

Ulrick

Наставники всегда правы



Книги-игры
и интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>

Наставники всегда правы

Автор: Ulrick
Вёрстка: Jumangee



<http://quest-book.ru>

ПРАВИЛА

СИЛА и **ЖИЗНЬ** – вещи понятные, и долго распространяться не буду (см. другие книги). **СИЛА** – кидаем 2 кубика, прибавляем **СИЛУ**, делаем то же за противника. У кого меньше – тот проиграл раунд и теряет 2 **ЖИЗНИ**. У кого **ЖИЗНЬ** кончилась, тот умер.

РЕАКЦИЯ

В пути вам не раз придется попадать в ситуации, когда время будет идти буквально на доли секунды. Если в тексте вы встретите слово «**РЕАГИРУЙТЕ**», то проделайте следующую операцию: разделите на 5 свой текущий уровень **ЖИЗНИ** (получившееся число характеризует ваш уровень **РЕАКЦИИ** на данный момент игры) и бросьте кубик. Если выпавшее число меньше или равно вашему уровню реакции, то вы успеваете среагировать. Если же больше, то, увы, ваша реакция запаздывает.

Таким образом, ваша скорость реакции непосредственно зависит от вашего жизненного уровня. Если же ваша **ЖИЗНЬ** равна 30 (максимальный уровень), то вы можете даже не кидать кубик - при таком здоровье ваша реакция великолепна. И наоборот - если ваша **ЖИЗНЬ** меньше 5, то вам уже никак не проявить присущей ведьмакам молниеносной быстроты.

В чем основной смысл? В начале жизнь вашего персонажа равна 30, и скорость его рефлексов максимальна. В последующих боях он получает раны – и скорость его реакции снижается. Отдаленно напоминает «Удачу» из других книг, с той только разницей, что более вам подконтрольна. Не позволяйте своему уровню **ЖИЗНИ** опасно падать и все будет хорошо.

ОБОРОТЕНЬ

В Академии вы прошли курс ликантропии и можете при случае превратиться в стремительного волка, либо могучего медведя. Количество доступных вам превращений зависит от вашей специализации. Ввиду вашей неопытности оборотнем вы остаетесь только в *течение одного параграфа* после превращения, после чего вы опять становитесь человеком (причем все ваши вещи, одежда и оружие остаются при вас). Вдобавок, помните, это весьма болезненный процесс и каждое превращение будет обходиться вам в 2 **ЖИЗНИ**.

Несмотря на все эти ограничения, перекинувшись вовремя в зверя, вы можете изрядно облегчить себе задачу. **МЕДВЕДЬ** очень силен, хотя и медлителен. Его физические данные могут пригодиться, например, для поднятия тяжестей, а в случае схватки ваша **СИЛА** будет =14.

У **ВОЛКА** же **СИЛА** =12, но у него есть спецэффект, именуемый вашими наставниками **БРОНЕЖИЛЕТ**. Раны, наносимые **ВОЛКУ** действуют лишь наполовину (т. е. находясь в обличье **ВОЛКА** и получив рану в 2 **ЖИЗНИ**, вы

отнимаете у себя лишь одну ЖИЗНЬ). Также могут вам пригодиться острый нюх и скорость этого оборотня.

Превращения вы можете осуществлять по своему желанию перед каким-либо боем, а также в специально оговоренных книгой случаях, когда ваша метаморфоза может повлечь за собой некие последствия. В случае, если в тексте будет предлагаться просто **ОБОРОТЕНЬ**, значит, не имеет значения, в кого именно вы будете превращаться.

ЗАКЛИНАНИЯ

Пройдя начальный курс боевой магии, вы в совершенстве овладели тремя несложными заклинаниями:

- **ЛЕЧЕНИЕ** - заклинание самоисцеления (уменьшительно именуемое всеми ведьмаками **ЛЕЧИЛКА**), добавляет 8 ЖИЗНЕЙ (кроме как во время боя)
- **ЗАСЛОН**- на несколько секунд создает между вами и противником невидимую магическую преграду
- **СГУСТОК**- удар по противнику небольшим сгустком пламени, отнимающий у него 6 ЖИЗНЕЙ

Применение любого заклинания обойдется вам в 2 ЖИЗНИ (т.о. **ЛЕЧЕНИЕ** добавляет вам "чистых" 6 ЖИЗНЕЙ). **ЗАСЛОН** применяется только в особо оговоренных в тексте случаях. Остальные заклинания могут применяться вами самостоятельно. Еще один нюанс – если **СГУСТОК** написан как один из вариантов – то после применения вы не отнимаете у противника ЖИЗНЬ, а смотрите указанный параграф. У противника может оказаться защита от магии, или же, напротив – вы выбрали верное время и место, и теперь начнется пожар, в котором сгорит целая группа врагов. Количество заклинаний, которые вы можете взять с собой, зависит от вашей специализации.

Заклинания вы должны выбрать сразу и вписать на свой Лист персонажа. Можно выбрать хоть три Лечилки, или наоборот, каждого по одному. Количество доступных вам заклинаний определится после выбора Специализации.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Помимо общего курса обучения вы также проходили углубленную специализацию. У вас есть три варианта на выбор:

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ	Метание ножей	Магия	Рукопашный бой
СИЛА	12	12	13
ЖИЗНЬ	30	30	30
КОЛ-ВО ЗАКЛИНАНИЙ	2	3	1

КОЛ-ВО ОБРАЩЕНИЙ	1	3	1
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	Бросает нож	нет	"крыло ястреба"

"Крыло ястреба"- неотразимый и страшный удар мечом, отнимающий у противника сразу половину ЖИЗНИ. Он очень сложен в исполнении, поэтому он получится лишь в том случае, если во время схватки вы выбросите на кубиках дубль из шестерок (6 и 6).

Метание ножей - в снаряжении этого ведьмака дополнительно имеется метательный нож. Перед каждым боем вы бросаете его в противника, и он автоматически теряет 3 ЖИЗНИ. Если вы одержите победу и у вас будет время осмотреть труп, то вы изымаете обратно свой клинок и продолжаете им пользоваться.

Учтите, что помимо всего перечисленного, специализация может вам пригодиться в самый неожиданный момент. Рукопашник, допустим, самый сильный из всей троицы, а маг может почувствовать заранее какую-то магическую ловушку.

Выбирайте себе специализацию, записывайте параметры – и в путь.

СНАРЯЖЕНИЕ

В вашем распоряжении лишь острый, как бритва, ведьмачий меч с серебряной насечкой да кошель, в котором к началу игры у вас имеется 15 золотых. За плечо закинут походный вещмешок, в котором может поместиться не более семи предметов. Одно место уже занято бутылочкой с Эликсиром. Это незаменимое в походе зелье. Выпив его, вы полностью оправитесь от ран и усталости, и ваша ЖИЗНЬ вновь станет равна 30.

ВВЕДЕНИЕ

14 молодых парней молча стоят одной шеренгой. Позади 8 лет обучения. 8 лет изматывающих тренировок и непрерывной зубрежки. 8 лет ночных кошмаров, следствие накачки магическими эликсирами. 8 лет жуткой ломоты во всем теле после каждого тренинга по ликантропии.

Обучение начинало 2 десятка мальчишек. 14выживших сегодня пройдут церемонию посвящения. Они получат право называться ведьмаками.

(выдержка из "Энциклопедии " Стросса)

ВЕДЬМАК - (он же воин-маг, он же охотник на демонов, он же оборотень-ищейка) - профессиональный убийца нечисти (чудовищ, монстров и т. п.). Работает по найму. Обладает способностями к ликантропии (оборотничеству) и базовыми магическими навыками, а также сверхчеловеческими боевыми рефлексам.

Обучаются в Академии ведьмаков, начиная с 8-10 летнего возраста. Период базовой подготовки - 8 лет. Подразделяются на 9 внутренних ступеней или кругов (выпускник посвящается в 9-ый, низший, круг).

Деятельность ведьмаков окутана ореолом тайны, что рождает множество слухов и сплетен. С уверенностью можно утверждать лишь то, что их сверхчеловеческие способности - это результат воздействия неких мощных магических эликсиров, состав которых держится в строжайшем секрете. Однако их прием ведет к необратимым генетическим изменениям в организме, в частности, к бесплодию.

Эти мутации, а также вышеупомянутая таинственность, ставят ведьмаков особняком среди традиционного человеческого сообщества. Но следует отметить, что большинство историй о "кровавых деяниях бесчеловечных мутантов" документально не подтверждены и носят преимущественно фольклорный характер. Тем не менее, охотники на демонов пользуются весьма дурной репутацией в народе, особенно у Церкви и святой Инквизиции. Что, собственно, никому не мешает прибегать к их услугам в случае нужды.

Сообщество ведьмаков невелико и рассеяно. В силу специфики профессии у них очень высока смертность и низок приток учеников. Ведьмаки придерживаются принципа политического нейтралитета, и вообще стараются не вмешиваться в людские дразги. Их работа - чудовища.

Если вы наняли ведьмака, то будьте уверены - монстра он убьет. Или наоборот.

Народная мудрость.

Вы - лучший ведьмак своего выпуска. Восемь лет обучения позади, и теперь, стоя в одной шеренге со своими соучениками, вы гордо смотрите на своих наставников. С этого момента вы - ведьмак, один из них, и впереди целая жизнь, полная подвигов, опасностей и приключений.

В группе ваших наставников выделяются трое, Совет Академии. Лучшие ведьмаки первого круга. Вот Рамарес, смуглый крепыш с черными, как смоль, усами. Мастер двумечного боя, лучший спец по ликантропии, чьи уроки намертво впечатались в вашу память. Его коронным оборотнем был белый тигр, предмет всеобщей зависти.

Рядом стоит высокий и прямой, как палка, старик с пышной седой шевелюрой. Это Адир, спокойный, как удав, ведьмак. Его конек- всевозможные травы, снадобья и эликсиры. Однако в старике еще чувствуется былая мощь. Легенда о его поединке с черным драконом уже обросла самыми невероятными подробностями, и лишь две вещи неоспоримы: Адир жив, а от монстра осталась лишь голова, что висит на стене в обеденном зале.

Замыкает трицу Ледейл, негласный лидер Совета, да и всей Академии, пожалуй. Отличный боец - универсал, лучший знаток магии из всех ваших наставников. Его ледяные голубые глаза и благородная осанка придают ему весьма аристократичный вид. Ходят слухи, что он из очень знатного рода, впрочем семья, родители, происхождение - все это пустой звук для ведьмака с той минуты, как он начал свое обучение.

Задумавшись, вы чуть было не пропускаете конец церемонии. Проходя мимо вас, Ледейл коротко бросает:

- Пойдем. Есть разговор.

Стараясь не выдать охватившего вас волнения, вы движетесь вслед за наставником.

Личная комната Ледейла обставлена простенько, но со вкусом. Вы с некоторым любопытством оглядываетесь вокруг. До сих пор вам здесь бывать не доводилось.

- Итак, парень, - Ледейл присаживается напротив, - тебе интересно, зачем я пригласил тебя. Дело в том, что у меня есть один заказ, и ты, как мне думается, вполне подходящий кандидат на его выполнение.

Значит, это задание! Первое задание!

- Да, ты прав, выпускник, - говорит Ледейл. - Это будет твоим первым заданием. Впоследствии ты сделаешь свой выбор - стать ли тебе странствующим ведьмаком или остаться при Академии. Я бы лично посоветовал тебе второе. Но перейдем к делу.

Наставник разворачивает перед вами схематичную карту незнакомой вам местности.

- Заказ сделан жителями вот этой деревни - он показывает на точку, расположенную возле реки. - Неведомое существо повадилось воровать скот, а как-то проникло в дом и выкрало младенца. Описания внешности расплывчаты, поэтому остаются лишь догадки. Я бы предположил росомаху - оборотня или, быть может, взбесившегося лешего. Предположительное место обитания помечено на карте крестиком. Твоя задача - выследить и устранить это существо.

При этом могут возникнуть некоторые сложности, - замечает Ледейл. - Я бы на твоём месте не рассчитывал на особую приветливость местных жителей. Хотя, если ты по пути заглянешь в деревню, я думаю, что кое-какую помощь они окажут. В конце концов, это в их же интересах.

Ещё одна интересная деталь - южнее данной местности начинаются степи. Несмотря на королевские форпосты, отряды кочевников - хазратов частенько просачиваются на территорию королевства. Хазраты ведут достаточно свирепый, военизированный образ жизни, так что встреча с ними не сулит ничего хорошего.

Тебе уже забронировано место на торговой барке. За 6 дней ты доплывешь до Энзана, там сойдешь и отыщешь почтовую карету, уходящую в Родес. Заплатишь за половину маршрута и сойдешь на 2-ой день пути, когда увидишь по правую сторону дороги массивное каменное изваяние черепахи. Далее путь твой лежит на запад. Пройдешь сквозь холмы по тропе, а далее - действуй по обстоятельствам. Я бы порекомендовал тебе двигаться по дороге, что начнется сразу за холмами. В дальнейшем по правую сторону дороги ты заметишь ещё одну холмистую грядку. Там находится Форпост ведьмаков, через который к нам и поступил заказ. Проще говоря, там живет однорукий Райли, бывший ведьмак. К нему действительно стоит заглянуть. Старик может дать пару ценных советов, да и помочь, например, восстановить потраченные заклинания.

Кстати, будь осторожен, проезжая Энзан. Там из храма святой Исины пропала чудотворная икона. Это, между прочим, действительно магический артефакт, изготовленный неизвестным мастером полвека назад. Стоящий перед иконой говорит только правду, так что это незаменимая для святой Инквизиции, будь она трижды неладна, вещь. Поэтому-то орден рыцарей - храмовников, в чьём ведении находится икона, рвет и мечет.

Впрочем, - поднимается Ледейл, - возможно, я зря все это накручиваю. Ведь это твоё первое задание, парень. Оно должно быть несложным. Я верю, что ты покажешь на что способен. Теперь же отправляйся собиратьс яи постарайся выспаться - тебе предстоит долгая дорога.

Через 6 дней вы уже сходите на берег в порту небольшого городка Энзан. Дорога прошла без приключений, никто не пытался навязать вам своё общество, да и вы к этому не стремились. Все ваши мысли всецело поглощены одним - как бы не ударить в грязь лицом на первом же задании. Впрочем, остается лишь довериться опыту своих наставников, которые должны были выбрать задачу вам по плечу.

Найдя почтовую карету, уходящую в Родес, вы расплачиваетесь и забираетесь внутрь. Приключение начинается!

1

Второй день пути на почтовой карете. Время близится к полудню, когда по правую сторону дороги попадаете указанный вам ориентир. Поблагодарив, высаживаетесь. Почти физически ощутимо облегчение остальных пассажиров - ведьмаки не самые желанные попутчики. Наплевать. Карета уезжает, вы же обходите каменную "черепаху". Так и есть - тропинка, уходящая к невысоким холмам. Наставники всегда правы. С этой мыслью вы ступаете на тропу [119](#)

2

Неудачная затея. Ваш меч с трудом рассекает несколько серебристых нитей (что же это за материал?), а облачко, колыхнувшись, охватывает вас смертельным куполом [495](#)

3

Проводив всадника взглядом, вы раздумываете [204](#)

4

Фигура в рясе уже скрылась за камнями и вы размышляете, куда бы направиться:

далее на север, лавируя между камнями [67](#)

к небольшой рожице, виднеющейся на северо-востоке [365](#)

или же на северо-запад [480](#)

5

Выбранная вами тропинка вскоре выходит на опушку леса. Впереди виден изгиб дороги, вокруг простирается равнина. Воскресив в памяти карту учителей, вы прикидываете свое месторасположение.

Чувство странности происходящего не оставляет вас. Что-то идет не так, как запланировано, и это плохо. Но надо выбирать, двигаться ли на север, к дороге [79](#) или же на северо-запад [426](#)

6

- Получай, мразь, - и мастерский удар разваливает богомола-мутанта пополам [278](#)

7

Похоже, вы нащупали уязвимое место монстра. Но учтите - даже если вы выигрываете раунд, у вас может не получится перерубить ногу твари с первого удара. Выиграв раунд, кидайте кубик. Чет - вам повезло, нечет - увы, вы ее даже не ранили.

ТВАРЬ ИЗ КУРГАНА сила 14 жизнь 8

Если вам удалось подрубить ей все [4](#) ноги, то [105](#)

8

Однако вы тут же понимаете, что медвежий облик в данном случае мало пригоден. Вы наносите несколько сокрушительных ударов лапами, но когти лишь бессильно скребут по чешуе монстра. Проклятый чернокнижник как-то защитил себя! [428](#)

9

Внезапность атаки застает вас врасплох. Свистнув в воздухе, гибкая, но увесистая ветка вроде бы мирного дерева хлестко бьет вас по шее (-4 ЖИЗНИ). От удара вы падаете на колени, слышен новый свист... РЕАГИРУЙТЕ еще раз. Успели [511](#) или нет [215](#)?

10

Превратившись в соляной столб, вы так и стоите некоторое время . Жарища, пот льет градом (-1 ЖИЗНЬ) , но внезапно грифон... попросту тает в воздухе ! [441](#)

11

Перешагнув поверженную вами тварь, вы наконец-то входите в ворота загадочной цитадели. Шума ваша битва производила немного, и, похоже, осталась незамеченной. Холодная ярость переполняет вас - здесь-то вы должны найти ответы на все вопросы. Любой ценой. Это "несложное задание" обернулось кровавой дорогой в ад. И теперь, стоя в проеме ворот, вы разглядываете двор цитадели, путь к которой был так долог [176](#)

12

Сражаться на открытом месте с тремя дьявольски быстрыми тварями было с вашей стороны чистейшим безумием. Одновременная атака с трех сторон - и вас просто разрывают на куски....

13

Тварь недоуменно наклоняет плоскую голову, глядя на наглого ведьмака, оказавшегося быстрее ее молниеносного плевка. Вы бросаете взгляд на то место, куда угодила ее слюна (там шипит и скручивается трава), и зря, поскольку гад опять надувает "воротник". РЕАГИРУЙТЕ еще раз. Вы успели [330](#) или же нет [438](#)?

14

Проклятая тварь заметила вас и атакует, заходясь в пронзительном крике. Вскочив, вы принимаете бой. И через несколько секунд получаете между ребер арбалетный болт, выпущенный из окна загадочной башни. Дьявол, вы уже были от нее так близко...

15

Бросок притаившейся гадюки неудачен - вы легко увернулись и разрубили змею на лету. Дальнейший обыск скелета безрезультатен. Возвращайтесь на [477](#) и выбирайте путь.

