этих ущелья кажутся почти непроходимыми.

Осматриваясь вокруг, Тибо обнаруживает выбитую на камне и почти стёртую временем, но всё ещё различимую стрелу. Конец стрелы указывает на правое ущелье. Следует ли вам придерживаться этого неожиданного указателя или не верить ему?

– Будем осторожны! – советует Суи. – Этот указатель может привести к ловушке.

– Я с тобой согласен, – поддерживает её Ксолотл. – Я тоже ей не доверяю.

Тибо в нерешительности бросает на тебя взгляд, чтобы узнать твоё мнение. Если ты выбираешь путь по правому ущелью, то отправляйтесь в пункт **69**. А если ты, не доверяя указанию стрелки, предпочитаешь пойти налево, тогда вы уже в пункте **45**.



113. Вы начинаете подъём и идёте по правой дороге, которая, как вы и предполагали, оказывается достаточно трудной. Временами тропа вообще исчезает. Тогда приходится перескакивать с одного выступа на другой, что не всегда легко удаётся. Когда вы добираетесь до середины северного склона, Тибо как вкопанный останавливается и кричит:

– Смотрите! Здесь грот!

Это скорее каменный коридор, искусно спрятанный в зарослях и достаточно высокий для того, чтобы человек мог в нём стоять в полный рост. Этот коридор ведёт вглубь горы, но через какой-нибудь десяток метров он поворачивает. Вы не можете предвидеть, что вас там ожидает.

– Ну что, посмотрим? – предлагает Тибо.

– Ни за что! – протестует Суи. – А если эта штука – ловушка? Ты не считаешь, что нам и без этого хватает неприятностей?!

Тибо наклоняет голову и тихо объясняет:

– А если именно там заточён Оллир? В конце концов мы же не знаем, где он находится…

Если ты решишься обследовать каменный коридор, то зови всех в пункт **87**. А если предпочтёшь продолжать подъём по северному склону, тогда направляйтесь в пункт **52**.

114. Вы всё ещё бредёте на север. Джунгли становятся не такими густыми, и дорога начинает постепенно подниматься в гору. Пополудни вы наконец выходите к Холмам и добираетесь до заболоченного пространства.

– Плато Торфяных Мхов, – возвещает Суи.

И вот вы шагаете по какой-то зыбкой поверхности, покрытой буйными травами, лишайниками и мягкими

мхами. Эти мхи через какую-то сотню лет превратятся в торф. Порою кажется, что ваши ноги ступают наконец на твёрдую почву, но вы опять по пояс проваливаетесь в воду. И вот вы уже по пояс мокрые.

– Мне это не нравится, – вздыхает Ксолотл.

Да к тому же ещё… этот стойкий запах тины, который вместе с тучами мошкары наполняет воздух. Вокруг только заросли тростника, камышей да клубки ужей. И над всем этим мёртвая тишина, словно это плато Торфяных Мхов – проклятое место. После ещё нескольких минут ходьбы Ксолотл тоже начинает ворчать:

– Мне тоже всё это не нравится. Уф! Ну совсем не нравится!

Суи, указывая на хорошо заметную тропинку, предлагает:

– Мы недалеко от Больших Скал. И мы очутимся там очень быстро, если повернём на запад.

Ксолотл и Тибо в знак согласия кивают головами.

Если ты присоединишься к твоим спутникам и тоже решишь как можно быстрее покинуть плато Торфяных Мхов, то веди всех к пункту **15**. А если, напротив, ты предпочтёшь пересечь это плато, то отправляйтесь к пункту **196**.



115. Понемногу гул усиливается. Вы смотрите вокруг себя и замечаете других ро-москитов. Их немного, и они пока не нападают на вас. Их не больше двадцати, но кажется, что они повсюду – слева, справа, впереди и сзади вас, а вероятно, их полно и над пеленой тумана.

– Мерзкая история! – шепчет Суи. – Куда ты ни пойдёшь – они тут как тут. Невозможно от них избавиться.

Вы продолжаете брести вперёд, а ро-москиты спокойно следуют за вами. Они кружатся над вашими головами и непрерывно жужжат, а это раздражает.

– Они не собираются на нас нападать, – замечает Ксолотл. – Если всё будет хорошо, нам, вероятно, удастся пройти это место, и ро-москиты не искусают нас. Если нам немного повезёт…

По тому, как он это сказал, ты понимаешь, что он в это не очень верит, а говорит, чтобы приободрить себя. А в это время положение ваше ухудшается. Внезапно ты ощущаешь, что тебя укусили в шею. Ты резко хлопаешь себя по шее, чтобы раздавить насекомое. Тебе это удаётся, но ро-москит уже успел внести тебе под кожу капельку яда. Тебе больно, очень больно.

Но это только начало нападения на вас. Теперь ро-москиты осмелели. Избежать укусов почти невозможно, потому что насекомые переставали жужжать, перед тем как сесть на щёку или на затылок. А вы в это время всё-таки продолжаете двигаться вперёд, сильно размахивая руками и без особой надежды пытаясь отогнать насекомых.

Когда же вам наконец удаётся выйти из этой живой тучи, каждый из вас уже сильно искусан. Укусы ро-москитов очень болезненны, и поэтому вы просто счастливы, добравшись до небольшого островка, на котором собираетесь передохнуть. И вы действительно доведены до изнеможения и теряете по 5 очков Жизни. Вы их, конечно, восстановите после обеда, но вам придётся его вычеркнуть из Листка приключения.

После обеда вы продолжаете свой переход в менее опасное место и оказываетесь в пункте **66**.



116. Вы смело продвигаетесь на восток, но очень скоро у вас создаётся впечатление, что вы сделали не лучший выбор. Да, несомненно, вы удаляетесь от ярби, но холмы становятся всё круче и неприступнее. Местами это просто бесформенное нагромождение скал, которое приходится долго и с большими трудностями обходить.

– Я не хотела бы никого обижать, но я видела дороги и получше, – замечает Суи.

И почти тотчас же вы слышите рычание ярби, но он далеко, и вы уверены, что он вас не догонит. Поэтому становится ясно: расчёт Ксолотла верен.

Итак, вы идёте всю вторую половину дня, добираетесь до края каменного уступа, откуда перед вами открывается огромное заболоченное пространство, простирающееся к северу и западу.

– Добрались! – радуется Суи, размахивая картой. – Перед нами плато Торфяных Мхов.

Вам осталось только спуститься вниз. Вы будете там через десять минут. Перейдите к пункту **47**.

117. Вы преодолеваете ближайшие скалы и через несколько минут достигаете опушки Леса. А там вас ожидает сюрприз.

– Тропинка? – тихо спрашивает Суи. – Ну, такого я не ожидала. Так, глядишь, мы найдём и игровой автомат на этом заброшенном острове Осьминогов.

Тропинка эта вам очень пригодится, потому что придётся идти сквозь душную чащу лесных зарослей из папоротников, диких цветов и густой травы. И, хотя перед вами тропинка, вы с первых минут понимаете, что пройти этот Лес будет не просто.

– Всё, хватит, – ворчит Суи. – Я беру свои слова обратно. Если мы здесь что-то и найдём, так это автомат

по продаже пауков…

И это правда. Пауки – бич Леса. Толстые, волосатые существа, дремлющие на своих паутинах в постоянном ожидании жертвы. А внизу под листвой прячутся гадюки и огромные, длиной в сантиметр, рыжие муравьи.

Ксолотл, ставший во главе группы, продвигается медленно и с большими предосторожностями. Тропинка капризно извивается среди деревьев. Через добрые полчаса у вас создаётся впечатление, что вы не сдвинулись с места.

– Мы бродим по кругу! – взрывается Суи. – Если мы будем продолжать так же, то нам потребуется тысяча лет, чтобы преодолеть хотя бы четверть этого Леса. Вот смотрите: здесь есть тропинка, ведущая вправо, и я держу пари на что угодно, что она выведет нас отсюда. Давайте пойдём по ней.

– Ты хочешь выйти к Болоту?

– Слабо сказано! Я уверена, что там ничуть не хуже, чем здесь!

Тропинка, уходящая вправо, кажется нисколько не приветливей той, по которой вы сейчас идёте. Единственное преимущество в том, что она очень плавно спускается с пригорка, к тому же Суи, наверное, права – тропинка несомненно выведет к Болоту. Следует рискнуть или нет?

Если ты выбираешь дорогу к Болоту, то направляйтесь в пункт **198**. А если ты предпочтёшь оставаться в Лесу, то переходите к пункту **42**.

118. Итак, вы начинаете длительный и трудный спуск. Тропы нет, приходится перебираться с одного выступа скалы на другой, цепляясь за что угодно. Это опасный, утомительный и очень медленный спуск. Во время короткого отдыха, который вы себе устраиваете на

полпути, Суи заявляет:

– В конце концов мы можем стать альпинистами. Хорошая тренировка перед Гималаями.

И вот вы уже почти достигаете дна Большого Каньона. Вам осталось преодолеть последнюю, нависающую в трёх метрах от земли скалу. Один за другим вы прыгаете и кое-как приземляетесь. И тут Ксолотл низким голосом предупреждает:

– Эй, осторожно! Посмотрите назад!

Вы резко оборачиваетесь. Нависающая скала скрывала вход в маленький грот, а в этом гроте…

– О, ужас! – шепчет Тибо.

В нескольких шагах от вас дремлет огромный ро-дог. Шум, произведённый вами, побеспокоил его сон. Он начинает ворочаться, словно собирается открыть глаза. Вы оценили опасность и все четверо неподвижно застыли.

Проснётся ли дог? Брось две игральные кости. Если полученная сумма окажется нечётным числом, переходите в пункт **145**. А если она будет чётной – направляйтесь в пункт **21**.

119. Вы вступаете на тропинку, ведущую вправо. К этому времени солнце уже почти касается горизонта. Вы шагаете ещё с полчаса, и тут Ксолотл предлагает:

– Может остановимся?

– Подожди немного! – отзывается Тибо. – Лучше посмотри туда.

И он указывает на какую-то метрах в ста от вас едва различимую в сумерках впадину.

– И что? – удивляется Суи. – Ты хочешь лечь спать в этой рытвине?

– А почему бы и нет? – отвечает Тибо. – Надо сначала посмотреть, что это такое. Пойдём туда…



Сказано – сделано. Вы вчетвером направляетесь к этой впадине. А теперь отправляйтесь в пункт **8**.

120. Ты опускаешь все три рубильника, и… и ничего не происходит. Ты не слышишь никакого щелчка, и тяжёлая дубовая дверь не сдвигается ни на волосок.

– Наверное, не так надо было делать, – замечает Тибо.

Он протягивает руку к трём рубильникам, но Ксолотл быстро останавливает его.

– Минутку, Тибо! Не так быстро! Лучше посмотри…

– Что? Ты хочешь сказать, что…

– Да. Я тебе говорю: посмотри внимательно.

Ты глядишь, и тебе кажется, что дверь слегка отодвигается. Ты не веришь своим глазам. Возможно ли это? И чтобы это выяснить, отправляйтесь в пункт **215**.

121. Тибо выхватывает свою шпагу и с угрожающим видом делает несколько взмахов. К сожалению, это не испугало ро-собаку, и она тут же бросается в атаку. Это опасный соперник. Его ловкость составляет 9, и он обладает 10 очками Жизни.

Тибо может покинуть битву в любой момент, если сражение окажется очень тяжёлым. И тогда вы уйдёте по тропинке, которая ведёт к разрушенному замку. И в этом случае переходите в пункт **70**.

Если же Тибо удастся убить ро-собаку, вы проникаете в здание, тем более что дверь вам не помеха. И тут Суи с удивлением восклицает:

– Вот это да! Это мастерская… Вот уж не ожидала такого…

И это действительно мастерская. Она загромождена станками, узлами для сборки роботов и всякого рода разными деталями. Всё кругом покрыто пылью, но когда

Суи дотрагивается до выключателя – лампы зажигаются. Через некоторое время сам по себе вдруг начинает работать один из станков, но через десять секунд останавливается.

– Внимание! – шепчет Ксолотл. – Только осторожнее, как можно осторожнее…

Вы медленно обходите мастерскую, больше ни к чему не прикасаясь, но всё очень внимательно осматривая. Ничто не указывает на то, что где-то здесь поблизости заперт Оллир. Ксолотл жестикулирует, словно говоря: ну, я был прав.

Суи такой довод, кажется, убеждает, но Тибо энергично качает головой. Он намерен обшарить эту мастерскую. Если ты согласен с Тибо, то переходите к пункту **4**. А если предпочитаешь покинуть это здание и идти к развалинам замка, тогда направляйтесь в пункт **70**.



122. И вот вы входите на мост. Мост этот лучше не раскачивать и ступать по нему нужно осторожно, не торопясь и не делая резких движений, ну словно вы взбираетесь по верёвочной лестнице. Кроме того, перебираясь по этому мосту, нужно стараться не смотреть вниз, чтобы не закружилась голова. Первые двадцать метров всё идёт нормально.

– Забавно, – говорит Суи. – Теперь я понимаю, почему у обезьян всегда такой игривый вид. Я бы с удовольствием провела свою жизнь на такой штуке и…

Она не успела договорить. В Каньоне поднялся ветер, и мост стал раскачиваться. Вы вцепляетесь в тросы и ждёте,

когда ветер стихнет. Но налетает второй шквал, более мощный, чем первый. Выдержит ли мост?

Брось две игральные кости. Если полученная сумма чисел составит 9 или окажется меньше, тогда направляйтесь в пункт **158**. А если сумма чисел будет равна 10, 11 или 12, тогда переходите к пункту **71**.

123. Область Луж – это обширное пространство, почва там вся словно изрыта и покрыта колючим кустарником, выжженной солнцем травой и многочисленными мутными и полными грязи лужами. С первых шагов Ксолотл кажется обеспокоенным и очень нервным, что с ним случается крайне редко.

– Что с тобой происходит? – ласково спрашивает Суи.

– Мне здесь очень не нравится! Совершенно не нравится, – отвечает Ксолотл. – Я уверен, что мы столкнёмся с ярби. Это просто неизбежно…

Суи вообще-то оптимистка. Она пожимает плечами и говорит:

– Если бы он был здесь, мы бы увидели его следы.

– А вот и нет, – возражает Ксолотл. – Только не на такой почве. Это уж точно.

И действительно, почва здесь каменистая и очень твёрдая. Животное не может оставить на ней отпечатки своих следов. А в это время ярби может оказаться за любым кустом. И Ксолотл прав, считая область Луж очень опасной. Вы идёте с большими предосторожностями, внимательно осматривая всё вокруг и останавливаясь при малейшем подозрительном шуме. Так вы продвигаетесь около часа. И тут Ксолотл шепчет:

– Я чувствую запах ярби.

– А я ничего не чувствую, – шёпотом отвечает Тибо.

– Даю слово, что я его чувствую. Он уже недалеко.

Вы снова внимательно и долго осматриваете всё вокруг,

обшаривая взглядом окружающие вас заросли, но ничего не обнаруживаете. И в этот момент вы слышите ужасный низкий и протяжный рёв, такой же мощный, как рычание тигра… Ты чувствуешь, как замирает сердце и застывает в жилах кровь. Ярби, очевидно, уже совсем близко. И тогда вы молниеносно прячетесь за высоким кустарником, стараясь производить как можно меньше шума. И ждёте. Удастся ли вам избежать встречи с чудовищем?

Бросьте две игральные кости. Если сумма полученных чисел будет меньше или равна 8, то направляйтесь в пункт **106**. А если получится 9 или больше, тогда переходите к пункту **59**.

124. Итак, вы идёте по следу, на который указала вам Суи. К счастью, это не очень трудно сделать. Помятая в некоторых местах трава и мох не позволяют вам его потерять.

– Что-то мне это не нравится, – бормочет Ксолотл. – Это след огромного животного, и если мы столкнёмся с ним, то нам будет не до шуток.

