ЮРИЙ ПУЛЬВЕР

ЛАБИРИНТ КОЛДУНА



КНИГА-ИГРА

ГЕРОЙ ЭТОЙ КНИГИ - ТЫ САМ


Форум "Книги-игры и текстовые игры"

Ю. Е. ПУЛЬВЕР

ЛАБИРИНТ КОЛДУНА

книга - игра

По мотивам русских народных сказок и былин

Воронеж, 1992 г.

ПУЛЬВЕР Юрий Евгеньевич



Лабиринт колдуна. Книга-игра для детей и взрослых по мотивам русских народных сказок и былин. Воронеж. Издательство газеты «Труд» при участии молодежного центра Ленинского района г. Воронежа.

1992 г. 64 с.

В этой книге-игре для детей и взрослых, похожей на компьютерные игры, главным, героем являешься ты сам! Чтобы прочитать ее до конца, пройти все препятствия и выиграть схватку со Злым Колдуном, тебе понадобятся два игральных кубика, карандаш и ластик, а также много игрового умения и везения.

ISBN 5-88244-001-7
М32 (03)

Редактор *Н. Белоглазова*
Художник *М. Обанина*
Технический редактор *М. Дорохина*
Корректор *В. Копылова*

Сдано в набор 10.06.92. Подписано в печать 15.07.92. Формат 84x103 $^{1}/_{32}$. Бумага типографская. Гарнитура школьная. Печать офсетная. Тираж 200 000 экз. Заказ 4404. Цена договорная. Издательство газеты «Труд» (г. Москва, ул. Пушкинская, 9) при участии молодежного центра Ленинского района г. Воронежа.

Типография издательско-полиграфической фирмы «Воронеж». Воронеж, 394000, проспект Революции, 39. Во всех случаях полиграфического брака обращаться в типографию ИПФ «Воронеж».

© Ю. Пульвер, 1992 г.
© Оформление М. Обаниной.

PDF
Скан: *Lazy cat, kiot*
Обработка: *OMu4*
http://quest-book.ru

ВСТРЕЧА С ДОБРЫМ ВОЛШЕБНИКОМ



Здравствуй! Ты меня не видишь и не слышишь, потому что в твоем мире я никогда не существовал. Но это не помешает нам свободно общаться и даже, я надеюсь, подружиться. Ведь я - Добрый Волшебник, автор магической книги, которая сейчас лежит перед тобой.

Дойдя до этих строк, остановись и подумай: хочешь ли ты дальше читать волшебную книгу? Потому что я написал ее с особой целью - найти себе помощника, ученика. Им можешь стать ты, если желаешь, конечно. Я научу тебя магии, отправлю в Сказочное Царство. А ты поможешь мне победить Злого Колдуна.

Для этого тебе понадобятся пергамент, гусиное перо и хороший нож, чтобы его заострять, также цветные порошки и вода для изготовления чернил. Но если ты живешь в городе, где нет гусей, достаточно обычной бумаги, ручки или карандаша.

Тебе также не обойтись без двух игральных кубиков. Обычных - с шестью гранями, на каждой из которых от одной до шести черных точек. Припаси все это - и мы начнем волшебство, которое отправит тебя в Страну Сказок.

Твое тело останется дома, так что родители даже не заподозрят, что ты путешествуешь. Но твой разум, твоя душа будут вместе со мной, они обретут другое тело. Не бойся, ты сможешь возвращаться в себя, когда пожелаешь. А решишь снова попасть в колдовской мир, открой волшебную книгу - и ты снова там!

У нас интересно. Много приключений. Битвы. Былинные богатыри и их страшные супротивники. Крепости. Замки. Даже Змеи Горынычи есть! Не очень много (Илья Муромец с Добрыней Никитичем переусердствовали), но в твоем-то мире их вообще не существует. И в Стране Сказок много волшебства, в то время как на твоей родине его нет. Я уверен, тебе у нас понравится. Если, конечно, тебя здесь не убьют. Прежде чем отправиться в путешествие, давай кое-что обсудим. Когда ты прибудешь в Страну Сказок, у тебя не будет Жизни, а без нее ты мне не помощник. Поэтому тебе нужно приобрести Жизненные Силы. Возьми два кубика и кинь их вместе. Сложи полученные числа и умножь их сумму на 4. Запиши ответ, потому что это количество Жизненных Сил, которое будет у тебя во время всего путешествия. Оно будет не меньше, чем 8, и не больше, чем 48 (я могу это предсказать, потому что я Волшебник). Кстати, если у тебя один кубик, не огорчайся. Бросай его два раза. Ой, чуть не забыл. Надо научиться сражаться. Плохой боец и часа не проживет в Стране Сказок.

Исход боя определяется с помощью кубиков. Если броском двух кубиков (или двумя бросками одного кубика) набрал больше 6 очков, ты поразил своего противника. Разбил ему нос или отрубил голову. Выбросил 6 очков или меньше - промахнулся.

Каждое очко сверх 6 означает нанесенный врагу Ущерб. Если выкинул 7 очков, значит, нанес супостату 1 Ущерб; если 8 - 2 Ущерба и гак далее. Каждым Ущерб дает возможность вычесть одну Жизненную Силу из Жизненных Сил неприятеля, если только он не носит брони. В этом случае Ущерб сначала вычитается из Дополнительных Жизненных Сил, которые дает врагу броня. После этого все остальные Ущербы вычитаются из его собственных Жизненных Сил.

Естественно, если у противника не остается Жизненных Сил, он умирает.

Такой подсчет годен в том случае, если ты сражаешься голыми руками. Если же ты пользуешься оружием, то наносишь ему Дополнительный Ущерб. Подробнее мы об этом поговорим позднее.

Сражаться не столь уж трудно, правда? Да вот беда: ты бьешь врага, но и он наносит тебе удары в ответ. Сражается он так же, как и ты; бросает кубики. Вернее, за него это делаешь ты, ведь кубики у тебя. Если неприятель выбросил больше 6 очков, он тебя поразил; Каждый Ущерб вычитается из твоих Жизненных Сил (или сначала из твоей брони), пока у тебя их не остается — и ты умираешь.

Теперь настало время рассказать про Сон. Это Способ вернуть себе утраченные Жизненные Силы. Ты можешь отправиться почивать в любое время, пока находишься в Стране Сказок, но, конечно, не в середине сражения. Каждый раз, когда успешно поспишь, к тебе возвращается столько Жизненных Сил, сколько выбросишь очков двумя кубиками за один бросок. Но запомни: общее число Жизненных Сил не может превышать того, какое ты определил для себя, в начале путешествия.

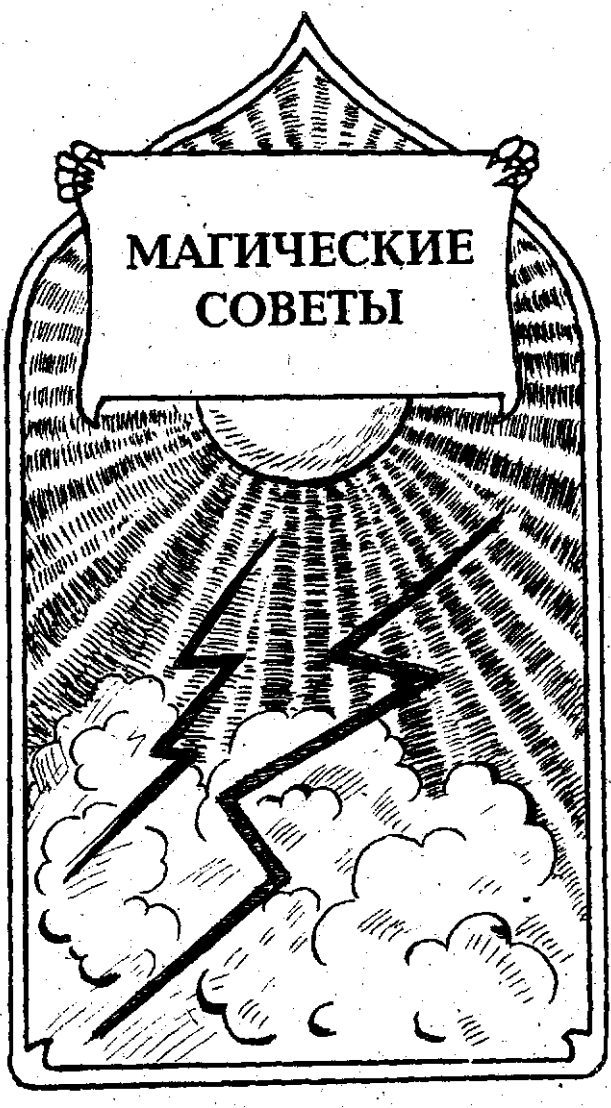
В каждой бочке меда есть ложка дегтя: чтобы заснуть, надо бросить один кубик. Если наберешь 1, 2, 3 или 4 очка, ты отправляешься в Сонное Царство, которое находится в конце волшебной книги. А там легко потерять даже те Жизненные Силы, которые имеешь, а то и погибнуть.

Во время странствий ты научишься также Заводить Друзей и Давать Взятки. Секции, в которых это разрешено, обозначены буквой В. Нужно иметь при себе золотые монеты или что-то, что понравится существу, с которым ты хочешь подружиться или которое намерен подкупить. В каждом конкретном случае будет указано, сколько нужно выбросить очков, чтобы осуществить свои намерения.

Все эти правила написаны в конце книги на листе, который можно использовать как памятку.

И последнее. Я долго думал над тем, кем тебе стать в Стране Сказок. Ясно, что Иваном, но каким? Царевичем тебя сделать - можешь зазнаться. Дурачком - обидишься...

Станешь ты Иваном крестьянским сыном! (Даже если ты - девочка).


МАГИЧЕСКИЕ
СОВЕТЫ

1. Когда попадешь в Лабиринт Колдуна, нарисуй карту и отмечай на ней места, где уже побывал. Она поможет тебе не потеряться. Как на любой географической карте, верх будет означать север, низ - юг; слева - запад, справа - восток. Двигаясь по различным Секциям Лабиринта, отмечай тоннели, коридоры, комнаты, ловушки. Не надо описывать их подробно, но обязательно отмечай номера Секций и свои находки там.

2. Передвигаясь по Лабиринту, ты будешь узнавать его все лучше. Не бойся возвращаться в Секции, где уже побывал, если твоя карта показывает, что это возможно. Можешь свободно перемещаться, куда хочешь, если уверен, что знаешь, куда идешь, и если путь не закрыт.

3. Приключения становятся все более опасными с ходом времени. Поэтому лучше оставь самое сильное оружие (Молнии и Шаровые Молнии, различные Заклинания) для схватки с самим Злым Колдуном. Конечно, ты не обязан это делать, если у тебя иные планы.

4. По той же причине сохраняй как можно больше Лекарств. Старайся использовать их, когда осталось действительно мало Жизненных Сил, а не тогда, когда потерял всего две - три. Помни, у тебя всегда есть возможность восстановить Жизненные Силы с помощью Сна.

5. Могут быть моменты в Лабиринте, когда ты подумаешь, будто все уже обыскал, но не нашел ни Василисы Прекрасной, ни Колдуна. Это означает, что ты пропустил секретный ход или тайную дверь. Используя карту, пройди по предыдущим Секциям и посмотри, не пропустил ли ты каких-нибудь путей-дорожек. Знай также, что пройти Лабиринт с первого-второго раза очень-очень трудно.

6. Если у тебя остается мало Жизненных Сил и ты оказываешься в опасной ситуации, попытайся Завести Друзей, даже если шансов на это немного. Если имеешь золото, Давай Взятки. Это возможно в Секциях с пометкой В.

7. Отмечай в Дневнике Путешествия любые предметы, которые ты взял с собой или нашел по пути. Они тебе пригодятся.

А теперь зажмурься, я творю заклинание!

Открой глаза, переверни страницу волшебной книги - ты в колдовском мире!

ЧУДЕСНЫЕ ДАРЫ





Добрый Волшебник вручает тебе меч-кладенец.

Ты находишься в большой горнице. Посередине стоит деревянный стол, вдоль стен - лавки и окованные железом сундуки. Некоторые из них открыты, внутри видны груды папирусных и пергаментных свитков, толстенных книг в кожаных переплетах. На полу в углах - бутылки с жидкостями и порошками; на стенах сушатся непонятные коренья, шкуры неведомых зверей.

Тебе улыбается высокий темноглазый седобородый старец в белом плаще, который окутывает его с головы до пят.

- Здрав будь, Иван крестьянский сын! - приветствует он тебя.

- Добрый день, товарищ волшебник! - хочется сказать тебе, но губы сами выговаривают:

- И ты здрав будь, мудрый волхв!

Спина твоя сгибается в низком поклоне.

- Садись на лавку и слушай, - приказывает мудрец. - У нас мало времени. Сейчас ты отправишься на поиски Василисы Прекрасной. Ее похитил Злой Колдун и спрятал в своем страшном зачарованном Лабиринте. Как на грех, Добрыня Никитич уехал с посольством за тридевять земель, Алеща Попович странствует невесть где в поисках невесты. Ишь, жениться захотел - в такое-то время! Илья Муромец отправился в заколдованный лес, который окружает Лабиринт, и пропал. Вот почему я вызвал тебя сюда. Ты должен убить злодея и спасти Василису. Я связан обетом не уничтожать ничего живого, потому неволен истребить ни Колдуна, ни чудовищ, коих он расплодил для охраны своего логова. Но я помогу тебе волшебными дарами.

Вот тебе меч-кладенец. Если ты используешь его, в бою, достаточно выбросить 4 очка или больше, чтобы поразить врага. Причем каждый удачный удар наносит противнику еще пять Дополнительных Ущербов.

Надень магическую кольчугу: она позволяет вычитать 4 Ущерба из общего числа нанесенных тебе удачным вражеским ударом Ущербов.