16

Ноги ваши слабеют, и, когда вы вновь достигаете живой, покрытой травой, земли, мутная пелена застилает вам глаза. Бросьте [2](#) кубика и отнимите выпавшее число от своей ЖИЗНИ. Неизвестно, что это было, но надо двигаться дальше [458](#)

17

Мягкое падение на руки. Вроде бы все тихо. Рискнете поднять голову [410](#) или быстро проползете по-пластунски несколько метров вперед [263](#)?

18

- А ты учтив, - холодным голосом замечает призрачная красотка. - Что ты здесь ищешь?

Вы ответите: славы [276](#)

мудрости [116](#)

испытания собственных сил [41](#)

это мое дело [516](#)

или же вы промолчите [353](#)

19

Мягкий прыжок. Крыша ветхого сарая опасно прогибается. Одна из прогнивших планок лопается, под ней что-то блестит, но на этой плоской крыше ваш силуэт, освещенный полной луной, просматривается как на ладони. Вы все же уделите пару секунд на подборку неведомой находки [150](#) или же нырнете в люк, ведущий в сарай [308](#)?

20

Итак, вы попробуете поддеть металлическую пластину мечом [135](#) или же, войдя в воду по колено, прошлепаете к останкам арки [151](#)?

21

Подойдя ближе, вы видите, что кустарник растет вокруг высохшего русла. Когда-то здесь протекал неширокий, но глубокий ручей, оставивший после себя лишь серое песчаное дно. Русло идет откуда-то с востока на северо-запад. Вдруг из кустов раздается высокий жалобный стон. Женщина или ребенок? А может, ловушка?

Вы подойдете к кустам [70](#)

или останетесь на месте [519](#)?

22

Подойдя к зданию ближе, вы понимаете - некогда здесь был постоянный двор, о чем гласит изрядно поблекшая вывеска. Ныне он заброшен: ставни заколочены, живности во дворе не видно. Тишина. Внезапно дверь со скрипом открывается, ваша рука падает на рукоять меча, но на пороге - никого. Странно. Вы можете подождать [78](#)

зайти внутрь [223](#)

или же уйти от греха подальше [182](#).

23

Воспользовавшись начавшейся свалкой, вы тихо покидаете деревню. На околице вас настигает одна, наиболее настырная псина. Схватка неизбежна.

ДИКИЙ ПЕС сила 9 жизнь 6

Победив, вы раздумываете, куда бы направиться далее. Если за время пребывания в деревне вы получили хоть одну рану, то есть были укушены собакой, то идите на [190](#)

Если же нет, то на [554](#)

24

Тропка мирно вьется между деревьями, да и размеренная ходьба навеивает успокаивающие мысли... Внезапно откуда-то спереди раздается душераздирающий женский визг, а затем хлопанье чего-то широкого как покрывало. Меч уже у вас в руке, тропа делает поворот, вот вы бесшумно выходите на широкую поляну. Посреди нее лежит изломанное тело молодой дриады. Но вдруг сзади раздается высокий, срывающийся голос:

- Не двигаться!

Проклятье, где же было хваленое ведьмачье чутье? Что будете делать: подчинитесь [247](#) или же рискнете принять бой с неизвестным противником [535](#)?

25

- Я вижу, ты ранен, - продолжает монах. - Позволь помочь тебе.

Он присаживается, открывает мешок, извлекает из него чистую тряпицу и начинает смазывать ее какой-то мазью из бутылочки. По запаху неясно, что за мазь. Монах поднимает голову:

- Ну что же ты, подойди, я лишь перевяжу тебя.

Ваш выбор: подставить раны [300](#), уйти прочь [4](#), или вырвать бутылочку с мазью у него из рук [123](#).

26

Двумя громадными прыжками демон - чернокнижник настигает вас [382](#)

27

Полуистлевшие бинты ярко вспыхивают и корчащаяся тварь падает, объятая пламенем. Удушливый дым наполняет помещение, вы заходитесь в кашле (-1 ЖИЗНЬ). Выход удастся отыскать только на ощупь [64](#)

28

Отличный удар снизу вверх. Разрезанный кочевник падает, но второй достает вас кистенем (-1 ЖИЗНЬ). Сражайтесь.

КОЧЕВНИК-ХАЗРАТ сила 10 жизнь 10

Если победа за вами, то [115](#)

29

Начинается игра в кошки-мышки между валунами. Где-то вокруг крутятся хазраты, особенно нервирует их шаман: мало ли чего выкинет. Наконец, выглянув из-за валуна, вы видите одного из кочевников. Притаился, гад. Если у вас есть метательный нож вкупе с соответствующим умением, то его бросок будет смертельным для хазрата (ведь можно тщательно прицелиться). Иначе - деритесь.

ХАЗРАТ сила 10 жизнь 12

Убив его, можете двигаться дальше между камней [343](#) либо попытаться забраться на ближайший валун и осмотреть поле боя [209](#)

30

Хлопанье крыльев заставляет вас обернуться... и глаза ваши буквально лезут на лоб. Над рекой парит огромная гарпия, просто птеродактиль какой-то! Заметив вас, монстр делает вираж и устремляется в атаку. Вы понимаете, что эта схватка будет очень тяжелой. Вы все же обнажите меч [354](#) или метнетесь под прикрытием деревьев [201](#)?

31

Равнина постепенно переходит в неровную местность, покрытую редкими приземистыми холмами. Неподалеку пробегает поджарый степной волк. Полоснув вас колючим взглядом, он решает не связываться и скрывается за одним из холмов. Вы же в раздумье: двигаться ли вам строго на север [52](#) или же в северо-западном [299](#), а, быть может, и в северо-восточном направлении [243](#)

32

В наступившей тишине вы разглядываете отвоеванную территорию. Оказывается, мячом крысюкам служила высохшая человеческая голова. Вас передергивает от отвращения, но тут вновь напоминает о себе жажда, которую вы спешите утолить из озерца (+ [2](#) ЖИЗНИ). Подняв глаза, вы видите перед собой куст, усеянный ничем не примечательными листиками странно знакомой формы. Вот это удача! Вы осторожно выкапываете его корешки. Так и есть - это калиостр, вытяжка из корней которого составляет основу вашего Эликсира. Однако, чтобы от него был хоть какой-то толк, корешки надо выварить. Есть ли у вас что-нибудь, в чем это можно сделать: чаша, котелок или хотя бы кружка? Если есть, то [72](#). А если нет, то, увы, калиостр бесполезен, хотя на всякий случай можете прихватить его с собой. Теперь пора уходить [357](#)

33

Но куда конкретно вы направитесь:

на северо-запад, где видны руины какого-то древнего форта [347](#)
к небольшой, но густой рощице, что находится чуть севернее [227](#)
на северо-восток, к затянутому тиной пруду [183](#)

34

Стоит вам лишь прикоснуться к двери, как вы умираете, не успев даже сообразить от чего. Какая-то магия...

35

Четыре быстрые лапы во мгновение ока выносят вас из опасного места. Вы отделяетесь только легким недомоганием (-1 ЖИЗНЬ) [458](#)

36

Звериное чутье точно ловит момент, и четыре лапы бросают ваше тело навстречу прыгнувшему богомолу. Увернувшись от страшных челюстей, вы сталкиваетесь с ним в воздухе и успеваете одним движением буквально оторвать его хитиновую голову [278](#)

37

Больше всего этот монстр напоминает толстеного двухголового крокодила. На шее у него восседает худой крысенок, направляющий движения " крокодила" с помощью хитрой упряжи. Бронированная рептилия набирает разгон, надо решать: метнуться ли к деревьям [453](#), отступить к озерцу [120](#), или принимать бой [409](#).

38

- Продай ее мне, парень, - умоляет вас колдун. Отказ может быть небезопасен, да и плату он предлагает неплохую. Выбирайте: либо двадцать золотых, либо колдун применит на вас заклинание Благодати (+10 ЖИЗНЕЙ, даже если ваш максимально допустимый уровень ЖИЗНИ будет временно превышен). Совершив приглянувшийся обмен, вы прощаетесь [246](#)

39

Кстати, сколько вы оставили золотых? Если больше двух, то [109](#). Иначе - продолжайте путь [479](#).

40

Но как именно вы предпочтете двигаться: по самому руслу [398](#), или же вдоль, по берегу [444](#)?

41

Внезапно один из эфемерных отростков устремляется в вашу сторону. Боже, какой холод! Такое ощущение, что в вас ударила ледяная молния (- [8 ЖИЗНЕЙ](#)). Болевая судорога скручивает все тело и откуда-то издалека доносится насмешливый голос:

- Слабоват... [469](#)

42

Арбалет в руках, стрела в ложе. Но вам не успеть натянуть тетиву арбалета! Это же не лук, в конце концов! Осознание приходит слишком поздно, ибо демон атакует молниеносно и неотвратимо [428](#).

43

Ничего не выходит - поганец взбаламутил весь лес. Удары сыплются один за другим, корни цепляют вас за ноги, и вам не удается пробежать даже десяток метров...

44

Очередной поворот, и вы становитесь свидетелем банальной картины: двое оборванцев обыскивают карманы небедно одетого человека, в то время как третий держит у его горла нож. Увидев вас, они опасно прищуриваются.

- Шел бы ты своей дорогой, ведьмак, - опасно прищурившись, говорит один из них. Вооружены они кое-как и вряд ли будут опасными противниками. Но стоит ли ввязываться? Итак, вы пройдете мимо [315](#) или будете драться [412](#)?

45

Но куда податься: на север [480](#), северо-восток [67](#), или же стоит прогуляться на восток, где равнина становится каменистой [222](#)?

46

- Что-что, колдовство творится. Твари всякие бродят, мутанты богомерзкие - печально отвечает вам старикан. - Видать, нашел кто-то наследство.

- Какое еще наследство? - вырывается у вас вопрос. Ответ следует незамедлительно:

- Дык, известно, от колдунишки тово, что недалече жил - обитал [91](#)

47

Упорно продираясь вперед, вы слишком поздно замечаете, что ваши ноги уже по щиколотку ушли в грязь. Болото! Вы делаете отчаянный рывок, но ваша нога попадает в глубокую промоину и во мгновение ока вы уходите на дно...

48

Короткое раздумье - и он отвечает:

- Немного по дороге, затем свернуть на северо-восток. Раньше там был родник, может, остался и сейчас. Здесь много изменилось за последнее время [219](#)

49

Рывок удачен. Однако топот копыт не отстает. Прижавшись спиной к одному из валунов, вы покрепче сжимаете рукоять меча, но никак не можете понять, с какой стороны появится хазрат. Вот он уже рядом, надо рубить, но куда: вправо [333](#), или влево [406](#)?

50

Удар точен, но в предсмертной судороге обезьян спускает курок. Если вы не поставите ЗАСЛОН, стрела прощьет ваше бедро, и придется отнять у себя 5 ЖИЗНЕЙ. [503](#)

51

Проходит немало времени, прежде чем вы достигаете конца расщелины и начинаете ее обходить [377](#)

52

Чахлая растительность на склонах возвышенностей, которые и холмами-то трудно назвать, наводит изрядную тоску. Но внезапно раздавшееся сбоку рычание заставляет насторожиться. К вам приближаются сразу три приземистых степных волка. Трусливые твари, они нападают только имея численный перевес, и то не всегда, если дичь опасна. Но эти, похоже, настроены серьезно. Обнажите меч [168](#), или же ВОЛК [387](#)?

53

... Да это же Фата-моргана! Серебристое облачко висит прямо перед вами и сквозь дымку начинает проступать дьявольски прекрасное и надменное женское лицо. Вы же судорожно вспоминаете: Фата-моргана -это сгусток психокинетической энергии, попросту - побочный продукт какого-либо мощного (обычно стихийного) заклинания. Недолговечное явление, но отчасти разумное, и очень капризное. Опасность в том, что ожидать можно абсолютно чего угодно. Пронзительно ледяные глаза выжидающе смотрят на вас. Что предпринять:

поздороваться [18](#)

предложить подарок [138](#)

молча глазеть на этот сгусток [457](#)

или соорудить "красотке" гримасу пострашнее [516](#)

54

Итак, вы в холле третьего, последнего этажа башни. Перед вами шесть дверей. В правой стене слева направо идут: стальная [194](#), медная [270](#), и деревянная, проклепанная гвоздями [103](#).

В левой две одинаковые простенькие двери: правая [475](#) и левая [292](#), и есть еще одна, из слоновой кости [34](#). Вам решать.

55

Потрескавшаяся каменистая земля по мере вашего продвижения постепенно меняет облик. Невысокая, выжженная солнцем трава, чуть поодаль какой-то валун... Прерывая ваши наблюдения, этот самый валун начинает медленно подниматься, расправляя свои крылья и по-кошачьи прогибаясь. Кровь холодеет у вас в жилах. Это грифон! Крылья и голова орла на массивном львином теле - крайне смертоносная нечисть, в случае схватки у вас от силы один шанс из десяти. Вот орлиная голова медленно поворачивается в вашу сторону. Вы можете замереть [10](#), начать медленно отходить к дороге [328](#), или обнажить меч, решив, что сегодня неплохой день для смерти [551](#).

Если **ОБОРОТЕНЬ**, то [87](#).

56

Быстрые поиски успеха не приносят - этот "некто" как сквозь землю провалился. Изрядно исцарапавшись (-1 ЖИЗНЬ), вы понимаете, что пора продолжать путь [479](#).

57

Итак, надо двигаться дальше. Но куда:

на север [110](#)

на северо-запад [84](#)

на северо-восток [477](#)

58

Стоит вам приоткрыть дверь, как перед глазами вспыхивает яркая вспышка (-2 ЖИЗНИ). Вы успеваете захлопнуть дверь, но в ушах еще некоторое время стоит звон. Вдобавок, вы обнаруживаете, что весь ваш магический арсенал вычерпан досуха (не осталось ни заклинаний, ни оборотней). Однако ваша выходка не привлекла к себе ненужного внимания и вы возвращаетесь на [392](#), чтобы выбрать другой вариант.

59

Жара стоит жуткая (-1 ЖИЗНЬ). Вскоре на вашем пути попадает малоприятная картина : низкорослая пятнистая гиена, жадно урча, отрывает куски от подуразложившейся бычьей туши. Подняв окровавленную морду, она тут же ощеривается в вашу сторону. Похоже, она решила насмерть отстаивать свою находку, несмотря на то, что эта падаль вас совсем не интересует. Решайте: двинетесь на гиену [181](#)

или все же свернете в сторону, к дороге [211](#).

60

На этот раз лестница выглядит вполне обыденно: серые мраморные ступени, все одного оттенка. Вы можете подняться по ним [214](#), или же для подстраховки аккуратно пройти по перилам [142](#).

61

... и наносит молниеносный удар когтями! Голова Рамареса скатывается с плеч, в глазах у него застыло безмерное удивление. Демон раздражается ужасным хохотом, воздев к небу мощные лапы:

- Свободен! Наконец-то свободен!! Четыре столетия я ждал того глупца, что освободит меня! Ну что, смертный, - взгляд его обращается к вам, - ты думал, что Аксиона-Смертоносца можно победить, просто убив его брренное тело? Что он не оставит никакой лазейки? Впрочем, откуда тебе знать, букашка? Да и зачем, - он с видимым удовольствием слизывает кровь с когтей. - Ведь сейчас ты умрешь.

Вы уже слишком устали от предательств, угроз и непрерывных схваток, чтобы удивляться. Усталые руки из последних сил поднимают меч, а в голове быстро прокручиваются варианты: итак, Рамарес по неосторожности высвободил не простого демона, а тварь, в которую вселился легендарный чернокнижник Аксион. Некогда разбираться, что у них там произошло четыре века назад, надо выживать. Глядя на мощную, бугрящуюся мышцами фигуру демона, вы понимаете, что шансы у вас были бы невелики, даже если бы вы были в идеальной форме [162](#).

62

- Ах ты... мутант! - дриаdochка аж задохнулась от ярости. Подходящий момент для...

Для рывка через поляну с целью обезоружить малютку [535](#), или же для вопроса "А какого дьявола здесь происходит?" [456](#).

63

С поверха башни внезапно срывается темный силуэт и расправляет крылья. Это гарпия, и она начинает свой патрульный облет периметра стены. Вжавшись в скудную тень от зубца стены, вы мысленно проклинаете полнолуние. Бросьте кубик. Выпал чет, тогда [147](#), нечет [14](#). Если вы в свое время камуфлировались грязью, смотрите вариант "чет".

64

Вы можете либо продолжить обследование холмов, держа курс на север [390](#), либо же забрать северо-западнее, направляясь к виднеющемуся неподалеку пруду [183](#), или просто свернуть и пойти на запад [373](#)

65

Взревев, вы бросаетесь в бой.

ТРОГЛОДИТ СИЛА 12 ЖИЗНЬ 10 (удар -3 ЖИЗНИ).

Победив, вы обыскиваете его, но находите лишь массивную серебряную цепь. Пора двигаться дальше:

на север, петляя между холмов [132](#),

к пруду, что виднеется на западе [183](#)

в заросли высокой травы, что показались к северо-западу от вас [514](#).

66

Вас несомненно заинтересовало, что же так блестело между корней "дуба". Видимо, здесь он сплевывал то, что не мог переварить, и тут скопилась небольшая горка мусора. Разворошив его, вы видите: два золотых, серебряную пряжку и массивное бронзовое блюдо (оно займет в вашем мешке два места). Берите, что душе угодно и уходите [146](#).

67

По мере продвижения вы ловите себя на мысли, что валуны вокруг вас расположены не так уж беспорядочно. И лишь выйдя на открытое пространство, вы понимаете, что из камней было выложено несколько кругов, и вы очутились в центральном, выложенном из самых гигантов. Между валунами всего три входа внутрь круга, рядом с вами пробегает высохшее русло ручья, которое оканчивается широкой, но неглубокой ямой. Наверное, след от водоема. А рядом с ней, точно в центре круга, стоит мрачный приземистый идол. Интересное место. Но тут сзади нарастает стук копыт и раздается крик "Ай-я-я!!!" [248](#)

68

Через некоторое время ваше чутье подсказывает, что с воздухом что-то не то. Если у вас есть расшитый золотом пояс, то [177](#). ВОЛК [35](#). Или же вы будете бегом пересекать странное место [16](#).