Это и правда огромное животное – юксан. Юксан – это гибрид животного с роботом. У него восемь ног и длинная голова, почти такая же длинная, как у коровы. Когда вы его обнаружили, он уже проснулся, открыл глаза и, казалось, спокойно ждёт вас. Тибо тотчас обнажил свою шпагу.

– Поостерегитесь! – советует Суи. – У него ужасный вид. Лучше отдать ему наши припасы.

Юксан действительно опасен. Его ловкость составляет 12, и у него 11 очков Жизни. Но никто ведь не вынуждает вас сражаться с ним. А если даже вы атакуете его, то вам необязательно вести смертельную битву. Выбирать придётся тебе, Серж. Если вы отдаёте ему свои припасы, а не атакуете его, то совершенно очевидно, что вам нигде не

удастся их пополнить, и вы останетесь без еды и Животворной мази.

Как бы там ни было, убьёте вы юксана или нет, вам всё равно придётся продолжать ваш утомительный путь среди лишайников и буйных трав, чтобы незамедлительно покинуть плато Торфяных Мхов. Перебирайтесь к пункту **129**.



125. Как только ты произнёс: «Никакого сомнения, эта вода безопасна», – Суи перестаёт колебаться. Она устремляется к ведру и пьёт такими большими глотками и так жадно, словно умирает от жажды. Потом пьёт Тибо, которому Суи предлагает ведро. А теперь твоя очередь. Ксолотл пьёт последним, и не потому что его мучает жажда, а просто чтобы поступить как все.

– Однако какой странный вкус у этой воды… – шепчет Тибо.

Действительно, ты тоже это почувствовал. Вода имеет странный вкус, ни на что не похожий. Ты облизываешь губы, чтобы выяснить, что это за привкус, но он тебе ничего не напоминает.

– Прекрасно! – шутит Суи. – Если это яд, то мы быстро это выясним. Кто знает признаки отравления? Внезапный сильный озноб? Или отваливаются пальцы на ногах?

Ты хорошо знаешь Суи и чувствуешь, что шутить ей не хочется. Она обеспокоена гораздо сильнее, чем хочет показать. Тибо тоже кажется озабоченным и просто говорит:

– Смотрите на эти голубые пятна. Они повсюду.

Теперь ты их замечаешь: любопытные голубые пятна, которые слегка переливаются на воздухе. Сомнений больше не остаётся. Вода действительно была заражена, и никому из вас уже не до смеха. Так, в полном молчании, проходит долгая минута. Вдруг Суи, указывая на дальний конец поляны, кричит:

– Смотрите! Смотрите туда! Это просто невозможно…

– Как видишь, это вполне возможно, – замечает Тибо.

Там, куда показывает Суи, вы видите проявляющуюся тропинку. Она вроде бы проступает прямо у вас на глазах. А ведь ещё пять минут назад её не было. Вы можете видеть её только потому, что напились воды из колодца, но тропинка может исчезнуть, как видение. Стоит вам идти по ней?

– Я не пойду, – заявляет Ксолотл, – это искусно расставленная ловушка. Смотрите, как тропинка странно извивается.

Если ты, Серж, решишь выступить на невидимую тропинку, тогда направляйтесь все вместе в пункт **97**. В противном случае вы окажетесь в пункте **213**.

126. Вы на четвереньках ползёте налево. Вас не видно, но вам тоже приходится передвигаться вслепую, совершенно не ведая, где находятся хёли. Время от времени вы останавливаетесь, чтобы прислушаться к звукам прерии и сориентироваться.

– Они справа, – шепчет Ксолотл.

У него очень тонкий слух. Малейший шорох в высокой траве позволяет ему немедленно определить местонахождение хёлей, и тогда вы тотчас уползаете в другую сторону. И так, зигзагами, вы пробираетесь около получаса, пока Ксолотл едва слышно шепчет:

– Плохи наши дела! Теперь они уже с двух сторон.

Проходит долгая минута, после чего Ксолотл в нерешительности качает головой, словно он больше ничего не понимает. Затаив дыхание вы сидите в ожидании, и вдруг прямо перед вами появляется морда хёля.

– Дьявол, – шепчет Суи. – Одиночка! Странно… Ведь нам говорили, что хёли всегда носятся стаями.

И это настоящая удача, что хёль один. Его сейчас же надо убить, не дав ему времени растревожить своих сородичей. Тибо сразу это понял и уже обнажил шпагу… Ловкость хёля составляет 8, и у него 7 очков Жизни. И на сей раз битва будет не на жизнь, а на смерть. Если Тибо удастся убить хёля, то отправляйтесь в пункт **53**. А если у него это не получится, то появятся другие хёли, и это станет концом вашего приключения.

127. Рёв реки всё усиливается, и пороги уже совсем близко. Лодка наскакивает на них, и Тибо еле успевает отвести весло.

– Уф! – облегчённо вздыхает Ксолотл.

Через пару секунд вас затянуло в водоворот, и лодку разворачивает поперёк течения. Суи и Тибо энергично работают вёслами, и им удаётся вовремя её выправить. И снова лодка разворачивается и проходит вплотную к тройному камню. А Ксолотл снова вздыхает: «Уф!»

Ему приходится повторять это «уф!» ещё пять или шесть раз. Только благодаря своему умению Суи и Тибо каждый раз ловко обходят препятствия. Им удаётся вывести лодку из стремнины и добраться наконец до правого берега. Вы выскакиваете на маленький пологий пляж у тихой воды, а ваша лодка спокойно уткнулась в берег.

– Браво, молодцы! – ласково говорит Ксолотл. – Я бы никогда не смог так.



– Спасибо, – отвечает Тибо. – Надо признаться, что нам просто повезло. Второй раз я бы здесь не прошёл.

Не важно, умение это или везение. Вероятно, то и другое. Вам удалось пересечь реку, и вы теперь на нужном вам берегу. Вы находите тропинку, которая приведёт вас к выходу из Большого Каньона. Вы без труда взбираетесь по ней и, некоторое время спустя, вступаете в прерию Хёлей. Переходите в пункт **12**.

128. Вы ещё долго боитесь, что вновь появится ярби. Ваши сердца всё ещё бьются намного чаще, чем обычно. Но вид холмов постепенно меняется, и вы вскоре видите совершенно другой пейзаж. То, что вы сейчас видите, без всякого сомнения – Большие Скалы. Отправляйтесь в пункт **112**.



129. Итак, вы добираетесь до края плато Торфяных Мхов. Вы совершенно измучены и устраиваете себе часовой отдых. Этот длинный переход через мхи, высокие травы и лужи мутной воды отнимает у вас по 5 очков Жизни. Вы можете их восстановить, съев обед, если ваши припасы не украдены. А если они украдены, то вы потеряли ваши 5 очков Жизни безвозвратно.

А сейчас вы вступаете в область Луж. Это обширное пустынное пространство, неровная почва, которая покрыта мрачными колючими зарослями, изредка разбросанными пучками выжженной солнцем травы и многочисленными лужами мутной чёрной воды, которые и дали название местности. С первых шагов Ксолотл кажется обеспокоенным и нервничает, что с ним бывает

крайне редко.

– Тебе что-то не нравится? – тихо спрашивает его Суи.

– Да ничего, – отвечает Ксолотл. – Просто этот уголок ничуть не лучше, чем плато Торфяных Мхов. Придя сюда, мы ничего не выиграли… – Он изучает карту, сверяясь с компасом, и заключает: – Нам надо направиться на северо-запад. Если повезёт, то мы выйдем к Озеру.

Вы целый час бредёте в выбранном Ксолотлом направлении и наконец выходите к Озеру. А теперь переходите в пункт **63**.



130. Ты не успел закончить фразу. С первых же твоих слов лицо мальчика-лягушонка ожесточилось. У него вырывается яростное рычание, и на вас обрушивается целый шквал ругательств.

– Шакал и собачий сын! – кричит мальчик-лягушонок. – Кошачья шкура! Вонючие отбросы! Зачем вы пришли сюда, вместо того чтобы гнить на той помойке, где вы родились? Может, вы ещё надеетесь выбраться живыми из Болота? И часа не пройдёт, как пиявки высосут вам кровь, вы все утонете, и тина забьёт вам рты, всем и навсегда. Ничто вас не спасёт!

И он продолжает ругаться, а потом вдруг резко замолкает и отворачивается. И больше он не произносит ни слова. Вы его смертельно оскорбили, отказавшись от его предложения, бесполезно просить у него прощения. Вы всё это понимаете и молча удаляетесь по Болоту. Ксолотл больше и не думает сверяться с компасом, он идёт почти наугад.

– Эй! – окликает его Суи. – Ты хоть знаешь по крайней мере, куда мы идём?

– Нет, – признаётся Ксолотл. – Я не перестаю думать о том, что нам предсказал Фросс. И я боюсь, как бы он не накаркал…

Увы! В Болоте не всё зависит от вашего везения. И вот вы уже по пояс в воде, а перед вами непроходимая стена камышей, и её как-то надо обогнуть. Если ты захочешь пойти налево, то все окажутся в пункте **45**. А если ты, Серж, предпочитаешь двинуться направо, то тогда направляйтесь в пункт **204**.

131. После долгой ходьбы через заросли вы видите подвешенный на тросах мост, перекинутый с одного обрыва Большого Каньона на другой. Суи заглядывает в карту и торжествующе кричит:

– Вот как! Я была уверена, что можно перейти! Так вот что означает на карте этот маленький забавный значок! В конечном счёте уж не такая она скверная, эта карта…

Но когда вы подходите ближе к краю Каньона, вас постигает разочарование. Да, мост действительно есть, это правда, но выглядит он ненадёжно. Один из тросов почти перетёрся о скалы, а другой неизвестно отчего стал очень тонким. Кроме того, мост ходуном ходит от порывов ветра, и в такие минуты пропадает всякое желание подвергаться опасности. Тибо приближается к краю Каньона, наклоняется вперёд, чтобы определить глубину Большого Каньона.

– Добрая сотня метров наберётся, – бормочет он, – И нам не выбраться живыми, если эта штука не выдержит, и мы упадём.

А перед вами ещё две тропинки: одна ведёт налево, а другая направо. Может, пойти по одной из них и перейти Большой Каньон в другом месте? И Суи снова смотрит на

карту.

– Дальше мы наверняка не найдём больше моста, – замечает она, – если мы собираемся перейти Каньон, то делать это надо именно здесь, а не в каком-то другом месте.

– Как бы не так! – возражает Ксолотл, – этот твой мост выглядит весьма ненадёжно.

Если ты рискнёшь пройти по этому сомнительному висячему мосту, то все вместе с тобой окажутся в пункте **122**. Если же ты, Серж, предпочтёшь левую тропинку, то вы придёте в пункт **206**. А если ты выберешь правую тропинку, то направляйтесь в пункт **80**.

132. Вы решили не разводить огонь и улеглись в высокой траве, тесно прижавшись друг к другу, чтобы сохранить хоть немного тепла. Тибо пытается остаться оптимистом.

– Вот так мы и выспимся, и ночь пройдёт быстро, – говорит он.

Но, к сожалению, это не так. Ночь проходит не так-то скоро. А тут ещё этот странный холод на равнине – влажный, коварный и неуловимый. Всепроникающий холод – он постепенно пробирается под одежду и медленно замораживает вас. Никому не удаётся заснуть. К часу ночи Ксолотл больше не выдерживает. Он садится и сердито бубнит:

– Кошмар! Так больше не может продолжаться. Я замёрз. Зверски замёрз… Надо развести огонь.

Луна уже давно светит, и под небом, усыпанным звёздами, равнина Белёсых Трав кажется сейчас совсем белой. Это очень красивое зрелище, но никто и не собирается любоваться этой картиной.

– Дьявол, – говорит Тибо, – я тоже замёрз. И Суи, и Серж. Конечно, нам всем холодно. Но если мы разведём

огонь, а ярби свалится нам как снег на голову, тогда нам будет не до смеха. Можешь мне поверить.

Ксолотл пожимает плечами.

– С тех пор как мы на равнине, – замечает он, – я постоянно осматриваю почву. И я ни разу не увидел ни одного следа ярби. Клянусь, ни одного! Тогда в чём же опасность? Какой смысл мёрзнуть?

Тибо не отвечает, но чувствуется, что Ксолотл его ничуть не убедил. В нескольких шагах от вас под ветром слегка колышется папоротник. Долгую минуту длится тягостное молчание, а потом Суи вполголоса, как бы про себя, произносит:

– Я во всяком случае здорово замёрзла. Не знаю, смогу ли я дотянуть до утра.

Но ни Ксолотл, ни Тибо не изменяют своего мнения, и каждый из них считает себя правым. А Суи почти совсем замёрзла… Если ты соглашаешься развести огонь, тогда переходите в пункт **203**. Если ты отказываешься это сделать – перебирайтесь в пункт **64**.

133. Тибо никогда не избегает опасности, не уклоняется от сражения. Он разбегается и ударяет плечом в препятствие, энергично разметая всё, что попадается ему под руки и под ноги. А так как муравейник оказался не очень прочным, то он быстро разваливается. Поначалу ро-муравьи крайне удивлены и паникуют.

– Вперёд! – призывает Тибо. – Чем быстрее мы станем действовать, тем меньше нас покусают.

Через минуту вы раскидываете муравейник и пересекаете опасную зону. Но ро-муравьи успевают опомниться и набрасываются на вас. Они заползают вам под одежду и кусают что есть силы.

– Кошмар, ужас! – ругается Суи. – Это называется

слабыми укусами? Ты считаешь, что это забавно?

Наконец вам удаётся избавиться от ро-муравьёв, и вы добираетесь до соседней долины, где и разрешаете себе немного отдохнуть. Но укусы муравьёв очень болезненны, а вы утомлены. Вы потеряли по 5 очков Жизни. Вы их восстановите после обеда, но вам придётся вычеркнуть его из Листка приключения.

Пообедав, вы с прежней предосторожностью продолжаете пробираться через Холмы. А сейчас смелее в пункт **20**.

134. Медленно отступая, вы краем глаза не перестаёте наблюдать за ро-змеем, который, кажется, продолжает спать. Но на сей раз вам не везёт… Тибо оступается и вполголоса ругается. Вроде пустяк, но этого вполне достаточно, чтобы чудовище проснулось. Оно поднимает голову, осматривается и ползёт на вас через камыши. Это огромный, гибкий и быстрый ро-змей; при движении в мутном свете Болота его чешуя даёт странные медные блики.

– Да, это уже не увеселительная прогулка! – шепчет Суи.

Обнажая свою шпагу, Тибо пожимает плечами с таким видом, словно хочет сказать: ну а я-то здесь для чего?

Чудовище готово к сражению. Это далеко не лёгкий противник. Даже очень опасный противник. Его ловкость равна 7, и у него 6 очков Жизни.

Если Тибо удастся его убить, вы продолжите свой путь через камыши по этой мутной воде. И теперь появилась надежда, что вы переберётесь в менее опасное место. Переходите в пункт **66**.

135. Как только ты, Серж, нажимаешь на все три рубильника, раздаётся птичье пение. Вас поражает

это быстрое, лёгкое и радостное щебетание. Вы с удивлением переглядываетесь.

– Странно, – шепчет Суи.

В этих краях вам не встретилось ни одной птицы. А пение возникает как бы ниоткуда, словно из воздуха. Каждая нота настолько чиста и прозрачна, что кажется, рождена в день сотворения мира. Вы долго слушаете этот щебет, а потом невидимая птица вдруг замолкает.

– Чудесно! – восхищается Тибо. Помолчав немного, он добавляет: – Да, это было очень красиво. А вот с дверью действительно неладно. Она не открывается…

– Это мы ещё посмотрим! – отзывается Ксолотл. – Бывало и похуже. Подождём немного.

Переходите к пункту **179**.