Волшебник достает из ларца три бутылки:

- Это Лекарства, которые восстанавливают Жизненные Силы. Проглоти одно из них и брось два кубика. Количество выброшенных очков покажет, сколько Жизненных Сил к тебе вернулось. В каждой бутылке всего пять порций, так что береги их.

Теперь поучимся магии.

... Волхв надевает на каждый из твоих десяти пальцев по золотому колечку. Удивительно, но они сидят, как влитые.

- На каждом кольце есть надпись. Можешь ли ты ее прочесть? - спрашивает Добрый Волшебник.

На кольцах написано: «Молния».

Если ты читаешь это слово вслух, иди в **Секцию 1**.

Если просто киваешь в ответ, иди в **Секцию 2**.

1

Как только ты произносишь вслух слово «Молния», из кольца на твоем левом мизинце бьет огненный луч и зажигает стол. Ничуть не смутившийся Волшебник произносит магические заклинания, и пожар, утихает. Следуй в **Секцию 2**.

2

- Это волшебные кольца, - объясняет волхв. - Каждый раз, как ты скажешь: «Молния», одно из колец испустит огненный луч и поразит твоего врага. Молния никогда не попадает мимо, и сразу наносит 10 Ущербов. Она более опасна, чем меч-кладенец. Но любое кольцо действует всего один раз.

Мудрец обвивает кисти твоих рук тяжелыми браслетами из металла, похожего на платину.

- Это самое могучее оружие - Шаровая Молния. Их две, каждая наносит по 75 Ущербов. К несчастью, они не всегда попадают в цель, нужно бросать кубики. Если не наберешь, по крайней мере, 6 очков двумя кубиками, ты промазал, Затем Волшебник предлагает тебе осмотреть Припасы и Приспособления, разложенные на лавке в углу горницы:

1. Канат длиною тридцать локтей (пятнадцать метров).
2. Дюжину клиньев для скалолазания.
3. Шесть факелов.
4. Фонарь и четыре фляги масла к нему.
5. Хлеб и мясо.
6. Два яблока.
7. Пергамент, гусиное перо и чернила, чтобы сделать: карту.
8. Несколько головок чеснока.
9. Молоток, гвозди и пилу.
10. Огниво.

- Из этого десятка ты можешь взять с собой в дорогу только семь, больше не поместится в вещевой мешок, - предупреждает волхв. - Выбирай! Запиши в своем Дневнике Путешествия все оружие, Припасы и

Приспособления, которые ты взял. Вычеркивай их, если использовал. Не забудь, что истратил одну Молнию, если прочитал надпись на кольце вслух. Помни, какие преимущества в бою дают тебе меч, броня, кольца, браслеты, как восстанавливать Жизненные Силы с помощью Лекарств и Сна.

Дорога к зачарованному лесу, в котором расположен зловещий Лабиринт, начинается прямо от моего дома!

В путь!

ВНУТРИ ЛАБИРИНТА





С опушки бора начинаются две дороги: направо и налево.

3

Перед тобой дремучий лес. Мрачный, сплошная чащоба, все тропинки заросли. Мороз по коже дерет при виде причудливо изогнутых, искореженных деревьев, которые протягивают к тебе корявые ветви-лапы. Ни одна птица не поет здесь. Ни одна!

С опушки бора начинаются две дороги: направо и налево. Обе выглядят неприветливо. Каждая может вести к Лабиринту. Ну, куда пойдешь, Иван крестьянский сын?

Направо - **Секция 4**.

Налево - **Секция 15**.

4 В

Итак, ты выбрал правую тропинку, двигаешься по ней. Ветки цепляют за одежду. Через тысячу локтей тропа пересекает лужайку, на которой ждет одиноких путников... Серый Волк. Злобно выглядящий зверюга усиленно нюхает воздух, словно определяя, что вкуснее — ты или хлеб с мясом (если, конечно, ты взял их с собой).

Думай быстрее. Ты можешь попытаться бежать в надежде, что Волк тебя не догонит. Можешь попробовать убить его. А можешь сделать попытку подружиться с ним, предложив ему *мясо с хлебом*.

Если убегаешь, иди в **Секцию 6**.

Если дерешься, иди в **Секцию 16**.

Если стараешься подружиться, тебя ждет **Секция 26**.

5

Тропинка открыта, по ней ты легко проходишь несколько сот локтей. Она поворачивает налево, потом соединяется с другой тропой. На перекрестке точит дерево когтями Медведь. Он в плохом настроении, а потому кидается на тебя без всякого повода. Жаль, Ваня, придется или драться, или погибать.

У **Медведя** 25 Жизненных Сил. Каждый раз, когда он рвет тебя клыками или когтями, причиняет 4 Дополнительных Ущерба. Брось один кубик, чтобы узнать, кто из вас наносит первый удар,— тот, кто наберет больше.

Если ты убил Медведя, иди в **Секцию 27**.

Если зверь разорвал тебя на клочья, отправляйся в **Секцию 9**.

6

Волк мчится за тобой со всех ног! Чтобы узнать, догонит ли он тебя, брось один кубик. Выпадет 1, 2 или 3 очка — он тебя схватил. Набери 4, 5 или 6 — ты убежал в **Секцию 5**.

А что случится, если Волк тебя схватит? Извини Вань, он тебя съест! И ты тогда следуй в **Секцию 9**, там и узнаешь, как жить дальше.

7

Хороший квас. Не пей много, трудно будет путешествовать. Когда напьешься, посети **Секцию 27** и решай, что делать дальше.

8

Ты замечаешь множество дыр в тоннеле у себя над головой и, держась ближе к стенам, избегаешь струй кипящего масла, которое внезапно выливается из них. Достигаешь решетки целым и попадаешь в **Секцию 27**.

9

Ты убит! Мертв, как гвоздь в двери. Покойник. Безвременно ушедший от нас Ваня. Обведи эту секцию на карте жирной черной чертой, чтобы лучше запомнить. Ты можешь вернуться сюда очень-очень скоро.

Тем не менее, особо не огорчайся. Большинство игроков гибнут при первых же попытках пройти через книгу-игру. Возвращайся в **Секцию 2** и начни все сначала. Бросай кубики, чтобы определить свои Жизненные Силы, подбери новые Припасы и Приспособления. Оружие у тебя сохраняется, Молнии и Шаровые Молнии восстанавливаются. Однако ты теряешь всю добычу и предметы, обретенные в пути. Не обращай внимания на чудовищ и злодеев, которых ты убил в предыдущих попытках, отныне они только безвредные приведения.

Кстати, догадался, почему ты оживаешь снова в Секции 9? Ну, конечно, Добрый Волшебник оживляет тебя мертвою и живою водою.

10

Достигнув центра двора, ты проваливаешься в потайную яму, хорошо замаскированную и прикрытую дерном - **Секцию 31**.

11

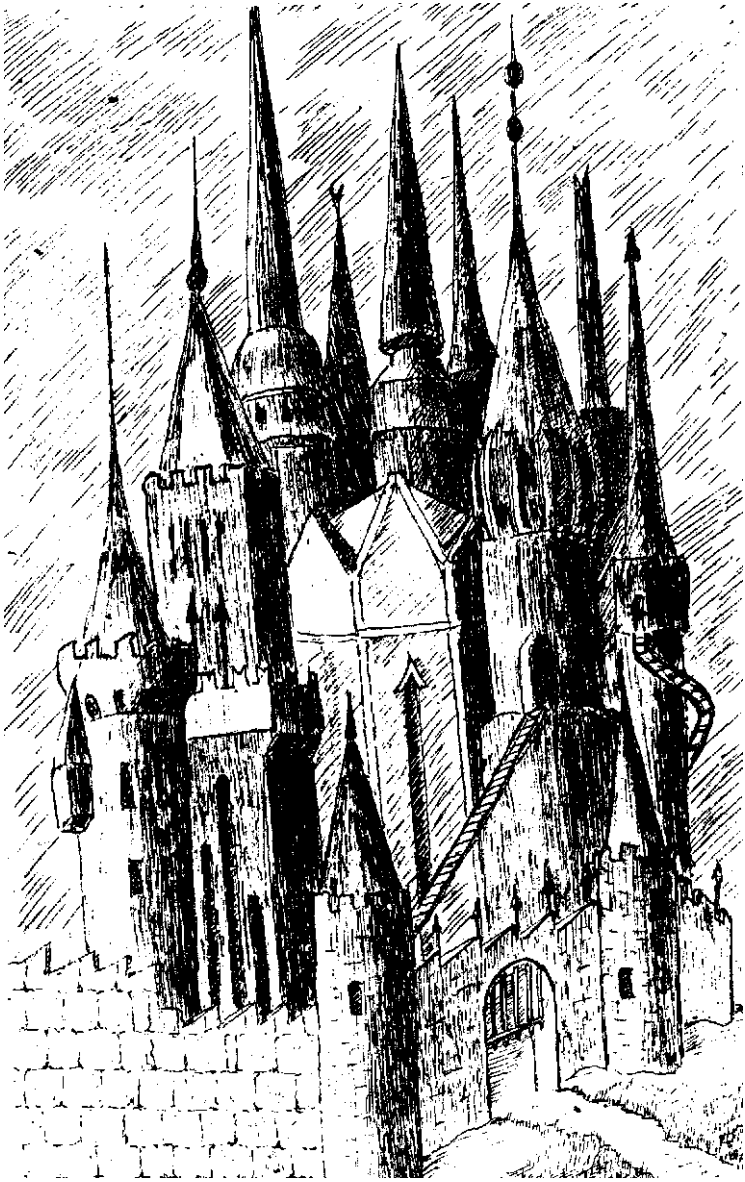
Вино имеет странный вкус. Это потому, что оно отравлено! Брось два кубика, чтобы выяскить, как оно на тебя повлияло.

Набери 1-6 очков - ты начинаешь корчиться в агонии и быстро умираешь. **Секция 9**.

Набери 7-12 очков - ты заболеешь и потеряешь половину Жизненных Сил, которые сейчас имеешь. Доползи до **Секции 27** и сделай новую попытку.

12

- Стой! - кричишь ты, выхватывая меч-кладенец из ножен и кидаясь на Поединщика.



Замок Злого Колдуна.

Отбив щитом твое лезвие, он сжимает твою руку железной хваткой, из которой не вырваться.

- Ой, ты гой еси, добрый молодец, - вопрошает богатырь, - пошто избрал ты супротивничком казака седатого Илюшку из села Карачарова?! Али жизнь тебе не в радость? Биться будем или мириться?

Ты извиняешься, объясняешь цель своего приезда. Муромец очень рад, что столь отважный витязь пришел ему на смену. Вот уже две недели он блуждает по зачарованному лесу и никак не найдет Лабиринт. А ему уже давно пора быть в стольном граде Киеве, который осаждают орды Калина-царя.

Илья уезжает, а ты идешь по полузаросшей тропинке в **Секцию 17**.

13

Телеги почти полностью разбиты. Две из них завалены мешками с гнилыми яблоками; в других стоят бочки с вином и квасом.

Если выпьешь квас, иди в **Секцию 7**.

Если выпьешь вино, иди в **Секцию 11**.

Если не хочешь пить, а направляешься прямо к двойной двери в северной стене, попадаешь в **Секцию 28**.

Если двигаешься на запад, чтобы взобраться к бастионам, очутишься в **Секции 24**.

14

Вот оно, Ванюша! Здесь-то и начинаются настоящие неприятности. Это Замок Злого Колдуна, основная и самая трудная часть Лабиринта. Он смахивает на огромную гробницу. Десятки башен, мрачные серые стены, покрытые слизью и мхом. Заполненный зловонной водой ров - наверняка там подстерегают всякие чудища. Вряд ли ты видел более зловещее место…

Мостик через ров опущен, решетка у ворот поднята. Ни одного стражника у входа. Конечно, зачем охрана Злому Колдуну?! Ни один здравомыслящий человек не пойдет в Лабиринт по своей воле...

Ты нутром чувствуешь, что Замок полон монстров, смертельных ловушек, злой магии. Но там томится в темнице Василиса, и ты должен ее спасти.

Один совет, прежде чем пойдешь. Лабиринт лежит прямо перед тобой - на севере. Отныне все твои движения будут сориентированы по сторонам света. Это удобно для создания карты, которая тебе обязательно понадобится, особенно если ты погибнешь и пойдешь в путешествие второй раз.

А теперь вперед - в **Секцию 18**!

15

Тропинка все уже, трава на ней все гуще. Тебе приходится буквально продираться через заросли и мелкий кустарник. Внезапно ты выходишь на лужайку, посередине которой руины старого каменного здания.

Кажется, отсюда не выходят ни тропинки, ни дороги. Может, стоит исследовать руины? Ведь ничего другого не остается.

- Зайдя в развалины, ты чувствуешь, как холодок почему- то пробегает по спине. Слышатся какие-то звуки - и вдруг ты видишь гигантскую фигуру в полном воинском облачении. Кто это? Неужто посланник Злого Колдуна, знаменитый Поединщик, именем которого путают детей?! Коли так, тебе придется туго: как боец он уступает лишь самому Колдуну.

Если намерен драться, иди в **Секцию 12**.

Если хочешь уладить дело миром, заговори с ним вежливо и иди в **Секцию 20**.

16

Ты выхватываешь из ножен меч-кладенец и первым наносишь удар (не надо бросать кости за себя и соперника, чтобы определить, кто нападет первым). У **Волка** 20 Жизненных Сил. Каждый раз, вонзая клыки в твое тело, он наносит 3 Дополнительных Ущерба. Твоя кольчуга в данном случае не действует, так как хищник целит в незащищенные места: горло, руки, ноги. Следовательно, нанесенные тебе Ущербы вычитаются сразу из Жизненных Сил. Удачи, Ваня!

Если Волк тебя убьет, иди в **Секцию 9**.