69

Обозрев местность, вы замечаете к северо-западу от себя деревню. Но даже издали она производит впечатление безжизненной - не слышно никакого шума, из труб не поднимается дымок. Северо-восточнее от вас виднеются три раскидистых вяза. И, наконец, на севере виднеется что-то небольшое, но пока неразличимое. Вы направитесь:

к деревне [221](#)

на север [122](#)

на северо-восток [378](#)

70

Шорох. Какая-то тварь вылетает из кустов, целясь в вас. РЕАГИРУЙТЕ. Все в порядке [271](#) или вы чуть притормозили [112](#)?

71

Изрядно исцарапав себе руки (-1 ЖИЗНЬ), вы извлекаете на свет божий позеленевшее от времени латунное колечко. Забирайте его, если хотите и двигайтесь дальше [421](#).

72

Быстро разведя костер, измельчаете калиостр. Через десять минут отвар готов. До вашего эликсира он не дотягивает, но [8](#) ЖИЗНЕЙ вам добавит. Если у вас есть бурдюк, вы можете взять отвар с собой. В противном случае придется выпить его на месте. После - уходите [357](#).

73

Чтобы вырваться из развалин, вам потребуется вся ваша скорость. Уворачиваясь от тянущихся к вам лап, вы должны СРЕАГИРОВАТЬ четыре раза подряд. Итак, вы вырвались из обители гулов [193](#), или одна из тварей ухватила-таки вас за плечо [464](#)?

74

Неизвестно, какого чуда вы ожидали. Стрелу просто отшвыривает потоком воздуха от гигантских крыльев птеродактиля [482](#)

75

Куда бы податься теперь: на север [195](#), или северо-восток [222](#)?

76

Слабые судороги еще пробегают по телу монстра, но вы не обращаете на них внимания, ибо видите кое-что поинтереснее. Около стены полулежит в странной предсмертной позе труп знакомого вам человека!

Это Дагейн, ведьмак второго круга; вы несколько раз встречали его в Академии. Что это - ваша подстраховка? Параллельное задание? От вопросов голова идет кругом. Судя по рубленным ранам, уложил его явно не грифон, которого вы добились. И вообще, на траве разбрызгано крови и натоптано следов на десяток человек. А вот и еще один труп. Но это не человек, это болотный карлик, которого, похоже, уложили ударом ведьмачьего меча. Ситуация запутывается окончательно. Какого черта здесь происходит?

Но мысли мыслями, а надо действовать. Быстро обшарив труп Дагейна, вы находите две маленькие бутылочки с надписями. Вы разберетесь в них, только в том случае, если вы НЕ специализировались во время обучения на боевых искусствах [303](#). Если же вы - воин, то, увы, ваших знаний не хватает.

Тогда двигайтесь вперед [11](#).

77

Это конец - со сломанной ногой даже ведьмак в этой проклятой степи не выживет...

78

Вы выжидаете несколько минут, но ничего не происходит. Надо решаться : либо входить [223](#), либо двигаться дальше [182](#).

79

Старая, но вполне добротная дорога послушно ложится вам под ноги. Вы можете двигаться по ней на север [356](#), или же решить, что стоит прогуляться на северо-восток [285](#).

80

- Если верить преданиям, когда-то в лесу, что на том берегу реки, - монах показывает на север, - обитал необычайно сильный чернокнижник. Против него выступили шесть магов Белого Братства (был у них такой тайный союз). Верно это или нет, но около четырех веков назад здесь точно произошло, с колоссальными выплесками магической энергии и тяжелыми последствиями для природы. Время вроде бы сгладило их, здесь даже стали селиться люди, но с полгода назад начались всякие странные вещи. По рассказам беженцев из этих земель я знаю о жутких мутациях, детях-уродах, о ночных визитах неведомых доселе тварей. Твое поле деятельности, ведьмак. Одно могу сказать точно - работы здесь тебе хватит. Да и мне, пожалуй, - монах мрачнеет и начинает собираться.

На душе у вас становится тоскливо. "Несложное" первое задание обещает массу проблем [4](#).

81

Сумрак постепенно сгущается все больше. Вскоре вы проходите мимо обычной лужи, грязь вокруг которой наводит вас на мысль. В качестве ночной маскировки ей можно вымазать лицо. Если хотите, то можете разрисовать себя и продолжать свой путь [518](#).

82

Последняя из гарпий, явно не горя желанием погибнуть, разворачивается и улетает. Вы облегченно переводите дух, но внезапный шорох над головой напоминает о костях под ногами. РЕАГИРУЙТЕ. Успели [274](#), или нет [157](#)?

83

На поляне становится тихо: крысюки разбежались. Шеи убитой вами рептилии охватывают два обруча, красный и синий. Можете взять их себе [32](#).

84

Сухая степь постепенно переходит в несколько неровную равнину, покрытую густой травой. Раздвигая высокие стебли, кто-то движется вам навстречу. Из зарослей появляется отощавшая лесная кошка. Неизвестно, что

именно согнала пуму с ее привычной среды обитания, но она твердо намерена вами закусить.

ПУМА сила 9 жизнь 6

Она не такой уж опасный противник. Победив, вы раздумываете, куда направится: на север [179](#), или северо-восток [358](#).

85

Ваш взгляд останавливается на треугольном щите, и вам остается лишь: сорвать его со стены [140](#)
изо всех сил шарахнуть по нему молотом [510](#)

86

Десять лет обучения не проходят даром - вы легко уклоняетесь от подло брошенного в вас камня. Но кто посмел? [340](#)

87

Однако звериное чутье сразу подсказывает: грифон ненастоящий. И точно - его массивная фигура начинает таять в воздухе. Оборотень потрачен зря [441](#).

88

Демон атакует, совершенно не заботясь о защите, и напрасно. Пропустив удар, он с воплем отшатывается и с недоверием смотрит на рану, которую нанес ему ваш меч. Проведя по ней лапой, он осторожно обнюхивает свою кровь, а потом переводит взгляд на вас.

- Что это? Я полагал, Адские Гончие вымерли.

Отлично - вы понимаете, что убитая вами тварь из кургана сослужила неплохую службу. На клинке остались какие-то следы ее крови, или ихора, или что там еще у нее, неважно. Но оно поможет вам в предстоящей схватке. Помимо того, что вы пробиваете магическую защиту демона, каждая ваша рана отнимет у него не две, а четыре жизни [324](#).

89

- Пошел вон, тупица, - истерично выкрикивает колдун. Вы получаете невидимый, но увесистый пинок (-3 ЖИЗНИ), и кубарем катитесь по траве. Вскочив, вы видите, что колдуна-психопата и след простыл [246](#).

90

- Вы спасли мою жизнь, так что цены будут чисто символические, - приговаривает торговец, открывая короб. Ассортимент весьма пестрый, но вас могут заинтересовать следующие вещи:

фигурная серебряная чаша (займет два места в мешке) - [3](#) золотых

расшитый золотыми нитями пояс - 5 зол.

рубиновые серьги -3 зол.

моток веревки -2 зол.

бурдюк с водой (добавит 3 ЖИЗНИ) - 4 зол.

Если у вас есть серебряный подсвечник, торговец может купить его у вас за три золотых. После уходите [380](#).

91

Одновременно со своими последними словами старикан, абсолютно не меняя интонации, выбрасывает вперед руки. Скорость и сила - невероятные. Руки – хотя уже, пожалуй, когтистые лапы, смыкаются на вашей шее (-2 ЖИЗНИ). Плотоядная ухмылка демонстрирует вам полный набор вампирских клыков. Вы стоите [509](#) или сидите [287](#)?

92

Пламя оставляет лишь небольшое обугленное пятно на чешуе монстра [428](#).

93

Последняя встреча не принесла вам особо положительных впечатлений, но, тем не менее, пора выбирать дальнейший маршрут. Вы можете продолжать двигаться между холмов, держа курс на север [295](#), или же покинуть их и направиться к трем одиноким вязам, виднеющимся на северо-западе [378](#).

94

Отлично, рефлексy не подводят, но как вы будете уклоняться от прыжка сзади: присядете [550](#), или переместитесь вправо [175](#)?

95

- Вот я и смотрю, что шрамов еще не заработал, - добавляет монах. - А профессия у вас опасная. Знаю, Орден не очень-то жалуется ваших ребят, но я странник, многое повидал, и поэтому моя точка зрения немного другая. Однако интересно, что тебя занесло в эти негостеприимные края? После легендарной Битвы Магов земля еще не везде залечила свои раны, а в последнее время здесь и вовсе происходит что-то жуткое.

Ну это-то вы уже заметили. Однако, не стоит ли расспросить его поподробнее об этой Битве Магов [80](#), или о том, что здесь делает он сам [275](#)? А может, ответить на проскользнувший вопрос и коротко рассказать, кто вас нанял и зачем [226](#)?

96

Взамен золотой пирамидки вы получаете Рунную Смазку. Вы слышаны об этой дьявольской пыли, и, едва попрощавшись с эльфом, немедленно смазываете ею свой клинок. Если вам доведется драться с противником, который держит какое-либо оружие – отнимайте у него [2](#) СИЛЫ. Смазка при первом же контакте разъедает сталь вражеского клинка (топора или кистеня, подставьте любое холодное оружие), изрядно подтачивая его крепость и баланс. Ваш же меч остается при этом целым и неподвижным [236](#)

97

Удачный бросок - камень сметает крысюка-наездника со спины чудовища. В этот момент другой крысюк бросает вам в спину дротик (-3 ЖИЗНИ), но тут этим тварям становится не до вас. Получив свободу действий, "аллигатор" начинает гоняться за уродцами по всей поляне, хватая их челюстями или расплющивая ударом хвоста. Визжащая орава крысюков улепетывает во все стороны, крокодил - мутант тоже скрывается в кустах. Внезапно наступает полная тишина [32](#).

98

Бесцельный поход по ночному лесу продолжается уже довольно долго и это начинает раздражать. Чудовищно деформированные стволы деревьев говорят о том, что источник всех этих мутаций где-то неподалеку, но где? И ЧТО это такое?

Обуреваемый этими мыслями, вы внезапно понимаете, что изуродованный лес расступается. Вы выходите на большую прогалину. В центре поляны возвышаются черные стены и массивные башни. Одного взгляда на загадочную цитадель достаточно, чтобы понять - это ОНО. То, что вы искали.

В ярком лунном свете (только сейчас вы замечаете, что сегодня полнолуние) цитадель выглядит необитаемой, но вас не оставляет смутное предчувствие, что все не так просто. Перед вами длинная черная стена, а ворота, насколько вы понимаете, должны находиться в стене справа или слева, а, может, и в обеих. Соблюдая максимальную осторожность, вы выходите из кустов и серой тенью скользите к цитадели. Вы можете направиться к стене [321](#) или обогнуть цитадель в поисках ворот: справа [241](#), или слева [272](#).

99

При виде протянутой руки в ее глазах вспыхивает бешеная радость. Не по-женски сильная ручка делает резкий рывок - и незадачливый ведьмак кубарем летит в яму, напарываясь грудью на кол. Злобный смех где-то рядом и острая боль в разорванной грудной клетке - не лучшие ощущения перед смертью...

100

Черт, больно! Дротик впивается вам в ногу (-3 ЖИЗНИ) [212](#).

101

Встреча с шустрым гоблином ситуацию не прояснила ничуть. Слева от вас землю разрезает расщелина, достаточно широкая, чтобы удостоится изображения на карте, которую показывал вам наставник. Но никакой расщелины там не было! Зато на карте, помнится, была "удобная" дорога, которой нет и в помине! Перед вами все та же равнина, но что-то слабо верится, чтобы там действительно находился Форпост ведьмаков. Что-то не так с этим заданием, черт его дери. Информация, полученная от наставников, недостаточна и искажена. Такое ощущение, что эта местность нашпигована опасностями. Что же происходит?

Впрочем, мучающие вас вопросы отступают на второй план, стоит вам только бросить взгляд на солнце. Оно уже сильно отклонилось к западу, до наступления сумерек у вас от силы три часа. Так что решайте, куда направится: на север, к холмам [517](#), или обойти их, забрав северо-западнее [373](#).

102

Увы, оголодавших трупоедов слишком много. Ваш меч рубит с бешеной скоростью, но твари просто давят вас своим количеством...

103

Едва вы прикасаетесь к ручке двери, мощнейший разряд сотрясает ваше тело, и вы чувствуете, как кровь вскипает у вас в жилах...

104

К сожалению, конь рыцаря убегает прочь со всем снаряжением. Обыскав труп, вы находите лишь массивный золотой браслет. Боевой топор храмовника - хорошее добротное оружие, но вы все же больше привыкли к своему мечу [204](#).

105

Подрубив последнюю ногу, вы отпрыгиваете в сторону. Поверженный монстр еще продолжает шевелиться, но багровый огонь в его глазницах медленно угасает и вскоре перед вами лишь куча костей. Похоже, тварь умерла еще раз, вернее ее покинуло что-то (или кто-то), поднявшее из могилы этого пса-скелета. Хм... А если попробовать представить эту собачку во плоти...

От догадки кровь стынет в ваших жилах. Это был скелет Адской Гончей, существа полумифического, вымершего много веков назад. Да вы просто подвиг совершили, особенно если вспомнить жуткие легенды Темного Столетия. Но довольно предаваться самовосхвалению, время идет и пора двигаться. Лишь один вопрос крутится в голове - эти адские мощи восстали сами по себе или им кто-то помог? [273](#)

106

Вскоре вы выходите на дорогу, и тут ваше внимание привлекает облачко пыли, движущееся вам навстречу [465](#).

107

Лестница приводит вас к двум дверям, правой [34](#), и левой [386](#). Входите.

108

Гоблин лишь припадает на одно колено, трясет головой и уважительно говорит:

- Ладно, парень, очень неплохо. Сойдемся на ничьей. И не считай это зазорным - я дважды выигрывал кулачные бои в Санатле [206](#).

109

Через несколько минут ходьбы вас кто то окликает. Обернувшись, вы видите, что вас догоняет какой-то жилистый старец в лохмотьях. Подбежав, он переводит дух и со словами:

- Благодарю тебя, добрый ведьмак, но это слишком много, - отдает вам лишние монеты (свыше двух), и добавляет - Я бы на твоём месте не совался в рощицу, к роднику. Его облюбовали крысюки. И еще: не стоит вступать с хазратами в переговоры. Их тут много крутится.

Странный отшельник уходит, вы же продолжаете путь [479](#).

110

Однообразие равнины постепенно нарушается сочной зеленой травой. Навстречу вам движется галопом красавец жеребец. Залюбовавшись, вы не сразу понимаете, что вороной атакует вас. Красные, налитые кровью глаза не оставляют вам выбора. Меч сам прыгает в руку.

ЖЕРЕБЕЦ сила 9 жизнь 10

Победив [533](#).

111

По пути вам попадается стоящий столбиком суслик. Вы топаете ногой о землю, он пугается и убегает, выронив из зубов какой-то блестящий предмет. Вы поднимаете его и рассматриваете. Это статуэтка какого-то ангелоподобного существа, причем одно крыло у нее обломано. Можете прихватить ее и двигаться дальше [458](#).

112

Пилообразные челюсти на лету вырывают из вашего бедра солидный кусок (-5 ЖИЗНЕЙ). Если у вас есть в запасе ЛЕЧИЛКА, используйте ее, чтобы закрыть рану (без прибавления ЖИЗНЕЙ) [437](#).

Иначе вы тут же отдадите концы от потери крови и болевого шока...

113

Хруст лодыжки, адская боль - вы заработали закрытый перелом. Если у вас есть в запасе ЛЕЧИЛКА, она поможет вам залечить рану (ЖИЗНЕЙ она, конечно, не прибавит), но некоторая хромота все же будет сковывать ваши движения (-1 СИЛА). Полностью исцелить перелом могут лишь две ЛЕЧИЛКИ сразу, но добавят они лишь 4 ЖИЗНИ, а не [12](#). Если вы вылечились, то возвращайтесь на [501](#), и выбирайте путь. Если же ЛЕЧИЛОК у вас больше нет, то [77](#).

114

Вращая перед собой мечом, Рамарес нападает.

- Может, сразу бросишь меч, парень?

Ну уж дудки. Рамарес, конечно, боец первоклассный, но этот рейд ведьмаков изрядно потрепал его. Во всяком случае, он не прибегнул к своему коронному тигру-оборотню, да и сражаться ему придется лишь левой рукой. Шанс есть. Но во время боя вы не сможете использовать никаких своих спецэффектов, оборотней и заклинаний - ваш бывший наставник слишком хорошо знаком с их слабыми местами. Бой начинается:

РАМАРЕС сила 15

Если вам удастся ранить его три раза, то [520](#).

115

Осиротевшие кони уносятся прочь, а вы быстро осматриваете убитых. Добыча невелика: пара кожаных перчаток, полупустой бурдюк с водой (+3 ЖИЗНИ) да один золотой [75](#).

116

- Да уж, - задумчиво замечает нереальная тварь, - она тебе пригодится, учитывая, что данная тебе карта лжет. Ну, а кого конкретно ты надеешься здесь отыскать?

Вы можете ответить:

- Того, кто тебя создал - [516](#)

- Сам толком не знаю - [252](#)

117

Вы успеваете сбросить с себя противную тварь, но она ужалила вас. Ведьмачьи чувства говорят, что подавляющая волю отравы уже растекается по телу. Вас спасет только ЛЕЧИЛКА (не добавляя ЖИЗНЕЙ) [249](#). Иначе ноги ваши подкашиваются и паразит забирается на вас, получая нового наездника...

118

Раздвигая папоротник, вы медленно двигаетесь вперед и вдруг слышите чей-то насмешливый голос:

- Ты не клад ищешь, милый? Так не ту ночь выбрал, не цветет сегодня папоротник.

Ваш собеседник отделяется от ствола дерева. Не мудрено, что вы не заметили его раньше - это леший. Однако острые, как бритва, когти и неестественно блестящие желтые глаза заставляют вас насторожиться. Ведь известно: какой лес, такой и хозяин.

- А за проход-то придется заплатить, - мерзким голосом заявляет леший. Вы можете поинтересоваться, сколько он хочет [235](#), или атаковать его [521](#).

119

Примерно через полчаса ходьбы вы входите в ущелье между двумя холмами. Однако, вскоре оно раздваивается. Вы в раздумье: в принципе оба

уходят в северную сторону, а насчет развилки указаний никаких не было. Решение придется принимать самостоятельно. Вы двинетесь направо [240](#), или налево [44](#)?

120

Сдвоенного аллигатора заносит на повороте, и вы можете запрыгнуть на его чешуйчатую спину [184](#), рубануть крокодила сбоку [244](#), либо, наконец, отступить дальше, к обломкам колонн [372](#).