136. Вступая в долину Хёлей, вы чувствуете себя не совсем уверенно. Она точно такая, какой её описывал Губер: повсюду высокие травы и папоротники, доходящие вам до пояса. И ни одной тропинки. Путешествуя по прерии, совершенно не видишь земли, как это бывает, когда идёшь по хлебному полю.

– М-да! Красиво, – замечает Ксолотл. Временами ветер ласкает высокие травы. И тогда чудится, словно большая волна медленно пробегает по всей прерии. Действительно это красиво, даже очень красиво. Но не это притягивает ваши взоры… Сейчас вы опасаетесь, вы боитесь больше всего совершенно иного движения высоких трав, того колыхания растительности, которое может быть вызвано только стаей бегущих на вас хёлей. И поэтому почти ежеминутно один из вас, резко останавливаясь, кричит, предупреждая остальных:

– Посмотрите вон туда! Это не?..

Вглядевшись внимательнее, вы понимаете, что ошиблись, и продолжаете путь. После пяти или шести



таких ложных тревог вновь раздаётся возглас Ксолотла:

– Внимание! Осторожно!

Но на сей раз это серьёзно. И теперь уже не ветер колышет высокие травы. Несомненно, что в двух или трёх сотнях метров от вас затаились хёли. Чувствуется, что их очень много. Они быстро приближаются. Вам следует присесть, чтобы остаться незамеченными, а затем, не теряя ни минуты, быстро уходить влево или вправо.

Если ты решишь уходить налево, то отправляйтесь в пункт **79**. А если ты предпочтёшь уйти направо, то переходите в пункт **188**.

137. Во сне ты смутно ощущаешь, что тебя трясут за плечо. Слегка поворчав, ты открываешь глаза и садишься в высокой траве. Над тобой склоняется Тибо. При свете луны ты его хорошо видишь. Он разбудил тебя для того, чтобы ты сменил его на посту. Ты спрашиваешь сонным голосом:

– Уже полночь?

Тибо не успевает ответить. В двадцати–тридцати шагах от вас раздаётся странный крик, от которого ты вскакиваешь.

– Не волнуйся, это, наверное, ворон, – объясняет Тибо. – Он постоянно кричит, уже целый час. Он тебе составит компанию.

– М-да.

– В два часа ночи ты разбудишь Ксолотла. Понятно?

– Понятно.

Пока ты оглядываешь всё вокруг, Тибо ложится и сразу засыпает. Полночь, вокруг безрадостная картина плато Торфяных Мхов: непроходящий запах тины, мутная вода и тучи мошкары, которые видны даже при блёклом свете луны. Да к тому же эта странная духота, тяжёлая и влажная. И ты чувствуешь, как твои глаза сами собой

закрываются…

– Стоп! Если так будет продолжаться, я могу заснуть.

Ты поднимаешься и делаешь несколько движений, чтобы встряхнуться, а потом опять садишься. А эта духота действительно какая-то странная, а днём ты её не замечал. Откуда она взялась? И ещё тишина, абсолютная тишина, которая не встречается нигде, кроме плато Торфяных Мхов. Да редкий крик ворона, который никак не хочет улетать отсюда… Ты чувствуешь, как снова слипаются твои глаза.

Стоп!

Ты смотришь на часы: борьба со сном продолжается более часа. Время тянется медленно, а жара становится всё невыносимее, и твои глаза всё чаще невольно смыкаются. А ведь тебе надо продержаться до конца дежурства. Разбудить Ксолотла раньше двух часов ночи было бы не великодушно. Да, но… Но если ты и в самом деле заснёшь, что может произойти?

Если ты до конца попытаешься бороться со сном, то направляйся в пункт **81** и уведи с собой друзей. Если предпочтёшь разбудить Ксолотла, не дождавшись двух часов ночи, тогда все направляйтесь в пункт **18**. А если из предосторожности ты решишься разбудить всех своих спутников, то переходите к пункту **175**.

138. Итак, вы не доверяете указанию стрелы и выбираете соседнее ущелье. С наступлением ночи вы успеваете пройти по этому ущелью около семисот–восьмисот метров. Тьма сгущается вокруг вас, и когда вы поднимаете глаза к небу, вам уже видны первые звёзды. Но вот вы подошли к развилке, и Ксолотл спокойно предлагает:

– Ну что, привал?

Освобождаясь от рюкзака, Суи отвечает:



– А почему бы и нет? Здесь ничуть не хуже, чем в любом другом месте.

Она открывает рюкзак и вытаскивает еду, которую вы после тяжёлого дня поглощаете с большим аппетитом. Кстати, не забудьте вычеркнуть этот обед из Листка приключения.

Проглотив последний кусок, Тибо предлагает:

– А теперь – спать!

– Согласна, – кивает Суи.

И вы устраиваетесь на ночь как можно удобнее. Переходите к пункту **49**.

139. Фросс отвечает на твоё согласие радостной улыбкой.

– Ты правильно делаешь, что соглашаешься, потому что Болото коварно и опасно для того, кто не знает всех его ловушек. А я проведу вас, всех четверых, только одному мне известными путями, да так, что ни один волос не упадёт с ваших голов, и это не будет вам стоить никаких усилий.

Фросс становится во главе группы, и вы убеждаетесь в том, что он действительно прекрасно знает Болото. Без малейшего колебания он топает по только ему известной дороге, которая петляет среди камышей. Вы просто чудом избегаете ро-москитов, змей, омутов и зыбких топей. Менее чем через час Фросс уже подводит вас к подножию скалистого холма, где вам сразу бросаются в глаза две тропинки, которые помогут вам благополучно покинуть Болото.

– Я не могу сопровождать вас дальше, – поясняет Фросс, – потому что я умру, если выйду из тумана, в котором я родился. Но уверяю, что обе эти тропинки не таят никаких ловушек. Одна идёт в Лес, а другая – на равнину Белёсых Трав. Выбирайте сами.





Если ты предпочтёшь идти в Лес, то все приходят в пункт **178**. А если тебе больше нравится равнина Белёсых Трав – добирайтесь до пункта **10**.

140. Итак, вы идёте налево и очень скоро понимаете, что сделали неправильный выбор. Заросли плотоядных растений становятся всё гуще, а сами они всё агрессивнее. Вынув свои охотничьи ножи, вы на ходу пытаетесь отсекать ближайшие к вам листья, хотя избежать укусов всё равно не удаётся.

– Может, вернёмся? – предлагает Суи.

Тибо внимательно осматривает заросли под деревьями, пожимает плечами и, немного подумав, сообщает:

– Ни в коем случае! Если мы повернём обратно, то опять будем искусаны. Лучше идти вперёд. Я вижу, что впереди этих растений меньше. Ещё немного терпения, и мы выберемся из опасной зоны.

Вы продолжаете свой путь, хотя плотоядные растения не исчезают, как надеялся Тибо. После почти получасовой ходьбы ваши руки и ноги в крови. Вы бредёте, стиснув зубы, и никто больше не предлагает вернуться. Только Суи иногда вполголоса ругается, и всё.

Позже вам всё-таки удаётся выбраться из зарослей, но вы сильно изранены, а ваши джинсы превратились в лохмотья. Вы останавливаетесь на небольшой поляне, чтобы залить йодом раны. Каждый из вас расходует по 3 очка Животворной мази, и, следовательно, в Листке приключения вам надо вычеркнуть 12 очков.

Немного отдохнув, вы продолжаете свой путь в менее опасное место. А теперь – в пункт **22**.

141. Итак, вы продолжаете спускаться к океану и сделали уже сотню шагов. И тут Суи, замыкающая всю процессию, случайно обернулась и

вскрикнула:

– Собачий хвост! Дорога растворяется за нами. Это просто невозможно!

Вы останавливаетесь, чтобы проверить её слова. Суи права. Тропинка сзади вас медленно исчезает. Там, где вы прошли минуту назад, тропинка постепенно сужается, словно уходит в скалу. И от неё не остаётся никаких следов.

– И неудивительно! – заключает Суи. – Это была ловушка, и мы в неё угодили. Надо двигаться вперёд. Другого выхода нет.

Вы продолжаете спускаться к маленькому пляжу, на который в последних лучах заходящего солнца набегают волны. Этих нескольких квадратных метров песка хватит только для того, чтобы вы смогли разместиться между скалой и океаном.

– Постойте, но ведь сейчас отлив! – замечает Ксолотл. – А что же будет, когда начнётся прилив и море поднимется?

И тогда вы понимаете, что ловушка оказалась более ужасной, чем вы предполагали. Опустится ночь, волны затопят маленький пляж у подножия скалы, а вас в окружающей остров воде ждут осьминоги. И это конец вашего приключения. Как жаль, как жаль…

142. Вы покидаете лодку и обследуете южный берег в надежде найти либо брод, либо какой-нибудь старый мост, который позволил бы вам благополучно перебраться на другой берег. Вы идёте сначала вниз по течению, потом возвращаетесь в верховье реки и долго ищете переправу, но так ничего и не находите.

– Здесь ничего нет, – утверждает Тибо, который стал нервничать. – Река слишком широкая, и мы только теряем

время. Надо пройти ещё выше по течению и там поискать переправу.

Вы отправляетесь на поиски не очень крутой тропинки. Наконец вы находите такую и начинаете подниматься по ней. Подъём занимает очень много времени, а потом…

Переходите в пункт **99**.

143. Внезапно, когда этого никто не ожидал, глаза ро-кошки загораются, и она атакует. Ксолотл едва успевает отдёрнуть руку. Стальные когти рассекают воздух в двух-трёх миллиметрах от его пальцев, а в это время вновь слышится: ми-а-а-ау!

Ро-кошка, более чем когда бы то ни было, готова броситься на вас. Несомненно, лучше отказаться от мысли её приручить.

Если ты решишь атаковать её и освободить путь по левой тропинке, то направляйтесь в пункт **177**. А если ты из предосторожности решишь пойти по правой дорожке, то бегите в пункт **46**.

144. Итак, вы идёте к северу по едва различимому следу. Отпечатки следов очень нечёткие и расплывчатые, потому что мхи и травы быстро распрямляются. А лужицы чёрной воды вообще не сохраняют никаких следов. Вы продвигаетесь медленно, с большим трудом, иногда возвращаясь на несколько шагов назад. И наконец Ксолотл совсем останавливается.

– Мы никогда туда не доберёмся, – ворчит он. – Это трудно назвать следом. Он ежеминутно теряется и вдруг снова появляется, когда я его уже больше не ищу.

На сей раз Ксолотл действительно обескуражен. Он трясёт головой и, пожимая плечами, глядит на тебя, словно хочет сказать: зачем всё это?

А ты отвечаешь:



– Надо продолжать, Ксо. Ничего другого нам не остаётся.

Вы проходите ещё немного, а потом присаживаетесь, а вернее, падаете на землю. Ваши силы на исходе, и вы уже не в состоянии подняться.

– Всё кончено, – шепчет Ксолотл. – Мы не сможем двигаться дальше.

И ты понимаешь, что он прав. Бредя по этому следу, вы попали в одну из ловушек плато Торфяных Мхов. Постепенно вас окутывает сон, смертельный сон. Вам уже не проснуться. И это конец вашего приключения. Жаль…



145. В это время ро-дог во сне резко встряхивает головой, словно хочет отогнать муху. Затем он протяжно зевает и кладёт морду на землю. Ты чувствуешь, как бешено стучит твоё сердце, и тихо повторяешь:

– Только бы он не проснулся… Только бы он не проснулся.

Кажется, что каждая секунда тянется целый час, а ро-дог, равномерно посапывая, продолжает спать. Ты бросаешь взгляд на своих спутников и видишь, как Ксолотл подаёт тебе знаки, которые могут означать только одно: «А теперь удираем. И главное, без шума. Тихо-тихо…»

И в то время как ро-дог продолжает спать глубочайшим сном, вы медленно, с невероятными предосторожностями отступаете. И когда вы отходите уже метров на пятьдесят, только тогда понимаете, что опасность миновала. А теперь переходите в пункт **86**.

146. Вы продолжаете очень осторожно пробираться вперёд, соразмеряя свои движения. Время от времени ветер доносит до вас рычание ярби и звук его шагов.

– Он приближается… – шепчет Суи.

– Нет, – тихо отвечает Тибо. – Он убегает.

Ксолотл тоже прислушивается, но ничего не произносит. Он жестами даёт понять, что оба вы правы. Звериный запах то резко усиливается, то ослабевает… Вы продолжаете пробираться, понимая, что скорее всего права Суи. С каждой минутой звук шагов ярби становится всё отчётливее. Несомненно, ярби уже недалеко.

– Может, остановимся? – предлагает Ксолотл.

Вы встревожены и начинаете нервничать, но каждый по-своему. Тогда как Ксолотлу хочется спрятаться, Суи и Тибо стараются любой ценой действовать.

– Нет, – возражает Тибо. – Надо идти на север.

И вы продолжаете шагать, точно не зная, где находится зверь. Вдруг события начали разворачиваться с бешеной скоростью. Из-за соседнего холма выскакивает чудовище и бросается на вас. Тибо ничего не остаётся, как только, не теряя ни секунды, атаковать его. Ловкость ярби равна 15, и у него 14 очков Жизни. Так что на сей раз вам предстоит смертельная схватка.

Если одному из вас удастся убить чудовище, вы сможете продолжать свой путь через Холмы. Тогда перейдите в пункт **114**.

147. И это правда. Вам в течение этой нескончаемой ночи не удаётся заснуть ни на минуту. И когда над островом Осьминогов поднялось солнце, вы очень утомлены. Бессонная ночь отняла у вас по 5 очков Жизни. Вы их восстановите после обеда, но тогда вам придётся вычеркнуть его из вашего Листка приключения.



После еды вы снова чувствуете себя в хорошей форме и целый час шагаете без всяких происшествий. Вы покидаете Большие Скалы и вступаете в область Луж. А теперь перейдите в пункт **40**.

148. Как и предсказывал Тибо, вы без особого труда взбираетесь на близлежащие скалы. И через некоторое время вы уже на подступах к Холмам. Поверхность Холмов вся изрыта, обезображена. Кажется, что она создана сумасшедшим великаном. Холмы, покрытые пышной экзотической растительностью, следуют один за другим. И эта растительность напоминает настоящие джунгли, где могут скрываться любые звери и любые ловушки.

– Я так и знала, – шепчет Суи. – Можно было отправляться куда угодно, только не к этим ужасным Холмам! Если бы мы имели хоть каплю здравого смысла, мы драпанули бы отсюда, как зайцы.

Самое тревожное здесь – это запах. Резкий и стойкий запах зверей. Вы проходите сотню метров, но запах не исчезает. Можно подумать, что им пропитан весь воздух над Холмами. Вскоре и Тибо передаётся тревога Суи.

– Да, невесело, – говорит он вполголоса.

Он останавливается, чтобы осмотреться вокруг, словно он прямо сейчас ждёт появления чудовища.

– И это ещё не всё, – спокойно заявляет Ксолотл. И он указывает на землю, где виднеется не менее десятка следов. Не остаётся никакого сомнения. Это отпечатки огромной трёхпалой лапы, которую так подробно описывал вам Губер. – Ошибки быть не может – это ярби, – добавляет Ксолотл.

Несколько секунд вы смотрите друг на друга и понимаете, что все вы думаете об одном и том же. Стоит ли идти на риск и встречаться с ярби? Или надо скорее



убраться отсюда. А Суи вполголоса продолжает твердить то, что она говорила и раньше:

– Если у нас есть хоть капля здравого смысла, мы, как зайцы, должны немедленно удирать отсюда.

Если ты, несмотря на опасность, решаешь остаться в районе Холмов и тогда зовёшь друзей в пункт **190**. А если ты предпочтёшь как можно быстрее уйти, то направляйтесь в пункт **23**.