Если ты прикончишь Волка, выбирай:

1. Вернись назад по тропе в **Секцию 15**.
2. Сверни на правую тропинку, которая ведет в **Секцию 5**.
3. Пройди по левой тропе в **Секцию 17**.

17

Ты видишь перекресток с тропой, описанной в **Секции 5**. Если уже побывал там, не обращай на нее внимания. Если нет, можешь пойти туда при желании.

Предположим, что ты продолжаешь идти по главной тропе. Вскоре покажется опушка леса, за ней - Замок Злого Колдуна.

Отправляйся в **Секцию 14**.

18

Ты пересек перекидной мост через ров и попал в закрытый тоннель, ведущий к поднятой, входной решетке. У тебя выбор: быстро миновать решетку, пока она не упала и не закрыла путь, или идти медленно и осторожно, исследуя все по порядку.

Если бросаешься к решетке, иди в **Секцию 25**.

Если идешь медленно, попадешь в **Секцию 8**.

19 В

При твоем приближении губы головы начинают двигаться! Нет, ты не бредишь наяву. Голова действительно живая. Она настолько огромна, что легко может проглотить человека или дыханием отбросить назад. Кажется, у тебя будут неприятности. Правда, всегда есть щанс подружиться с ней. Брось кубики.

Если выпадет меньше 6 очков, тебе придется с ней сразиться в **Секции 42**.

Если выпадет 6 очков или больше, считай, что повезло. Отправляйся в **Секцию 47**.

20

- Как тебя звать-величать, добрый молодец? - вопрошает Поединщик. - Иван крестьянский сын? Слыхивать про такого богатыря слыхивал, а вот видеть — не видывал. Я седатый казак Илья из села-да Карачарова. Биться будем или мириться?

Ты еще не сошел с ума, чтобы вступить в схватку с Ильей Муромцем, а потому объясняешь ему цель своего приезда в заколдованный лес. Он очень рад, что столь отважный витязь пришел ему на смену. Вот уже две недели он блуждает по Лабиринту и никак не найдет Василису; А ему давно уже пора быть в стольном граде Киеве, который осаждают орды Калина-царя.

Илья уезжает, а ты идешь по полузаросшей тропинке в **Секцию 17**.

21

Запах подсказывает тебе назначение этого сарая еще до того, как ты открываешь дверь: стойло для скота, забитое гнилой соломой и высохшим навозом.

Если не хочешь терять здесь время зря, иди в **Секцию 28**.

Если намерен обследовать тщательно стойло, отправляйся в **Секцию 36**.

22

Глупый поступок. Это же Гуси-Лебеди! Они служили Бабе-Яге, а теперь охраняют Злого Колдуна.

С негодующим шипением птицы кидаются на пришельца, и хотя каждый удар клювом и крыльями лишает тебя всего одной Жизненной Силы, Гусей-Лебедей очень много. Их стая легко заклюет тебя до смерти. Бросай кубики.

1-6 очков - тебя заклевали. Иди в **Секцию 9**.



Вход в бастионы охраняет стая Жар-птиц.

7-10 - ты спасаешься, лишившись половины Жизненных Сил, иди в **Секцию 27**.

11-12 - тебе удалось отбиться без потерь и попасть в **Секцию 27** (Гуси-Лебеди больше на тебя никогда не нападут, даже если ты сюда вернешься).

23

Ты приближаешься к двери и отодвигаешь железный засов. Дверь внезапно раскрывается, и тебя атакуют **две сторожевые Собаки** - первыми. У каждой 20 Жизненных Сил. Каждой нужно выбросить 5 очков или больше, чтобы вцепиться в тебя. Их укус причиняет тебе 3 Дополнительных Ущерба. Последовательность схватки такова:

1. Первая Собака кусает тебя.
2. Вторая Собака кусает тебя.
3. Ты наносишь удар.
4. Первая Собака кусает тебя снова.

И так далее.

Если Собаки растерзают тебя, иди в **Секцию 9**.

Если ты их убьешь, отправляйся в **Секцию 136**.

24

Ты взбираешься по каменным ступенькам к бастионам. Боже мой! Их охраняет стая Жар-Птиц! Они красивы, но очень опасны, так как сбрасывают на врагов свои огненные перья, которые сжигают все живое. Их так много! Сражаться бесполезно. Брось кубики.

Набрал 2-4 очка - и сгорел живьем. Отправляйся в **Секцию 9**.

5-8 очков - получил ожоги и потерял 10 Жизненных Сил, но сумел вернуться во двор в **Секцию 27**.

9-12-очков - увернулся от огненных стрел увернулся во двор в **Секцию 27** целым и невредимым.

25

Кипящее масло вылилось из отверстий в крыше тоннеля над твоей головой, которые ты даже не удосужился обследовать. И куда спешил?! Потеряв половину Жизненных Сил, ты все же минуешь решетку и попадаешь в **Секцию 27**.

26 В

Пытаешься подружиться? Дело твое. Вытащи хлеб с мясом (если взял с собой) и предложи Волку, приговаривая: «Мой хороший Волчок, хвостатый серячок». А теперь кинь один кубик.

Если выкинешь 3 очка или больше, Волк возьмет подачку, лизнет тебе руку и пропустит в дальнейший путь. Это означает, что:

ты можешь вернуться и пойти по тропе в **Секцию 15**;
направиться по правой тропе в **Секцию 5**;
последовать по левой тропе в **Секцию 17**.

Если же набрал 1-2 или не взял с собой хлеба с мясом, Волк разорвет тебе горло. Иди в **Секцию 9**.

27

Ты в обширном дворе, покрытом травой. В ста локтях к северу находятся деревянные двери в стене. У восточной стены две тележки с мешками и несколько бочек. Каменные ступеньки на западной стене ведут вверх к бастионам. Во дворе мирно пасется сотня гусей.

Если побежишь через двор прямо к дверям у северной стены, попадешь в **Секцию 10**.

Если двинешься, на восток, чтобы обследовать тележки и бочки, очутишься в **Секции 13**.

Если повернешь на запад и взберешься по ступенькам к бастионам, тебя ждет **Секция 24**.

Если остановишься поболтать с гусями, иди в **Секцию 22**.

28

Двери прикрыты, но не заперты. За ними виден второй двор, вымощенный камнем. На восточной стене лестница ведет наверх к бастионам и башням. В шестидесяти шагах впереди покоится гигантская голова размером с целый дом! Вдоль северной стены раскинулись четыре каменных строения, в каждом есть закрытая деревянная дверь. У западной стены небольшая деревянная хата, дверь которой закрыта большим железным засовом. У восточной стены еще одно каменное сооружение, побольше, дверь в него слегка приоткрыта.

Если решил взобраться наверх к бастионам, отправляйся в **Секцию 24**, но вернись обратно сюда, в **Секцию 28**, когда закончишь свои дела там (если, конечно, тебя не убьют, и ты не очутишься в **Секции 9**).

Если хочешь поближе взглянуть на голову, тебя ожидает **Секция 19**.

Решил исследовать строения у северной стены - **Секция 21**.

Намерен заглянуть в закрытую хату на западе - **Секция 23**.

Если просунул голову в полуоткрытую дверь здания на востоке, иди в **Секцию 45**.

29

Ты потерял 3 Жизненные Силы и сильно расшибся - отныне тебе нужно выбрасывать 8 очков или больше, чтобы нанести Ущерб врагу во

всех боях, которые могут произойти в шести последующих Секциях. Вернись в **Секцию 32**, помассируй плечо и подумай, как жить дальше.

30

Это не бревно, а нечто большое, противное и живое! Зовут его **Идолище Поганое**! И ему очень не понравилось, что какой-то наглый незнакомец ни с того ни с сего стал тыкать в него мечом! Идолище вскакивает с гневным ревом! Поскольку ты не приготовился к бою, покуда искал Бог знает что в первом попавшемся бревне, чудище имеет преимущество неожиданного нападения: сначала оно бьет тебя, а ты уж наносишь удары в ответ!

У него 35 Жизненных Сил, оно причиняет 4 Дополнительных Ущерба при каждом удачном ударе. Идолище очень большое, да вдобавок еще и Поганое, поэтому ему достаточно выбросить 5 очков или больше, чтобы тебя поразить. Паршивые делишки, Ваня! Бросай кубики...

Если чудище убьет тебя, иди в **Секцию 9**.

Если ты одолеешь его, отправляйся в **Секцию 34**.

31

Ты в мрачном, облицованном каменными плитами коридоре, его стены покрыты влагой (если упал сюда через потайную яму, вычти у себя 5 Жизненных Сил, - есть менее вредные для здоровья способы проникнуть в это место).

За спиной глухая каменная стена, впереди неосвещенный коридор. Лучше зажги свои факелы или фонарь. Ты не захватил ни того, ни другого? Вычти у себя 3 Жизненные Силы, потерянные из-за хождения в темноте. То же самое сделай, если светильники у тебя есть, а огниво, способное их зажечь, ты поленился взять с собой. Что поделаешь, за непредусмотрительность надо платить.

Коридор ведет в пещеру - **Секцию 48**, куда тебе и придется отправиться. Другого-то пути нет!

32

Выход из пещеры - коридор, ведущий на север, потом поворачивающий на запад. В конце его крепкая деревянная дверь. Коридор пуст, на первый взгляд, в нем никаких ловушек нет. Что будешь делать, Ваня?

Если вежливо постучишь в дверь и будешь ждать ответа, иди в **Секцию 33**.

Попытаешься с разбегу выломить дверь плечом - попадешь в **Секцию 29**.

Попробуешь повернуть тяжелую железную дверную ручку - очутишься в **Секции 40**.

33

Ничего не происходит. Лучше вернись в **Секцию 32** и поразмысли, стоит ли вежливо стучать в дверь в колдовском Лабиринте.

34

Разрубленное на кусочки, Идолище Поганое становится похожим на кучку обыкновенных дров. Но оказывается, что внутри него действительно спрятано сокровище — 200 золотых монет. Забери деньги себе. Ты можешь носить с собой всю добычу (не забывай отмечать ее Дневнике) и использовать на Взятки. Конечно, если тебя убьют, в **Секцию 9** ты придешь без копейки в кармане — зачем мертвому деньги?! (Это касается и других предметов). И если ты уже один раз забрал добычу из какой-то Секции, при вторичном посещении ничего там не найдешь. А теперь отправляйся в **Секцию 32**.

35

Коридор спускается вниз, заканчиваясь большой пещерой. В юго-восточной стене есть отверстие, ведущее в другую пещеру. Пол первой пещеры покрыт сухими костями, подозрительно смахивающими на человеческие.

Если хочешь поискать клад в первой пещере, иди в **Секцию 46**;

Если предпочитаешь не терять времени, тебя ждет **Секция 49**.

36

Тщательный обыск стойла принес тебе находку - кусок пергамента со схематическим изображением первого двора. На нем показана секретная дверь с ловушкой между решеткой и воротами во двор. Открой потайную дверь, спустись вниз и следуй в **Секцию 31**.

37

Отлично, Ванюша! Зажми себе нос и следуй мимо Мертвяков в **Секцию 44**.

38

Требуется время, чтобы зажечь факел или фонарь снова. И тут обнаруживается нечто весьма неприятное: напротив стоит самая настоящая Баба-Яга, шевелит носом и скрипучим голосом произносит:

- Русским духом пахнет!

Вот положеньице! Светильник у тебя грозит погаснуть в любую минуту. (Кстати, если ты не взял ни фонаря, ни факела, или захватил их, забыв огниво, вычти у себя 3 Жизненные Силы).

Если ты достаточно безрассуден, чтобы попробовать подружиться с Бабой-Ягой, иди в **Секцию 65**.

Если хочешь драться, иди в **Секцию 59**.

Если думаешь попытаться выбраться наверх из ямы, тебя ожидает **Секция 61**.

39

Дверь открывается в большой зал, выложенный зеленоватым мрамором, и с грохотом захлопывается за тобой. В западной стене, есть другая дверь, однако путь к ней преграждают 6 Мертвяков.

Плохие новости. Мертвяки вообще красотой не отличаются, а эти подобрались на редкость безобразные. И большие. И очень-очень злые!

Медленно, но неотвратимо они двигаются к тебе. Так что есть время вытащить меч-кладенец и нанести первый удар, даже два, прежде чем Мертвяки начнут разрывать твое тело на части. Беда в том, что они неживые, у них нет Жизненных Сил, а потому уничтожить их можно только, если выбросишь двумя кубиками 9, 10, 11 или 12. Ничто другое не может причинить им вреда.

Вот как проходит бой:

1. Ты рубишь первого Мертвяка.
2. Наносишь удар второму Мертвяку.
3. Если не убил их, первый Мертвяк бьет тебя.
4. Потом второй.
5. Затем третий.
6. Далее четвертый.
7. За ним пятый Мертвяк.
8. И последним бьет шестой.
9. Затем рубишь мечом ты.
10. Опять ты.
11. Затем снова по очереди атакуют Мертвяки.

И так далее.

Мертвяки не вооружены, поэтому наносят только тот Ущерб, который показывают кубики. И броня против них действует. Но если они убьют тебя (и отправят в **Секцию 9**), ты сам становиться полу-Мертвяком с замедленной реакцией. В этом случае при последующем прохождении Лабиринта ты *никогда* не будёшь наносить удар первым в любом бою.

Если перебьешь Мертвяков, иди в **Секцию 37**.

40

Тебе, может, и трудно поверить, но дверь медленно открывается! А я знал это наверняка — для чего еще предназначены дверные ручки?! Ты видишь большую палату, освещенную факелами, которые закреплены в стенах. Она пустая. Каменная лестница ведет наверх к маленькой двери

высоко в северной стене. На уровне земли есть вторая дверь на южном конце западной стены.

Если собираешься взобраться по лестнице к верхней двери, иди в **Секцию 50**.