121

Открыв глаза, вы первым делом вскакиваете на ноги и тут же морщитесь от сильной боли в голове (-3 ЖИЗНИ). Треклятого гоблина и след простыл, а с ним и плакали ваши денежки. Мрачно осмотрев срезанные ремешки, на которых ранее болтался ваш кошель, вы предаетесь угрюмым раздумьям [101](#).

122

Вскоре вы понимаете, что странная штукавина - это обычный колодезный сруб. Поравнявшись с колодцем, вы задумчиво разглядываете прозрачную воду, размышляя, не стоит ли попробовать из него напиться [156](#)?

Если у вас нет такого желания, остается лишь двигаться дальше:

к зарослям высокой травы на северо-восток [490](#)

прямо на север, направляясь к одинокой убогой хижине [339](#)

выбрав северо- западное направление [404](#)

123

Молниеносное движение - и бутылочка у вас в руках. Монах пытается что-то сказать, но вы кладете ладонь на рукоять меча, и он умолкает. Однако, ваше обоняние улавливает лишь знакомые запахи безобидных лечебных трав. Нехорошо как-то получилось. Отдав мазь хозяину, вы виновато пожимаете плечами и уходите [4](#)

124

Спустившись, вы нос к носу сталкиваетесь со странной компанией: несколько болотных карликов складывают чьи-то тела в дальнем конце подвала. Вдобавок, из сумрака подвала появляется здоровенная человекообразная обезьяна. У нее в руках арбалет! Увы, замечаете вы это слишком поздно, одновременно со звуком спускаемой тетивы...

125

Итак, вы стоите на правом берегу реки и наблюдаете, как на западе гаснут последние лучи заходящего солнца. Прошедший день принес вам много разнообразных впечатлений, однако ваш путь еще далеко не окончен. Десятка два шагов отделяет вас от леса, но уж очень странно этот лес выглядит. Причудливо изогнутые стволы деревьев, какие-то странные наросты, бледная листва - этот лес определенно ненормален, если не сказать больше. Он болен! Впрочем, задание

наставников касалось только неведомой росوماхи-оборотня, а не поиска источника всех этих странностей.

Но стоит вспомнить о задании, как вы чувствуете закипающую ярость. По возвращении (если оно, конечно, состоится) придется крепко потолковать с наставниками. Похоже, вас просто использовали как пешку в неясной вам пока игре и выпустили в местность, на зачистку которой потребовалось бы десятка три ведьмаков, причем вдобавок снабдили искаженной картой и неверной информацией! Однако постепенно ярость стихает и остается лишь холодная злость.

- Я докопаюсь до истины, - сквозь зубы говорите вы себе, не подозревая, что ваша переправа через реку не осталась незамеченной [30](#).

126

Неудачное решение - демон обиделся [428](#).

127

Перед вами безлюдная, неброско обставленная комната, из которой ведут две двери: деревянная [422](#), и бронзовая [301](#). Выберите, в какую войти

128

Отделавшись от лешего, вы продолжаете свой путь в стущающихся сумерках, придерживаясь западного [306](#), или же северо-западного направления [266](#).

129

Обуглившийся коврик - ловушка бессильно опадает. Себя вы тоже чуть прижгли (-1 ЖИЗНЬ). Прихрамывая, входите в противоположную дверь [386](#).

130

Степь по-прежнему пустынна и уныла. Правда, впереди, на севере, видна небольшая рощица. Правее все та же дорога, а на северо-западе земля усеяна камнями. Из раздумий вас вырывает резкая боль в шее (-2 ЖИЗНИ). Прихлопнув здорового шмеля, вы выбираете маршрут: север [365](#), северо-запад [67](#), или северо-восток [106](#).

131

По мере вашего продвижения равнина покрывается густой травой. Сочная зелень радует глаз, но вскоре вы обнаруживаете странный пятачок мертвой земли. Голая оплавленная поверхность настораживает и, вдобавок, лежит у вас на дороге. Вы можете бесстрашно двинуться через выжженный участок на север [68](#), либо обойти его, направившись на: запад [477](#)

северо-запад [111](#)

северо-восток [257](#)

132

Петляя между холмами, вы становитесь свидетелем несколько забавной картины: багровея от натуги, бородастый гном пытается сдвинуть здоровенный булыжник, которым ему придавило ноги. Однако у него ничего не выходит и гном бессильно откидывается на землю, бормоча жуткие ругательства. Заметив вас, он тут же начинает вопить:

- Ну, чего встал, дубина? Помоги же мне сбросить с себя эту каменюгу, я уже ног не чувствую!

Да, бедолаге можно посочувствовать. Может, стоит помочь ему, авось он и расскажет что-нибудь интересное [207](#)? Или же вы предпочтете хладнокровно пройти мимо [415](#)?

133

Тварь слева все приближается, и вдруг высоко прыгает, целя в вас. Вы этого ждали и успеваете... Что именно: присесть [550](#), подпрыгнуть [349](#), или встретить гада рубящим ударом снизу [161](#)? ЗАСЛОН [500](#).

134

Подойдя к стойке, вы раздумываете, что бы такое спросить:

что старик думает о происходящем в округе [46](#)

почему заброшен его постоянный двор [216](#)

кто такой Аксион (если, конечно, вы сами слышали это имя) [346](#)

135

Все ваши усилия ни к чему не приводят. Взбаламутив кучу ила, вы чертыхаетесь, пинаете злосчастную пластину, отбиваете ногу (-1 ЖИЗНЬ) и уходите, несолоно хлебавши [344](#)

136

Ваш меч рисует замысловатые узоры, образуя веерную защиту. Но это требует высочайшего мастерства. Вам надо продержаться десять раундов. Каждый раз, когда ваша сила удара составит менее двадцати, одна из собак будет прорываться через вашу защиту (-2 ЖИЗНИ). Если вам удалось продержаться, то собаки охладят к столь яростно сопротивляющейся добыче, и набросятся на тех своих сородичей, кого вы ранили или убили. Это ваш шанс [23](#).

137

Шары безобидно прокатываются мимо вас [243](#).

138

Можете вычеркнуть у себя выбранную в подарок вещь - короткий разряд испепелил ее [457](#)

139

Внезапно мумия начинает что-то неразборчиво бормотать:

- У тебя вещь... старый хозяин... новый еще слаб... уходи, пока мне не пришлось... приказу.

Вы можете довериться нечисти и бочком протиснуться обратно в дверь [64](#), либо вступить в бой [291](#).

140

Отлично. По всей видимости, эти молот и щит составляют некую магическую связку. Вы чувствуете приток силы (+1 СИЛА), и разворачиваетесь к рассвирепевшему демону. Учтите, что каждый удар вашего страшного молота отнимет у него не две, а три ЖИЗНИ [324](#).

141

Проходя мимо куста шиповника, на ходу срываете горсть ягод (+1 ЖИЗНЬ) и раздумываете, стоит ли идти дальше на северо-восток [164](#), или же на север [31](#)? А, быть может, вас привлекает восток [426](#), или северо-восток [316](#)?

142

Вы с легкостью запрыгиваете на массивный лакированный брус перил - и тут же вашу ногу пронзает адская боль (- 4 ЖИЗНИ). В вашу щиколотку впился зубами вырезанный из дерева барельеф- голова льва.

Вы можете рубануть его мечом [449](#), или попытаться разжать зубы деревянному льву [381](#).

143

Можно поинтересоваться у демона, не будет ли он так сказочно любезен, чтобы подсказать вам, как его можно убить, хотя вряд ли стоит ожидать продуктивной беседы по этому вопросу [400](#).

Также есть возможность задать другой дурацкий вопрос, как такой огромный монстр поместился в такой неподходящий ему по размерам саркофаг [217](#).

Еще один вариант заключается в том, чтобы обозвать противника "вареным уродом" [126](#).

И, наконец, можно предложить ему какую-нибудь информацию или артефакт в знак своей доброй воли [428](#).

144

Освобожденный гном радостно растирает конечности, но что-то не торопится излить свою благодарность.

- Что, умник, - грубо заявляет он, - небось, рассчитывал все сокровища гномов получить в награду? А вот хрен тебе.

Вам остается лишь пожать плечами и уйти [318](#), либо разозлиться и взяться за меч [415](#).

145

В таком случае крысюки примут в бою свое посильное участие. Каждый раунд схватки РЕАГИРУЙТЕ, поскольку в вас отовсюду будут лететь дротики. Каждый раз, когда ваша реакция запаздывает, теряете 3 ЖИЗНИ. Теперь возвращайтесь на [409](#), и приступайте к схватке.

146

Вскоре тишину ущелья нарушает топот копыт. Из-за поворота появляется всадник. Рука непроизвольно нащупывает рукоять меча. Это храмовник! Но, похоже, ему досталось - доспехи изорваны, сам он еле держится в седле.

- О, ведьмак! - хрипло говорит он, заметив вас. - Я бы на твоём месте дальше не ходил. Земля там плохая.

Тут он раздражается безумным смехом и пускает коня вскачь. Вы было открываете рот, но язык словно прилипает у вас к гортани. Когда всадник проносится мимо, становится видно, что у него в клочья разодрана правая половина лица, а глаз практически вытек. Проводив рыцаря взглядом, вы продолжаете путь, погрузившись в раздумья [322](#).

147

Тварь вас не замечает, и, сделав патрульный круг, удаляется в сторону леса. Переведя дыхание, вы бросаете взгляд на крышу сарая, и раздумываете, что бы предпринять:

спрыгнуть на нее [19](#)

спустится со стены по лестнице во двор [338](#)

148

Спалили мост основательно, видно сразу. Вы несколько тоскливо взираете на противоположный лесистый берег. Перспектива перебираться вплавь вас несколько не привлекает, да и вряд ли это у вас получится - оружие, одежда как-никак. Да и стоит ли вообще туда перебираться - это вопрос. Задумавшись, вы поскользываетесь и шлепаетесь в грязь (-1 ЖИЗНЬ). Правильно, думать придется как-нибудь попозже, а пока надо двигаться : вдоль берега на восток [366](#), или на запад, где видна водяная мельница [467](#).

149

- Айя, шайтан! - в один голос вскрикивают кочевники, и, обрубив аркан, улепетывают [283](#).

150

Это оказываются даже две вещи, обернутые в полуистлевшую тряпицу: большой бронзовый ключ и странный голубой камень в серебряной оправе. Это вы успеваете разглядеть, кубарем скатываясь в сарай (-1 ЖИЗНЬ за удар о пол) [308](#).

151

Что вы предпримете: общетесь арочные столбы на предмет тайников [284](#), или просто осмотрите их со всех сторон, пытаясь понять устройство древнего здания [431](#)?

152

Смех мага длится так долго, что вы всерьез начинаете опасаться, как бы он не помер. Все еще всхлипывая и вытирая слезы, он говорит:

- Ну молодец, ну насмешил. Даже жалко, что такой веселый парень идет прямо в объятия смерти. Там, - он показывает рукой на север, - пробуждается очень древняя мощь. Тут везде и так видны следы великой магической битвы, той, где был повержен Аксион-Смертоносец... Впрочем, откуда тебе это знать, - колдун пренебрежительно цокает языком. - Но ты мне понравился, парень. Могу кое-чем помочь, не бесплатно, конечно. Вот хотя бы восстановлю тебе заклинания истраченные, кроме того, которое лечит. Могу клинок тебе зачаровать, или даже сеанс ясновидения устроить, может, чего полезного на будущее и узнаешь. За любую услугу беру чисто символическую плату - пять золотых. Ты не волнуйся - магия серая, нейтральная.

Видно, что колдун не из новичков, да и предложения заманчивые. Итак, заплатив 5 монет, вы можете:

заколдовать свой клинок (три следующих боя каждый ваш удар отнимает три ЖИЗНИ);

восполнить недостающие заклинания (только ЗАСЛОН и СГУСТОК);

согласится на сеанс ясновидения [455](#)

Завершив сделку, можете, ничуть не кривя душой, сказать, что вы благодарны [314](#).

153

- Помочь? - переспрашивает не по годам утрюмая малышка. - Вряд ли.

Уже было скрывшись в лесу, она вдруг останавливается, достает из колчана стрелу и втыкает ее в дерево, после чего, полоснув вас колючим взглядом, пропадает в чаще.

Подойдя ближе, вы аккуратно извлекаете стрелу, и тут замечаете у себя под ногами еле приметную заросшую тропинку, уходящую на северо-запад. Разглядывая длинную ясеневую стрелу, покрытую эльфийскими письменами, вы раздумываете: подарок это или указатель? Можете прихватить стрелу и решайте: пойдете ли вы исследовать заброшенную тропку [527](#), или же предпочтете широкую тропу, уводящую на север [5](#).

154

Жара и пыль - не лучшие попутчики (-1 ЖИЗНЬ). Вдобавок, дорога ни в какую не хочет согласовываться с картой и забирает все восточнее. Вы уже видите ее конец - дорога обрывается перед двухэтажной деревянной постройкой. Вы можете двинуться к ней [22](#), или сойти с дороги и идти строго на север [399](#)

155

-Ты проиграл, приятель, - гоблин выжидающе смотрит на вас. - Плати, таков уговор.

Вы отдадите ему четыре золотых [206](#), или же дадите ему понять, что никакого уговора не было [231](#)?

156

Прохладная вода приятно освежает ваше пересохшее горло. Но внезапная и острая резь в желудке скручивает ваше тело в страшной судороге. Яд настолько силен, что даже ваше ведьмачье чутье ничего не успевает подсказать. Смерть наступает мгновенно...

[157](#)

На плечи вам падает огромная тяжесть и гигантские кольца начинают сжимать смертельные объятия (-2 ЖИЗНИ). Попробуйте разомкнуть их самостоятельно [352](#), или же МЕДВЕДЬ [233](#)?

158

По мере приближения становится ясно, что это не облачко пыли, а какая-то серебристая дымка. Что-то шевелится на задворках вашей памяти, о чем-то подобном упоминали в Академии, причем далеко не в связи с монстрами. Но размышлять уже нет времени, надо или рвануться бегом с дороги [413](#), либо встречать "нечто" (что же это такое?) [53](#).

159

Лошадь рыцаря, к сожалению, убегает, а в его карманах вы находите лишь пару золотых. Пора двигаться дальше: в холмистую местность северо-восточнее вас [390](#)

к небольшому перелеску на северо-запад [227](#)
строго на север, к затянутому ряской пруду [183](#).

160

Впереди раздается журчание воды. Вы невольно ускоряете шаг, и вдруг замечаете присосавшуюся к вашему сапогу огромную пиявку. Киньте кубик. Если выпадет [1](#) или [2](#), то ей удастся прокусить ваш сапог (- [2](#) ЖИЗНИ). В любом случае вы давите ее каблуком и вскоре уже стоите на берегу реки. Одного взгляда достаточно, чтобы понять - мост через реку сторел давным-давно [280](#).

161

Но ваш меч лишь рассекает воздух, поскольку уже в прыжке тварь внезапно меняет траекторию, выпустив крылья, и резко взмывает вверх. Проклятье, инерция удара поворачивает вас влево, а спина не защищена. Шорох сзади... РЕАГИРУЙТЕ. Успели [94](#), или атака твари удачна [286](#).

162

К сожалению, резной столик находится у демона за спиной. Вам, возможно, пригодились бы какие-нибудь магические игрушки из числа разбросанных по столу, но как до них добраться? Демон-Аксион не прибегает к колдовству (наверное, еще не восстановил свои силы), он просто наступает, а у вас есть следующие варианты действий:

развернуться и убежать [26](#)

сжать покрепче меч и принять бой [382](#)

что-нибудь сказать демону, чтобы втянуть его в разговор [143](#)

ударить его СГУСТКОМ [92](#)

попытаться прорваться к столику за спиной демона [331](#)

ВОЛК [213](#)

МЕДВЕДЬ [8](#)

если же у вас есть эльфийская стрела, то [362](#).

163

Из кустов показываются двое ландскнехтов, в кольчугах Храма и с арбалетами в руках. Без лишних разговоров они подходят вплотную, и, пока один держит вас под прицелом, второй вырубает прикладом арбалета (бросьте 2 кубика и отнимите выпавшее число от своей ЖИЗНИ).

Таким ударом только быков на бойне убивать – после этой мысли сознание окутывает спасительная пелена. Если у вас есть золотой браслет – идите на [369](#) .
Иначе – [173](#)

164

Сухая каменистая почва наводит на мысль, что вы начинаете забирать немного к западу от цели своей миссии. Вы будете продолжать путь на север [299](#), или же повернете правее, туда, где равнина начинает бугриться, выбрав восточное [31](#), или северо-восточное направление [52](#).

165

Вы вонзаете стрелу в лапу демона. Он все-таки успевает достать вас (-2 ЖИЗНИ), но тут стрела с яркой вспышкой ломается, демон с ревом отшатывается, но, увы, магии, заключенной в стреле, хватило лишь на то, чтобы вывести из строя его правую лапу. Перед вами все еще опасный противник, который вот-вот атакует. Возвращайтесь на [162](#), и выберите другой вариант.

166

Осмотрев пруд, вы понимаете, что он скрывает в себе останки некоего древнего сооружения. Мутная вода не дает рассмотреть деталей здания, однако прямо у берега находится какая-то блестящая металлическая поверхность, а чуть поодаль из воды выглядывает полуразрушенный арочный проем. Быть может, стоит задержаться и исследовать все это [20](#), или же вы не будете этого делать [344](#)?

167

Вы можете продолжать свое движение в холмах, держа курс на север (в надежде отыскать-таки Форпост ведьмаков) [228](#), или же вы покинете холмы и двинетесь через высокую траву на северо-запад [490](#).

168

Атакуют вас они вполне профессионально, со всех сторон. Несмотря на свои небольшие размеры, они довольно опасные противники - стая побольше вас бы просто разорвала.

1ый ВОЛК сила 10 жизнь 9

2ой ВОЛК сила 9 жизнь 8

3ий ВОЛК сила 9 жизнь 7

После победы [447](#).

169

Вы осторожно поднимаетесь по винтовой лестнице. Пока все тихо. На втором этаже вы видите дверь, но открыть ее у вас не получается, и вы продолжаете подъем [107](#).

170

Крепко закрепив веревку, вы начинаете забрасывать крюк-"кошку", стараясь зацепить ее за зубцы стены. С третьей попытки вам это удастся и вы быстро поднимаетесь по веревке. Перевалившись через гребень стены, вы тут же распластываетесь на ней, стараясь выглядеть как можно более незаметным и рассматриваете двор таинственной цитадели. Путь к ней оказался долгим и непросто, но вы настроены получить здесь ответы на накопившиеся у вас вопросы и горе тому, кто встанет вам на дороге.