149. Вы вчетвером, затаив дыхание и избегая резких движений, сидите, спрятавшись за высокими зарослями папоротника. Вы слышите, как медленно приближается ярби, и каждый его шаг заставляет чуть сильнее биться ваши сердца. Суи едва слышным голосом шепчет:

– Сейчас мы его увидим…

И менее чем через минуту вы замечаете, как он появляется из-за ближайшего холма. Ярби выглядит именно так, как его описывал Губер. Сначала он идёт медленно, останавливается, чтобы обнюхать землю, а потом поднимает голову и озирается по сторонам. Это продолжается, вероятно, около десяти секунд, но эти десять секунд вам кажутся вечностью. Никто из вас не смеет даже дышать.

А потом ярби резко поворачивает голову, и тогда вы понимаете, что он вас не заметил. Своей тяжёлой и спокойной поступью с безразличным видом он медленно уходит на запад.

– Уф, – вздыхает Суи.

Вы остаётесь в укрытии ещё несколько минут, пока ярби не удаляется на достаточное расстояние. А затем Тибо даёт сигнал к отправлению, и вы продолжаете свой путь через Холмы. Переходите в пункт **128**.



150. Вы ещё несколько минут продолжаете брести по тропинке. Вдруг Ксолотл кричит:

– Ой, смотрите!.. Здесь ещё кто-то есть!

И правда, справа от вас, в каких-нибудь двухстах шагах, параллельно с вами и в том же самом направлении движутся четыре силуэта. Они плохо различимы в свете сгущающихся сумерек, но совершенно очевидно, что вы не одни на острове Осьминогов.

– Ну дела, – замечает Тибо.

Тибо останавливается, а вслед за ним и вы. Одновременно с вами останавливаются и те четверо. Суи поднимает руку, и в двухстах шагах от вас кто-то тоже поднимает руку.

– Это мираж, – поясняет Ксолотл. – Вернее, нет. Это не совсем мираж. Но этих ребят на самом деле не существует.

Ксолотл говорит совсем тихо, как бы опасаясь, что те четверо его услышат. Наступает минутное молчание, а потом Тибо два или три раза покачивает головой.

– Это невероятно! – говорит он. – Надо подойти поближе и посмотреть, что это на самом деле.

– Нет, – категорически отрезает Суи. – Мираж это или не мираж, нам не следует к ним приближаться. Ни и в коем случае.

Если ты решишься подойти к четырём таинственным существам, тогда все вы переходите в пункт **197**. А если ты, Серж, продолжишь свой путь по тропинке, то вместе с друзьями попадёшь в пункт **41**.

151. Итак, вы оставляете таинственный шар там, где вы его нашли, и продолжаете шагать по прерии, не переставая следить за высокими травами. Через час на вашем пути появляется что-то новенькое.

– Посмотрите туда! – указывает Суи.



И правда, перед вами серое пятно всего в каких-нибудь пятистах метрах. Это похоже на груду камней, которая с такого расстояния кажется чуть выше окружающих её папоротников и высокой травы. Тибо тотчас понимает, о чём догадалась Суи.

– Ты считаешь, что это разрушенный замок?

– Я почти уверена в этом, – подтверждает Суи.

Её голос дрожит от волнения. С этого момента никто не сомневается. И, не опасаясь больше хёлей, вы устремляетесь к этой груде камней.

Переходите в пункт **70**.

152. Вы вежливо прощаетесь с Мату-му, поблагодарив её за то, что она вывела вас из Леса. Она выслушивает вашу благодарность с большим достоинством и провожает вас взглядом, когда вы уходите от неё по правой тропинке. Мату-му посылает вам последний, прощальный привет и возвращается в Лес. Некоторое время спустя Тибо останавливается, чтобы спросить у Ксолотла:

– Ты не знаешь, зачем Мату-му на прощанье подняла переднюю лапу, словно указала нам на небо?.. Интересно, что она хотела этим сказать? Этот её жест должен иметь какой-то смысл. Ты понимаешь, в чём тут дело?

– Нет, не представляю.

На этом диалог заканчивается, так как Ксолотл не произносит больше ни слова. Тибо пожимает плечами и продолжает шагать. Сейчас вы идёте вдоль равнины Белёсых Трав, которая простирается слева от вас. Это обширная дикая местность, покрытая зарослями папоротника, высоких трав и мхов красивого серебристо-зелёного цвета. Справа от тропинки виднеется пропасть, которая погружена в плотный сизый туман.

– Без всякого сомнения, там внизу находится Болото, –

замечает Суи.

А пока дорога, которую вам посоветовала выбрать Мату-му, оказывается весьма безопасной. Вы бредёте по ней уже целый час и почти безошибочно приближаетесь к району Больших Скал. Скорее в пункт **24**.

153. Тибо вынимает свою шпагу и начинает осторожно спускаться в таинственную воронку. Его предосторожность отнюдь не излишняя. Как только нога Тибо касается дна воронки, заросли папоротника раздвигаются, и прямо перед ним возникает какое-то животное.

– Дьявол, – шепчет Суи. – Это же оссем.

Оссем – это гибрид животного с роботом, весьма странное создание, нечто среднее между сторожевой собакой и змеёй. Нечто вроде огромной пузатой ящерицы, способной прыгать, лаять и кусаться. Её ловкость составляет 8, и у неё 7 очков Жизни.

В случае если Тибо удастся убить оссема, то ничто уже не помешает вам всем опуститься в воронку. И тогда перебирайтесь в пункт **26**.

Но Тибо не должен подвергать себя смертельной опасности, если битва окажется слишком рискованной. Он в любой момент имеет право покинуть поле боя, просто поднявшись к вам. И как только он обработает свои раны, вы уходите от воронки. В этом случае нам всем следует перейти в пункт **68**.

154. Сначала вас поражает цвет равнины. Вся её растительность – папоротники, мхи и высокие травы – красивого и очень бледного серебристо-зелёного цвета. Настолько бледного, что он кажется даже нереальным.

– Великолепно! – шепчет Суи. – Стоит приехать

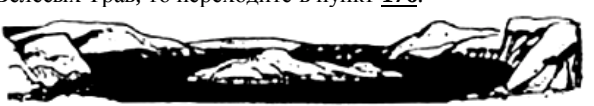
издалека, чтобы увидеть такую красоту. По возвращении домой надо будет открыть туристическое бюро!

Но вскоре вы привыкаете к этому серебристо-зелёному цвету, и вас поражают уже другие вещи: лёгкий ветер, который пробегает по всей равнине и разносит свежий запах папоротников; маленькие существа, бегающие и ползающие среди высоких трав и такие же бледные, почти белые, как и сами травы; и, наконец, холод – странный холод, который, кажется, исходит от самой земли…

Сначала вы шагаете по дороге, которая бежит на север и вскоре приводит вас к развилке. В то время как левая тропинка проходит через равнину, правая скорее всего выведет вас к Большим Скалам. Может, воспользоваться ею, чтобы покинуть равнину Белёсых Трав? Вы останавливаетесь, чтобы обсудить дальнейший путь между собой.

– Давайте удирать отсюда, – тут же предлагает Ксолотл. – Ничего мы здесь не найдём, на этой равнине. Ничего, кроме холода. Брр!..

Если ты выберешь левую тропинку, то отправляйтесь в пункт **60**. А если ты предпочитаешь покинуть равнину Белёсых Трав, то переходите в пункт **176**.



155. Легко сказать: спать. Но случилось непредвиденное… Несмотря на усталость после такого тяжёлого дня, тебе не удаётся даже сомкнуть глаз. Ты поворачиваешься то на левый, то на правый бок, потом ложишься на спину – но сон всё равно не приходит. Тебе не спится, как воробью весенним утром. Тибо замечает это и спрашивает:

– Ты не спишь?

– Нет. Бессонница.

– У меня тоже, – признаётся Суи.

– И у меня, – шепчет Ксолотл.

Вообще-то это ненормально, что вы не можете заснуть после такого тяжёлого дня. Суи высказывает предположение:

– Это наверняка из-за окружающих нас магнитных скал…

– М-да, может быть, – соглашается Ксолотл.

– Да, именно из-за этого, – настаивает Суи.

Каждый из вас ощущает какую-то неуверенность, словно перед ним возникает невидимая опасность. Вы сильно нервничаете и готовы что-то предпринять. И вот через некоторое время Тибо решается:

– Нам здесь оставаться нельзя, – заключает он. – Для ночёвки надо найти другое место.

Вы поднимаетесь и почти наугад бредёте по близлежащим ущельям.

– Это ничего нам не даёт, – говорит Суи. – Как только мы переходим на другое место, так становимся ещё более взвинченными, чем прежде. Лучше оставаться на одном месте.

Тогда вы садитесь на землю, прижавшись спинами к скале. И вы знаете, что всю ночь не сомкнёте глаз. Переходите в пункт **147**.



156. Вы расстаётесь с Фроссом и благодарите его за угощение, которое он вам предложил. Он едва слушает вас и даже не удостаивает ответом. А

когда вы почти наугад направляетесь через Болото, он, будучи явно в плохом настроении, не произносит ни слова.

Как только вы отходите на расстояние, достаточное для того, чтобы он вас не услышал, Суи спрашивает Ксолотла:

– А почему Фросс обиделся? Что случилось? Ты ему сказал что-то такое, чего не следовало говорить?

– Не знаю, – отвечает Ксолотл. – Я ничего такого не говорил, а он надулся… Странный он, этот мальчик.

Вы продолжаете идти, и больше никто не произносит ни звука. Но тут раздаётся какое-то жужжание, и вы оглядываетесь по сторонам. Оказывается, это ро-москит, который принялся летать над вашими головами. А потом невдалеке появляются и другие. Они возникают словно бы ниоткуда. Перебирайтесь в пункт **115**.



157. Как только ты поворачиваешь ручки трёх рубильников, сразу же раздаётся лёгкое жужжание, которое, кажется, исходит из стены.

– М-да, – бормочет Ксолотл.

Он выглядит слегка расстроенным, словно ожидал чего-то другого. Менее чем через полминуты жужжание внезапно прекращается. Ты бросаешь взгляд на своих спутников, и Суи шепчет:

– Ничего не получилось…

– Не совсем, – возражает Тибо. – Нужно немного подождать.

А теперь в пункт **179**.



158. Ветер, кажется, успокоился, и вы с облегчением вздохнули. Вы вновь начинаете осторожно продвигаться, стараясь не слишком сильно дёргать за трос, и вскоре добираетесь почти до середины моста. В это время вдалеке раздаётся шум крыльев, и вы поднимаете головы. В небе кружится, постепенно снижаясь, огромная птица.

– Это же ро-орёл… – бормочет Суи.

По тому, как она это произносит, ты понимаешь, что на сей раз у неё нет никакого желания шутить. Ро-орёл может оказаться очень опасным, если решит атаковать вас. Вот так… А станет ли он атаковать?

Бросьте две игральные кости. Если полученная сумма чисел равняется 2, 3 или 4, тогда все переходите в пункт **27**. Если же сумма составит 5, 6, 7 или 8, отправляйтесь в пункт **214**. А если она достигнет 9, 10, 11 или 12, тогда скорее в пункт **105**.

159. Ксолотл очень внимательно осматривает дверь и обнаруживает маленькую деревянную детальку, которая явно здесь ни к чему. Он ловко вытягивает её, и дверь без труда открывается.

– Уф! – с облегчением вздыхает Суи.

Вы выходите из хижины и продолжаете свой путь. Без всяких происшествий вы шагаете ещё два часа, потом покидаете равнину Белёсых Трав и вступаете в область Луж.

Направляйтесь в пункт **210**.

160. Проходит ещё две-три минуты. Шелест трав вокруг вас всё усиливается. Теперь он слышится отовсюду. Вы понимаете, что хёли совсем близко. Они рыскают вокруг вас и вскоре окружают. Хёли обнюхивают землю, чтобы найти ваш след. Вы едва осмеливаетесь дышать. Суи смотрит на тебя и только шевелит губами, но ты понимаешь, что она хочет сказать: всё кончено…

Вы даже не поняли, когда это произошло, но шуршание начинает медленно затихать.

Хёли, продолжая рычать, всё ещё кружат поблизости, но они не смогли взять ваш след и теперь уходят в другую сторону. Затаив дыхание, и всё ещё не смея верить в спасение, вы слушаете, как они удаляются. И только через четверть часа Ксолотл решается прошептать:

– Теперь можем идти дальше.

И он очень осторожно на четвереньках начинает ползти вперёд, часто останавливаясь и отползая каждый раз в противоположную сторону, когда где-то в высоких травах слышится шум. Вот такими зигзагами вы и продвигаетесь, оставляя за собой причудливый след. Проходит почти час, и Тибо замечает:

– Эй! А тебе не кажется, что мы кружим?

– Вполне возможно, – совершенно спокойно отвечает Ксолотл. – Главное сейчас – уйти от хёлей.

– Согласен! – допускает Тибо. – Но мы движемся наугад. И я удивлюсь, если мы придём туда, куда нам нужно…

Вы продолжаете следовать за Ксолотлом, который, кажется, решил не менять способа продвижения. А теперь переходите в пункт **34**.

161. Как только вы поднимаете рубильник, вы слышите странное поскрипывание,



которое, кажется, исходит из старого дуба. Оно длится пять-шесть секунд, словно начал работать, а затем остановился старый механизм. Вы смотрите на тропинку в надежде увидеть поднимающегося из-под земли Ксолотла. Но ничего не происходит…

– Всё пропало… – шепчет Суи.

Вы спускаетесь с дуба, бредёте к тропинке и следуете по ней почти полчаса. Вы идёте, не произнося ни слова, печальные и обескураженные. Когда вы выходите на маленькую полянку, Тибо вдруг кричит:

– Смотрите!

Под одним из деревьев, свернувшись в комочек, сидит мальчик. Он как будто спит. Вы не видите его лица, но Тибо уже подбегает к нему и трясёт за плечо. Да это же Ксолотл! Он открывает глаза, смотрит вокруг и просто спрашивает:

– В чём дело?

– Что ты здесь делаешь? – спрашивает Тибо. Ксолотл отвечает не сразу. Он долго рассматривает сначала поляну, потом Тибо, потом погружается в раздумье и наконец произносит:

– Я не знаю.

– Ты не знаешь, как ты сюда попал?

– Не знаю. Совершенно не знаю.

– Ну вспомни, ты, должно быть, провалился в люк…

– Я ничего не помню.

Вам так и не удаётся узнать о ловушке, в которую попал Ксолотл. Он всё о ней забыл, и память о ней к нему уже никогда не вернётся. Вам остаётся только снова продолжить путь. Направляйтесь в пункт **30**.

162. Вы забираетесь в лодку. Ксолотл и Тибо усаживаются за вёсла, и вы отчаливаете, гребя к островку. Некоторое время спустя вы выгружаетесь там и,

осмотрев островок, испытываете полное разочарование. Остров совершенно пуст. На нём действительно ничего нет. Ничего, кроме тростника, хвощей и камыша.

– Дьявол, – бормочет Тибо. – А я готов был поклясться, что Оллир здесь. Ничего не поделаешь! Остаётся только вернуться обратно.

Вы вновь садитесь в лодку и без всякого труда возвращаетесь. Перед вами две тропинки, которые, несомненно, ведут к Большому Каньону. Вам предстоит выбрать, по какой из них идти.

Если ты, Серж, решаешь идти по тропинке, ведущей на север, отправляйся с друзьями в пункт **80**. А если предпочтёшь северо-восточное направление, тогда все переходят в пункт **51**.

163. Гигантские каменные глыбы продолжают скатываться по склону, круша всё на своём пути. Затаив дыхание вы краем глаза следите за ними, укрывшись у основания скалы.

– Плохи наши дела, – шепчет Тибо.

Одна из глыб ударяется о скалистый выступ и отскакивает от него. Глыба пролетает, едва не задев вас, и исчезает в реке.