Если предпочтешь дверь в западной стене, тебя ждет **Секция 39**.

41

Если ты используешь веревку и клинья, чтобы выбраться из темной ямы, иди в **Секцию 40**. (Коли их у тебя нет, вычти у себя 3 Жизненные Силы - лазания в темноте даром не проходят).

Если решил зажечь свой фонарь (или факел) и исследовать яму, отправляйся в **Секцию 38**.

42

Ничего себе, решил подружиться! Да разве отрубленная голова может быть дружелюбной?! Она пыхтит от злости и плюётся: каждый плевок наносит тебе 5 Дополнительных Ущербов. Вынимай меч и бросай один кубик. Кто наберет больше очков, атакует первым.

У **головы** нет Жизненных Сил, так что ее можно убить сразу, но только выбросив 10, 11 или 12 двумя кубиками. Ничто другое не поможет.

Если убьешь врага, пройдешь в **Секцию 126**.

Если голова заплюет тебя, отправляйся в **Секцию 9**.

43

Ты осторожно идешь по пещере, и вдруг то, что казалось бревном, поднимается со страшным ревом и кидается на тебя. Это Идолище Поганое! К счастью, ты успеваешь выхватить меч-кладенец, и потому у тебя есть шанс нанести первый удар. Брось один кубик, и если ты набрал больше одного очка, нападай!

Идолище имеет 35 Жизненных Сил и наносит 4 Дополнительных Ущерба каждым удачным ударом. Более того, ему нужно выбросить всего 5 или больше очков, чтобы попасть в тебя. Бросай кубики...

Если чудище выиграет схватку, иди в **Секцию 9**.

Если одолеешь его, выходи из пещеры в **Секцию 32**.

44

Ты проходишь через дверь и попадаешь в освещенный факелами коридор, ведущий на север. Следуешь по нему, ища ловушки, и попадаешь в **Секцию 70**.

45

- Кто там? - спрашивает дребезжащий голосок, слегка смахивающий на лягушечье кваканье, когда ты - легонько открываешь дверь. Ты выжидаешь, пока глаза привыкнут к полумраку, затем видишь

тщедушную безобразную фигурку, в которой распознаешь Кикимору (если, конечно, встречал ее раньше). Она сидит за столом, и весьма аппетитно кушает свои любимые блюда: мухомор в сметане и жабу в яблоках. Когда ты входишь, Кикимора съеживается от страха:

- Не убивай меня! Я бедная, я несчастная, можешь доесть мой обед, если голоден, только пощади!

Ты отказываешься от угощения (если любишь экзотическую пищу, вроде жабы в яблоках, то можешь и не отказываться) и заверяешь страхолюдное создание, что не собираешься лишать ее жизни. Й тут коварная Кикимора пытается пырнуть тебя кинжалом, который держала за спиной. Никому нельзя доверять!

Бросай кубики, чтобы выяснить, удалось ли ей поразить тебя первой. Каждый ее удар наносит 3 Дополнительных Ущерба. **Кикимора** имеет 25 Жизненных Сил.

Если ты ее прикончил, возвращайся в **Секцию 150**.

Если она тебя, отправляйся в **Секцию 9**.

46

Ни черта тут нет! А чего ты ожидал от груды старых костей? Иди в **Секцию 49**.

47

- Развлеки меня! - предлагает голова капризным тоном. - Уж двести лет лежу я здесь одна, мне очень скучно. Для начала отгадай, кто я такая?

- Голова великана, убитого младшим братом, бородатым карлой Черномором! - блещешь ты своими познаниями.

- Да ты кудесник! - восхищается голова. - Сказки мне, кудесник, любимец богов, что сбудется в жизни со мною?

- Лучше сама открой, если знаешь, где Злой Колдун прячет Василису.

- В самом первом дворе внимательно поищи потайную дверь между решеткой и воротами во двор.

И ты отправляешься в **Секцию 31**.

48

Ты угодил в яму-ловушку! Под тобой проворачивается плита, и ты падаешь с пятиметровой высоты на дно колодца, утыканное заостренными отравленными кольями. Бросай кубики.

Набрал 2-4 очка - ты пронзен насквозь. Отрава убьет тебя ровно за десять секунд. Выжди их и... отправляйся в **Секцию 9**.

5-10 очков - ты миновал колья, но сильно расшибся. Вычти 20 Жизненных Сил. Если это убьет тебя, иди в **Секцию 9**.

11-12 очков - ты потрясен, но цел и невредим.

Если выжил в яме; используй веревку и клинья, чтобы выбраться наружу в **Секцию 35**. (При отсутствии оборудования для скалолазания, веревки вычти 3 Жизненные Силы и впредь будь предусмотрительнее).

Если ты в этой яме второй раз и двигаешься по карте, ясно, что сумеешь избежать ловушки; в таком случае попадаешь в **Секцию 35** в полном здравии.

49

Вторая пещера больше первой. В северной стене есть выход. Посередине пещеры лежит что-то деревянное, но всей видимости, большое обтесанное, бревно.

Если хочешь посмотреть, не полое ли бревно, и не спрятано ли внутри него что-нибудь полезное, постучи по нему мечом и иди в **Секцию 30**.

Если направишься через пещеру к выходу, тебя ждет **Секций 43**.

50

Ты взбираешься по каменной лестнице, легко преодолевая первые десять ступенек. Остальные ступеньки, как и дверь, являются иллюзией, созданной Злым Колдуном. Ты узнаешь об этом очень просто: проваливаешься вниз, поставив ногу на одиннадцатую ступеньку. Ты погружаешься в полную темноту, твой факел (фонарь), если он есть, тухнет. Тело болит от падения.

Пока лежишь, ошеломленный, во тьме, брось один кубик, чтобы узнать, сколько Жизненных Сил потерял (если это прикончит тебя, иди в **Секцию 9**).

Отдышись и отправляйся в **Секцию 41**.

51

Какой тяжелый этот рычаг! Бросай кубики, чтобы выяснить, достаточно ли ты силен.

Набери 6 или больше очков - рычаг сдвинут. Следуй в **Секцию 60**.

Набери меньше 6 очков - можешь либо покориться судьбе, вернувшись в **Секцию 66**, либо попытаться снова.

52

Ты садишься в каменный цветок. Лепестки закрываются над твоей головой, но ты видишь сквозь них. Стебель, как лифт, опускается в недра земли сквозь скалы. Впечатление такое, будто все вокруг не настоящее, а иллюзорное.

Путешествие, кажется, будет длиться вечно. Ты не можешь избавиться от нервного напряжения, подозреваешь ловушку и уже жалеешь о том, что ввязался в эту авантюру.

Но вот цветок останавливается в середине огромной пещеры. Лепестки раскрываются, ты выходишь. Цветок неожиданно ввинчивается в землю, как гигантский червь. Ты остаешься один, сжимая рукоять меча.

Приглядываешься и обнаруживаешь в дальнем конце пещеры нечто похожее на маленький каменный терем.

Если хочешь обследовать пещеру, иди в **Секцию 55**.

Хочешь осмотреть терем - отправляйся в **Секцию 57**.

53

Неудача! Возвращайся в **Секцию 69** и снова бросай кубик...

54

Сундук пустой. По крайней мере, так кажется. А что это за шипение? Невидимая змея? Нет, газ. Задержи дыхание!

Поздно - ты вдохнул отравленный газ. Неужели конец? Бросай кубики.

Выбросил 10 очков или больше - выжил, хотя потерял половину Жизненных Сил, которые имеешь. Иди в **Секцию 149**.

Меньше 9 очков - ты лежишь на спине, глядя в потолок невидящими мертвыми глазами. **Секция 9**, пожалуйста.

55

Ты покидаешь середину пещеры, идешь по камням, перепрыгиваешь через ручьи. Неподалеку от терема видишь небольшой грот.

Хочешь исследовать грот - **Секция 95**.

Решил посмотреть на терем - **Секция 57**.

56

Ты это сделал! Молодец! Оказывается, выйти очень просто: стоит только потянуть за посох, который держит в руке статуя. Плита поднимается, открывая отверстие, так что можно вернуться к пересечению коридоров и решить, что делать дальше: идти на север в **Секцию 69** или на восток в **Секцию 71**.

57

Приближаешься к терему, краем глаза видишь какое-то движение и мгновенно обнажаешь меч. Нежный мелодичный голос успокаивает:

- Вложи оружие в ножны, я не причиню тебе вреда.

Из терема выходит очень красивая женщина - высокая, стройная, с черными волосами и мраморно-белым лицом. Одета она, тебе мнится, в платье из... зеленого камня.



Хозяйка Медной Горы предлагает тебе чашу с неизвестным напитком.

Может, это Василиса Прекрасная? Ты вдруг осознаешь, что никогда не видел Василису и не знаешь, как она выглядит.

- Ты мне льстишь, Иван, - улыбается женщина, явно прочитавшая твои мысли. - Я не Василиса, хотя, надеюсь, не уступаю ей ни в красоте, ни в силе волшебства. Люди зовут меня Хозяйка Медной Горы. Я враг Злого Колдуна и хочу помочь тебе, если ты не против...

Ты утвердительно киваешь головой: от помощи волшебницы отказываться глупо.

Хозяйка Медной Горы лукаво улыбается:

- Хорошо. Выпей сначала сок земли.

В руках у нее неведомо откуда появляется чаща из зеленого малахита, в которой пенится неизвестный напиток. Волшебница перелет чашу тебе.

Тебя охватывает страшное подозрение: а вдруг, это козни Злого Колдуна?!

Если выпьешь чашу, иди в **Секцию 98**.

Если откажешься, отправляйся в **Секцию 103**.

58

Осторожно шагай по ступенькам - они скользкие. Спустившись вниз, оказываешься в просторном зале. Вдруг из пола перед тобой вырастает гигантский каменный цветок. Его лепестки широко раскрываются. На месте пестика каменное кресло, на котором написано: «Если ты враг Злому Колдуну и не трус, садись сюда». Выбирай!

Если хочешь рискнуть своей жизнью, сев в цветок, иди в **Секцию 52**.

Если чувство здравого смысла победит, возвращайся в **Секцию 70** и выбери какое-то другое направление

59

- Давненько не едала я добрых молодцев, - облизывается Баба-Яга.

Ничего не поделаешь, придется драться. **Ведьма** имеет 33 Жизненные Силы, поражает врага, выбрасывая двумя кубиками 4 очка или больше. Хуже того, каждый третий раз она наносит не простой, а колдовской удар. В этом случае необходимо бросать два кубика, чтобы определить, не прикончила ли она тебя. Набрал меньше 6 Очков - значит, ты убит и съеден.

Если погиб - **Секция 9**.

Если умудрился справиться с Бабой-Ягой, отправляйся в **Секцию 75**.

60

- Боже, мой! Крыша обвалилась. Ты погребен под тысячами тонн обломков, Ванюша. Догадайся, что это означает? Правильно! **Секция 9**!



«Давненько не едала я добрых молодцев», - облизывается Баба-Яга.

61

Ты делаешь сумасшедший панический прыжок вперед и вверх, лихорадочно хватаясь за края ямы. Брось два кубика.

Набрал 2-6 очков - падаешь прямо к ногам Бабы- Яги. Иди в **Секцию 59** - и у ведьмы право первого удара.

7-12 очков - выбрался из ямы. Отправляйся в **Секцию 40**.

62 В

Кто-то вцепилея очень-очень острыми зубами тебе в ногу. Вычти 4 Жизненные Силы, если это убьет тебя, отправляйся в **Секцию 9**.

Разберись в ситуации. Ты ничего не видишь, так как окружен магической тьмой. Фонарь (факел) в ней не светит, даже если ты взял его с собой и не забыл прихватить еще и огниво. Тебя кто-то атакует снизу. Что предпринять?

Попробовать драться? Проблема в том, что придется наносить удары вслепую: дабы поразить врага, необходимо выбрасывать 10 или больше очков. Соответственно, и Ущербов, которые ты сумеешь причинить, будет меньше.

Попытаться подружиться? На это не стоит особо надеяться, уж больно рьяно вцепился в твою ногу невидимый супостат.

Можно сделать попытку развеять тьму. Только чем? Ведь это колдовская темнота, естественный свет против нее бессилен. Тут справится только магия. Молнии - если они у тебя остались. Или Шаровые Молнии. Но, может, лучше сберечь их до более опасного момента?

Да, судьба Порой ставит людей перед очень трудным выбором.

Решил драться - **Секция 85**.

Хочешь подружиться - **Секция 87**.

Намерен использовать Молнию, Шаровую Молнию или другое волшебство, чтобы осветить место схватки, - **Секция 92**.

63

- Русским духом пахнет! - скрипит Баба-Яга. - И русской разудалой молодецкой глупостью! Чего ты вздумал мечом махать? Не буду я с тобой драться, касатик, стара стала для таких дел. С удовольствием, впрочем, задала бы трепку Злому Колдуну. У меня на него зуб! Вот этот, - Баба-Яга обнажает длинный клык, которому мог бы позавидовать сам Вампир. - Ты сюда пришел, чтобы сделать пакость Колдуну?

- Можно и так сказать, - смущенно бормочешь ты.

- Восхитительно! - потирает скрюченные ладошки ведьма. - Его мученьице — мое развлеченьице! Одолжить метлу, чтобы она вынесла тебя из ямы?

Если примешь помощь Бабы-Яги, метла отнесет тебя в **Секцию 40**.

Если решил исследовать яму, Баба-Яга сама улетит на метле, а ты отправишься в **Секцию 68**.

64

Нашел секретную дверь! Молодец! Иди в **Секцию 86**.

65

Ладно, ненормальный, кидай кубики!

Если выбросишь больше 6 очков, иди в **Секцию 63**.

Если 6 или меньше, тебя ждет **Секция 59**.