Быстрый осмотр двора пока никаких ответов не приносит. В его центре возвышается невысокая трехэтажная башня все из того же черного камня. Позади нее виднеется деревянная постройка, похоже, обычный сарай.

Дверь, ведущая в башню, отворена, из нее льется яркий свет. И так, кто-то здесь все-таки обитает [540](#).

171

Степняк уже выбил оружие из рук своего противника, но тут вы подходите ближе и он разворачивает коня на вас. **ОБОРОТЕНЬ** [198](#).

Иначе - деритесь:

ХАЗРАТ сила 10 жизнь 9

Если вы победили, то [487](#).

172

В ту же секунду из стены вылетают остро наточенные лезвия, пронзая ваше тело. Труп ведьмака повисает на клыках нарисованных вепрей...

173

Приходите в себя вы оттого, что кто-то плещет вам в лицо дешевым кислым вином. Сознание медленно возвращается в свою раскалывающуюся обитель. Вокруг небольшая поляна, на которой расположился отряд храмовников. Один рыцарь и человек 7-8 насупленных, испуганных ландскнехтов. Даже если бы ваши руки не были связаны за спиной, в одиночку все равно не управиться.

Впрочем, почти все ландскнехты щеголяют окровавленными повязками и царапинами, чуть поодаль складированы несколько трупов – недавно этот отряд был в бою и понес потери. Интересно, с кем воевали? Но вопросы здесь, кажется, будете задавать не вы.

- Меня зовут баронет да Массар, - перед вами стоит рыцарь в грязных, некогда белых доспехах. – Я не настроен на долгие дискуссии, и поэтому ты, ведьмак, сейчас коротко и четко расскажешь мне, что ты здесь делаешь.

Вопрос дельный, вот только у вас и самого уже нет в голове четкой картины происходящего. Вы можете:

Промолчать [522](#)

Рассказать все, как есть, без утайки - про здание наставников и кучу встретившихся вам в пути опасностей и странностей [294](#)

Спросить – с кем у храмовников был бой [370](#)

Соврать, сказав, что проходите обряд посвящения ведьмаков – вам надо убить какую-нибудь нечисть и принести в Академию трофей [242](#)

Попытаться бежать. Это возможно лишь в том случае, если вы прибегнете к помощи

МЕДВЕДЯ, чтобы разорвать путы [536](#)

или же ВОЛКА, чтобы из них выскользнуть [439](#)

174

До реки уже рукой подать. Двигаться к реке вы можете в трех направлениях:

через одинокий холм на севере [200](#)

сквозь заросли высокой травы (северо-восток) [160](#)

взяв курс на водяную мельницу, что виднеется на берегу к северо-западу от вас [336](#).

175

Пользуясь инерцией от своего удара, вы уходите вправо, одновременно разворачиваясь и поднимая меч [6](#).

176

В центре двора - приземистая трехэтажная башня из зловеще черного камня. Дверь в нее отворена, оттуда льется свет и слышны приглушенные голоса. За башней, с тыла, ветхая деревянная постройка, сарай какой-то. И, наконец, совсем неподалеку от вас - лестница на стену, окружающую это странное место.

Решайте: вы подползете по-пластунски поближе ко входу в башню, пользуясь неровностями двора в качестве маскировки [234](#), поднимитесь по лестнице на стену [427](#), держась в тени стены, двинетесь к деревянной постройке [338](#).

177

Вам удастся безболезненно пересечь выжженный участок, но впереди вас ждет небольшой сюрприз [458](#).

178

Молниеносное движение, блеск стали - и обрубленная петля падает на песок. Вы разворачиваетесь к кочевникам, но те остановились, даже улыбаются. Тот, что пытался вас заарканить, говорит:

- Ты очень неплох, ведьмак, но все же нас двое, и ты должен заплатить за проход по нашей степи.

Вы можете бросить ему свой кошель [255](#), демонстративно кинуть под копыта коней один золотой [531](#), или же ответить: "Подойди и возьми, если сумеешь" [325](#), или просто: "Отвали, шакал!" [420](#).

179

По пути вам попадается высохшее мертвое дерево, в тени которого отдыхает человек. Завидев вас, он привстает и взвешивает на ладони метательный нож. Сразу виден бывалый вояка-наемник: весь в шрамах, из-за спины торчат рукояти двух коротких мечей. Битый волк, и перспектива встречи с ведьмаком его, похоже, нисколько не пугает. Даже более того, наемник спокойным голосом сообщает вам, что ему никоим образом не помешал бы пяток золотых монет.

- В обмен - кое-какая информация, - добавляет он.

Вы можете согласиться на эту сделку [317](#), или отказаться [485](#).

180

Куда направитесь теперь:

на север, к зарослям высокой травы [490](#),

в холмы, что виднеются на северо-востоке [228](#)

к одинокой хижине, показавшейся на северо-западе [339](#)

181

Надежда, что этот степной падальщик струсит, пропадает, поскольку из-за туши поднимается еще одна гиена. Бой неизбежен:

[1](#) ГИЕНА сила 9 жизнь 11

[2](#) ГИЕНА сила 9 жизнь 10

Победив, вы размышляете над выбором маршрута: слева по-прежнему виднеется дорога, но если вы не хотите пройти к ней на запад [211](#), или северо-запад [256](#), то можете двигаться на север [55](#).

182

Оставив брошенное "заведение" позади, вы продолжаете движение на север [377](#).

183

Приблизившись к пруду, вы понимаете, что прервали чей-то водопад. С шорохом раздвигая высокую траву, навстречу вам выходит странное существо. Оно напоминает рысь с очень большой, вытянутой головой. Вдобавок оно абсолютно слепо, на голове даже отверстий для глаз нет! Но, тем не менее, оно чувствует ваше присутствие, и, шевеля длинными усами, начинает кружить вокруг, готовясь напасть. Чтобы выбрать манеру боя с этим странным мутантом, надо понять, каким образом эта тварь вас ощущает. Вы сделаете ставку на то, что она ориентируется по запаху [544](#), или же решите, что это какой-то вид телепатии [408](#)?

184

Крысук-наездник в ужасе оборачивается, когда вы появляетесь на спине его "скакуна". Вы уже было заносите для удара меч, но страшный удар между лопаток сбрасывает вас наземь. Перед меркнущим взором умирающего ведьмака застывает презабавная картина: хвост "крокодила" задран вверх и выпнут, как у скорпиона, только на конце у этого сегментированного хвоста увесистая костяная булава...

185

Что ж, похоже, это было верное решение. Вы без помех поднимаетесь на второй этаж [323](#).

186

Встреча с наемником ситуацию не прояснила ничуть. Хотя кое-что уже и так становится понятным. По правую руку от вас осталась широкая расщелина в земле, не указанная на достаточно подробной карте, которую показывал вам наставник. Это, да и кое-какие другие мелочи вместе складываются в неприятную картину: инструктаж, данный вам, был явно недостаточен. Карта, мягко говоря, реальности не соответствует, а в данной местности вообще происходит что-то странное. Все это выходит за рамки "несложного" первого задания. Чтобы распутать этот клубок загадок, полагаться отныне придется только на свои силы.

Солнце уже сильно накренилось к западу, через пару часов начнется закат, и поэтому вы отбрасываете размышления в сторону и быстрым шагом направляетесь на: север [269](#), или северо-восток [513](#).

187

Кинжал хорош, но, подняв его, вы замечаете, что вокруг верха постаментов виден зазор. Похоже на крышку тайника. Подденете ее, чтобы посмотреть на содержимое [371](#), или же покинете здание [5](#).

188

Увы, две дозы Ускорителя за такой короткий промежуток времени вас просто убьют, поэтому вы к нему даже не притрагиваетесь. Во второй бутылочке обычное вино с кое-какими особыми специями. Оно добавит вам три ЖИЗНИ, даже если это и превысит ваш изначальный ЖИЗНЕННЫЙ УРОВЕНЬ. Разобраться в остальных бутылочках было бы заманчиво, но нет времени. Вы выходите обратно на площадку [220](#).

189

Смертоносный лук оказывается на земле, но молодой эльф извлекает из ножен легкую смертоносную рапиру:

ЭЛЬФ сила 11

Он неплохой фехтовальщик, но не настроен умирать - если вам удастся нанести ему четыре раны, эльф внезапно что-то выкрикивает и исчезает [236](#).

190

Ваш ведьмачий организм очень чутко реагирует на любого рода отраву, поэтому вы быстро понимаете, что укусивший вас пес был болен. Вполне возможно, что и бешенством. Вас исцелит лишь ЛЕЧИЛКА (причем добавит она не [6](#), а только 3 ЖИЗНИ). Если же у вас ее нет, то умереть вы пока не умрете, сутки на ногах еще продержитесь, но вот после каждого боя будете терять [1](#) СИЛУ (слабеете быстро). Теперь возвращайтесь на [23](#).

191

- Не твоего ума дело, - следует резкий ответ. Показалось или топор в руках храмовника действительно начал подниматься? Не пора ли показать, что вы тоже вооружены [319](#)? Или же стоит продолжить разговор, предложив рыцарю извиниться [416](#), или, наконец, согласиться, что, быть может, это действительно не ваше дело [219](#).

192

Чтобы определить, попали ли вы, киньте кубик. Ваш бросок был точен, если вы выкинули 5 или 6, или же если вашей специализацией является метание ножей [97](#). Если же вы выкинули другое число, то, увы, промахнулись, и вам придется сражаться с рептилией [409](#).

193

Быстрые ноги выносят вас из этого проклятого места и вы направляетесь: на северо-восток, к еле виднеющемуся белесому дымку [442](#), строго на север, к показавшемуся вдалеке скоплению каких-то строений [254](#).

194

Едва переступив порог комнаты, вы понимаете, что предстоит жестокая схватка. Против вас будет всего один противник, но зато далеко не слабый. Это

костистый человеко-ящер, он же драконид. Закованный в толстую броню из чешуи, с шипами на хвосте и огромным топором в передних лапах, он еще и полумрачен. Идеальный страж, он выращивается с помощью геномагии и не размножается. Похоже, дверь, которую он охраняет, скрывает за собой нечто ценное.

ДРАКОНИД сила 13 жизнь 13

Победа - и вы входите в дверь [386](#).

195

Сухая степная земля по мере вашего продвижения постепенно покрывается желтой пыльной травой. Но что это - навстречу вам громадными скачками движется некто. Весьма уродливый, надо заметить: плоская треугольная голова на бочкообразном туловище, передние лапы практически атрофированы, зато задние очень мощные... Это еще что за гадина? Прыгун уже приблизился, затем внезапно остановился, и на его шее начал то надуваться, то опадать странный кожистый воротник. А вот открывается его беззубый рот и... РЕАГИРУЙТЕ. Как у вас со скоростью: хорошо [13](#), или не очень [438](#)?

196

Взревев, бродяга бросается на вас. Впрочем, одна хорошая зуботычина - и он без чувств падает на землю. Карманы его пусты, остается лишь выбрать, куда двигаться: на север [84](#), северо-восток [110](#), или же вас привлекает нагромождение камней к востоку от вас [67](#)?

197

Когда тварь срывается с ветки и расправляет крылья, вы с запозданием понимаете, что это была гарпия, переваривающая добычу. Век живи - век учись! Обнажив клинок, вы вступаете в бой.

ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

Победив, вы обследуете лежащие под деревом человеческие останки и находите кожаный кисет с вышивкой. Больше ничего интересного здесь нет и вы уходите прочь [180](#).

198

При виде магической метаморфозы нервы хазрата не выдерживают, и он поспешно ретируется, нахлестывая коня [487](#).

199

По пути вы наталкиваетесь на русло высохшего ручья, уводящее на север. Можете пройтись вдоль него [444](#), спуститься и двигаться по самому руслу [398](#), или перепрыгнуть его и двигаться дальше на восток [222](#).

200

По мере приближения в душу вам закрадывается подозрение, что холм этот имеет искусственное происхождение. Проще говоря, это могильный курган. Неясно, откуда взялось это тревожное ощущение, но оно медленно нарастает. В воздухе явственно ощущается напряжение, резкий запах озона отбивает обоняние, и вы понимаете, что вляпались в неприятность, но поворачивать уже поздно, ибо верхушка кургана будто взрывается и на свет божий выбирается жуткая тварь [388](#).

201

До леса, казалось бы, рукой подать, но, судя по нарастающему свисту сзади, тварь вас настигает. ВОЛК [341](#). Иначе остается лишь принять бой [354](#), либо, если есть возможность, поставить ЗАСЛОН [414](#).

202

Прицелившись, вы сбрасываете свой импровизированный снаряд на одну из собак. Хруст, она визжит и пытается отползти, но вся остальная свора, почуяв кровь, набрасывается на нее. Вы бесшумно спускаетесь с другой стороны дома [23](#).

203

Сундук пуст, лишь на его дне завалился кусок пергамента. Вам удастся разглядеть, что на нем изображены головы вепря, совы и ястреба, горящая свеча и орел, причем ястребиная голова и свеча почему-то перечеркнуты. Можете прихватить пергамент с собой и выходите из сарая [234](#).

204

Куда же теперь направить стопы: дальше по дороге, на север [256](#), или же свернуть с нее на северо-запад [130](#), а, может, и на северо-восток [55](#).

205

Удар о землю - и серое тело волка сжимается в клубок. Опасность! Человек в волчьей шкуре пахнет ВОЖАКОМ, он говорит слово СИЛЫ и показывает на вас посохом. Тело ваше деформируется, плоть течет против вашей воли. Жуткая предсмертная судорога - и на земле остается лишь изуродованный труп то ли человека, то ли волка...

206

- Жаль, - поднимается гоблин, - а игра неплохая получилась. Не поверишь, парень, в округе ни одной живой души. Я тебе так обрадовался, но, честно говоря, надо отсюда сваливать. Родственника вот хотел навестить, - он мрачнеет.

- Ты, это самое, на мельницу лучше не суйся. Накрылся мой дядька там со всей семьей, я сам еле ноги унес. В общем, удачи тебе, - и он уходит в южном направлении [101](#).

207

Вы с натугой беретесь за камень (-1 ЖИЗНЬ). Однако, задача оказывается далеко не из простых. Вам удастся отодвинуть камень только если ваша СИЛА не меньше 13-ти [144](#).

В противном случае такая тяжесть вам не по зубам [415](#).

208

Склоны ущелья постепенно сужаются и становятся все круче. Вдруг над вашей головой слышится слабый хлопок. Что подсказывают ваши рефлексy: упасть на землю [17](#), поднять голову и посмотреть в чем дело [495](#), или же - ВОЛК [251](#)?

209

Вот и последний! Распластавшись на камне, вы ждете, пока хазрат подъедет поближе и спрыгиваете, нанося удар. Небольшая куча мала, шипение воздуха - и короткий огненный разряд ударяет рядом с вами.

Черт, немного задело (-3 ЖИЗНИ). Выбравшись из-под трупа, вы устремляетесь вслед за мелькнувшей фигурой в накинутаy на плечи волчьей шкуре и оказываетесь вновь в кругу камней рядом с идолом [532](#)

210

Быстрый обыск приносит вам две золотые монеты, красивый черный кристалл, а также плавающий в котле подозрительный кусок мяса. Поразмыслив, мясо вы решаете не трогать и покидаете хижину [174](#)

211

Солнце нещадно палит прямо над головой (-1 ЖИЗНЬ). В пути вы не так уж и долго, а сколько всего уже приключилось! Но вот впереди видна быстро приближающаяся фигурка всадника. Вскоре в клубах пыли можно разглядеть, что это... рыцарь-храмовник! Так-так. Подъехав, всадник останавливается и весьма недоброжелательно вас рассматривает, держась за рукоять грозного боевого топора, притороченного к седлу. Вы можете в ответ взяться за свой клинок [319](#), спросить, что ему нужно [191](#), или не продаст ли он немного воды (пить очень хочется) [282](#), а можете просто стоять и рассматривать его [452](#).

212

"Аллигатор" тем временем прет прямо на вас, прижимая к воде. Что, пора принимать бой [409](#), либо же стоит поднять с земли камень и запустить им в наглого крысюка, который опять показался из-за колонн, размахивая дротиком [334](#), а, быть может, в возницу дрессированного крокодила [192](#)?

213

Ваши зубы лишь бессильно скользят по чешуе демона. На нем будто доспехи надеты! [428](#).

214

Подъем проходит безболезненно, но едва вы ставите ногу на площадку третьего этажа, буквально из ниоткуда в вас ударяет струя пламени. Времени у вас хватает только для того, чтобы поставить ЗАСЛОН [542](#), упасть навзничь [258](#), или прижаться к стене [305](#).

215

В таком случае вас спасет лишь ЗАСЛОН, если вы догадались им запастись [375](#). Иначе новый удар повергнет вас наземь, а там уже вся крона обрушится на вас шквалом ударов...

216

- Времена, вишь, лихие настали,- отвечает старикан. - Перекусить-то точно не хочешь? А я не против [91](#).

217

- Заклинанием залез. Было тесновато, - признает демон, - но обратно тебе меня не заманить столь дешевыми трюками [428](#)

218

Увы, живым вам с этой мельницы не уйти. Стоит вам войти внутрь, как со стен на вас начинают сыпаться орды каких-то мелких, но прожорливых тварей. Во мгновение ока они оставляют от вас лишь скелет...

219

Взгляд храмовника остается настороженным, но руку с топора он убирает. Помолчав, он говорит:

-Я бы на твоём месте повернул обратно, ведьмак. В округе творится какая-то чертовщина, смерть грозит отовсюду, даже с неба. Не путался бы и ты ещё под ногами. Если это, конечно, не ваши колдовские проделки, - лицо его опять мрачнеет и он трогает коня [3](#).

220

На дверях выгравированы разные изображения. На тех, что в правой стене, изображены: орел [288](#), и голова вепря [552](#). Двери слева от вас также покрыты гравировкой: голова ястреба [103](#), голова совы [450](#), и горящая свеча [355](#). Интересный паноптикум, но решение за вами. Если передумаете шастать по дверям, можете подняться на третий этаж [60](#).

221

Спустя некоторое время вы входите в деревню. Осторожно двигаясь между домов, вы понимаете, что первое впечатление было верным - деревня заброшена. Никакой живности, заколоченные ставни и двери. Жители покинули ее не так

давно, месяца три-четыре назад, но в любом случае они никак не могли сделать заказ в Академии!