– Уф! – с облегчением вздыхает Ксолотл. – Спасибо тебе, Суи. Без тебя мы бы уже превратились в пыль.

– Не за что, – слегка улыбнувшись, отвечает Суи.

Вы продолжаете спускаться, избегая, однако, слишком удобных проходов, поскольку боитесь, что там вас могут ждать другие ловушки. Наконец вы благополучно взбираетесь по северному склону. Но вы так устали во время этого тяжёлого подъёма, что теряете по 5 очков Жизни. Вы их восстановите, после того как пообедаете, если обед у вас ещё остался.

Итак, вы заканчиваете переход через Большой Каньон и

оказываетесь на подступах к прерии Хёлей. Переходите в пункт **207**.

164. И вот вы снова продолжаете свой путь по правому ущелью, не обращая внимания на тоскливое завывание бассета. Тибо становится во главе группы. Вы благополучно проходите около сотни шагов, когда он вдруг кричит:

– Осторож…

Он не заканчивает фразу – земля под его ногами разверзается, и он проваливается в глубочайшую яму. Вы даже не успеваете отпрянуть от ловушки, как через сотую долю секунды она раскрывается и под вашими ногами. Вы падаете в одну яму с Тибо. Люк захлопывается над вашими головами, и вы оказываетесь в кромешной темноте.

Вы сами виноваты в том, что пренебрегли предупреждениями бассета. Его задача состояла в том, чтобы любой ценой отвести вас от самой ужасной ловушки острова Осьминогов. Вам никогда не выбраться из этой ямы. Это конец вашего приключения. Какая жалость…

165. Ксолотл, потоптавшись на месте и поворчав, вновь, но не без колебаний продолжает двигаться вперёд. Всё кругом по-прежнему. Всё тот же туман, всё те же ужи и всё тот же запах полусгнивших растений. И вы по-прежнему почти целый час продвигаетесь по пояс в воде. Внезапно Ксолотл останавливается.

– Ах ты, грязная тварь!

Огромная пиявка забралась к нему под одежду. Он брезгливо отрывает её, вытирает руки, и вы продолжаете путь. Чуть позже пиявка присасывается к Суи, но Суи

протестует по-своему:

– Это совсем не забавно! Можно и лучше проводить время.

Вы останавливаетесь и с некоторым беспокойством озираетесь вокруг. Да, в этом Болоте особенно не разбежишься. Рано или поздно можно напороться на любую ловушку, и надо своевременно подумать о каждой из них. Вот там, слева, вода как-то странно бурлит – наверняка там полно пиявок. А справа – слишком вязкая и глубокая тина. Там тоже очень опасно.

Если тебя, Серж, не пугают пиявки, и ты решаешься идти налево, веди всех в пункт **14**. А если ты предпочитаешь идти направо, рискуя увязнуть, тогда все переходят в пункт **96**.

166. Итак, вы уходите налево, постепенно удаляясь от тропы ярби. Но вы всё ещё беспокоитесь, потому что вас преследует запах этого дикого зверя. Вы постоянно его ощущаете, и ничто не может заставить вас забыть его.

– Ну и что, – ворчит Тибо. – Тогда какой смысл в том, что мы уходим с его тропы?

Все молчат. Каждый холм, каждая скала, любые заросли могут скрывать зверя. Опасаясь всего, вы стараетесь пробираться как можно тише. Достаточно хруста ветки или крика птицы, как вы с бьющимися сердцами тотчас останавливаетесь и пережидаете некоторое время, прежде чем вновь продолжить свой путь. Через полчаса такой ходьбы Ксолотл решительно отказывается следовать дальше.

– Нет, – говорит он. – Я больше не сделаю ни шага. Можно с ума сойти от того, что мы тут делаем! – Он говорит очень тихо, как будто ярби находится в десяти метрах от вас, но его голос дрожит от усталости и злости.

– Мы просто сами бросаемся в лапы ярби, – продолжает он. – Это безумие – оставаться среди этих Холмов. Какой смысл в том, что мы дадим этому зверю убить нас? Надо немедленно удирать отсюда.

Суи смотрит вокруг и шепчет:

– А теперь запах стал ещё сильнее. Он царит повсюду.

Ксолотл принюхивается и, не произнося ни слова, утвердительно кивает головой. Тибо молчит, но это весьма красноречивое молчание. У него так же, как и у Ксолотла и Суи, нет никакого желания встречаться с ярби… Если ты предложишь уйти к Болоту, то направляйтесь в пункт **13**. А если, несмотря на опасность, ты решишь остаться среди Холмов, все переходите в пункт **78**.

167. Итак, вы идёте к скале, которая сейчас, к счастью, освещается луной. Вы ищете тропинку, которая бы вам позволила спуститься к морю. Вы её находите в тот самый момент, когда голубое свечение почти настигает вас.

– Ну что, спускаемся? – предлагает Суи.

Тропинка выглядит довольно опасной, но у вас нет выбора. Медленно, с трудом, прижимаясь к скале, вы начинаете спуск. И только через час вам удаётся наконец достичь маленького, омываемого волнами пляжа. Это всего несколько квадратных метров песка, где вы вчетвером располагаетесь между скалой и океаном.

– А вы знаете, – замечает Ксолотл, – ведь сейчас отлив… А что же произойдёт, когда вода начнёт подниматься?

И вы понимаете, что, убегая от завесы огня, вы попали в ловушку. Волны вскоре затопят маленький пляж у подножия скалы, а ужасные осьминоги уже ждут вас в

океане. Это конец вашего приключения. А жаль. Очень жаль…

168. Нет, это ещё не падение. Вы просто скатываетесь вдоль крутого склона, где и зацепиться-то не за что. В какой-то момент ты теряешь равновесие, летишь кубарем и наконец оказываешься внизу. Трое твоих спутников приземляются рядом.

– Ух ты! – потирая плечо, вполголоса ругается Тибо.

Ваш длительный спуск завершается на глинистой почве, и поэтому никто из вас четверых, к счастью, не ранен. Вы поднимаетесь, осматриваетесь и видите, что стоите на краю Болота. Чтобы выбраться отсюда, вам придётся взбираться вот на этот крутой склон. А это очень трудно! Суи, кажется, настроена весьма пессимистично.

– Взобраться на такую ужасную гору! – говорит она. – Если это удастся, считайте, что нам повезло.

Вы проходите несколько сотен метров в поисках какой-нибудь дороги и, найдя её, начинаете подъём. Суи была права: это действительно ужасная гора. И только через час благодаря огромным усилиям вы наконец добираетесь до вершины. И что же вы видите перед собой? Это, без всякого сомнения, Большие Скалы. Переходите в пункт **89**.

169. Вы отказываетесь от поиска украденных у вас вещей и уходите на север. Это длинный и трудный путь, сквозь буйные травы, по мхам и лишайникам. Два или три раза вам удаётся по чистой случайности обойти гнёзда свернувшихся в клубок ужей. Вы стараетесь не вспоминать больше о потерянном провианте. Только один раз Суи заговаривает о нём:

– Мы уже прошли полпути. Может, нам удастся обойтись без этой еды?



А вокруг вас – всё та же мёртвая тишина, время от времени прерываемая настойчивым криком ворона, который следует за вами по пятам. Вас преследует постоянный запах тины и застоявшейся воды, по которой вы всё время шлёпаете. Да ещё и тучи мошкары. Ну и жара, становящаяся с каждой минутой всё невыносимее. Но вы готовы шагать по этим лишайникам, среди этих буйных трав, лишь бы немедленно покинуть плато Торфяных Мхов. А теперь переходите в пункт **129**.

170. Вы всё больше и больше углубляетесь в Болото, и ничто вас не радует. Если не сказать больше. Кругом всё тот же душный туман, та же мутная вода и та же прилипающая к ногам тина. Но постепенно уменьшается запах гниющей травы, и воздух становится менее влажным. Ноги начинают всё чаще нащупывать участки твёрдой земли, и теперь вода доходит вам лишь до колен. Ксолотл останавливается и принюхивается. Из всех вас у него самое тонкое обоняние.

– Вы чувствуете этот запах? – шепчет он.

Тибо тут же отвечает:

– Да, это запах дыма.

Дыма? Значит, где-то поблизости огонь, так как дыма без огня не бывает. Но вы сами понимаете, что огонь на болоте – явление удивительное.

А когда первое удивление проходит, вы начинаете с беспокойством переглядываться. Что сулит вам этот огонь? Опасен ли он? Стоит ли подойти к нему ближе?

Если ты, Серж, решишь уйти от этого таинственного огня, то вы все оказываетесь в пункте **111**. А если хочешь подойти к нему поближе, то веди друзей в пункт **209**.

171. Вы начинаете искать люк в том месте, где исчез Ксолотл. Тщательно обследовав землю,

вы ничего не обнаруживаете, кроме маленького ужа да нескольких насекомых. Потом вы возвращаетесь и осматриваете всю округу. И опять ничего похожего на люк вы не находите. Вы снова идёте к тому месту, откуда начали поиск, и снова принимаетесь за дело, внимательнейшим образом обследуя почву, раздвигая траву и кусты папоротника, поднимая опавшие листья. Вы ищете уже более часа. Тибо совсем упал духом.

– Всё напрасно! – говорит он, присаживаясь на камень. – Невероятно, чтобы где-то здесь находился люк. Если бы он был, мы бы его давно нашли. Или…

– Или что?

– Или если он существует, то я не представляю, как его можно спрятать.

– Надо бы ещё поискать на деревьях, – снова предлагает Суи.

Если ты отказываешься от поисков Ксолотла и продолжаешь свой путь по тропинке, то вы переходите в пункт **43**. А если ты поддерживаешь предложение Суи и продолжаешь искать люк, обследуешь деревья, тогда вы все оказываетесь в пункте **88**.

172. Итак, уже пятнадцать минут вы идёте направо. Вы шагаете по довольно узкой лощине, где совершенно не ощущается запаха зверей. Когда вы приближаетесь к развилке, Ксолотл резко останавливается, что на него совершенно не похоже, и шепчет:

– Ой, смотрите!

Перед вами открываются две лощины, очень похожие на ту, которую вы только что прошли. Но вход в левую лощину преграждает огромная коричневая, свернувшаяся в клубок змея. Она вроде бы спит.

– Ух ты! – вздыхает Суи. – Это же ро-гадюка…

Змея почти скрыта ворохом опавших листьев, но по всему видно, что это настоящая ро-гадюка. Чтобы в этом убедиться, достаточно посмотреть на форму её головы и цвет чешуи. Тибо рассматривает её секунд десять и спокойно заявляет:

– Ничего страшного. Я уверен, что мы можем здесь пройти. Думаю, что эти животные на самом деле не такие уж опасные.

– Подожди минутку, – возражает Ксолотл. – Допустим, что ты действительно сможешь её убить. Но при этом ты поднимешь страшный шум, который может привлечь ярби. Пусть уж лучше ро-гадюка остаётся здесь спать, а мы двинемся по другой лощине. Так вернее.

Если ты последуешь совету Ксолотла и пойдёшь направо, то вы все окажетесь в пункте **76**. А если ты предложишь Тибо убить ро-гадюку, то потом направляйтесь в пункт **44**.

173. Вы мгновенно засыпаете и спите очень глубоким сном. А на следующее утро вас будят первые лучи солнца. Ксолотл открывает глаза и сладко, по-кошачьи потягивается. Суи просыпается очень оживлённой.

– Вот это да, – говорит она. – Как это здорово – хорошо выспаться.

Вы прекрасно отдохнули, бодры и отправляетесь в путь. Прошагав целый час и не встретив ни одного препятствия, вы покидаете наконец Большие Скалы и вступаете в область Луж. Переходите в пункт **40**.

174. Ты опускаешь три рубильника, и… и ничего не происходит. Не слышно ни одного щелчка, а тяжёлая дубовая дверь не сдвигается ни на миллиметр.

– Мы всё не так сделали, – предполагает Суи. Она

протягивает руку к рубильникам, но Тибо успевает остановить её:

– Не торопись. Суи! Лучше послушай…

И вы слышите, как где-то далеко в глубине земли зарождается гул. Вы молча переглядываетесь и понимаете, что вас поджидает опасность, и очень серьёзная опасность. Так проходит секунд десять. Гул усиливается. Тут не выдерживает Ксолотл и тянется к рубильникам.

Но он не успевает до них дотянуться. Что-то взрывается под вашими ногами. Всё одновременно разлетается и обрушивается – пол, стены, потолок. Балки и обломки кирпича летят на вас, а вы совершенно беззащитны! Уже через две-три секунды вы оказываетесь погребёнными под обломками. И это конец вашего приключения. Какая жалость…

175. И тогда ты немедленно будишь всех своих спутников, и Тибо безоговорочно поддерживает тебя:

– Ты правильно сделал, что разбудил нас. Это плато – паршивое место. Пожалуй, самое худшее на этом острове. А с опасностью шутить не следует.

И вот среди ночи при свете луны вы отправляетесь в путь, шагая среди буйных трав по мхам и лишайникам. Буквально в последнюю минуту вам удаётся обойти два-три гнезда свернувшихся в клубок ужей. В это время Ксолотл обращает ваше внимание на какое-то явление, появившееся к востоку от вас:

– Посмотрите-ка…

И он указывает на странное голубое свечение, которое закрывает часть горизонта. Кажется, что оно состоит из бесконечного множества маленьких огоньков, словно там вдалеке внезапно загораются бесчисленные травинки

этого бескрайнего моря буйных трав. А вокруг вас стоит всё та же мёртвая тишина, разрываемая настойчивым криком ворона, преследующего вас на протяжении всего пути.

– Хорошо, что мы туда не пошли!

И вы шлёпаете дальше по мутным лужам. Запах тины всё ещё окружает вас. Бесчисленные тучи мошкары и невыносимая духота, которая с каждой минутой становится всё тяжелее, делает ваш путь весьма нелёгким. Но вы намерены идти вперёд, как бы долго вам ни пришлось шагать в эту лунную ночь. Вам важно немедленно покинуть плато Торфяных Мхов. А теперь переходите в пункт **129**.

176. Итак, вы уже некоторое время следуете по правой тропинке, продолжая свой путь среди этих странных белёсых трав. И вот наконец перед вами появились Холмы. Тропинка, немного попетляв среди двух из них, выводит вас в совершенно новую местность. Перед вами абсолютно другой пейзаж, и вы безошибочно узнаёте Большие Скалы. Переходите в пункт **112**.

177. Тибо выхватывает свою шпагу и бросается на ро-кошку, которая хотя и мала ростом, довольно опасный противник для вас. Её ловкость составляет 8, и у неё 9 очков Жизни.

Если Тибо удаётся её убить, тогда вам ничто не помешает свернуть на левую тропинку. И вы придёте в пункт **58**.

Но если сражение окажется жестоким, Тибо совершенно не обязан подвергать себя смертельной опасности и позволить себя убить. Он имеет право в любой момент покинуть поле боя. А после того как он залечит свои раны, вы сможете продолжить путь, но

только по правой тропинке. И в этом случае вы окажетесь в пункте **46**.

178. Вы прощаетесь с Фроссом и начинаете карабкаться по тропинке, которая ведёт к Лесу. И вот вы оказываетесь уже над пеленой тумана, отчего наминаете чувствовать себя более или менее уверенными. Ксолотл, прошлёпав немного, без видимых причин останавливается.

– Всё-таки какие странные сведения сообщил нам Фросс, – шепчет он. – Я ожидал всего, но только не этого: «Там где он – нет ничего вокруг». Или ещё: «Один, и один, и один». Всё это очень любопытно…

– А ты понимаешь, что это означает? – спрашивает Суи.