66

Коридор заканчивается большой круглой палатой. Посередине на полированном гранитном пьедестале возвышается статуя бородатого мужчины с очень нехорошим выражением лица. В одной руке у него человеческий череп, в другой — посох. Это явно статуя Злого Колдуна. Ну и тип: поставил памятник себе при жизни!

В тот момент, когда ты входишь в палату, за твоей спиной падает каменная плита, закрывая проход. Ты запечатан внутри комнаты! Ловушка!

Обводишь палату испуганным взором. Ни окон, ни дверей.

Скребешь ногтями стену - бесполезно.

Рубишь ее мечом - тот же результат.

Успокаиваешься, начинаешь осматривать свою темницу. Помимо статуи в ней стоит большой окованный железом сундук, из пола торчит металлический рычаг. На пьедестале замечаешь надпись:

«Послушай, дурень, вошедший сюда,
Советы Злого Колдуна.
Чтоб выйти отсюда поскорей,
Секретный выход найди быстрей
И помни, что вечно твердят народу:
«На любопытных в аду возят воду!»

Стихи убедительно свидетельствуют, что их автор, может быть, вполне приличный чародей, но поэт явно никудышный.

Так вот, Ваня, ты один в этой чертовой круглой комнате, где, несомненно, умрешь с голоду. Кушать не захотел? А то подкрепи силы хлебом с мясом и чесночком, или яблоками — тем, что захватил с собой. (Только не забудь вычеркнуть их из списка).

Что дальше?

Если попробуешь открыть сундук - **Секция 54**.

Попытаешься подвигать рычагом - **Секция 51**.

Начнешь исследовать посох в руке статуи – **Секция 56**.

Кстати, что Колдун имел в виду, цитируя поговорку: *«На любопытных в аду возят воду»*?!

67

Ты бредешь на ощупь в полной темноте, одной рукой держась за стену, другой сжимая меч. Слышишь чье-то дыхание, оно все ближе, ближе...

- Кто там? - грозно кричишь ты во тьму.

Дыхание прекращается...

Иди в **Секцию 62**, прежде чем лишишься чувств от нервного напряжения.

68

Нет, ты так ничему и не научился. Знакомься: Змей Подколодный собственной персоной. Маленький, зато страшно ядовитый! Бесполезно пытаться подружиться с этим существом - недаром прозвище у него Гад Ползучий. Вот, даже не познакомился, а уже пытается тебя ужалить!

У **Змея** только 12 Жизненных Сил, так что его не трудно убить. Но ему достаточно поразить тебя всего один раз, выбросив 6 очков или больше, чтобы умертвить. Брось кубик, чтобы выяснить, кто атакует первым. Удачи!

Если Гад Ползучий прикончит тебя - **Секция 9**

Одолеешь его - **Секция 74**.

69

За перекрестком, на котором ты делал свой, выбор, коридор упирается в глухую каменную стену. У тебя возникают сомнения: не может же коридор заканчиваться тупиком? Начинаешь тщательно искать, нет ли в стене щелей и тайных убежищ. Бросай один кубик.

1-3 очка - **Секция 53**.

4-6 очков - **Секция 73**.

70

Тут нет ловушек, Ваня, однако предосторожность - мать благополучия, не так ли?

Есть много вариантов дальнейших действий.

Можно идти на север - **Секция 69**.

Хочешь исследовать восточный коридор - **Секция 71**.

Пойдешь на запад - **Секция 66**.

71

Через двадцать пять локтей коридор заканчивается остатками выбитой двери. Света за ее обломками нет, но если прислушаться, чудится чье-то слабое дыхание.

Будешь заходить — **Секция 72**. А можешь вернуться по коридору в **Секцию 70**.

72

Не нравится мне это таинственное дыхание! Однако действуй, как считаешь нужным, твоя шкура под угрозой.

Ты просовываешь зажженный факел или фонарь (если не захватил их с собой или забыл огниво, вычти 3 Жизненные Силы) за дверь, но они не горят! Явное колдовство! Все еще хочешь зайти туда?

Если да - **Секция 67**.

Если нет, потихоньку возвращайся в **Секцию 69**.

73

Ты очень наблюдательный: нашел потайную дверь! Нажимаешь на нее, часть каменной стены отодвигается со скрипом, открывая лестницу, которая спускается в полную тьму.

Если у тебя хватает смелости, иди вниз в **Секцию 58**.

74

Снова собираешься поискать?

Да - **Секция 64**.

Если ты уже сыт этой ямой по горло, выбирайся наверх в **Секцию 40**.

75

Тяжело пришлось, Ванюша, однако ты прикончил Бабу-Ягу. Если решил снова обыскать яму, иди в **Секцию 58**.

Если задумал выбраться наверх - **Секция 40**.

76

- Больше десяти строк! - довольным басом гудит Святогор. - Какой поэтический подвиг! Какая творческая выносливость! Гонорар должен быть соответствующим. За каждую строку дарую по десять золотых монет! А также вот это!

Богатырь достает из-за пазухи деревянную утку, очень похожую на настоящую.

- Мое самое драгоценное сокровище - волшебная уточка. Тыщу лет назад я отбил ее в честном бою у Лиха Одноглазого. Отныне она твоя!

- А что она делает? любопытствуешь ты.

- Честно говоря, сам не знаю. Когда очутишься в беде, произнеси заклинание:

«Волшебная утка!
Это не шутка!
Напали враги,
Скорей помоги!»

И отправляйся в **Секцию 114**, где и откроешь ее секрет. Однако не ходи туда, если тебе не нужно на самом деле воспользоваться волшебством, так как оно действует всего один раз.

Святогор зевает.

- А теперь, мой юный друг-поэт, хотя я с огромным удовольствием общался с товарищем по перу, мне пора на покой. Отдохну в домовине до следующего посетителя.

Он ложится, крышка с грохотом закрывается, тяжелые железные обручи сами собой стягивают гроб.

Ничего не остается делать, как вернуться в **Секцию 57** и узнать, что же находится в тереме.

77

Дверь ломается и падает внутрь с ужасным треском - ты потерял одну Жизненную Силу, а также встревожил двух огромных Леших, стоявших на страже, так что они первыми нападают на тебя.

Иди в **Секцию 81**.

78

Свиток содержит Заклинание Мгновенного Перемещения! Используя это волшебство, можно мгновенно переноситься в **Секцию 3** со всей добычей. Тебе останется лишь вернуться назад по своим следам в любую Секцию и обойти опасность, от которой убежал.

Заклинание действует один раз. Спрячь свиток. Так как из этой палаты нет другого выхода, иди в **Секцию 70**.

79

Бабах! Тебя ждет **Секция 9**.

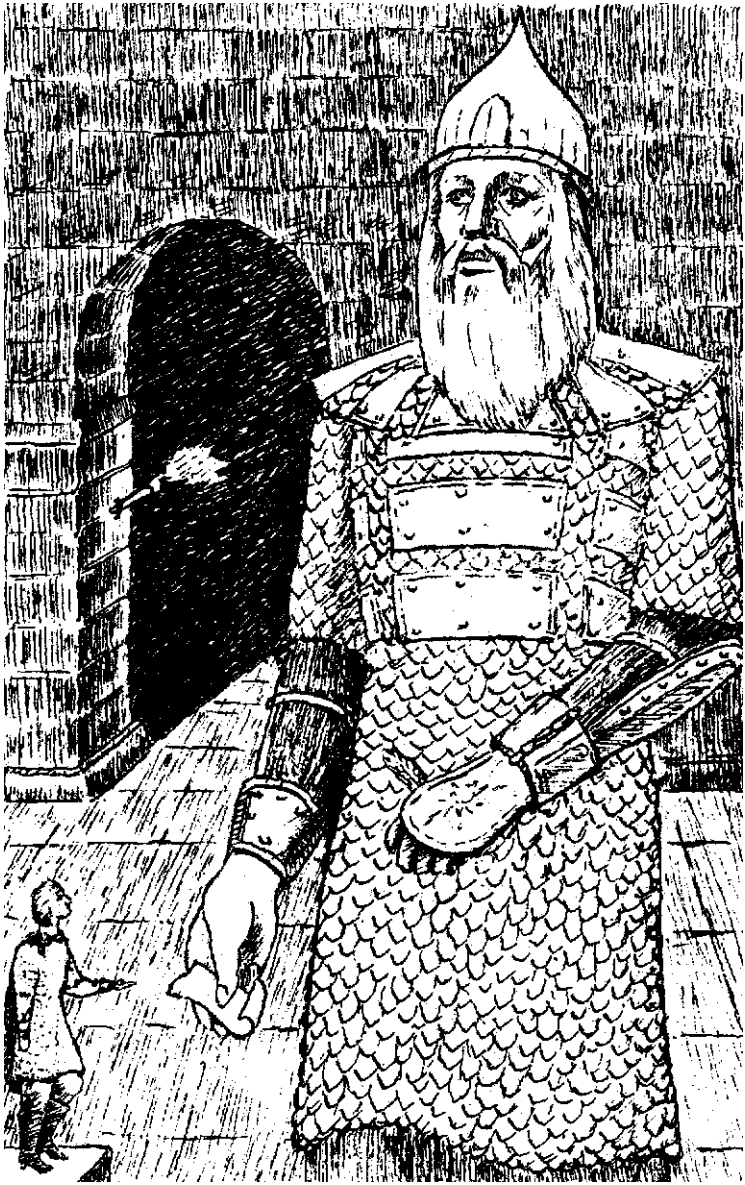
80

Это дворцовая кухня. Повара, посудомойки бегают туда-сюда, создавая много шума, а работы особой не видно. К счастью, они настолько заняты, поддерживая видимость занятости, что никто тебя не замечает. Там нечего делать, вернись в **Секцию 102** и сделай новый выбор.

81 В

Придется драться. У каждого **Лешего** 15 Жизненных Сил. Их дубинки наносят 2 Дополнительных Ущерба каждая, а толстые шкуры уменьшают наносимый тобой Ущерб на 2 очка. Право первого удара за ними. Бьют они вместе и одновременно.

Если попытаешься Дать Взятку, надо выбросить 6 очков или больше. Выпадет меньше - отправляйся в **Секцию 9**.



Святогор достает из гроба пергаментный лист, чернильницу и гусиное перо.

Если подкупишь их, бросай два кубика: заплатишь им столько сотен золотых монет, сколько наберешь очков. Если у, тебя не хватит денег или совсем их нет, тебя ждет **Секция 9**.

Коли решишь драться, и тебя убьют - все та же **Секция 9**.

Выиграешь бой или удачно Дашь Взятку - **Секция 102**.

82

- Очень благородно с твоей стороны, - скромно опускает очи долу весьма польщенный Святогор, хотя, кажется, он не знает ни одного из упомянутых тобой имен. - Ты очень добр к моему скромному таланту.

Святогор начинает шагать по гробнице туда-сюда, проваливаясь в камень по колено и на ходу сочиняя вслух:

«Какая радость для меня.
При свете нынешнего дня
Узнать, что стихи мои не плохи,
От человека с умом большим,чем у блохи!»

Маленький экспромт в твою честь! Он еще не доработан, ритм хромает, разное количество ударных слогов в строфах... Ничего, за пару столетий я сделаю из него медовый пряник, то бишь, как говорят твои современники, конфетку! Однако ближе к делу, мне ведь так редко удается встретить кого-либо достаточно разумного и способного, чтобы критически, непредвзято и в то же время справедливо и без предубеждений оценить мой поэтический дар. Ты оказался настолько добр, что прочитал мои стихи, и я отплачу тебе сторицей.

Он достает из гроба пергаментный лист, чернильницу и гусиное перо.

— Возьми все это и напиши эпос, роман в стихах, поэму, былину, балладу, оду, сонет, мадригал, рубай, лимерик, хайку, песнь, вообще любое стихотворение на любую тему к нашему общему вящему удовольствию. Сделай его как можно длиннее, но потрудись, чтобы оно состояло из рифмованных двустиший, как этот мой маленький шедевр, озаглавленный «Думы пастушки»:

«Я тебя, моя корова,
Попасти всегда готова.
А за это ты пока
Дай побольше молока»...

Святогор явно свихнулся на почве поэзии от тысячелетнего одиночества сначала в горах, потом в гробу. Но он хороший человек. Лучше постарайся задобрить его и напиши стихотворение. Кто знает, как он тебя вознаградит.

Озаглавь лист бумаги *«Стихи Ивана для Святогора»* и твори, а затем отправляйся в **Секцию 107**.

83

Свиток содержит Заклинание Мгновенного Выздоровления!

Какая удачная находка! Когда у тебя плохо со здоровьем, прочти Заклинанье - и к тебе вернутся все недостающие Жизненные Силы. Магия действует всего один раз, потому используй ее только в крайнем случае. Вернись в Секцию, откуда пришел.

84 В

Ох, ты! Это же казармы Свирепой Дружины! Там полным-полно гигантских Дружинников, которые пьянствуют, дерутся, точат мечи. Очень неприятная толпа. Тебе со всеми сразу никогда не справиться. Брось два кубика, чтобы узнать, заметили ли они, что ты заглянул в их дверь.

Набери 7 или больше - **Секция 140**.

Меньше 7 очков - **Секция 135**.

А может, не рисковать, а попробовать Дать Взятку (если, конечно, есть деньги)? Зайди в казарму и предложи:

- Храбрые воины! Простите, что спьяну я забрел к вам и потревожил ваш покой. Даю вам сто золотых монет и ухожу в **Секцию 140**, а вы меня не видели.

Бросай кубики. Наберешь 5 очков или больше - они возьмут твои монеты, ты в **Секции 140**.

Меньше 5 очков - тебя разрубили на кусочки и отнесли в **Секцию 9**.

85 В

Пеняй на себя, Иван, сам выбирал. У твоего **невидимого врага** 40 Жизненных Сил. Он (она, оно) может видеть в темноте, так что поражает тебя, если выбрасывает 6 очков или больше, причем наносит 5 Дополнительных Ущербов.