Внезапно вы понимаете, что насчет "отсутствия живности" вы поторопились. Из-за домов появляются одичавшие псы и с рычанием начинают сжимать кольцо. С десятков брошенных хозяевами собак не прочь закусить случайным прохожим - видать, оголодали. Вы можете бросить им кусок мяса (если, конечно, он у вас есть) и бежать со всех ног, пока псы им будут заняты [23](#), попытаться спастись бегством [498](#), или прижаться к бревенчатой стене и принять бой [136](#).

222

Такое ощущение, что этот участок степи боги решили обильно засеять камнями. Некоторые булыжники вон как вымахали! Из-за одного такого валуна выходит человек, и, увидев вас, застывает. Это бродячий монах, вроде бы невооруженный, впрочем, роль клинка в Церкви играют храмовники.

- Приветствую тебя, брат мой, - говорит монах. Послал бог братика, надо же! Если ваша ЖИЗНЬ уже меньше изначальной, то [25](#), если же нет, тогда [524](#).

223

Внутри царит такое же запустение, как и снаружи. Толстый слой пыли покрывает столы в зале.

- Согласен, дела идут не ахти как, - раздается голос из-за стойки. Там, оказывается, стоит старик с седыми волосами до плеч и меланхолически протирает тарелку. - Безумный мир, безумное время. Хочешь подкрепиться, ведьмак? Или же тебя интересует какая-то информация?

Что вы выберете: еду [436](#), или же информацию [134](#)?

224

Умиравший чернокнижник в облике демона со стуком падает на пол. Предсмертная судорога сотрясает его тело, под ним растекается лужа зеленоватой крови, а из глотки внезапно доносится такой жуткий предсмертный вопль, что становится ясно - на этот раз запасной лазейки у кодуна нет. Аксион-Смертоносец мертв. Окончательно и бесповоротно. Вы победили. И что теперь?

Боевая эйфория постепенно покидает вас, и только сейчас вы понимаете, насколько вас измотали прошедшие сутки. Голод, усталость и боль разом обрушиваются на вас. Покачнувшись, вы опираетесь рукой о стену и медленно съезжаете на пол. Ваше измученное тело выложилось на сто процентов и требует отдыха. Некоторое время вы так и сидите без движения, в каком-то забытии [555](#).

225

Отличный кувырок. Поднявшись на ноги, оборачиваетесь. "Облачко" оказывается чем-то вроде тончайшей сетки, и вы видите, что... [394](#).

226

- Жители деревни, говоришь? - недоверчиво хмыкает монах. - Ну-ну.

Он встает, подхватывает котомку и скрывается за камнями, бросив напоследок:

- Обитаемых деревень в округе маловато. - И уже издали доносится:

- Я бы даже сказал - нет вообще.

Странно все это [4](#).

227

Вскоре вы достигаете деревьев, и тут вас ожидает неприятный сюрприз - из густого кустарника доносится недвусмысленная команда:

- Оружие на землю, ведьмак, и подними руки повыше. Живо!

Выискивать источник угрозы некогда, надо либо подчиниться, [163](#) либо прыгать в кусты, на лету выхватывая меч и нанося удар на звук [489](#).

228

В холмах царит полнейшее безмолвие. Внимательно осмотревшись и не заметив ничего подозрительного, вы усаживаетесь в тени одного из пригорков и начинаете глубоко и ритмично дышать. Через некоторое время вы, изрядно посвежевший (+2 ЖИЗНИ), продолжаете путь. Никакой магии, простая дыхательная методика расслабления плюс легкий транс.

Вскоре вы понимаете, что холмы начинают уводить вас слишком на восток. Поэтому вы покидаете их и движетесь сквозь высокую траву на северо-запад [160](#), или же в заросли камышей строго на север [47](#).

229

Аккуратно двигаясь по бурелому, вы внезапно видите перед собой широкую яму в земле. Чуткий слух ведьмака улавливает еле слышный девичий плач, доносящийся оттуда. Вы поинтересуетесь, кто же находится в яме [337](#), или же пройдете мимо [311](#)?

230

Однако меч рикошетит от лобовой кости монстра и ужасные клыки разрывают вас на куски...

231

- Э, так не пойдет, - кричит гоблин и срывает зверька со своего плеча. Зачем он так сильно его сдавливает, становится ясно, когда вас настигает волна омерзительного запаха. Это скунс! Тошнотворная вонь перекручивает вам желудок (-2 ЖИЗНИ), а гоблина, похоже, неприятностей не причиняет. Он рывком проносится мимо вас и удаляется в южном направлении. Прокашлявшись, вы обнаруживаете, что ваш кошелек с деньгами срезан [101](#).

232

С шуршанием откинув зеленый маскировочный плащ, который идеально сливался с травой, с земли поднимается молодой эльф. В его руках - натянутый лук, стрела смотрит прямо вам в сердце.

- Надо же, какая птичка попалась, - мелодичный голос эльфа звучит угрожающе, - мне не очень хочется тебя убивать, поэтому отвечай: ты нигде не находил некий артефакт, похожий на золотую пирамидку?

Вы можете ответить "да" [396](#), или же "нет, не находил" [359](#).

233

Удар о землю - и объятьям желтого удава уже сопротивляется здоровенный медведь. Короткая яростная схватка (-2 ЖИЗНИ), и змея расплосована на куски [523](#).

234

Бесшумной змеей скользнув по земле, вы внезапно замираете, вжавшись во влажную почву. Освещенный светом вход в башню всего в полутора десятках шагов от вас и из него выходят двое низких скрюченных человечков. Болотные карлики, существа коварные, но хилые. Вас они не замечают, занятые тем, что подхватывают труп своего сородича, и, кряхтя от натуги, заносят его внутрь. Чертова темень, вы этого трупа даже не заметили! Из башни доносятся их писклявые голоса. Слова перековерканы и воспринимаются с трудом. Что-то вроде: "Куда его тащить?" Им отвечает низкий рыкающий голос, тоже явно не человеческий. Удастся разобрать лишь: "... подвал ... ворота ... еще двое ... живее ...". Звук шагов, голоса удаляются. Вы можете:

рискнуть и попытаться проникнуть в башню [264](#)
обогнуть ее и двинуться к сараю [338](#).

235

- Смотря чем будешь платить: жизненной силой [507](#), или звонкой монетой - [432](#), заявляет леший. Если вышеприведенные варианты вас не устраивают, остается только схватка [521](#).

236

- По округе, похоже, бродят все, кому не лень, - размышляете вы о встрече с эльфом, продолжая путь. Высокая трава постепенно сменяется камышами, в воздухе чувствуется влажность. Река рядом, это точно. Вы можете двигаться сквозь камыши на север [160](#), или северо-восток [47](#), либо забрать северо-западнее, направившись к невысокому холму [200](#).

237

Арахнид принимает бой. Будьте осторожны - если он укусит вас более трех раз, то по окончании боя придется потерять еще половину от оставшейся ЖИЗНИ (яд, что вы хотите).

ПАУК сила 10 жизнь 11

Победив тварь, вы можете вымазать его ядом свой метательный нож (если он у вас имеется), и тогда его бросок будет отнимать у противника не 3, а 4 ЖИЗНИ. Если же ножа у вас нет, то можете проделать ту же манипуляцию с мечом, и в следующем бою ваша СИЛА УДАРА будет аж в 5 ЖИЗНЕЙ, но после первой же схватки яд сойдет. Теперь уходите 434.

238

Отлетев, волк-шаман ударяется об идола, разворачивается и убегает. Струсил, наверное 279

239

Умерев, шаман опять стал самим собой. Из множества его оберегов вас привлекает только костяная фигурка волка. Но понять, как ей пользоваться вы сможете только если вашей специализацией является магия. Тогда 261. Также у шамана имеется мешочек сухой травы, которую вы никак не можете распознать. Можете попробовать ее на вкус 368, или прихватить с собой. Пора двигаться 57.

240

Ущелье, выбранное вами, постепенно углубляется. Становится мрачновато. Внезапно на одном из склонов краем глаза вы улавливаете какое-то движение. Но вы полны сил, и потому рефлексы вас не подводят 86

241

Стараясь держаться в тени стены, вы бесшумно движетесь к воротам. Однако, ваше передвижение не остается незамеченным - из проема навстречу вам выходит страж. Впрочем, его движения настолько стремительны, что вам даже не сразу удастся понять, что же это такое. Но от узнавания легче не становится. Это мантикора!! Тело льва, хвост скорпиона и голова, напоминающая человеческую. Некоторое облегчение вы испытываете от осознания, что это не взрослая особь, а детеныш, у которого нет столь ярко выраженных регенерационных и боевых навыков. Но даже этот молодняк - грозный противник. С тихим рыком мантикора атакует:

МАНТИКОРА сила 12 жизнь 17

Во время боя через каждые четыре раунда она восстанавливает 1 ЖИЗНЬ. После вашей победы бросьте кубик и добавьте выпавшее к вашей ЖИЗНИ - ее кровь, которой вас забрызгает в схватке, окажет свое целебное воздействие.

После победы над монстром- недорослем 11.

242

- Удачное место ты выбрал, мутант, - сочувственно кивает головой баронет. Один из кнехтов, неверно истолковав его движение, делает шаг вперед, но де Массар останавливает его.

- Оставь его. Если он угробит парочку здешних тварей, то совершит, в общем-то, богоугодное дело.

Он поворачивается к вам:

- Однако боюсь, скорее, местная фауна тебя разделает на трофеи. Мы тут пропавшую икону ищем, святой Исины-угодницы. Астролог графа указал на эту область. Да не пошла у нас экспедиция, не пошла... - Он мрачнеет и косится на лежащий поодаль труп. - Сначала мы на мельнице нарвались на нечто невообразимое, двух человек потеряли, даже трупы не смогли вынести. Потом еще браконьера сбрендившего встретили, он все про какую-то черную цитадель бормотал. А де Бриона мы потеряли в схватке, не поверишь - с мантикорой. Даже не думал, что эту тварь еще можно вот так свободно встретить. После этого я решил играть отбой. Сюда надо сотню рыцарей и роты три арбалетчиков, не меньше.

Кстати, если ты на ту же мантикору нарвешься - учти, она еще молода и трусовата. Бей без передышки, она начинает отступать, а не пытается контратаковать. Мы ее так и отогнали. (если вам доведется биться с мантикорой, отнимите у нее две СИЛЫ - ведь теперь вы знаете ее секрет).

Оставив вам ваши вещи и оружие, отряд храмовников покидает рощу. Напоследок де Массар кидает вам фляжку:

- Здесь лечебный бальзам парень. Если вдруг каким-то чудом добудешь икону - вспомни меня.

Бальзам добавит вам 5 ЖИЗНЕЙ. В таких обстоятельствах это воистину королевский подарок [463](#)

243

Через некоторое время вы проходите мимо густого кустарника, в котором вдруг начинается какое-то движение. Приглядевшись, удается различить вроде бы человеческую фигуру, которая, пригнувшись, отступает. Подойдете поближе [423](#), или же пройдете мимо [479](#)?

244

Ваш удар "аллигатор" внезапно блокирует... хвостом. Он, оказывается, сегментировано выгибается вперед, как у скорпиона, а костяная булава на конце хвоста парирует ваш удар с такой силой, что меч едва не вырывается из ваших рук. Что ж, теперь вы предупреждены об этой опасности. Но вот рептилия опять прет прямо на вас, подгоняемая крысьюком. Вам остается лишь:

отступить к колоннам [372](#),

принять бой [409](#).

245

Два клинка со свистом вылетают из ножен и схватка начинается

НАЕМНИК сила 11 жизнь 12

Когда у него остается четыре или менее ЖИЗНЕЙ, наемник предлагает поделиться с вами кое-какой информацией в обмен на то, что вы отпустите его. Вы согласитесь [418](#), или продолжите схватку [403](#)?

246

Ненормальный колдун изрядно потрепал вам нервы, но время не ждет, и вы уходите, держа курс на:

холмы, что виднеются на северо-востоке [295](#),

три одиноких вяза, сиротливо торчащих к северу от вас [378](#),

или на непонятную штуковину, виднеющуюся на северо-западе [122](#).

247

Мягкие шаги за спиной, и в центр поляны выходит еще одна дриада, совсем молоденькая. Легкий эльфийский лук в ее ручонках кажется огромным, но под прицелом она вас держит достаточно уверенно.

- А тебе-то что здесь нужно, ведьмак?

Резонный вопрос. Что бы такое ответить, чтобы девчонка случайно не сорвалась?

- Просто шел мимо [397](#)

- Не твое дело [6](#),

- Что здесь произошло? [456](#)

248

Хазраты! Обернувшись, видите, что в круг на всем скаку влетают четверо кочевников. Трое воинов и один в наброшенной на плечи волчьей шкуре, с посохом - явно шаман. Если у вас нечего им продемонстрировать, то можете действовать:

выхватывать меч и сражаться [326](#),

поднять руки и попробовать вступить в переговоры [268](#),

нырнуть в проход между валунами [49](#),

отступить к идолу [492](#),

ВОЛК [205](#),

МЕДВЕДЬ [297](#).

249

Просчитавшаяся тварь, похожая на гигантского клопа, корчится на траве и вы с наслаждением наступаете на нее сапогом. Потеряв своего "наездника", парень мешком падает на траву. Похоже, он уже мертв, только этот паразит каким-то образом заставлял его организм функционировать. Интересные тут попадаются мутации, нечего сказать [33](#).

250

Стоит вам приподнять крышку сундука, как оттуда, будто на пружине, вылетает какая-то мелкая тварь и впивается вам в лицо, разрывая его на части...

251

Удар о землю - и мир вокруг вас изменяется. Сверху спускается опасность. Запах яда! Четыре лапы выносят вас за пределы опасной зоны в два прыжка. Оглянувшись, вы видите... [394](#).

252

Вы вгоняете стрелу прямо в раскрытую пасть монстра. В ослепительной вспышке он с ревом падает, подминая вас под себя (-3 ЖИЗНИ). С трудом выбравшись, вы понимаете, что птеродактиль мертв. Можно двигаться к лесу [547](#).

253

- Ответы ты найдешь в черной башне за рекой, некогда известной как цитадель Аксиона, - после недолгого молчания говорит Фата-моргана, - но они могут тебе не понравиться [469](#).

254

Вскоре становится ясно - вы движетесь к деревне. Странно - не видать ни дымка из труб, ни мельтешащих людских фигурок. Правее деревни, к северо-востоку от вас видна непонятная штукавина, подробнее разглядеть которую вам пока не удастся. Решайтесь: вы все же двинетесь в деревню, невзирая на нехорошие предчувствия [221](#), или обойдете ее, забрав северо-восточнее [122](#).

255

Хазрат ловит кошель, и, взвесив его в руке, улыбается:

- Ай, какой хороший улов [283](#).

256

Пройдя по дороге некоторое время, вы понимаете, что она начинает забираться вправо. Странно. А на северо-западе видна небольшая рощица, тоже не вполне уместная в степи. А впереди на дороге виднеется быстро приближающееся облачко пыли. Вы можете постоять и подождать, пока оно приблизится [158](#), двинуться ему навстречу [465](#), или же свернуть с дороги: на северо-восток [501](#), на запад [130](#), или же северо-запад [365](#).

257

Прошли вы уже немало, куда не глянь, виден лишь травяной ковер, покрывающий равнину. Вскоре ваше дальнейшее продвижение оказывается под вопросом. Путь вам преграждает широкая трещина в земле. Достаточно глубокий и длинный разлом, придется его обходить. Вы двинетесь вдоль трещины на запад [407](#), или на восток [51](#).

258

Со всего маху хлопаетесь на пол, аж ребра хрустят (-2 ЖИЗНИ). Но, подняв голову, вы видите, что от пламени ни малейшего следа. И откуда оно ударило? Размышляя над этим, вы осторожно поднимаетесь [54](#).

259

Бросьте кубик. Выпал чет [180](#). Если же нечет, то, увы, свой маневр вы начали слишком поздно [197](#).

260

Внутри землянки ни одной живой души. Нельзя сказать, чтобы она была бедно обставлена, поскольку никакой обстановки здесь нет вообще. Несколько шкур на полу, камень вместо стола - вот и все. Кстати, на камне лежит солидный кусок вяленого мяса, который вы, недолго думая, разрубаете пополам. Можете оставить несколько монет за позаимствованное мясо (когда надумаете его съесть, прибавите себе 4 ЖИЗНИ), и уходите [39](#).

261

Итак, теперь у вас есть ВОЛЧИЙ ОБЕРЕГ. Он дает вам возможность двух дополнительных превращений в ВОЛКА. Теперь возвращайтесь на [279](#).

262

- На, глотни, - эльф протягивает вам фляжку. Глоток превосходного эльфийского вина добавит вам 3 ЖИЗНИ. Лучник тем временем начинает рассказ:

- Понимаешь, ведьмак, четыре столетия тому назад один из моих предков побывал в этих местах. Он был очень неплохим чародеем, даже состоял в некоем магическом ордене, Белом Братстве. Так вот, это самое Белое Братство было практически истреблено в ходе рейда по этой самой местности. С какой целью был предпринят этот рейд и кто их убил - мне неизвестно. Но мой прадед выжил. Вскоре он погиб во время междоусобных войн, но недавно, разбирая фамильные бумаги, я нашел карту этих мест. Где-то там, за рекой, - эльф делает неопределенный жест рукой в северо-западном направлении, - он что-то обозначил жирным крестом. Но что там - это вопрос. Я знаю лишь, что он надеялся найти здесь эту самую "пирамидку", утерянный фамильный артефакт нашего рода. В поисках этой вещи я и отправился сюда, однако... Что-то странное здесь происходит, ты не находишь? Быть может, у тебя получится в этом разобраться и понять, что же мой предок нашел (или оставил) за рекой. А моя миссия выполнена.

На этом вы прощаетесь [236](#)

263

Секунды за три вы преодолеваете с десятков метров (школа!). Рискнете бросить взгляд наверх [495](#), или же продолжите движение вперед [530](#)?

264

Подобравшись к освещенной территории, делаете глубокий вдох и заглядываете внутрь. Пустой коридор. С обнаженным мечом в руках вы переступаете порог таинственной башни [392](#).

265

Спустившись по истертым ступеням, вы открываете дверь. Морщась от затхлого воздуха, вы переступаете порог и попадаете в небольшой склеп. Посреди помещения стоит бронзовый гроб, а за ним находится нечто странное. Над резным треножником парит в воздухе изумительной красоты вещица, похожая на золотую пирамидку. Зачарованный этим зрелищем, один неосторожный ведьмак делает несколько шагов, и тут крышка гроба с грохотом падает на пол. Между вами и дверным проемом возникает массивная забинтованная фигура. Пропорции тела вполне человеческие, но вот голова под бинтами угадывается какая-то крокодиля. Опять вы вляпались в неприятность. Есть ли у вас перстень с изумрудом? Да [139](#), нет [291](#).