– Нет, – отвечает Ксолотл. – Совсем ничего не понимаю. Но нам следовало бы запомнить две эти фразы. Может, они нам пригодятся…

Ксолотл становится во главе группы, и вы входите в Лес. Он именно такой, каким вы его себе представляли, когда увидели из Черепашьей бухты, – мрачный и душный, с огромными, очень старыми деревьями, с множеством насекомых и непрестанным гомоном птиц. Вы легко шагаете по тропинке, которая, очевидно, не готовит вам никаких ловушек. Переходите в пункт **83**.



179. Ваше ожидание длится целую минуту. У Суи появляются первые признаки нетерпения, и она шепчет:

– Ну что, мы так и будем здесь торчать тысячу лет? Надо же что-то делать. Мы только время теряем.

И в этот самый момент раздаётся щелчок.

– О-оп! – выдыхает Тибо.

И все три рубильника вновь занимают своё прежнее горизонтальное положение, хотя никто из нас к ним не притрагивался. Ксолотл тотчас понимает, что всё это означает:

– Значит, мы можем попытаться ещё раз. Это совершенно очевидно.

И он прав. Вам не удаётся открыть темницу Оллира, но хозяева острова Осьминогов даруют вам ещё одну попытку…

Возвращайтесь в пункт **70**, чтобы сделать новый выбор.

180. Чем дальше ты шагаешь по глубокой воде, тем больше длинных водорослей ты встречаешь. Сначала они тебя не беспокоят, и ты срываешь их без всяких усилий. Но постепенно они словно оживают и прочно цепляются за твои ноги. Вскоре ты вынужден вынуть свой охотничий нож, чтобы ловчее обрезать эти ужасные водоросли. А тебе в это время приходится ещё и плыть, потому что уже невозможно передвигаться иначе. И ты плывёшь…

Плывёшь ты до тех пор, пока множество растений не нападают на тебя одновременно. Ты чувствуешь, как водоросли обвиваются вокруг твоих ног, сжимают твоё тело и обматывают твои руки. Твой охотничий нож ничем уже не поможет тебе, а водоросли тянут тебя, совершенно беззащитного, на дно Болота. Ты хочешь позвать на помощь, но видишь, что трое остальных твоих спутников тоже попались в эту ловушку. Твой рот в крике открывается, лёгкие заполняет мутная вода, и это конец. Жаль. Конечно, жаль.

181. Итак, вы сворачиваете на левую тропинку. День заканчивается, и солнце уже уходит за



горизонт. Прошагав ещё с полчаса, Ксолотл предлагает:

– Может, здесь остановимся?

Вокруг, на сколько хватает глаз, простирается равнина Белёсых Трав, и ничто на ней не привлекает вашего внимания, кроме папоротников и высоких трав. Сейчас, в свете опускающихся сумерек, они кажутся совершенно белыми.

Суи сбрасывает с себя рюкзак и соглашается:

– А почему бы и нет? Здесь ничуть не хуже, чем в любом другом месте.

А теперь переходите в пункт **91**.

182. Суи присаживается перед бассетом и начинает вполголоса болтать с ним. Она говорит с ним почти так же, как говорят с больным или капризным ребёнком, быстро произнося ласковые, тихие и нежные слова. Одновременно она медленно подвигается к бассету и протягивает руку, чтобы погладить бассета по голове. И пёс, не шевелясь, слушает её.

Вы стоите затаив дыхание, чтобы не помешать Суи. И у неё получается. Её рука ложится на голову бассета. Он принимает ласку, тихо виляя хвостом. А глаза его в это время выражают доверие и нежность. Суи очаровала бассета. Вам так кажется.

Но нет. Как только Суи пытается подойти к правому ущелью, бассет тут же вскакивает, лает и пытается её укусить. Он лишь тогда успокаивается, когда Суи отступает. И вновь бассет позволяет себя нежно гладить. Тибо тоже пытается прорваться к правому ущелью, и, увы, с тем же результатом.

– Всё, хватит, – замечает Суи. – Она совершенно не злая, эта псина. Но бассет, вероятно, строго выполняет чьё-то приказание. А если мы решим любой ценой пройти здесь, то он нас искусает, это уж точно.



Все на минуту замолкают. Ни у кого нет желания убивать бассета. Наконец Тибо предлагает:

– Я буду удерживать собаку на расстоянии, не причиняя ей вреда, до тех пор, пока вы не проскочите. Если мне немного повезёт, я полагаю, что мой план удастся.

И действительно Тибо может кончиком шпаги достаточно долго удерживать бассета на расстоянии, не поранив его. Вероятно, это лучший выход из положения. И если ты соглашаешься с предложением Тибо, то веди всех в пункт **57**. А если ты предпочитаешь пройти по левому ущелью, тогда направляйтесь в пункт **93**.

183. Ты понимаешь, что Мату-му, как и всё живое, должна питаться. Ты роешься в рюкзаке и вытаскиваешь маленькую баночку тушёной говядины. Ты открываешь её и бросаешь мясо на плоский камень. И Мату-му сразу, без всякого колебания пробует угощение, а потом с удовольствием, но очень медленно, как настоящий гурман, начинает его есть. Расправившись с мясом, она тщательно облизывается и не спеша произносит:

– Бльше спсб.

И тогда ты начинаешь беседовать с ней об Оллире, Мату-му охотно отвечает в знак благодарности за еду, как это принято у всех кошек. К сожалению, она о нём почти ничего не знает, и вообще очень плохо изучила остров Осьминогов.

– Я нкгда не пкдла Лс. Ты длжн мня пнять.

Она очень плохо произносит слова, пропускает гласные, и, выслушав с десяток фраз, вы осознаёте, что понять её почти невозможно. Мату-му замолкает, задумавшись, и наконец произносит:

– Есл ты хчшь свбдть Олр, смтри внимтльн.

А затем, продолжая сидеть, ро-кошка медленно



поднимает переднюю лапу, почти так, как это делают люди, когда показывают на небо. Опустив лапу, она спрашивает:

— Т пнял?

Ты не понял, но чувствуешь, что Мату-му ничего больше не сообщит. Но, желая быть таким же вежливым, как она, ты просто отвечаешь:

– Да, Мату-му. Большое спасибо.

Она, кажется, довольна твоим ответом, а может быть, тем, что Ксолотл продолжает её ласково гладить. И тогда она произносит:

– Пйдмт, я вывду вс из Лса.

Она поднимается и, взмахнув лапой, приглашает всех следовать за ней. Но Суи хмурит брови, словно ей что-то не понравилось. А следует ли вообще доверять этой рокошке? Если ты согласишься следовать за Мату-му, то переходите к пункту **39**. А если предпочитаешь уйти направо по тропинке, то направляйтесь в пункт **46**.



184. Вы, затаив дыхание и не смея двинуться, сидите, спрятавшись за высокими зарослями папоротника. Вы слышите, как медленно, но верно приближается к вам ярби, и каждый его шаг заставляет учащённо биться ваши сердца. Суи еле слышно шепчет:

– Сейчас он появится…

И верно, менее чем через минуту ярби показывается из-за соседнего холма. Зверь точно такой, каким его описал вам Губер. Вот он медленно шагает, останавливается, потом поднимает голову и осматривается. И всё это длится секунд десять, но эти десять секунд вам кажутся

вечностью. В этот момент вы не только шевелиться, даже дышать не смеете.

А потом всё происходит очень быстро. Внезапно ярби поворачивает голову в вашу сторону. Вы понимаете, что, несмотря на папоротники, в которых вы прячетесь, он обнаружил вас. Он мчится на вас, и Тибо ничего не остаётся, как только, не теряя ни секунды, атаковать его…

Ловкость ярби равна 15, и у него 14 очков Жизни. И на сей раз вам предстоит битва не на жизнь, а на смерть.

Если кому-то из вас удастся убить чудовище, вы сможете продолжить ваш путь через Холмы. В этом случае переходите в пункт **128**.

185. Итак, вы сворачиваете налево и поднимаетесь по очень приятной дороге. Все счастливы оттого, что не приходится карабкаться по скалам. Все, кроме Суи, которая не произносит ни слова и кажется обеспокоенной. Ксолотл замечает это и тихо спрашивает её:

– Что с тобой происходит?

– Со мной-то ничего, – отвечает Суи. – А вот дорога эта слишком лёгкая. И это ненормально. Я считаю, что нас хотят заманить в ловушку. Мы не должны были идти сюда…

Вы трое, Тибо, Ксолотл и ты, переглядываетесь. Совершенно очевидно, что никто из вас не разделяет беспокойства Суи. После небольшого спора вы двигаетесь дальше. А через двадцать или тридцать шагов вы слышите негромкий, но отчётливый треск.

– Вот! – вскрикивает Суи. – Я же вас предупреждала! Я была уверена, что где-то здесь ловушка! – И тут она инстинктивно поднимает глаза и снова кричит: – Ой, осторожно! Бегите в укрытие! Быстрее!

С северного склона откалываются несколько каменных

глыб. Они с грохотом катятся вниз на дно Каньона. Вы понимаете, что сейчас они упадут вам на голову. Чтобы не быть раздавленными, вы плотно прижимаетесь к подножию скалы. Удастся ли вам спастись?

Брось две игральные кости. Если полученная сумма чисел будет равна или меньше 9, вся компания перебирается в пункт **163**. А если сумма достигнет 10, 11 или 12, тогда направляйтесь в пункт **75**.

186. Свернув вправо и вступив на тропинку, заросшую плотоядными растениями, вы встречаетесь с непредвиденными трудностями. Заросли хищных растений становятся всё непроходимее, а сами растения всё агрессивнее. Избежать их укусов почти невозможно. А потом происходит то, чего никто не мог предугадать, – растения словно растворяются, и дорога вновь безопасна. Вы отделались лёгким испугом: две-три царапины да несколько вырванных из джинсов клочков ткани. Вы продолжаете шагать по тропинке. Изредка вам приходится разрывать очень тонкую, преграждающую путь паутину. А больше ничто не предвещает опасности. Переходите в пункт **201**.

187. Итак, с трудом вы продолжаете идти на восток. След, который вас ведёт, неясен и размыт, потому что мхи и травы быстро поднимаются, а лужицы чёрной и мутной воды вообще не сохраняют отпечатков. Вы медленно продвигаетесь, порою возвращаясь назад в поисках лучшего следа. Ксолотл несколько раз теряет след, а потом чудом находит его, сам не веря, что ему это удалось.

Часом позже вы замечаете слева, в нескольких сотнях метров от вас, два распростёртых в траве тела. Вы бежите туда, если вообще можно бежать по такой зыбкой почве…



Это Суи и Тибо. Они спят, но оба живы и здоровы. Вы будите их, но они ничего не могут вам рассказать о том, что с ними произошло.

– Я заснул, как только Серж сменил меня в карауле, – объясняет Тибо. – И проснулся только сейчас. Я не представляю, что произошло. Совершенно не представляю.

Да и Суи знает не больше Тибо. Оба они были захвачены таинственными похитителями. Почему их украли? И почему затем бросили здесь? Никто не знает этого. Однако рюкзаки Суи и Тибо вместе с провиантом и Животворной мазью исчезли. И у вас ничего не осталось.

– Ничего не поделаешь, – соглашается с неизбежным Тибо. – Придётся продолжать наш путь без еды и без Животворной мази. У нас нет другого выбора.

Вы понимаете, что Тибо прав, и отправляетесь в путь через густые травы и лишайники, чтобы незамедлительно покинуть плато Торфяных Мхов. Отправляйтесь в пункт **129**.

188. Вы осторожно на четвереньках пробираетесь сквозь высокие травы. Вас не видно, но и вы пробираетесь вслепую, не зная, где находятся хёли. Временами вы останавливаетесь, чтобы прислушаться к шуму прерии и сориентироваться.

– Они, по-моему, слева, – шепчет Ксолотл.

У него очень тонкий слух. Малейший шелест трав помогает ему определить местонахождение хёлей. И тогда вы уходите в противоположную сторону. Поэтому вы двигаетесь зигзагами, часто останавливаясь и оставляя за собой причудливый след. Но через час Тибо замечает:

– Эй, тебе не кажется, что мы ходим по кругу?

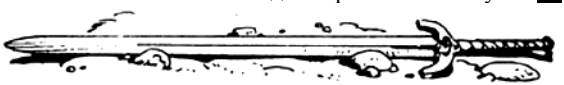
– Так надо! – спокойно отвечает Ксолотл. – Главное – это уйти от хёлей.



– Согласен, – соглашается Тибо. – Но мы ползём наугад. И я удивлюсь, если нам удастся оказаться в нужном месте…

Вы продолжаете идти за Ксолотлом, который, как видно, решил не подниматься в полный рост. Интересно, выберетесь вы отсюда или заблудитесь?

Брось две игральные кости. Если полученная сумма – нечётное число, то переходите в пункт **85**. А если сумма чисел окажется чётной – тогда направляйтесь в пункт **34**.



189. Итак, вы свернули направо и быстро уходите, надеясь, что тучи ро-москитов отстанут от вас… Пока всё в порядке. Вы следуете за Ксолотлом, который по-прежнему шагает во главе группы. Иногда он с недовольной гримасой поглядывает на компас, как будто ему что-то не нравится. Заметив это, ты спрашиваешь его:

– Сломался компас, да, Ксо?

– Ну не совсем, – отвечает Ксолотл. – Порой стрелка крутится как бешеная. Если так будет продолжаться, то мы…

Он не договаривает, но все его понимают. В Болоте, окутанном туманом, без компаса вы обречены бродить по кругу.

– Ничего, – успокаивает Тибо. – Не стоит расстраиваться из-за такой мелочи.

И вы бредёте ещё почти целый час, а Болото становится всё более удушливым и опасным. Иногда вода доходит вам до пояса, и тина засасывает ноги.

Шагать в таких условиях тяжело и утомительно. Вы топчетесь на месте. А тут Ксолотл останавливается и указывает на нечто в тумане.

– Вы это видите? – спрашивает он.

«Это» оказывается выступающим в каких-нибудь двадцати метрах от вас клочком твёрдой земли, который постепенно переходит в пологий, еле видимый в тумане откос.

– Ну и что? – спрашивает Тибо.

– А всё очень просто, – объясняет Ксолотл. – Если мы двинемся туда, мы, вероятно, сможем выбраться из этого проклятого Болота.

Ты смотришь на своих спутников: все они выглядят несколько растерянными. Тибо исчерпал свой энтузиазм, да и остальные, как видно, больше не надеются что-то отыскать в этом неприглядном месте. Что же ты выбираешь? Если ты решаешь остаться в Болоте, то отправляйтесь в пункт **170**. А если хочешь покинуть это топкое место, тогда отправляйтесь в пункт **36**.

190. Теперь над следами ярби склоняется Тибо. И чем внимательней он их изучает, тем встревоженнее выглядит.

– Что ты там увидел? – с беспокойством спрашивает Суи. – У тебя такой весёлый вид, как у катафалка.

– Это вчерашние следы. А это значит, что ничего нового они нам не сообщат. Сейчас ярби может находиться прямо перед нами или слева от нас, а может быть, и справа. Он может поджидать нас прямо здесь или на другом конце острова…

– Ну и что? – спрашивает Суи. – И что ты нам советуешь?

Тибо в раздумье смотрит на вас и наконец произносит:

– Итак, следы ярби ведут на север. Именно туда направляемся и мы. Самое безопасное – это идти по следам ярби. Если, конечно, это делать осторожно. Но таким образом мы всегда будем позади ярби.

– Не согласен, – возражает Ксолотл. – Это всё равно что

играть с огнём. Нам надо уходить вправо.

– Нет! – тут же протестует Суи. – Я предлагаю повернуть налево. Тогда, если всё будет в порядке, мы сможем удрать к Болоту.

Если ты решаешься осторожно двигаться по следам ярби, то вы все оказываетесь в пункте **11**. Если предпочтёшь пойти вправо, тогда направляйтесь в пункт **38**. А если тебе больше нравится повернуть налево, тогда переходите в пункт **166**.