Убит - **Секция 9**.

Выиграл бой - **Секция 105**.

Чтобы Дать Взятку, надо иметь не менее ста золотых монет. Наберешь 5 очков или больше - попадешь в **Секцию 105**, лишившись денег. Выбросишь меньше - **Секция 9**.

86

Секретная дверь! Какое хитрое место! Искатель приключений может годами рыскать по Лабиринту, не подозревая, что Колдун расположил тайник в самом его начале. Ладно. Попробуешь открыть потайную дверь? Бросай кубики.

Наберешь 6 очков или меньше - **Секция 89**.

Больше 6 очков - **Секция 113**.

87

Ты оптимист. Бросай два кубика.
2-9 очков - **Секция 110**.
10-12 очков - **Секция 115**.

88

Свиток содержит Заклинание Мгновенного Гипноза!

Когда захочешь использовать эту магию против врага, бросай два кубика, чтобы узнать, сработает ли она. Наберешь 5 или более очков - все в порядке; наберешь меньше - никакого эффекта. Если Заклинание сработает, твой противник впадет в транс и его можно спокойно игнорировать. Магия действует лишь один раз.

Из этой комнаты нет выхода, так что отправляйся в **Секцию 70** и определи свой выбор.

89

Не открывается. Попинай ее со злости ногами и иди в **Секцию 77**.

90

Выхватив меч, ты летишь на них, как вихрь. Твоя храбрость принесла тебе право первого удара. А теперь, бросай кубики, чтобы узнать исход боя. У каждого **Лешего** 15 Жизненных Сил. Их дубинки наносят 2 Дополнительных Ущерба, а толстые шкуры уменьшают причиняемый тобой Ущерб на 2 очка.

Если Лешие убьют тебя, иди в **Секцию 9**.

Если ты их прикончишь, у тебя есть выбор:

а) Зайти в комнату, которую они охраняли - **Секция 133**.
б) Вернуться по коридору и продолжать идти на восток - **Секция 125**.
в) Вернуться по коридору и повернуть на север - **Секция 144**.
г) Вернуться в любую другую Секцию, в которой ранее бывал.

91

Коридор идет на восток, через пятьдесят локтей - перекресток. Взгляд на юг - и ты видишь двух Леших, охраняющих южную дверь. К счастью, они не заметили тебя, но ты нё избежишь их внимания, если попытаешься пересечь коридор или пойти на север.

К северу коридор тянется еще на 30 локтей и заканчивается солидной деревянной дверью. На востоке он переходит в лестницу, ведущую в подвал. Чтобы попасть туда, ты должен пройти коридор, ведущий с севера на юг, - и тогда тебя заметят Лешие.

Тебе все же придется сражаться с Лешими - отправляйся в **Секцию 90**. Или вернись в любую из Секций, где уже побывал.

92 В

Сработало! Тьма испарилась, твой факел (или фонарь), который продолжал гореть, осветил каменную палату и вцепившегося тебе в ногу Старичка-с-ноготок-борода-с-локоток.

Если хочешь с ним драться, иди в **Секцию 85**.

Если хочешь подружиться с ним, иди в **Секцию 87**.

Если хочешь подружиться с ним, предложив ему купить для него чашу зелена вина, иди в **Секцию 115**.

93

Свиток содержит Заклятье против яда!

Если ты настолько глуп, что тебя .отравят каким-либо способом до конца игры, но у тебя есть этот свиток, ты вылечишься, даже если кубики показывают смертельный исход.. Магия действуем лишь один раз.

Из комнаты нет выходов, так что отправляйся в **Секцию 70**.

94 В

Беда! Пока ты исследовал потайную дверь, к тебе подкрался **Великан**. Ты его не заметил, и он имеет право первого удара. У него 20 Жизненных Сил, его гигантские размеры позволяют ему получать на 2 Ущерба меньше, чем причиняет ему противник, а его огромная палица наносит 2 Дополнительных Ущерба. Так как он Великан, ему надо выбросить всего 3 очка или больше, чтобы поразить тебя!

Если Великан убьет тебя, иди в **Секцию 9**,

Если ты с ним справишься, иди в **Секцию 145**.

Хочешь Дать Взятку, бросай кубики. (Если у тебя есть 100 золотых монет, иначе не пытайся).

Выбросишь 6 очков или больше - ты в **Секции 145**, но без своего золота.

Выбросишь меньше - **Секция 9**.

95

Страшный грот. Вход в него напоминает разинутый беззубый рот гигантского черепа. Может, померещилось?

Сразу за входом большой валун с надписью:

«Направо или налево пойдешь — никуда не попадешь.
Назад пойдешь — назад и попадешь.
А вперед последуешь — скоро
Попадешь к гробнице Святогора».

В десятке локтей впереди видна огромная каменная дверь, на которой написано:

«Гробница Святогора. Древний историко-магический памятник. Охраняется Сказочным царством-государством».

Если ты еще не исследовал терем и считаешь, что сейчас самое время сделать это, иди в **Секцию 57**.

Если хочешь рискнуть и зайти в гробницу Святогора, тебя ждет **Секция 96**.

96

Дверь не заперта. Ты заходишь в обширный склеп из черного мрамора. В середине на постаменте каменный гроб, обвитый железными обручами, такой огромный, что в него можно поместить кита! Холодно, тихо, спокойно... и страшно. Твои шаги гулом отдаются в пустом склепе. На постаменте при свете факела тускло посверкивает серебряная пластина, на которой выгравированы... стихи:

«Привет тебе, путешественник смелый,
Гробницы моей нарушивший пределы.
Нет богатыря сильнее Святогора.
Земля не держала меня — только горы.
Скитаясь в одиночестве зимой и летом,
Сочинял я стихи — и стал поэтом.
В гроб улегся я за свои грехи,
Коль поднимешь меня, оцени стихи.
Если сможешь ты Святогору угодить,
Я сумею тебя по-царски наградить.»

Приходя в себя после прочтения этих неказистых виршей, ты замечаешь вторую серебряную пластину на самом гробе. Там тоже есть надпись:

Инструкция для вызова Святогора.

Чтобы открыть гроб и вызвать всемирно -известного богатыря - поэта Святогора, следуйте настоящей' инструкции.

Пожалуйста, действуйте осторожно. Неправильно разбуженный Святогор спросонья может в мгновенье ока уничтожить гробницу, Лабиринт, Страну Сказок, а то и весь мир. Не исключено, что при этом погибните и вы. Спастись вам поможет знание его биографии, описанной в русских былинах.

Святогор отзывается только на стук. Пожалуйста, стучите!

Если Святогора обманом заманили в гроб враги, стучите один раз - и идите в **Секцию 79**.

Если он заболел и слег в гроб от нестерпимых мук, стучите два раза и отправляйтесь в **Секцию 99**.

Если он был убит в бою и похоронен, стучите три раза - вас ждет **Секция 104**.

Если Святогор, несмотря на предостережение Ильи Муромца, лег в гроб сам, чтобы узнать, не для него ли он предназначен, стучите четыре раза и отправляйтесь в **Секцию 97**.

97

Ты отскакиваешь от гроба, когда обручи с металлическим звоном разрываются и крышка открывается. Сначала показывается рука - исполинская, каждый палец размером с человеческое тело. Потом поднимается сам Святогор - одетый в белую броню седобородый богатырь. Он ставит ноги на пол склепа - и проваливается по щиколотку в камень. Открываются колоссальные веки - он смотрит на тебя. Страшно-то как! Отправляйся в **Секцию 106**.

98

В каменной чаше плещется чистый прозрачный напиток - очень вкусный и питательный. Он не только восстанавливает все твои недостающие Жизненные Силы, но и придает тебе 25 Дополнительных Жизненных Сил, Любой нанесенный тебе Ущерб сначала вычитается из этих: Жизненных Сил, а уж потом из основных. Правда, волшебство действует всего один раз. Когда ты истратишь 25 Дополнительных Жизненных Сил, больше они к тебе не вернутся.

- Лучше себя чувствуешь, Ванюша? - улыбается Хозяйка Медной Горы.

Ты благодарно киваешь в ответ.

Волшебница достает из мешочка, который висит у нее на шее, маленький сверкающий камешек и вручает тебе.

- Возьми Счастливый Камешек. Пока он у тебя, ты можешь добавлять 3 очка к любому выброшенному тобой числу, чтобы поразить врага, войти в Сон, Дать Взятку или причинить 3 Дополнительных Ущерба при удачном ударе.

- Спасибо, Хозяйка Медной Горы, - кланяешься ты в пояс, садишься во внезапно появившийся каменный цветок, который доставляет тебя в **Секцию 70**.

Больше никогда ты не должен заходить в эту секретную дверь на север, что бы ни говорила магическая книга, - ни в этот раз, ни в том случае, если будешь убит и пойдешь в Лабиринт снова. Ты больше никогда не увидишь Хозяйку, Медной Горы.

99

Бабах! **Секция 9**, пожалуйста.

100

В конце коридора две двери — на запад и на север.

Если открываешь дверь на север - **Секция 89**.

Если идешь на запад - **Секция 85**.

101

Свиток содержит Заклинание Смерти.

Полезное волшебство, но коварное. Если ты в беде и применяешь Заклинание, оно мгновенно убьет любого противника (правда, только одного), каким бы могущественным он ни был.

Однако есть шанс, что чары обернутся против тебя. Решив использовать Заклятье, бросай кубики. Если выбросишь двойное 6, двойное 1 или двойное 3, волшебство убьет тебя самого и отнесет в **Секцию 9**. Магия действует всего один раз.

Из палаты нет выходов, так что иди в **Секцию 70**.

102

Есть время немного оглядеться. Ты в небольшой комнате, из которой идет хорошо освещенный коридор на север. Чувствуется, что это жилое помещение, в остальных комнатах Лабиринта никто не обитает. Если прислушаешься внимательнее, услышишь какие-то звуки вдали. Двигайся дальше.

Проходишь по коридору тридцать локтей - он раздваивается на два коридора, ведущих на запад и восток.

Пойдешь по новому коридору на запад - **Секция 100**.

Отправишься на восток - **Секция 91**.

Надумаешь поискать потайную дверь - **Секция 94**.

103

Терем и волшебница исчезают. Ты в **Секции 70**. Отныне, что бы ни говорилось в книге, ты никогда не увидишь Хозяйку Медной Горы - ни в этот раз, ни в том случае, если будешь убит и пойдешь в Лабиринт снова. Волшебница презирает тех, кто ей не доверяет.

104

Бабах! Это означает **Секцию 9**.

105

Твой факел (или фонарь) освещает комнату, так как магическая тьма исчезает. Какой ужас! У своих ног ты видишь тело Старичка-с-ноготок-борода-с-локоток, убитого тобой. Бедный Старичок! Но ведь он кусал тебя и нанес тебе Ущерб!

Из этой палаты нет выходов - отправляйся в **Секцию 70**.

106

- Пламенный привет, о юный друг мой! - гудит Святогор густым басом, от которого склеп ходуном ходит. - Сколь велико мое удовольствие снова

общение иметь с умным и просвещенным собеседником! Большинство из тех странников, кои навещали меня, не встречали, видно, калик перехожих и не слыхали былин русских. Они совсем не ведали моей биографии, будили меня неправильно, и я спросонья (без злого умысла, конечно) давил их, словно мух. Жаль их, да что поделаешь. За невежество приходится страдать. Так чем могу быть полезен?

Странно изъясняется Святогор. Илья Муромец говорил былинным языком, а этот выражается почти по-современному, но вставляет в речь старинные фразы - причем позаимствованные из разных эпох. Наверное, поднабрался от визитеров. Однако что ему ответить? Так как ты и сам не знаешь, чего хочешь, то стоишь молча, глядя, как Святогор выбирается из гроба, проваливаясь по щиколотку в камень, потягивается так, что трещат кости, а склеп трясется.

- Сам не ведаешь, чего желаешь? - догадывается богатырь. - Общая беда, даже самых умных людей. Кстати тебе нравятся мои стихи? Те, что написаны на постаменте?

Если похвалишь его стихи, сравнив их автора с Бояном, Тредиаковским, Жуковским, Пушкиным и Пастернаком, иди в **Секцию 82**.

Если скажешь ему правду, отправляйся в **Секцию 112**.

107

- Какой восторг! Истинный шедевр! - восклицает Святогор, когда ты вручаешь ему свой поэтический труд. - Гонорар будет воистину сказочным! Я плохо считаю, поэтому сообщи, сколько там строк в твоем гениальном произведении?

Если в стихотворении, которое ты написал, более 10 строк, иди в **Секцию 76**.

Если 10 или меньше, отправляйся в **Секцию 111**.