266

В этом странном лесу стоит гробовая тишина. Ваши нервы напряжены до предела, однако ничего страшного пока не происходит, если не считать того, что вы задели рукой куст чрезвычайно кусачей крапивы (-1 ЖИЗНЬ). Почесывая обожженную кожу, вы продолжаете движение на запад [518](#).

267

Однако, ограбленный прислонился к скале и не торопится поблагодарить вас. Перед тем, как двинуться к вам, бандиты на всякий случай перерезали ему горло. Возможно, именно ваше вмешательство убило его. Наскоро обыскав мертвецов, находите 5 золотых, оловянную кружку, медный браслет и продолговатый серебряный подсвечник (он займет два места в вашем мешке). Возьмите, что хотите и двигайтесь вперед [545](#).

268

Неудачное решение - взметнувшийся волосяной аркан захлестывает ваше тело. Хазраты подхлестывают коней [505](#).

269

Некоторое время вы движетесь без приключений, обозревая местность. Прямо у вас на пути лежат руины какой-то каменной постройки, вроде небольшого форта. Северо-восточнее виднеется редкий перелесок. Вы обследуете развалины [347](#), или же обойдете их, забрав на северо-восток [227](#)?

270

Вы бесшумно входите в богато обставленную комнату. Внезапно коврик у двери, на который вы неосмотрительно наступили, хищно изгибается и обхватывает ваши ноги. Сильное жжение, у вас даже сапоги задымились (-2 ЖИЗНИ). Похоже, эта тварь выделяет кислоту, или нечто подобное. Зашипев от боли, вы все же успеваете:

ударить "лжековрик" мечом [419](#),

СГУСТОК [129](#).

271

Вы изящно уклоняетесь, одновременно хватаясь за оружие [437](#).

272

Стараясь держаться в тени стены, вы медленно движетесь к воротам. Подойдя ближе, вы прислушиваетесь. Еле слышные звуки, доносящиеся изнутри, подтверждают вашу догадку- цитадель обитаема. Внезапно темнота приходит в движение и из проема ворот появляется массивная фигура. Это грифон!! Тело автоматически принимает боевую стойку, но вы понимаете, что шансов выжить у вас маловато. Хотя, если присмотреться, становится ясно, что тварь тоже не в идеальном состоянии: рваные раны на боку, сломанное крыло, ожог на груди - совсем недавно грифон выдержал жестокий бой. Шанс есть! И в глубокой тишине начинается схватка не на жизнь, а на смерть.

ГРИФОН сила 13 жизнь 10 (рана -3 ЖИЗНИ)

Если вы совершили этот подвиг, то [76](#).

273

До реки уже совсем рукой подать. Она неширока, но вот от бревенчатого моста через нее остались лишь обугленные сваи. Этот вариант переправы отпадает. В поисках какого-либо другого вы движетесь к берегу: прямо, на север [366](#),

правее, на северо-восток [280](#)

на северо-запад, к останкам моста [148](#).

274

Гигантский желтый удав падает с дерева туда, где секунду назад находились вы. Однако рано радоваться - ваши ноги захлестнул его длинный хвост и подтягивает вас к свивающемуся в кольца телу. Но сначала ему придется отведать стали:

УДАВ сила 11 жизнь 6

К счастью, достаточно нескольких хороших ударов, чтобы нашинковать эту тварь [523](#).

275

- Не знаю, в курсе ты или нет, - короткий вздох, - но дело в том, что из храма Ордена в Энзани похищена икона святой Исины (Так, в этом наставники были правы - думаете вы). Это большая утрата для Церкви, и все мы, не только Орден, так или иначе ведем свои поиски. Кстати, особенно рьяно храмовники повели розыск именно в этих краях.

Вот это новость! Почему-то появляется ощущение, что вас втравили в неизвестную вам игру, пахнущую вдобавок крупными неприятностями [4](#)

276

- Может и найдешь, но, скорее всего - посмертно, - следует малоутешительная реплика [469](#).

277

Обернувшись на звук, вы видите, что в комнату входит какая-то горилла. Хотя нет, слишком высокий лоб, это скорее получеловек, нежели обычная обезьяна. Здоровенный такой громила, в лапе держит арбалет, но он опущен - все эти мысли пролетают у вас в голове за долю секунды. Гориллоид тем временем говорит низким рыкающим басом:

- Хозяин, я отключил ловушки... - внезапно его глаза расширяются. Он принял вас за кого-то другого! Арбалет в его руке начинает подниматься. Вы попытаетесь выбить его пинком [298](#), или рубанете гориллоида мечом [50](#)?

278

Останки гада падают на землю, а вы уже сталкиваетесь со вторым:

БОГОМОЛ сила 9 жизнь 12 (рана-3 ЖИЗНИ)

Победив, переводите дух [384](#).

279

Итак, все хазраты мертвы. Утерев пот со лба, вы быстро обыскиваете трупы и находите кучу бесполезных вещей. Лук вам ни к чему - стрелок вы хреновый. Нагайки, уздечки и т. п. - тоже не лежит душа к верховой езде. Так что могут пригодиться лишь три золотых, кожаный ремень, да изящный кривой нож. Если вы убили шамана, то [239](#). Иначе пора уходить [57](#).

280

Некоторое время вы разглядываете полосу деревьев на правом, противоположном берегу. Как же перебраться? Постояв еще пару минут в раздумье, вы решительно поворачиваетесь и движетесь на: запад, приближаясь к останкам моста-погорельца [366](#),

или же на восток, в заросли камышей [47](#).

281

Очередной поворот - и вы стоите перед небольшим ручьем. На том берегу стоит приземистая покосившаяся хижина, явно заброшенная. Перейдя ручей по камням, вы раздумываете: зайти в хижину [364](#), или продолжить свой путь [208](#).

282

- Обойдешься, - мрачно отвечает рыцарь, и в его глазах вспыхивает огонь, а рука крепко берется за топор. Похоже, самое время приготовиться к бою [319](#), или же стоит продолжить разговор, поинтересовавшись, а не угостит ли он вас водой из своей фляжки [416](#), или спросить, не знает ли он, где поблизости можно утолить жажду [48](#).

283

Глядя вслед удаляющимся всадникам, вы размышляете [75](#).

284

Ничего вы в этих столбах не находите, и, разочарованный, уходите прочь [344](#)

285

Через некоторое время дорога остается уже далеко западнее. А вот впереди происходит что-то странное. Подойдя ближе, вы видите следующую картину: всадник - хазрат насадет на невысокого полного человечка, который из последних сил отмахивается коротким мечом от кривой сабли кочевника. Исход боя не вызывает сомнений, если только вам не придет в голову вмешаться. Вы заступитесь за коротышку [171](#), или пройдете мимо [380](#).

286

Жуткий болевой шок от страшной раны на бедре - последнее ваше ощущение в жизни...

287

Из сидячего положения вывернуться невероятно сложно, а вампир уже склоняется над вашей шеей. Разомкнуть смертельные объятия вы сможете лишь только если ваша СИЛА не меньше [13](#), или же с помощью МЕДВЕДЯ [509](#). Иначе - быть вам выпитым досуха...

288

Никаких орлов за дверью нет, но навстречу вам поднимается омерзительный мутант, отдаленно напоминающий человека на четырех ногах. В руках у него оказываются два клинка странной формы, и он без промедления атакует:

4-ЁХНОГИЙ МУТАНТ сила 10 жизнь 14

Победив, вы осматриваете комнату, но, похоже, самым интересным здесь был ее странный обитатель.

Вы возвращаетесь в холл [220](#).

289

Петляя, как заяц и уворачиваясь от нападающих крыланов, вы подбегаете к дереву. Пространство между его корнями усеяно раздробленными костями, но выбрать не приходится - ствол хотя бы защищает спину, да и гарпии вынуждены зависнуть в воздухе, чтобы не запутаться в ветвях. Осталось выбрать вариант боя: перемещаясь вокруг ствола дерева [405](#), или стоя на одном месте [345](#).

290

Есть ли у вас черный кристалл? Да [185](#), нет [320](#).

291

Что вы предпримете: вступите в бой [393](#), с размаху рубанете по пирамидке [481](#), СГУСТОК [27](#).

292

Посреди комнаты, в которую вы попали, стоит тяжелая тумба. В ее крышке - округлая прорезь. Если у вас есть перстень с изумрудом, то [478](#). В противном случае вам здесь делать нечего, и вы выходите обратно в холл [54](#).

293

Удивительно, но заклинание помогает - так, во всяком случае, утверждает "пациент". Высокий хазрат спрыгивает с коня, долго вас обнимает, хлопает по плечу и еще всякими способами выражает благодарность (в частности высыпает вам в карман [4](#) золотых).

- Сотник Субэдай ценит друзей, - приговаривает он, вручая вам деревянный оберег в форме змеи. - Где-то поблизости рыщет наш шаман, говорит, что-то здесь происходит странное, древние силы просыпаются, очень злые, да. Встретишь его, покажешь оберег, скажешь - друг Субэдая (когда вы решите, что пора показать оберег, прибавьте [100](#) к номеру параграфа, на котором вы будете находиться).

На этой лирической ноте вы и прощаетесь [283](#).

294

Не прослушав и четверти истории, рыцарь скептически мотает головой:

- В жизни не слышал более глупого вранья. Не могли тебя отправить сюда с таким заданием. Здесь уже с полгода как никто не живет. Жаль, нет времени, чтобы язык тебе развязать.

Он кивает ландскнехтам.

- Кончаем его и сворачиваем лагерь [470](#)

295

Через некоторое время вам начинает казаться, что рядом с вами кто-то гаденько хихикает. Вы мрачно обводите взглядом склоны холмов, но никого не замечаете. Внезапно кто-то пронесится за вашей спиной, задев заплечный мешок. Если у вас есть янтарное ожерелье, то [494](#). Иначе вся ваша реакция бессильна против воришки лепрекона. Радостно вереща, он опять словно в воздухе растворился, а с ним и две любые вещи из вашего снаряжения (выберите сами). Выругавшись, вы выбираете дальнейшую дорогу [167](#).

296

Сбоку поднимается еще одна. Взяли в клещи! Твари очень напоминают богомолов, только ростом они почему-то выше вашего колена. Жуткие

пилообразные челюсти твари, что справа от вас, скрежещут, издавая знакомый "стон", и она припадает к земле. А слева богомол- переросток начинает медленно подбираться ближе. Вы стоите сейчас лицом к руслу, быть может, рвануть к нему [488](#)? Или же вы предпочтете обороняться, не сходя с места [133](#)? ВОЛК [36](#), МЕДВЕДЬ [472](#).

297

Ваше массивное тело тут же охватывает волосяной аркан, но вы делаете рывок и всадника сносит с седла. Один удар тяжелой лапы отправляет бедолагу к праотцам. Вы разворачиваетесь к остальным врагам, но в этот момент шаман кочевников, судорожно роящийся в своих оберегах, резко срывает с шеи одну из фигурок и что-то хрипло выкрикивает. Ваше тело внезапно претерпевает обратную метаморфозу, против вашей воли делая человеком. Рыча от боли (-2 ЖИЗНИ), вы успеваете откатиться за валуны и выхватить меч [29](#).

298

Арбалет отлетает в угол и с щелчком разряжается. Гориллоид хватается за нож и схватка начинается:

ОБЕЗЬЯНОЧЕЛОВЕК сила 11 жизнь 15

После победы [503](#).

299

Выжженная солнцем степь все больше напоминает гигантскую парилку (-1 ЖИЗНЬ), а солнце лишь начинает клониться к западу. И именно оттуда в вашу сторону движутся два всадника. По мере приближения становится ясно - это кочевники-хазраты. Подъехав, они останавливаются. Один из них, высокий и жилистый воин, говорит:

- Доброй дороги, ведьмак. Ты случайно не видел здесь... - и внезапно резко выбрасывает вперед руку. Волосяной аркан со свистом рассекает воздух. РЕАГИРУЙТЕ. Успели вы [178](#), или нет [460](#)?

300

Санитар из монаха неплохой, а компресс оказывается весьма эффективным (+5 ЖИЗНЕЙ).

- Далековато тебя занесло от Академии, юноша, - он бросает быстрый взгляд на ваше лицо. - Недавний выпуск, да?

Ох, непрост монах! Вы дадите ему высказаться [95](#), или переспросите о чем-нибудь, что вас интересует [524](#)?

301

В этой спартански обставленной комнате ваше внимание сразу привлекает винтовая лестница в противоположном углу. Рядом с ней дверь, больше, казалось бы, ничего интересного.

От этого заблуждения вы избавляетесь при виде твари, сорвавшейся с люстры. РЕАГИРУЙТЕ. Если ваша скорость на высоте, то [462](#). Иначе удар ядовитого хвоста положит конец вашему походу...

302

Насколько вы быстры? РЕАГИРУЙТЕ. Успели [225](#), или нет [530](#)?

303

Быстро смешав содержимое бутылочек, вы взбалтываете его и выпиваете одним глотком. По телу разбегается еле заметное покалывание. Действует (+1 СИЛА)! Это Ускоритель реакции, опасный эликсир, действие которого пройдет к утру. Его применение будет стоить вам в будущем примерно месяца жизни, но что-то подсказывает, что это того стоит. Возвращайтесь на [76](#), и дочитывайте параграф.

304

Гоблин изумлен произошедшей с вами метаморфозой, но успевает сорвать зверька со своего плеча и сильно сдавить его. Это скунс! Волна омерзительного запаха слишком мучительна для вашего чуткого звериного обоняния. Вас едва не выворачивает наизнанку и удар по голове отправляет вас в небытие [121](#).

305

Языки пламени окутывают вас - и бессильно гаснут. Иллюзорная ловушка! [54](#).

306

Вскоре на вашем пути попадает гибкое ореховое дерево. При виде аппетитных орехов ваш желудок бурно напоминает о себе. Однако, не стоит забывать, что окружающий вас лес нездоров. Итак, вы можете рискнуть и попробовать орехи [459](#), или же продолжить свой путь, двигаясь на северо-запад сквозь искореженный лес [518](#).

307

Накидав горящих головней, вы наблюдаете за тем, как сухая кора мимикранта занимается огнем. Растение-оборотень корчится, корни взрывают землю, словно дерево пытается убежать. Наконец все кончено, обугленный остов замирает, можно подойти. Учителя были правы, гад сгорел почти мгновенно [66](#).

308

Внутри сарая - груда старья, пыль и паутина. Лишь около входной двери два сундука, явно недавно принесенные. Вы можете открыть сундук побольше [203](#), заглянуть в тот, что поменьше [250](#), или покинуть сарай [234](#).

309

Однако, стоит вам подойти ближе, как со спины парня на вас прыгает какая-то тварь. РЕАГИРУЙТЕ. Успели [249](#), или нет [117](#)?

310

В ответ гигант, разъярившись, отпускает вашу руку и наносит вам удар своим тяжелым кулаком. Вы можете успеть увернуться, если СРЕАГИРУЕТЕ, иначе теряете 4 ЖИЗНИ.

Затем вы вступаете в бой. Гигант чертовски силен, его удары отнимут у вас не 2, а 4 ЖИЗНИ. Зато его скорость оставляет желать лучшего. РЕАГИРУЙТЕ во время каждого раунда. Если вы пропустите удар, но в этом раунде ваша реакция на высоте, то вы успеваете увернуться и ничего не теряете.

ГИГАНТ сила 12 жизнь 15

Победив, можете осмотреть хижину [210](#).

311

Продравшись сквозь кустарник, вы замечаете, что стоите на старой, заросшей бурьяном тропинке. Она разбегается в две стороны: на запад [379](#), и на северо-восток [527](#). Сквозь бурелом продираться вам уже надоело, так что выбирайте.

312

Кости явно человеческие, лежат тут давно... Краем глаза вы улавливаете в траве какое-то движение. РЕАГИРУЙТЕ. Успели [12](#), или нет [102](#)?

313

Еще раз бросьте кубик. Если выпало 5 или 6, а также в том случае, если ваша СИЛА не меньше [13](#), то вам удастся снести гоблина с ног. Если же удар у вас вышел слабее, то [108](#).

314

- Ну, это я знаю, - важно говорит пузатый колдун. - Послушай, ты случайно не находил нигде такую резную шкатулочку из черного дерева?

Вы говорите "да" [549](#), или "нет" (тогда вы прощаетесь) [246](#).

315

Двигаясь под несколькими пристальными взглядами, вы проходите мимо [545](#).

316

Вскоре вы видите, что ветер гонит вам навстречу несколько шаров перекасти-поле. Между прочим, эти бродячие растения разносят свои споры при помощи взрыва. Так не лучше ли свернуть на запад [31](#), или на восток, к дороге [356](#), чтобы избежать встречи с ними? Впрочем, вы можете и смело пойти им навстречу [137](#).

317

- Любая информация в вашем запутанном положении будет как нельзя кстати, - думаете вы, отсчитывая пять золотых. Наемник принимает деньги и говорит:

- Ты парень что надо, но если сунешься дальше, то, скорее всего, погибнешь, и деньги тебе уже не понадобятся. Ты не думай, я про ведьмаков слышан, да только тут по окрестностям такие твари шастают - тебе не потянуть. Без обид. Да и если в руки храмовников попадешь - тоже мало приятного. Их здесь целый отряд, главным у них баронет де Массар. Вояка хороший, но командир никакой. Я от них слинял подобру-поздорову, пока местная нечисть до меня не добралась. Они в небольшой рожице лагерь разбили. Да, и еще... [418](#).

318

-Эй, погоди, - окликает вас гном. Когда вы оборачиваетесь, он бросает вам какой-то предмет. Вы автоматически его ловите - это оказывается небольшой ключ из непонятного, абсолютно черного металла.

-Должен пригодиться, - авторитетно заявляет гном. Вы молча киваете и уходите [93](#).

319

Ваше движение истолковано храмовником однозначно:

-Хочешь драться?! - рычит он и взмахивает своим топором. Опытный боец в доспехах, да еще и на коне - опасный противник. Если МЕДВЕДЬ, то [508](#). Иначе - сражайтесь:

ХРАМОВНИК сила 12 жизнь 13

Если вы победили, то [104](#).

320

Как только ваша нога касается черной ступеньки, сознание меркнет и словно проваливается в бездонный колодец, из которого уже не будет выхода. Какая-то магическая ловушка...