191. Вы тщательно обследуете грот, внимательно осматривая каждый закоулок, простукивая все стены. После часа поисков вы со всей очевидностью понимаете, что никакого люка, никакого тайного коридора или скрытого хода в гроте не существует. Если Оллира и прячут где-то на острове Осьминогов, то только не здесь. Вы покидаете грот и продолжаете подъём по северному склону. Отправляйтесь в пункт **52**.

192. Вы ускоряете шаг, чтобы как можно быстрее покинуть опасную зону. Но положение осложняется. Запах гари и испарений усиливается, а с ним и ваша головная боль. Суи вытаскивает носовой платок, сворачивает его и закрывает нос. Но через одну-две минуты она бормочет:

– Это ничего не даёт…

Пройдя ещё немного, Ксолотл останавливается, вздыхает и с расстроенным видом говорит:

– Мы здесь не выберемся. Надо вернуться обратно. Но Тибо не так-то легко в этом убедить. Он тормошит Ксолотла и упрямо настаивает:

– Вперёд, мы уже почти пришли. Не отступать же нам теперь!

И Ксолотл, хотя и не согласен с Тибо, продолжает путь,

еле волоча ноги. Вы бредёте всё медленнее, чтобы он не отстал от вас. Головная боль усиливается, и каждый шаг вам даётся с большим трудом.

– Больше это не может продолжаться… – пищит Суи через платок.

Но всё остаётся, как было… А чтобы выйти из опасной зоны, вам потребовался ещё целый час. Вы на пределе сил, потому что ядовитые испарения отняли у вас по 5 очков Жизни. Они восстановятся после обеда, но не забудьте его вычеркнуть из Листка приключения.

После обеда вам становится легче, головная боль исчезает, и вы продолжаете путь к Озеру, куда вскоре и приходите. А теперь переходите в пункт **63**.

193. Как только ты опустил три рубильника, слышится низкий гул, исходящий как бы из глубины земли. Он похож на шум мощного мотора, запущенного в глубоком подвале за мощными стенами.

– Пошло, – прошептал Тибо.

Но через секунд двадцать гул внезапно прекращается. Воцаряется гнетущая, почти невыносимая тишина.

Ты слышишь, как сердце колотится в груди, и смотришь на своих друзей. Что сейчас произойдёт?

Смотрите в пункте **62**.



194. Вы вежливо прощаетесь с Мату-му и благодарите её за то, что она вас проводила. Она принимает ваши слова с большим достоинством, раскланивается с вами, провожая вас взглядом, и возвращается в Лес. А вы отправляетесь по левой тропинке и бодро шагаете по ней. Чуть позже Тибо останавливается, чтобы спросить у Ксолотла:

– Ты не знаешь, почему Мату-му подняла переднюю лапу? Как будто она показывала на небо… Что она хотела этим сказать? Этот жест должен что-то означать. Ты понимаешь?

– Нет. Ничего я не понимаю.

И так как Ксолотл не произносит больше ни слова, разговор на этом заканчивается. Тибо слегка пожимает плечами. И вот вы уже у равнины Белёсых Трав. Отправляйтесь в пункт **31**.

195. Итак, вы на тропинке, которая спускается к реке. Через десять минут вы на месте. Суи не ошиблась. На берегу вы находите достаточно большую лодку, она была наполовину спрятана в зарослях, в ней даже есть вёсла.

– Вот здорово! – восклицает Суи. – Сегодня у нас удачный день.

Вы усаживаетесь в лодку, отчаливаете и плывёте вниз по течению. К счастью, оно в этом месте не очень сильное. Проплывая вдоль крутого северного склона, вы никак не можете присмотреть удобное место, чтобы причалить. Через несколько минут Тибо кричит:

– Осторожно, Суи! – А сам, сильно работая вёслами, пытается подплыть к берегу у южного склона. Наконец ему это удаётся. Тибо объясняет: – Ниже по течению нас ждут пороги. И если мы туда поплывём, это может плохо кончиться.

Больше объяснять ничего не надо. Даже здесь течение очень сильное, и каждый из вас понимает, что вас ожидает у порогов. Но, оставив лодку, вы также оставляете надежду взобраться на северный склон Каньона. На что же решиться?

Если ты рискнёшь поплыть к порогам, то направляйтесь все вместе в пункт **48**. А если из предосторожности ты,



Серж, попытаешься пробираться по суше, тогда переходите в пункт **142**.

196. Вы шагаете до тех пор, пока солнце не опускается за горизонт. И тогда Тибо предлагает:

– Ну что, здесь остановимся?

Случайно вы натыкаетесь на маленький клочок суши площадью около четырнадцати квадратных метров. А вокруг всё те же лишайники вперемежку с мутными лужами. Островок же даёт вам возможность выспаться, и поэтому Суи, сбрасывая рюкзак, отвечает:

– А почему бы и нет? Здесь ничуть не хуже, чем в любом другом месте.

Она развязывает рюкзак и вынимает еду, которую вы после такого тяжёлого дня съедаете с большим аппетитом. Кстати, не забудьте вычеркнуть этот обед из Листка приключения… Вы ещё продолжаете есть, когда на плато Торфяных Мхов потихоньку опускается ночь. Два или три раза Тибо с беспокойством оглядывается вокруг.

– Мне что-то здесь не нравится, – тихо замечает он.

– Мне тоже, – вторит Суи.

И ты хорошо себе представляешь, что они чувствуют. Есть нечто странное в этом плато Торфяных Мхов – нечто, что постоянно внушает страх. Это и воздух, которым вы дышите, и запах тины, и окружающая вас полная тишина. Не спеша проглатывая последний кусок, Ксолотл спокойно предлагает:

– А может, мы выставим на ночь караул?

Вы бросаете жребий, и выходит, что первым будет дежурить Тибо.

И пока Тибо стережёт вас, вы как можно удобнее устраиваетесь на траве и мгновенно засыпаете.

А теперь перебирайтесь в пункт **137**.



197. Итак, вы поворачиваете направо, но четыре таинственных силуэта делают то же самое. Со своей тропинки они сворачивают влево и теперь идут прямо на вас, повторяя при этом все ваши движения.

– Если это мираж, тогда в этом нет ничего удивительного, – шепчет Ксолотл.

Сейчас те четверо уже в ста пятидесяти шагах от вас. Расстояние быстро сокращается. Между вами не более пятидесяти шагов. Вы останавливаетесь, и они тоже, словно никто из вас не решается следовать дальше.

– Так дело не пойдёт, – бормочет Тибо.

Совершенно очевидно, что происходит что-то неестественное. Чем ближе вы приближаетесь к этим таинственным существам, тем хуже их видите. Их лица будто расплываются в тумане. Теперь вы от них уже в десяти шагах. Каждое из четырёх существ теперь похоже на обыкновенную тень, и вы не можете больше сделать ни шагу.

Ты оборачиваешься, смотришь на своих спутников, и у тебя замирает сердце. Ксолотл, Тибо, Суи – все они стали похожи на тени. Ты смотришь на свои руки и не видишь их. И от тебя самого ничего не остаётся, кроме тени.

Вы совершили роковую ошибку, сойдя с тропинки. Сами того не ведая, вы проникли в запретную зону равнины Белёсых Трав и попали в смертельную ловушку. Это конец вашего приключения. А жаль, очень жаль…

198. Суи была права. Правая тропинка действительно выводит вас к Болоту. Вы добираетесь туда за десять минут и сразу же понимаете: Болото очень опасно.

– Непроходимая трясина, – оценивает его Суи, которая, кажется, знает в этом толк.

Всюду шныряют огромные водяные пауки, да и ужей



хватает. Над Болотом клубится тёплый и влажный туман. Такое впечатление, что духота обволакивает вас. Вокруг только мутная вода, которая иногда странно бурлит и булькает. Чем дальше вы пробираетесь, тем всё более враждебным кажется вам Болото. Вскоре вода доходит вам уже до пояса, а топь засасывает ноги. Идти в таких условиях утомительно, и вы бредёте очень медленно. Ксолотл ориентируется по компасу и без конца ворчит. Он идёт всё медленнее и медленнее и наконец совсем останавливается.

– Что, не действует? – спрашивает Тибо.

– Нет, – отвечает Ксолотл. – Этот компас барахлит с самого начала. Я теперь даже не представляю, где мы. Ну что, двигаемся дальше?

– Конечно, – без колебания отвечает Тибо.

Ксолотл хочет узнать твоё мнение и взглядом спрашивает твоего совета. Ты поддерживаешь Тибо.

– Да, Ксо. Идём дальше. Переходите в пункт **165**.

199. Приблизившись к Озеру, вы замечаете остров, который находится в самом его центре. Это маленький островок шириной в десять–пятнадцать метров. Он едва различим в тумане.

– Дьявол! – восклицает Тибо. – Мне этот островок что-то напоминает. Такое впечатление, что нам рассказывали о чём-то похожем. «Ничего нет вокруг» – но кто это говорил?

– Ты хочешь уверить нас, что здесь может быть спрятан Оллир?

– Да, конечно.

Подойдя к берегу, вы обнаруживаете ловко спрятанную в камышах довольно большую лодку.

– Это как раз то, что нам нужно! – торжествует Тибо.

Ксолотл подходит к лодке, тщательно её осматривает и

сообщает:

– Как бы не так! Протекает твоя лодка. До острова на ней мы ещё, может быть, и доберёмся, но вернуться обратно уже не сможем.

Вода в Озере иногда неожиданно начинает булькать. Наверное, тут водятся хищные рыбы, и лучше не будем испытывать судьбу. Если ты, несмотря на предупреждения Ксолотла, решишь воспользоваться лодкой, то вы все оказываетесь в пункте **74**. А если ты предпочтёшь обогнуть Озеро в поисках какой-нибудь другой лодки, то всей компанией перебирайтесь в пункт **9**. И, наконец, если ты захочешь незамедлительно пройти к Большому Каньону, тогда смелее в пункт **131**.

200. Вы вновь начинаете осматривать мастерскую. Через какие-то две-три минуты в дальнем углу мастерской раздаётся странный шум. И вы никогда не узнаете, кто же из вас четверых сделал то неловкое движение, которого не следовало бы делать…

– Осторожно, смотрите туда! – кричит Суи.

И вы видите, как у вас за спиной появляется и начинает медленно оживать робот. Огромный робот, робот-боец. Его облик чем-то напоминает человеческий. У робота только не хватает одной руки. Несмотря на этот недостаток, лишающий его равновесия, механическое чудовище приходит в движение и тяжёлой поступью движется к вам.

– Удираем! – бросает Ксолотл.

Но, увы, это невозможно, Ксолотл.

В мастерской только одна дверь, а однорукий робот преграждает дверной проём. Поэтому вам непременно нужно уничтожить робота. Его ловкость составляет 15, и он имеет 14 очков Жизни. Значит, вам предстоит смертельная схватка.





Если одному из вас удастся сломать робота, то вы отказываетесь от дальнейших поисков в мастерской. Вы её покидаете и направляетесь к разрушенному замку. Переходите в пункт **70**.

201. Чем дальше вы шагаете, тем больше паутины встречается вам. Через неё уже трудно пробираться. Может, это только обманчивое впечатление, но её хозяева – пауки – кажутся вам всё более крупными и опасными.

Постепенно ваше беспокойство усиливается, потому что, избежав одной ловушки из паутины, вы тут же наталкиваетесь на другую. И так без конца… Внезапно Тибо резко останавливается.

– О ужас, – шепчет он.

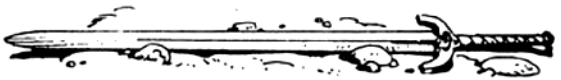
При выходе из леса на поляну вы оказываетесь перед гигантской, невиданной вами доселе паутиной, которая в сотни раз плотнее и прочнее прежних. А её хозяин – просто настоящее чудовище: огромный, величиной с крупную тыкву, паук с восемью выпученными глазами, сверкающими во мраке леса странным жёлтым блеском. Его волосатые лапы, по величине не уступающие рукам человека, заканчиваются прочными и острыми когтями. Даже несмотря на свою храбрость, Тибо стоит в нерешительности.

– Отвратительная история! – ворчит он вполголоса.

Потом он быстро оглядывается по сторонам и видит, что отступление невозможно, поскольку за вашей спиной уже выросла другая сплошная стена из паутины. И для того чтобы выйти из Леса, вам остаётся только победить паука. И это будет битва не на жизнь, а на смерть. Ловкость ро-паука составляет 9, и он обладает 10 очками Жизни.



Если Тибо удастся его убить, то скорее перебирайтесь в пункт **55**.



202. Как только ты задаёшь последний вопрос, у тебя возникает новая идея. Ты решаешь изменить тактику.

– Мы сейчас снова пойдём через Болото. Но прежде чем расстаться с тобой, Фросс, мы благодарим тебя за угощение. Оно доставило нам огромное удовольствие, мы никогда его не забудем, и… – Ты замолкаешь на несколько секунд только для того, чтобы отцепить от пояса свой охотничий нож, и протягиваешь его вместе с кожаным чехлом Фроссу. И добавляешь: – У тебя нет ножа, Фросс. Возьми этот на память о нашем знакомстве. И в знак благодарности.

Мальчик, чтобы взять подарок, протягивает руки. Они очень похожи на лягушачьи лапы. Отношение Фросса к вам сразу меняется.

– Спасибо тебе, – говорит он. – Большое спасибо. Чтобы помочь тебе найти Оллира, я хочу тебе кое-что сказать…

– Что же, Фросс?

– Там, где он находится, вокруг ничего нет.

Это странное сообщение не очень тебя удивляет, потому что на острове Олерон почти то же самое вам сообщил Губер. И ты тут же спрашиваешь:

– Так, значит, он не в тюрьме?

– Я этого не знаю, – отвечает Фросс. – Просто эту фразу я слышал однажды из уст человека, который проходил по острову. И больше я ничего не знаю. Только надо помнить ещё об одном.

– О чём?

– Один, и один, и один.

Вот теперь ты действительно удивлён. Но ты не успеваешь больше ничего спросить, потому что Фросс тут же добавляет:

– Я больше ничего не знаю. Один, и один, и один. И это всё. Но я могу помочь тебе выйти из Болота. Хочешь?

В момент, когда Фросс задаёт тебе этот вопрос, ты случайно бросаешь взгляд на Ксолотла и видишь, что он хмурится. Может, это предложение таит в себе ловушку? Но отвечать надо быстро! Если ты соглашаешься с тем, чтобы Фросс проводил вас через Болото, то переходите в пункт **139**. А если ты отказываешься, то отправляйтесь в пункт **92**.

203. Поскольку вокруг вас полно сухого папоротника и травы, вы тут же разводите огонь. И уже вскоре яркое, весёлое пламя поднимается в ночное небо. Вероятно, его видно издалека, но тепло заставляет вас забыть об опасности. Вы очень быстро согреваетесь и спокойно засыпаете, оставив одного из вас караулить стоянку и поддерживать огонь.

Ночь проходит без всяких происшествий, а на рассвете вы поднимаетесь. Но… но, вероятно, вы должны были развести огонь намного раньше. Часы, проведённые вами на вечерней стуже, отнимают у вас по 5 очков Жизни. Они восстановятся после обеда, который следует затем вычеркнуть из Листка приключения.

После обеда вы чувствуете новый прилив сил и шагаете, не встречая препятствий, целых два часа. И вот вы уже покидаете равнину Белёсых Трав и вступаете в область Луж.

Переходите в пункт **6**.

204. Итак, вы сворачиваете направо. Ксолотл по-прежнему выглядит озабоченным, и ты начинаешь понимать, что он имеет для этого все основания.

Водяные пауки и ужи исчезают, зато запах гнили становится сильным как никогда.