108

На свитке нет ни строчки! Ладно, у тебя все же осталось золото. Из комнаты нет выхода. Иди в **Секцию 70** и сделай новый выбор.-

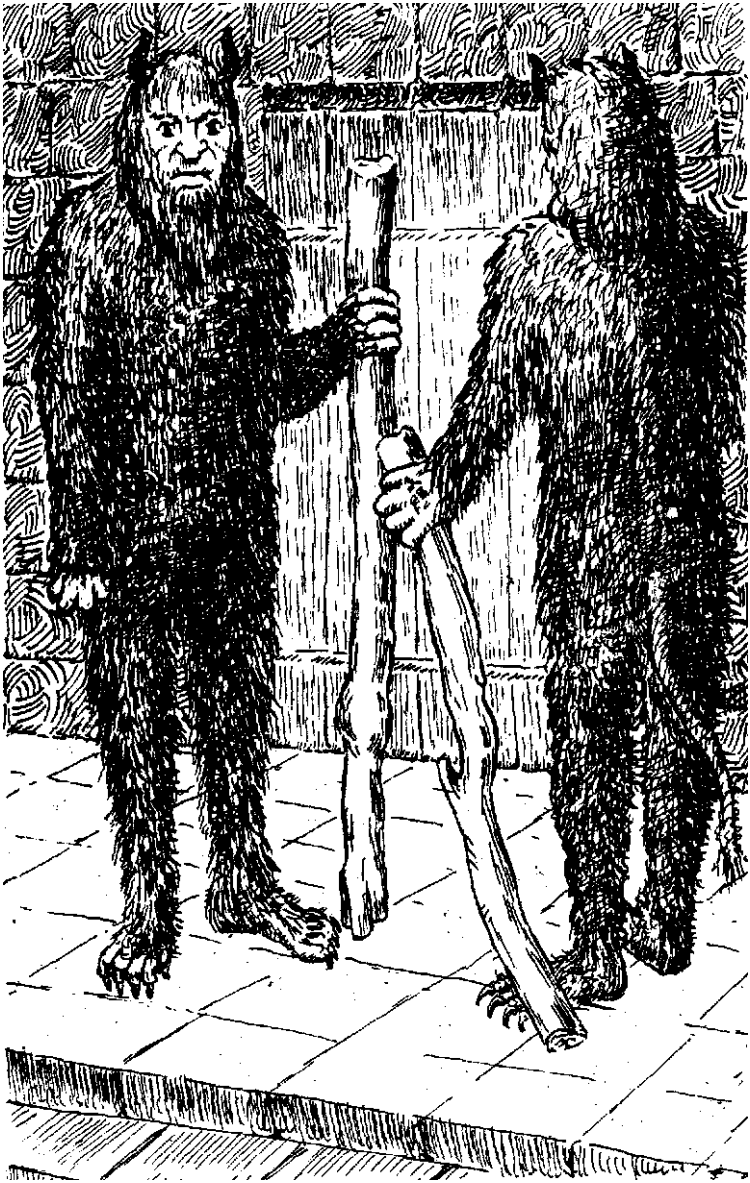
109

Что это? Еще золото? Да, сто золотых монет! Повезло!

А на дне кошелька - пергаментный свиток, очень похожий на те, какие ты видел в доме Доброго Волшебника. Бросай кубики, чтобы узнать, что там написано.

2 очка - **Секция 108**.

3-4 очка - **Секция 83**.



За дверью стоят два Леших.

5-6 очков - **Секция 78**.
7-8 очков - **Секция 101**.
9-10 очков - **Секция 88**.
11-12 очков - **Секция 93**.

110

Не самый лучший ход с твоей стороны. Комната по-прежнему темна, и тебя все еще атакуют.

Решил драться — иди в **Секцию 85**.

Хочешь еще раз попробовать подружиться, вычти 4 Жизненные Силы и отправляйся в **Секцию 87**.

111

- Короткие произведения - не значит плохие, - качает головой Святогор, - поэтому я дарую тебе по десять золотых монет за каждую строчку. Тем не менее, как, говорят современные писатели: «Краткость - сестра таланта, но мачеха гонорара». Я хотел было подарить тебе волшебную утку, но ты ее не заработал. Ладно, мой юный друг, было очень приятно потолковать с коллегой-поэтом, однако теперь я должен отдохнуть. Золото свое потрать разумно - на какие-нибудь приятные глупости.

С этими словами он ложится в гроб, крышка захлопывается, обручи обхватывают домовину. Никакой стук больше не способен вызвать Святогора. Возвращайся в **Секцию 57** и исследуй терем.

112

- Так я и знал! - расстроенный Святогор вскакивает и начинает бегать по склепу все быстрее и быстрее, гробница ходит ходуном. - Столько тысячелетий писать стихи - и остаться бездарью! Ах, да пропади все оно пропадом!

Он с досады бьет кулаком в стену, склеп рушится и погребает тебя под обломками.

За правду приходится страдать, Ваня! Тебя ждет **Секция 9**.

113

Умеешь ты обращаться с дверями! Она открывается тихо-тихо. И это хорошо, потому что за ней стоят два Леших - весьма неприятного вида, с большими дубинками. Ты так тихо открыл дверь, что можешь нанести первый удар. Иди в **Секцию 81**.

114

Вот секрет магической утки.

Один лишь раз во время своего путешествия ты сможешь позвать ее на помощь - и утка мгновенно остановит любую магию, которая борется с тобой. Невидимый враг станет видимым. Молнии пролетят мимо, любой

Ущерб, нанесенный тебе колдовством (но только им), немедленно восстанавливается. То есть утка обезвреживает любое волшебство и вдобавок позволяет пройти в любую Секцию, какую захочешь.

Эй, Ванюша! До сих пор не нашел ни Злого Колдуна, ни Василису? Лучше вернись назад в предыдущие Секции и посмотри, не пропустил ли ты чего-нибудь?

115

Тьма исчезает, и твой факел (фонарь) внезапно освещает маленькую палату. Старичок-с-ноготок-борода-с-локоток с виноватым видом извлекает зубы из твоей ноги.

- Прошу прощения, - бормочет он смущенно, - я не знал, что ты такой добрый человек. Я хочу ответить добром на добро. Вот тебе мой дар!

Он вручает тебе кожаный кошель и исчезает, Иди в **Секцию 109**, чтобы узнать, что в кошеле.

116

Ты убегаешь, как будто за тобой гонится сам дьявол (хоть это и не так, но Домовой в Шапке-Невидимке ненамного лучше).

Бу-бух! Это шум, который произвел ты, попав на край магического круга. Войти туда легко, вот выйти трудно. Ты лихорадочно ощупываешь невидимую стену. Выхода нет, а Домовой приближается. Вернись в **Секцию 139** и приготовься драться.

117

Ты прошел в середину комнаты - и тихий голос шепчет; тебе на ухо:

- Колдуну не нужны другие охранники кроме меня!

Оборачиваешься - и застываешь от ужаса. На тебя скалит клыки страшный Упырь.

Взял с собой чеснок? Не съел его?

Если у тебя есть чеснок (не обманывай: коли ты съел его или не взял с собой, значит, у тебя его нет), иди в **Секцию 127**.

Если нет чеснока, отправляйся в **Секцию 142**.

118

Тут ничего интересного нет. И выхода нет. Вернись в **Секцию 91**.

119

Медленно, на цыпочках ты крадешься вниз по ступенькам. Стражник продолжает спать. Ты пытаешься тихонько вытащить его ключи. Бросай кубики, чтобы выяснить, удастся ли это.



На троне сидит Злой Колдун, его подножие охраняет двухглавый Змей Горыныч.

2-6 очков - **Секция 137**.
7-12 очков - **Секция 121**.

120

Ты попал в подземелье, да еще в пыточную камеру. От одного вида всяких приспособлений, облегчающих «труд» палача, нормальному человеку становится плохо. К счастью, здесь никого нет. Неудивительно, что Стражник спал - тут нечего охранять. Возвращайся в **Секцию 96**.

121

Признайся честно, подворовывал потихоньку? Нет? Странно. Ведь действовал, как опытный карманник: украл ключи, не разбудив Стражника. Используй их, чтобы открыть ворота в подземелье и проникнуть в **Секцию 120**.

122

При твоем приближении случается чудо - северные двери открываются сами собой. Ты попадаешь в обширный тронный зал с колоннами. У каждой колонны стоят подставки с длинными толстыми свечами, испускающими запах благовоний.

В конце зала на возвышении - золотой трон. Его, подножие охраняет **двухголовый Змей Горыныч**. На троне: сидит мрачный тип, одетый в черное. Это Злой Колдун!

- Попался, Иван-дурак! - хохочет он.

- Я Иван крестьянский сын, - обиженно возражаешь ты.

- Все равно дурак, раз пришел сюда! - утверждает Колдун, и в глубине души ты с ним соглашаешься.

Придется драться - иначе зачем ты вообще влезал в это приключение? Сначала тебе придется справиться с. драконом. Пока его не прикончишь, Колдун не снизойдет до схватки с тобой - он слишком надменный ц самоуверенный. У каждой головы Горыныча 25 Жизненных Сил, и каждый укус наносит 4 Дополнительных Ущерба. Кидай кубики.

Если дракон убьет тебя, иди в **Секцию 9**.

Если победил его, глубоко вздохни, используй Лекарства, волшебные средства или Сон, чтобы восстановить; утраченные Жизненные Силы, и отправляйся в **Секцию 132**.

123

Бросай кубики, чтобы определить, нашел ли ты что-нибудь полезное.
2-6 очков - **Секция 118**.
7-9 очков - **Секция 143**.
10-12 очков - **Секция 128**.



Прекрасная девушка прикована к стене железными цепями.

124

Отлично! Хороший был бой и сильный был враг!

Когда Домовой умер, с него спала Шапка-Невидимка, и он предстал во всей своей омерзительности: огромный, лохматый, безобразный. Теперь можешь выйти из колдовского круга, отправиться в **Секцию 123** и поискать там что-нибудь полезное.

125

Ты идешь по коридору на восток, замечая, что освещение становится хуже. Факелов в стене все меньше и меньше. Достигаешь лестницы, ведущей вниз, в подземелье. Спускаешься и видишь дверь с большим замком. У дверей храпит Стражник.

Ты, наверное, нашел темницу. Может, здесь и томится Василиса?

Если попытаешься украсть у Стражника ключи" и открыть темницу, иди в **Секцию 119**.

В ином случае вернись в любую Секцию, где успел побывать.

126

Голова мертва, ты сдвигаешь ее и осматриваешь место, где она лежала. Там небольшой деревянный кол. Обычный с виду, только вроде бы немного пошатывается. Кажется, его можно вытащить. Можно, конечно, оставить этот дурацкий кол в покое, вернуться в **Секцию 28** и поискать другие возможности.

Но если ты решишь выдернуть кол, иди в **Секцию 134**.

127

Упырь издает дикий вопль, при виде чеснока. У него подгибаются колени, выпадают зубы, тело обмякает, падает на пол и рассыпается в ворошок. Через минуту от него остается лишь кошелек с 500 золотыми монетами. Забирай их себе. Хорошо, что ты не съел чеснок!

Если пойдешь в дверь на восточной стене, иди в **Секцию 131**.

Если в дверь на северной стене, отправляйся в **Секцию 122**.

128

Ты находишь волшебное зеркальце. Заглянув в него, видишь прекрасную девушку, прикованную к стене железной цепью. Василиса! Но где она? Зеркальце молчит в ответ на твой вопрос.

Из комнаты нет выхода, так что возвращайся в **Секцию 91** и решай, что делать дальше.

129

Упорство - хороший помощник в любом приключении. Бросай кубики.

Наберешь 4 очка или больше - идешь в **Секцию 138**.

Меньше 4 очков - не нашел ничего. Возвращайся в **Секцию 102** и решай, что делать дальше.

130

С торжествующим видом ты стоишь в разбитом тронном зале и слышишь тихий плач за стеной. Обследуешь стену и находишь потайную дверь. Она ведет в камеру, где Злой Колдун (ныне покойный) держит Василису.

Ты победил, Иван! Отправляйся в **Секцию 152**.

131

Ты в пустой палате, откуда ведет дверь в **Секцию 122**.

132

- Мой бедный Змей! - заходится от гнева Злой Колдун.- Он был такой плохой и вредный, что его просто нельзя было не любить! Сколько зла он еще мог бы причинить людям, если бы не ты! Сейчас я тебе покажу!

Чародей вскакивает с трона, творя страшные заклинания.

Готов к последней схватке, богатырь Иван? У **Колдуна** 150 Жизненных Сил и десять таких же Молний, какие тебе дал Добрый Волшебник.

Ну, пусть победит сильнейший.

Если Колдун выиграет бой, отправляйся в **Секцию 9**.

Если справишься с ним, залижи раны и иди в **Секцию 130**.

133

Это самая странная комната, в которой приходилось бывать. В ней нет живых существ, зато куча всякого барахла: печь, скамейки, столы, стулья, барабаны, бочки. С потолка свисают высушенные змея, ящерицы, человечьи головы, скелеты, черепа, травы. В середине, где нет ни одного предмета, нарисован круг, весь исписанный таинственными знаками. Это явно колдовская лаборатория.

Хочешь исследовать ее? Иди в **Секцию 123**.

Интересно узнать, что случится, если вступишь в магический круг? Отправляйся в **Секцию 139**.

Решил убраться отсюда как можно скорее? Вернись в любую Секцию, где побывал раньше.

134

Кол не вытаскивается, но сдвигается в сторону, и земля под тобой проваливается. Ты попал в ловушку-яму! Ты падаешь! **Секция 31**.

135

Не очень хорошо вышло: они тебя увидели! И ринулись на незваного пришельца. Завалили, как горный обвал. Ты ничего не мог поделать, хотя вытащил меч-кладенец и храбро сражался. Их оказалось слишком много...

Все ясно? **Секция 9**!

136

Сторожевые Собаки поставлены здесь не зря. Злой Колдун не дурак, они должны охранять нечто ценное. Только вот что?

Ты оглядываешься - и находишь сундучок. Открываешь - внутри ларец, в нем шкатулка, внутри ее - коробочка. А в ней - золотое кольцо с бриллиантами, которое стоит две сотни золотых монет! Может, оно вдобавок еще и волшебное? Брось два кубика, чтобы узнать это.

2-6 очков - **Секция 141**.

7-9 очков - **Секция 148**.

10-12 очков - **Секция 151**.

137 В

Стражник проснулся. У него 20 Жизненных Сил и меч, наносящий 2 Дополнительных Ущерба. Он еще заспан, а потому ему нужно набирать 7 или больше очков, чтобы поразить .врага. Его броня тоже не из лучших - она устраняет только один Ущерб от твоих ударов.

Если Стражник убьет тебя, иди в **Секцию 9**.

Если одолеешь его, используй ключик, чтобы проникнуть в темницу - **Секцию 120**.

Решил Дать Взятку? Это обойдется тебе в сто золотых монет, и ты должен выбросить не менее 5 очков. Иначе - **Секция 9**.