– Мне здесь очень не нравится, – шепчет Суи. – Мы ещё пожалеем, что свернули направо. Здесь Болото не такое, как всюду…

Вы останавливаетесь, чтобы оглядеться. Иногда где-то рядом с вами начинают дрожать камыши. И вы не знаете, что они в себе таят. Но вы чувствуете, что опасность совсем близко. И вот Тибо уже теряет терпение.

– Ничего не поделаешь, – шепчет он. – Мы не можем здесь больше оставаться. Надо идти дальше.

Но Ксолотл удерживает его и показывает ему что-то в тумане.

– Ты вглядись в это как следует, – предлагает он.

И Тибо удаётся разглядеть огромного ро-змея, который будто задремал среди камышей. Тибо хочет немедленно атаковать его, но ты его останавливаешь:

– Только без глупостей, Тибо! Он очень опасен. Давай держаться от него подальше и побыстрее уйдём отсюда.

Тихо, соблюдая все предосторожности, вы отступаете от ро-змея. Он продолжает спокойно спать. Удастся ли вам уйти, не разбудив его?

Брось две игральные кости. Если полученная сумма чисел будет чётной – переходите в пункт **134**. А если она окажется нечётной – отправляйтесь в пункт **77**.

205. Действительно, идти стало гораздо легче. Вода едва доходит вам до колен, а тина больше не обволакивает ваши ноги. Уже не видно ни пиявок, ни ромоскитов. Водяные пауки и ужи встречаются реже, и



кажется, что все опасности Болота позади.

– И не жаль! – шепчет Суи.

Вы шагаете ещё около часа и там, где кончается туман, видите какое-то большое и тёмное пятно. Вернее, вы угадываете, что впереди что-то есть. Вы понимаете, что перебрались через Болото. Перед вами небольшой холм, на который вы без особого труда взбираетесь. Очутившись на суше, вы чувствуете себя более уверенно, потому что добрались до равнины Белёсых Трав. Переходите в пункт **154**.

206. После длительного блуждания в тумане вы наконец выходите к Большому Каньону. Тибо и Ксолотл приближаются к отвесному его краю и заглядывают вниз. От увиденного Ксолотл даже присвистнул:

– Не слабо!

В этом месте глубина Каньона достигает ста метров. Южный его склон почти вертикальный. Тибо долго и добросовестно изучает его и наконец высказывает своё мнение:

– Кажется, здесь можно спуститься. Но не уверен, что получится… Нельзя предвидеть всего, когда смотришь сверху. На пути нам могут неожиданно встретиться препятствия, и тогда станет не до шуток. Я лично ничего не могу гарантировать…

– Я того же мнения, – поддерживает его Ксолотл.

Ты стоишь совершенно растерянный. И тут Суи задаёт здравый вопрос:

– Ну хорошо, мы спустимся вниз, а поднимемся ли мы с другой стороны Каньона?

– Возможно, – отвечает Ксолотл.

– Так ты не уверен?

– Нет. Ничуть.



В тумане, наползающем сюда из области Луж, вы ясно различаете тропинку, ведущую направо вдоль склона. Стоит ли рискнуть и начать спуск в таких сложных условиях? Или лучше пойти по этой тропинке, чтобы перебраться через Каньон в другом месте? Если ты выбираешь спуск, то переходите в пункт **17**. А если предпочитаешь двинуться по дорожке в поисках другого перехода – направляйтесь в пункт **131**.

207. Продвигаясь по прерии Хёлей, вы чувствуете себя довольно беспокойно. Она оказалась именно такой, как её описал Губер. Повсюду высокие травы, доходящие вам до пояса, и торчащие местами папоротники. И ни одной тропинки. По прерии вы пробираетесь, совершенно не видя земли, почти так же, как по огромному хлебному полю.

– Великолепно! – шепчет Тибо.

Временами высокие травы ласкает лёгкий ветер, и тогда кажется, что огромная волна колышет это море трав. Это действительно красиво, даже очень красиво, но вы стараетесь разглядеть не это… Больше всего вы боитесь, что травы вдруг зашевелятся от бегущего на вас стада хёлей. Почти ежеминутно кто-то из вас останавливается и кричит:

– Вон там! Это не?..

Всматриваясь, вы понимаете, что ошиблись, и продолжаете путь. Ещё несколько ложных тревог, и снова слышите крик Ксолотла:

– Внимание! Осторожно!

Это уже действительно страшно. На сей раз прерия волнуется не от ветра, а от хёлей, которые уже в трёхстах метрах от вас. Чувствуется, что их много, и они стремительно несутся на вас. Вам нужно присесть, чтобы остаться незамеченными, а затем, не теряя ни минуты,

уходить влево или вправо. Если ты решишь уходить налево, то все вы переходите в пункт **126**. А если предпочитаешь свернуть вправо, тогда направляйтесь в пункт **79**.



208. Вокруг вас продолжают рушиться скалы, и землетрясение длится почти до утра. Кажется, что Большие Скалы сейчас развалятся до основания. К счастью, никто из вас не пострадал. Но в эту ночь вы ни на минуту не смыкаете глаз. К утру землетрясение затихает, и над всем этим кошмаром поднимается солнце. Вы так и не добрались до перекрёстка ущелий, а проход, который к нему ведёт, завален огромными каменными глыбами. И все другие дороги, по которым вы смогли бы выбраться отсюда, также замурованы камнями.

– Трудно нам придётся, – говорит Тибо. – За пять минут отсюда не выберешься.

И он оказывается прав. Вам так и не удаётся пробраться сквозь эти завалы. Все ваши попытки оканчиваются неудачей, и каждый раз вы скатываетесь на дно ущелья. Не последовав указанию стрелки, вы попадаете в одну из ловушек острова Осьминогов. Это ловушка, из которой нет выхода. И это конец вашего приключения. А жаль…

209. И вы ищете, откуда же доносится до вас запах дыма. Вы долго бродите по мутной воде, пока не замечаете вдалеке слабый жёлтый свет, мерцающий в сизом тумане. Это действительно огонь.

– Странно! – шепчет Тибо. – Как вообще можно что-то разжечь в этом Болоте?

Когда вы подходите ближе, вы замечаете островок, едва выступающий из воды. На этом маленьком островке перед огнём сидит странное существо. Шагов за десять до островка вы останавливаетесь, не смея сделать и шагу.

– Подождите минутку! – удивлённо произносит Суи.

Удивление Суи совершенно понятно, потому что перед вами сидит действительно необыкновенное существо. По росту, движениям, манерам его можно принять за мальчика лет двенадцати. Но если присмотреться внимательнее, то… то… Вы видите, что он совершенно голый, кожа у него сине-зелёного цвета, под стать Болоту. Мальчик оборачивается, и вы слышите, как он зовёт вас:

– Идите, идите сюда!

Больше всего вас поражает его голова – нечто среднее между головой лягушки и человека. У мальчика огромный рот, тонкие губы, очень узкий лоб и практически нет носа.

– Я вас ждал, – продолжает мальчик. – Подходите. Меня зовут Фросс.

Вы медленно приближаетесь и видите, что его пальцы соединены тонкими перепонками, которые становятся заметными, только когда он делает какое-либо движение. Он что-то жарит на огне, какое-то странное животное, похожее на обмотанную вокруг ветки змею.

– Вы пообедаете со мной? – предлагает мальчик. – Это скоро будет готово.

Следует ли вам принять это странное приглашение? Никому из вас не хочется есть змею, но надо быстро отвечать. Если ты отказываешься разделить обед с Фроссом, то переходите в пункт **130**. А если соглашаешься, тогда направляйтесь в пункт **19**.

210. Область Луж – это обширное пространство с очень неровной поверхностью, с высоким колючим кустарником, выжженной солнцем травой и



грязными лужами. С первых шагов Ксолотл начинает сильно нервничать. А это с ним происходит крайне редко.

– С тобой что-то случилось? – тихо спрашивает Суи.

– Да нет, – отвечает Ксолотл. – Просто эта местность опаснее других. Мы столкнёмся здесь с ярби. Я уверен в этом.

Пожимая плечами, Суи возражает:

– Мы бы увидели его следы.

– Вот уж нет, – отвечает Ксолотл. – Только не на такой почве.

Почва действительно настолько каменистая, что едва ли может сохранить отпечатки следов. А ярби может прятаться за каждым кустом, и Ксолотл прав, полагая, что область Луж очень опасна. Более часа вы очень осторожно продвигаетесь вперёд. А потом раздаётся низкий протяжный рёв, похожий на рычание тигра.

– Ярби, – поясняет Тибо.

С замиранием сердца вы бесшумно прячетесь в зарослях, смутно надеясь, что ярби не найдёт вас.

Брось две игральные кости. Если полученная сумма чисел будет равна 2, 3 или 4, тогда перебирайтесь в пункт **106**. А если получится 5 или больше, тогда переходите в пункт **59**.

211. Итак, вы направляетесь в правое ущелье и, сделав по нему две-три сотни шагов, оказываетесь у развилки. И снова перед вами два ущелья, и снова Тибо обнаруживает стрелу, указывающую вам путь. Эта стрела, как и первая, высечена на камне и почти стёрта временем.

– Ну что, пойдём туда? – спрашивает Суи.

– Конечно, – без колебания отвечает Тибо. – Посмотрим, куда она нас приведёт.

Вы проходите мимо нескольких развилок, и каждый раз стрела указывает вам путь. И в наступающих сумерках вы шагаете ещё целый час. В ущелье становится почти темно, и, взглянув на небо, вы видите первые звёзды.

У следующего перекрёстка Ксолотл предлагает:

– Может, остановимся? Суи, сбрасывая с себя рюкзак, отвечает:

– А почему бы и нет? Здесь ничуть не хуже, чем в любом другом месте.

Она развязывает рюкзак и вынимает еду. После такого тяжёлого дня вы едите с большим аппетитом. Но не забудьте вычеркнуть этот обед из своего Листка приключения.

Проглатывая последний кусок, Ксолотл с самым спокойным видом заявляет:

– А я считаю, что мы ошиблись и не должны доверять этим стрелам. Я уверен, что мы ходим по кругу.

Его слова действуют на вас как холодный душ, потому что Ксолотл очень хорошо ориентируется и зря ничего и никогда не говорит. Секунд десять все молчат. Потом Тибо решается и произносит:

– Возможно, ты прав, но уже ночь. Если хочешь, обсудим это утром. А сейчас будем спать.

– Согласен, – отвечает Ксолотл. И вы как можно удобнее устраиваетесь на ночь…

Переходите в пункт **61**.

212. В этот момент ро-кошка начинает вести себя странно. Сначала она охотно принимает ласки Ксолотла, и вы даже слышите что-то похожее на мурлыканье: мрр…

Потом она перестаёт мурлыкать и кашляет, словно внезапно подавилась. Приступ кашля затягивается, и бедное животное кладёт лапу на грудь, как будто не



может перевести дыхание. Это длится целую минуту, и вы не знаете, что же делать.

Наконец Ксолотл решается постучать ей по спине. Ро-кошка сразу успокаивается, делает глубокий вдох и вежливо произносит:

– Блшое спсбо.

Вы очень удивляетесь тому, как она говорит, но понимаете, что она сказала «большое спасибо». А вам она объясняет, что её речь слегка старомодна.

Затем она представляется:

– Мня звут Мту-у.

Впрочем её имя – Мату-му – можно прочесть на красивом красном ошейнике. И пока Ксолотл ро-кошку гладит, между вами завязывается беседа. Мату-му рассказывает вам об опасностях Леса, но из-за дефекта речи вы плохо её понимаете. Наконец Суи, указывая на левую тропинку, спрашивает ро-кошку:

– Мы можем здесь пройти?

– Нт, – резко отвечает Мату-му.

Её глаза загораются бешеным блеском, и вы понимаете, что, несмотря на потерю речи, она не утратила способности сражаться. Она может стать опасным противником, если вы попытаетесь подойти к левой тропинке. Ро-кошка не позволит вам нарушить запрет.

– Что будем делать? – довольно мягко спрашивает Тибо.

И вы его понимаете. После такого дружелюбного разговора с ро-кошкой у вас нет никакого желания убивать её.

Если ты решишь идти по правой тропинке, бери за собой всех в пункт **46**. А если ещё раз попытаешься уговорить Мату-му пропустить вас, тогда переходите в пункт **183**.

213. Оставив позади себя заброшенный колодец и поляну, вы продолжаете брести всё той же тропинкой. Теперь первым идёт Тибо, а сразу следом за ним Суи. Ты шагаешь третьим, и замыкает шествие Ксолотл. Совершенно непонятно, почему он вдруг решил идти сзади.

Тропинка долго петляет, уходя на север, и всё вроде бы нормально. Но неожиданно позади себя ты слышишь шум и короткий приглушённый крик. Ты оборачиваешься и видишь, что Ксолотл исчез. Ты тут же предупреждаешь своих друзей:

– Стоп, ребята! Что-то случилось с Ксолотлом…

Суи и Тибо быстро возвращаются, и вы оглядываетесь по сторонам, пытаясь понять, что же произошло.

– Расскажи точнее: что это был за шум? – спрашивает Тибо.

– Я не знаю… Как будто что-то очень быстро открылось и закрылось. Знаешь, ну как захлопывается ловушка.

– Наверное, это был люк, – предполагает Тибо.

Суи, поднимая глаза к кронам деревьев, предполагает:

– А может, его огромными щипцами затянули на дерево? Кто знает…

– Это слишком сложно, – не соглашается Тибо.

Вы несколько раз зовёте: «Ксолотл!» Но никто вам не отвечает. Надо что-то делать, но что? Если ты решишь искать в земле люк, то отправляйтесь в пункт **171**. А если захочешь обшарить кроны деревьев, тогда переходите в пункт **88**.



214. Ро-орёл продолжает кружиться над вами, издавая временами такой резкий, гортанный крик,

который вас очень беспокоит. Кружась, ро-орёл продолжает медленно снижаться, и вы уже можете его хорошо рассмотреть. Клюв и когти птицы внушают вам страх. По всему видно, что ро-орёл готов напасть на вас. Сейчас он уже в двух-трёх метрах над вашими головами, и Тибо выхватывает шпагу.

И вдруг без всякой видимой причины ро-орёл изменяет свои намерения. Мощно взмахнув крыльями, он взмывает ввысь и быстро улетает на север.

– Уф! – с облегчением вздыхает Суи. – Так-то лучше.

Вы продолжаете двигаться дальше по мосту и без всяких осложнений заканчиваете переход через Большой Каньон. И вот вы стоите перед прерией Хёлей. Переходите в пункт **136**.



215. Ксолотл не ошибся. Дубовая дверь начинает открываться. Она медленно и бесшумно поворачивается на петлях, словно невидимая рука толкает её. И постепенно вы начинаете разглядывать темницу.

– Наконец-то! – шепчет Тибо.

Оллир сидит в самом тёмном углу. Перед ним глиняный кувшин и краюха чёрного хлеба. Мальчик неподвижно смотрит на открывающуюся дверь. В его глазах недоверие и страх, словно он не может поверить в своё освобождение. И чтобы он действительно убедился в этом, Суи обращается к нему:

– Ты свободен, Оллир. Мы увезём тебя с собой…

И тогда лицо мальчика озаряет неожиданная улыбка, он

встаёт и направляется к вам.

– Спасибо, – просто произносит он. – Спасибо вам всем четверым. Вам, наверное, было нелегко добраться сюда. Мой охранник часто рассказывал мне, как трудно пройти через остров Осьминогов.

Пока Оллир говорит, Ксолотл вынимает из кармана маленькую серую коробочку, которую ему вручил Губер. Он вставляет ноготь в щель и долго жмёт на красную кнопку. А потом спокойно отвечает:

– Да, нам пришлось нелегко…



Новые и переизданные книги-игры можно приобрести на сайте
Книги-игры на заказ



Эта книга-игра скачана с сайта
http://myquest.ru

OCR, реставрация, исправление ошибок: **Lethal Weapon**
Переоформление, гиперссылки, PDF: **Jumangee**