138

Какой ты везунчик: добрался до сокровищницы Колдуна, где хранятся 20 тысяч золотых монет, изумруды, рубины, алмазы. Все будет твое, когда уничтожишь злодея! А пока возьми только 500 золотых монет - больше не утащишь. Или можешь потом прийти сюда и забрать сразу все.

В любом случае вернись в **Секцию 102**.

139

Вступить в колдовской круг - как мог ты совершить такую глупость! Там таится Домовой в Шапке-Невидимке! По вредности он уступает только самому Колдуну!

У **Домового** 40 Жизненных Сил. Он невидим, поэтому всегда бьет первым и наносит 5 Дополнительных Ущербов.

У него почти непробиваемая шкура, поглощающая 4 Ущерба. И в него очень сложно попасть, ведь бить приходится вслепую, так что нужно набрать, по меньшей мере, 8 очков, чтобы поразить его.

Бесполезно пытаться подружиться или Давать Взятку. Надо либо бежать, либо драться!

Если бежишь, иди в **Секцию 116**.

Намерен драться, оставайся здесь. При победе Домового отправишься в **Секцию 9**.

Если выиграешь бой, тебя ждет **Секция 124**.

140

Они не заметили. Следуй в **Секцию 102** и подумай, куда двигаться дальше.

141

Ты потер кольцо, поплевал на него, попросил сотворить чудо, обругал - никакого результата. Так что вернись в **Секцию 28** и решай, что делать.

142

Какой же ты обжора - слопал весь чеснок! Придется драться с **Упырем**. У него 35 Мертвых Сил. Оружия нет, но его клыки ядовиты: два укуса подряд - и ты покойник. Правила сражения - обычные.

Брось кубики, чтобы узнать, кто нападает первым. И не беспокойся, что сам станешь Вампиром, если он тебя убьет. Это бабушкины сказки. А может, и правда. Сейчас сам все узнаешь.

Если Упырь высосет твою кровь, иди в **Секцию 9**.

Если одолеешь Вампира, у тебя выбор: восточная дверь в **Секцию 131** и северная в **Секцию 122**.

143

Тут немало интересного. Вот эта штука выглядит как волшебная палочка. Ты поднимаешь ее и взмахиваешь. Ничего не происходит. Недоуменно смотришь на палочку. В наступившей тишине слышно, как жужжит большая черная муха. Она тебя отвлекает, не дает подумать. Ты машинально замахиваешься на насекомое палочкой - и вдруг муха застывает в воздухе!

Оказывается, волшебная палочка не причиняет Ущерба противнику, а «замораживает» его так, что ему можно нанести четыре удара подряд, прежде чем он сумеет ответить. Правда, чтобы она начала действовать, нужно выбросить 6 очков или больше. Срабатывает палочка один раз.

Так как из лаборатории нет выхода, вернись в **Секцию 91** и сделай новый выбор.

144

Северный коридор заканчивается слегка приоткрытой дверью. Ты осторожно открываешь ее. Казарма! В ней полно оружия: мечи, копья, алебарды, кинжалы, панцири, арбалеты. Воинов, слава Богу, нет. Весьма подозрительно. Из казармы два выхода: на восток и на север.

Если решил зайти в казарму, отправляйся в **Секцию 117**.

Если нет, вернись в любую Секцию, где еще не был.

145

Ты неплохо справился!

Если хочешь поискать потайную дверь, иди в **Секцию 129**.

Если нет, вернись в **Секцию 102** и ищи другой путь.

146

Там что-то есть. Попробуй открыть сундук мечом. В нем двести золотых монет! А также связка головок чеснока, уже тронутых гнилью. На дне сундука написано: *«То, что я оставил в этом ящике, гораздо ценнее золота. Храни его, оно пригодится, когда пойдешь мимо казармы стражников в северном коридоре»*.

Более ценное, чем золото?! Деньги тут есть, но ничего другого. Ты осматриваешь сундук еще раз (вдруг там алмазы или рубины). Безрезультатно. Конечно, можешь взять с собой гнилой чеснок, хотя с него никакого толку - даже для еды не пригоден.

Вернись в **Секцию 66** и ищи новые дороги.

147

Там что-то есть! Попробуй открыть сундук мечом. В нем двести золотых монет!

Вернись в **Секцию 66** и ищи новые дороги.

148

Это магическое кольцо! Если ты наденешь его на правую руку, у тебя появится лишняя Молния, если на левую — приобретешь 25 Дополнительных Жизненных Сил. Кольцо можно использовать только один раз.

Вернись в **Секцию 28** и решай, куда идти дальше.

149

Оправившись от последствий отравления газами, ты решаешь проверить, нет ли у сундука потайного дна. Брось два кубика.

2-6 очков - **Секция 146**.

7-12 очков - **Секция 147**.

150

Ну, есть одно утешение: Кикимора носила с собой сто золотых монет.

Небось, грабила убитых путешественников. Деньги очень тебе пригодятся для Взятки.

Иди в **Секцию 28** и ищи новые пути.

151

Вроде бы ничего волшебного. Обыкновенное кольцо, хоть и дорогое. А может, в коробке что-то есть? Ну-ка, посмотри внимательнее. Ага, кусок пергамента. Что на нем написано? -

«Чтобы найти Колдуна, нужно подружиться с Бабой- Ягой».

Не очень понятно. Ладно, хороший совет сгодится рано или поздно. А пока отправляйся в **Секцию 28**.

152

- Спасибо, русский богатырь, не знаю, как тебя звать - величать, что спас красну девицу от нечисти поганой - кланяется тебе в пояс Василиса Прекрасная. - Не иначе как по любви великой ко мне шел ты на смерть неминучую. Знать, портретик мой видел? Или в зеркальце волшебное узрел красу мою? Приглянулась ли я впрямь тебе? Хочешь ли взять меня в женушки, стать мне мужем верным?

Если хочешь взять Василису в жены, иди в **Секцию 153**.

Если нет, отправляйся в **Секцию 155**.

153

- Согласная я стать подругой твоей верной, по сердцу ты мне пришелся. И собой удал, и ликом приятен. Прведай мне только, как тебя звать-величать, какого ты роду - племени, кто твои батюшка с матушкой...

Следуй в **Секцию 154**.

154

Когда ты рассказываешь Василисе о себе, ее лицо мрачнеет:

- Опять богатырь из взаправдашнего мира! Не могу я за тебя замуж выйти, я-то сказочная, а ты нет! Да тебе, поди, и восемнадцати-то годиков не стукнуло, жениться закон не дозволяет! Ой, сиротина я разнесчастная! Сколько ж еще мне в девках сидеть! И зачем же ты насмехался над бедной девицей, в мужья набивался?!

Ты краснеешь и готов привалиться сквозь землю от стыда, но оказываешься в **Секции 155**.

155

- Все равно спасибо тебе, добрый молодец, - снова кланяется Василиса. - Возвращайся в свой мир и приходи к нам опять, если удастся достать другую волшебную книгу.

СОННОЕ ЦАРСТВО



Ты попадаешь в Сонное Царство только тогда, когда решишь Спать во время игры. Если кубики направят тебя сюда, следуй этим правилам.

1. Ты входишь в Сонное Царство с тем же самым числом Жизненных Сил, какое имел, когда решил Спать.
2. В Сонном Царстве не действуют ни броня, ни любая защитная магия, в нем ты безоружен.
3. Из Сонного Царства ничего нельзя забрать с собой.
4. Любые Жизненные Силы, потерянные здесь, вычитаются из твоих Жизненных Сил. Если ты убит в Сонном Царстве, то отправляешься в **Секцию 9**.

А теперь следуй в Сонное Царство, бросив кубики. Иди сразу в Секцию, обозначенную числом, которое ты выбросил. .

СЕКЦИИ СОННОГО ЦАРСТВА

2. Ты в мрачном коридоре, прямо перед тобой злой волосатый Дрема. У тебя кувшин с сонным туманом, который ты должен открыть, прежде чем **Дрема** усыпит тебя. Брось один кубик.

Набрал 1-3 очка - успел обезвредить Дрему.

4-6 очков - Дрема усыпил тебя. Это означает, что ты должен входить в Сон снова и бросать кубики, чтобы узнать, попадешь ли в Сонное Царство.

3. Ты бьешься на копьях с **Татарским Мурзой**, отвратительным негодяем, имеющим 25 Жизненных Сил. Бросай кубики, чтобы узнать, кто нападает первым.

Наберешь 2-6 очков - право первого удара у Мурзы.

7-12 очков - сначала атакуешь ты.

4. Тебя превратили в румяный вкусный калач и положили на стол. Мимо идет **Обжора**. Бросай один кубик, чтобы узнать, голоден ли он.

Если выбросишь 5 или 6 очков, он пройдет мимо.

1-4 очка - ты съеден.

5. Ты плаваешь в пруду, и на тебя нападают Пиявки. Каждая высасывает одну Жизненную Силу. Брось кубики, чтобы определить, сколько Пиявок к тебе присосалось.

6. Ты сидишь на высоком дереве над рекой, борясь со сном. Бросай кубики, чтобы узнать, упадешь ты или нет.

Наберешь меньше 6 очков - упал. Снова бросай кубики.

6-12 очков - попал на камни, потеряв 10 Жизненных Сил.

2-6 очков - плюхнулся в реку. В третий раз бросай кубики, чтобы определить, умеешь ли ты плавать.

2-6 очков - утонул.

7-12 очков - выплыл благополучно.

7. Перед тобой Молочная река с кисельными берегами. Ты должен попить молока и откушать киселя. Один из берегов протухший. Бросай кубики.

Набрал меньше 6 очков - ты жив и здоров.

7-12 очков - съел протухший кисель и заболел. Снова бросай кубики, чтобы узнать, сколько Жизненных Сил потерял.

8. Ты бежишь ночью по кладбищу, за тобой по пятам гонится Лихо Одноглазое! Если оно тебя поймает, конец! Кто из вас устанет быстрее? Бросай кубики. Если Лихо Одноглазое выбросит больше, чем ты, оно тебя догонит.

9. На тебя свищет молодецким посвистом **Соловей-разбойник.** Каждый посвист лишает тебя 5 Жизненных Сил. У Соловья 15 Жизненных Сил. Сражайся!

10. Кощей Бессмертный бросает в тебя огненные стрелы. Ты тоже поднаторел в волшебстве, и отвечаешь ему тем же. Сталкиваясь в воздухе, метательные снаряды взрываются без вреда для вас обоих. Но скоро они кончатся. Бросай два кубика, чтобы определить, у кого больше стрел. Если выбросишь хотя бы на одно очко меньше Кощея, ты мертв...

11. Богатырща Марья Моревна, чью новую модную кольчугу ты осмелился покритиковать, заточила тебя в темницу без хлеба и воды. Бросай два кубика, чтобы определить, сколько суток ты там проведешь. Каждый день в темнице лишает тебя одной Жизненной Силы.

12. Охотясь в лесу, ты встречаешь гигантского Людоёда, который как раз готовится закусить красной девицей. У тебя лук и семь стрел, каждый выстрел наносит 10 Ущербов, если только ты выбрасываешь 6 очков или больше двумя кубиками. Людоед так увлечен, а ты стреляешь настолько быстро, что успеваешь выпустить все семь стрел, прежде чем он нападет на тебя, а потом можешь еще нанести ему первый удар голыми руками. **Людоед** имеет 40 Жизненных Сил и причиняет 20 Дополнительных Ущербов своим огромным каменным топором. Выходи на честный бой!

Правила игры

1. Чтобы определить количество своих Жизненных Сил, брось два кубика, полученное число умножь на 4.

2. В начале боя бросай один кубик, чтобы выяснить, ты или враг наносишь первый удар (если в Секции не указано конкретно).

3. Чтобы поразить противника, нужно выбросить 6 или больше очков двумя кубиками (если не используется оружие или если в Секции не указаны другие правила).

4. Каждое очко сверх 6 означает нанесенный Ущерб, который вычитается из Жизненных Сил, или из брони, или из Дополнительных. Жизненных Сил.

5. Смерть наступает, когда не остается Жизненных Сил. Если ты погиб в Лабиринте или Сонном Царстве, отправляйся в **Секцию 9** Лабиринта и начни игру сначала. Убитые ранее враги остаются мертвыми, при последующих прохождениях Лабиринта на них можно не обращать внимания.

6. Для вхождения в Сон бросай один кубик. Если выбросишь 5 или 6 очков, успешно засыпаешь. Бросай два кубика, чтобы определить, сколько Жизненных Сил к тебе вернулось.

7. Если выбросишь 1—4 очка, иди в **Сонное Царство**. Бросай два кубика и отправляйся в Секцию Сонного Царства, обозначенную номером, который соответствует числу выброшенных очков.

8. Жизненные Силы, потерянные в Сонном Царстве, вычитаются из общего числа Жизненных Сил.

9. В Секциях Лабиринта, обозначенных буквой В, можно попробовать Завести Друзей или Дать Взятку. Там указано, сколько ты должен выбросить очков, дать золотых монет или какой предмет должен иметь, чтобы добиться своей цели.

10. Жизненные Силы можно восстановить с помощью Лекарств. Брось два кубика, чтобы определить, сколько Жизненных Сил восстановит тебе одна порция Лекарства, которую ты принял.

11. Если в Секциях указаны другие правила, подчиняйся, им, а не общим правилам.

Дневник путешествия

ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ

героя	врагов


Форум "Книги-игры и текстовые игры"

ЛАБИРИНТ КОЛДУНА

В этой книге-игре для детей и взрослых, похожей на компьютерные игры, главным героем являешься ты сам! Чтобы прочитать ее до конца, пройти все препятствия и выиграть схватку со Злым Колдуном, тебе понадобятся два игральных кубика, карандаш и ластик, а также много игрового умения и везения.