321

Подойдя к стене, вы некоторое время прислушиваетесь. Пока все идет тихо и гладко. Стена, что перед вами, не так уж и высока, примерно четыре ваших роста. Можно попробовать ее преодолеть, но для этого вам потребуются веревка и "кошка". Если они у вас есть, то [170](#). Если же нет, то остается лишь выбирать, с какой стороны вы будете обходить цитадель: справа [241](#), или слева [272](#).

322

Внезапно ущелье расширяется - и вот вы уже покидаете холмы. Нельзя сказать, чтобы вы сильно огорчились по этому поводу - слишком много странной вещей там происходит.

Теперь перед вами равнина, правее, на северо-востоке виден изгиб дороги. Однако вы, похоже, забрали немного западнее, если судить по карте, что показывали наставники. Вам решать двинетесь ли вы на северо-запад [141](#), на север [426](#), или же на северо-восток, к дороге [79](#).

323

Итак, перед вами холл 2-го этажа. В стене справа - две двери, а слева - три. Вы можете обследовать двери [220](#), либо попробовать подняться на третий этаж [60](#).

324

Однако, демон не намерен отступать, и вы понимаете, что предстоит схватка не на жизнь, а на смерть. Он нападает осторожно, стараясь держаться вне досягаемости вашего страшного оружия:

ДЕМОН сила 14 жизнь 16

Если вы ранее сумели ранить его стрелой в руку, то уровень СИЛЫ и ЖИЗНИ демона будет меньше на два пункта. В случае победы [224](#).

325

- Крутой, значит, - радостно скалится хазрат. Затем вдруг становится серьезным:

- Говорят, вы, ведьмаки, ворожить горазды. Мой брат, - он кивает на второго всадника, - почти ослеп на один глаз и животом мучается. Шаман не может, вылечи ты, а? Иначе - убьем, - честно добавляет он.

Можно, конечно, попробовать применить ЛЕЧИЛКУ [293](#), или же вы отрицательно покачаете головой, давая понять, что медицина не ваш конек [420](#).

326

Разрубив в воздухе брошенный в вас аркан, вы понимаете, что теряете драгоценные секунды. Слишком слаженно атакуют трое хазратов. Через пару секунд вас просто собьют с ног и затопчут копытами (если только вы не успеете поставить ЗАСЛОН. Тогда - [448](#)). Иначе, максимум, что вы успеете - прихватить с собой одного кочевника...

327

Интересная штукавина, но зачем она вам может пригодиться - пока неизвестно. Можете взять ее с собой и покидайте склеп: здесь больше нет ничего интересного [64](#).

328

Осторожно отступая, вы спотыкаетесь о камень и неудачно падаете (-2 ЖИЗНИ). Вскочив, вы принимаете боевую стойку, но грифон как сквозь землю провалился ... [441](#)

329

Молниеносный пережат, уходя с линии огня, и одновременно нанося из немыслимой позиции скользящий удар. Короткий всхлип - вы попали в цель.

Проклятые боевые рефлексy! Стоя над разрубленным телом еще одной мертвой дриады, вы понимаете, что ни в чем не виноваты, всего лишь самооборона... Но к горлу почему-то подкатывает горький комок. Аккуратно положив лесных нимф рядом с деревьями, вы уходите дальше по тропе. Здесь вы уже дел натворили [5](#).

330

Уклонившись от второй порции плевков, вы уже всерьез собираетесь изрубить в куски этого "стрелка"- урода, но гад решает не продолжать эту игру в тир и удаляется прочь гигантскими прыжками. Не догнать и при всем желании (собственно, вам и неохота) [45](#).

331

Бесполезно, вы безнадежно проигрываете демону в скорости. Попытка отмахнуться мечом от атаки тщетна и демон настигает вас [428](#)

332

Мощный удар узловатой дубины сбивает вас с ног. Бросьте два кубика и отнимите выпавшее от своей ЖИЗНИ [65](#). Если же вы выбросите дубль, то, увы, уже не встанете - проломлена грудная клетка...

333

Мастерский удар разваливает хазрата пополам. Слева выезжает еще один кочевник, но не успевает развернуться и пролетает мимо. Что ж, уже одним меньше [29](#).

334

Метко брошенный камень разбивает поганцу череп. При виде этого крысюки издают горестные вопли и разбегаются кто куда. И так, жоака вы уложили, но вот наездник убежать и не собирается. Придется принимать бой - аллигатор прижал вас к воде [409](#).

335

Несколько огромных скачков - и вы буквально залетаете под прикрытие деревьев [363](#).

336

Подходя к реке, вы первым делом высматриваете мост. Наконец, различив в воде несколько почерневших свай, вы понимаете - это все, что от него осталось. Вы можете забрать чуть правее и осмотреть останки сгоревшего моста [148](#), или же продолжить свое движение к мельнице [467](#).

337

Осторожно заглянув сверху, вы видите прелестную белокурую девушку в изорванной рубахе. На дне ямы видны несколько кольев - бедняжка провалилась в волчью яму, хорошо хоть жива осталась. Она умоляюще протягивает к вам руки:

- Помоги мне, добрый ведьмак!

Вы можете ответить ей, что не такой уж вы и добрый [504](#), или же позволить себе улыбнуться и протянуть ей руку [99](#).

338

Похоже, своими перемещениями вы пока никого не потревожили. Итак, вы стоите у небольшого деревянного строения позади центральной башни цитадели. Вы можете зайти внутрь сарая [308](#), либо двинуться к башне [234](#).

339

Река все приближается, и вы невольно ускоряете шаг. Проходя мимо хижины, вы внимательно ее рассматриваете. Ничего особенного, довольно убогая лачуга, судя по всему - необитаемая. Что вы предпримете: зайдете внутрь хижины [383](#), или обогнете ее [174](#)?

340

Со склона навстречу вам неуклюже спрыгивает кряжистый пещерный тролль. Его глаза жмурятся от яркого дневного света, но он атакует, размахивая здоровенной дубиной:

ТРОЛЬ сила 9 жизнь 12

Убив его, осматриваете труп. Странно, очень странно - в Академии вам недвусмысленно утверждали, что горные тролли существа сугубо ночные, днем впадающие в спячку. С другой стороны вы понимаете, что столкнись вы с ним ночью где-нибудь в пещере, и вы бы так легко не отделались.

На шее у него висит симпатичный костяной амулет в виде чьей-то рогатой головы. Можете взять его и уходите [515](#).

341

Удар о землю - и четыре мохнатых лапы рывком бросают вас к спасительным деревьям [363](#).

342

Песчаное дно будто взрывается вам навстречу и челюсти огромного песчаного тарантула заканчивают ваш поход...

343

Еще с одним хазратом вы сталкиваетесь около идола:

ХАЗРАТ сила 10 жизнь 12

Победа [532](#).

344

Куда вы направитесь теперь:

к холмам, виднеющимся на северо-востоке [132](#),
на северо-запад, где из травы поднимается бледный дымок [442](#),
прямо на север [514](#).

345

Гарпии атакуют вас по двое

1-АЯ ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

2-АЯ ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

Когда вы убьете одну из них, то присоединится и третья

3-Я ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

Когда же вы убьете еще одну, то [82](#).

346

- Аксион, - задумчиво говорит старик. - Ну и вопросыки задаешь.

Он изучающе смотрит на вас, вы демонстративно усаживаетесь на скамью, показывая, что никуда не торопитесь.

- Аксион, юноша, был великим чернокнижником прошлого. Это был титан черной магии, гений в своей области, но, как известно на косу всегда найдется камень. Он был убит, прах его развеян по ветру, а цитадель искусно спрятана от посторонних глаз.

Так-так, уже интереснее, вы невольно затаили дыхание, слушая загадочно осведомленного трактирщика, и он эффектно завершает рассказ:

- Честно говоря, кое-кому из его слуг удалось выжить [91](#).

347

Руины пусты и безжизненны. Но первое впечатление обманчиво - стоит вам пройти через разрушенную стену, как изо всех щелей выплескивается волна нечисти. Это гулы - пожиратели трупов. Существа сугубо ночные, они прикрывают глаза лапами, но нюх у них отменный. Костлявые твари сжимают кольцо, их тут десятка два. Вы примете бой [102](#), или попытаетесь спастись бегством [73](#)?

348

- Сотник Субэдай дал мне это, - на вашей вытянутой руке закачался оберег-змейка, - и передавал большой привет.

Настороженность на лицах хазратов сменяется откровенными ухмылками:

- Сотник? Скорее десятник! Ну, Субэдай!

Похоже, лед сломан, можно тоже улыбнуться [424](#).

349

Оказывается, прыжок твари был отвлекающим, она выпустила свои жесткие крылья и теперь пытается притормозить, поскольку траектория полета

подставляет ее бок под удар одного очень прыгучего ведьмака. Вы всего на секунду зависаете в воздухе, но этого достаточно [6](#).

350

В дверном проеме стоит Рамарес, ведьмак первого круга, один из ваших наставников, и с любопытством вас разглядывает:

- Так-так, - холодно улыбаясь, говорит он. - Похоже, я недооценил тебя, юноша.

Какой-то частью своего сознания вы отмечаете, что выглядит он неважно-правая рука висит на перевязи, голова замотана окровавленными бинтами. Но главное - вы настроены получить ответы на свои накопившиеся вопросы, даже если их придется вырывать клещами.

Рамарес тем временем замечает яростный блеск в ваших глазах и понимающе говорит:

- Что, парень, окончательно запутался? А ведь все очень просто - старый лис Ледейл использовал тебя как пушечное мясо.

Видишь ли, эта цитадель, - он обводит рукой стены, - четыреста лет назад принадлежала Аксиону, гениальному чернокнижнику. Его погубила собственная самонадеянность и внезапность атаки шестерых магов Белого Братства. Четверо из них погибли, но и Аксион тоже. Оставшиеся двое замаскировали цитадель и запечатали все выходы с помощью мощнейших заклятий, собираясь вернуться и исследовать сокровища мертвого колдуна. Увы, они сгнули вместе с Белым Братством во время кровавых усобиц Золотых Лилий. А четыре века спустя во время своих странствий цитадель обнаружил я.

Защитная магия изрядно ослабла за столь долгое время, но мне пришлось изрядно потрудиться, чтобы проникнуть внутрь. Ты даже не представляешь, какое могущество скрывается в артефактах Аксиона. В чем-то я уже разобрался, в чем-то надеюсь разобраться, и, знаешь ли, не испытываю нужды в компаньонах, - с этими словами он медленно извлекает из-за спины меч [543](#).

351

Не без усилий сорвав крышку, вы видите внутри пожелтевший лист пергамента, весь исписанный странными письменами. Но тут, прямо на ваших глазах, он рассыпается в прах. Слишком долго здесь пролежал этот документ. Ничего не поделаешь, надо уходить [5](#).

352

Увы, безуспешно. Гигантский удав получит хороший обед...

353

Не отвлекаясь на разговор, вы настороженно следите за Фата-морганой, и, тем не менее, атака едва не застает вас врасплох. РЕАГИРУЙТЕ. Вы успели [402](#), или нет [41](#)?

354

Есть ли у вас эльфийская стрела? Да [466](#), нет [482](#).

355

Однако, едва вы прикасаетесь к ручке двери, мощный разряд отбрасывает вас обратно ([-4](#) ЖИЗНИ). Ваши волосы встали дыбом, сердце бешено колотится - закоротило вас неслабо. Вернитесь на [220](#), в эту дверь не войти.

356

Вскоре становится видно, что по правую сторону дороги растет большое раскидистое дерево. Однако хлопанье крыльев в вышине заставляет вас поднять голову - и меч сразу оказывается у вас в руке. На вас пикируют сразу три гарпии, хищно вытягивая когтистые лапы. Схватка неизбежна, и очень нелегкая. Вы примете бой прямо здесь [12](#), или попытаете добежать до дерева, чтобы использовать его как прикрытие [289](#)?

357

В каком направлении вы предпочтете двигаться, покинув рожицу: на северо-восток [131](#), север [477](#), северо-запад [110](#), или же на запад, туда, где равнина усеяна валунами [67](#)?

358

Пройти вам удастся совсем немного. Дальнейший путь в северном направлении преграждает широкая расщелина в земле. Не перепрыгнуть. Остается лишь двинуться вдоль нее, надеясь вскорости обойти. Какое направление вы выберете: на запад [407](#), или на восток [51](#)?

359

- Ну и топай тогда своей дорогой, - недружелюбно замечает эльф. На мгновение, всего одно мгновение, стрела отходит в сторону. Прицел сбит и вы можете попробовать вышибить лук из рук эльфа [189](#), или же вы не будете строить из себя крутого и просто пройдете мимо [236](#).

360

Вскоре на пути попадается небольшой ручей. Через него перекинута бревно, по которому вы легко переходите на другой берег. Подойдя к раскидистому многолетнему дубу, вы замечаете чуть поодаль какой-то блеск на земле... Внезапный шорох над головой. РЕАГИРУЙТЕ. Вы успели [440](#), или нет [9](#)?

361

Тварь неуклюжа, и вы, легко уйдя от щелкающих челюстей, вырываете у нее из бока кусок прогнившей плоти. Какая гадость! Тошнотворный вкус сводит челюсти судорогой ([-3](#) ЖИЗНИ), и вы понимаете неудачность своего выбора. Уж лучше срзиться в человеческом облике [445](#).

362

Выхватив из мешка эльфийскую стрелу, вы видите, что руны на ней вспыхнули ярким светом. Ваши действия: подпустить демона поближе и нанести ему этой стрелой удар [165](#),

метнуться к откатившемуся в угол арбалету Тхана [42](#).

363

Переводя дух, вы наблюдаете, как птеродактиль делает круг над верхушками деревьев, и, разочарованно вереща, удаляется. Что ж, вы опять выжили [547](#).

364

Изнутри хижина обставлена крайне убого, по пыльной обстановке ясно, что брошена она уже довольно давно. На колченогом столе посреди комнаты стоит медный котелок. Можете взять его и уходите [208](#).

365

Вскоре вы подходите к деревьям и вашим глазам открывается крохотное озерцо в центре рощицы. Его окружают четыре древние обломанные колонны. На лужайке рядом с водоемом резвится группа каких-то невысоких, ростом чуть выше вашего колена, черных мохнатых существ. Они с азартом пинают мяч, но вот один из них оборачивается и вы понимаете, что перспектива утолить жажду откладывается. Это крысюки, подлый и мерзкий полуразумный народец. Вас они уже заметили и, возбужденно вереща, рассыпаются по поляне, извлекая свое крохотное оружие. Ну-ну, десяток уродцев для ведьмака - это же раз плюнуть... Громкий рык сотрясает воздух, крысюки заходятся в пронзительных воплях, и из-за деревьев появляется нечто [37](#).

366

Проблема переправы волнует вас все сильнее. Пройдясь по берегу, вы замечаете замаскированный в прибрежных кустах плот. Быстрый осмотр энтузиазма не добавляет. Бревна плотика сколочены кое-как и вообще, что-то он хлипковато выглядит. С другой стороны, это какое-никакое, а плавсредство, да и речушка на вид спокойна и безмятежна. Итак, вы возьмете шест и оттолкнетесь от берега [425](#), или же предпочтете не рисковать и прогуляетесь по берегу на восток [280](#), или на запад, к останкам моста [148](#).

367

Пойманная дриада слабо всхлипывает, прижимаясь к вашей груди. Сквозь рыдания можно разобрать лишь некоторые ее слова:

-...проклятые гарпии... за что? ... мир взбесился...

Малышка до смерти напугана, это чувствуется. Но вот она вдруг отстраняется и отходит к израненному телу своей подруги. Бережно подняв ее с земли, она зло бросает:

- А где был ты, ведьмак? Не находишь, что явился поздно? - и поворачивается, чтобы уйти.

Вы можете поинтересоваться, не нужна ли помощь [153](#), или проводить ее взглядом и идти своей дорогой [5](#).

368

Ах ты незадача, это какая-то разновидность радуницы или "медвежьей порчи". Никто не знает, почему так получается, но даже того, что вы попробовали, хватит на то, чтобы у вас теперь около месяца не получилось перекинуться в МЕДВЕДЯ. Отныне этот оборотень для вас - табу. Теперь - уходите [57](#).

369

Сквозь гул в голове доносятся крики:

- Это браслет де Жемрайна! Этот скот убил его и ограбил!

Вы из последних сил пытаетесь сосредоточиться и поднять голову, чтобы рассказать об обстоятельствах поединка, но тщетно [470](#)

370

- Не твое дело, падаль! - и ваша голова отшатывается назад от хлесткой пощечины (-2 ЖИЗНИ). Вернитесь на [173](#) и сделайте другой выбор

371

Вырвавшееся облачко пыли заставляет вас расчихаться (-1 ЖИЗНЬ). Внутри небольшого углубления лежит массивная шкатулка из черного дерева. Она заперта. Судя по весу, в ней или ничего нет, или же что-то очень легкое. Вы можете попробовать ее взломать [351](#), либо захватить с собой закрытую (она займет два места) и уходить [5](#).

372

Вокруг мечутся крысюки, а один из них (наверное, самый наглый), высовывается из-за колонны и бросает в вас дротик. РЕАГИРУЙТЕ. Успели [512](#), или нет [100](#)?

373

Навстречу вам скачет всадник. Это рыцарь-храмовник, и он не настроен на разговор. Подъехав, он спешивается, достает меч и спокойно говорит:

- Защищайся, нечисть.

Вам ничего не остается, как принять бой:

ХРАМОВНИК сила 11 жизнь 11

Если победа за вами, то [159](#).

374

Взревев, леший выпрыгивает на поляну и нападает. Из его горла рвется рычание - видать, совсем ошалел от запаха крови и потому попался на вашу провокацию:

ЛЕШИЙ сила 10 жизнь 12

Победа [128](#).

375

Сделав особый магический жест, вы на несколько секунд защищаете себя от хлещущих веток, и, придя в себя ... [511](#).

376

Стрела со звоном ударяется в каменный бок идола. Топот приближающихся копыт заставляет вас:

метнуться в проход между валунами [49](#),

нагнуться и зачерпнуть рукой горсть песка [484](#),

сжать меч и приготовиться рубить, когда всадники будут рядом [406](#).

377

Прямо у вас на дороге расселся коренастый гоблин, на плече которого примостился пушистый зверек, похожий на бурундука. Увидев вас, он поднимается и радостно скалится:

- Привет тебе, путник. Во что будешь играть: в кости, - он извлекает из кармана стаканчик, - или в гоблинский отбой?

Последнюю реплику он сопровождает сжатием кулаков, просто огромных для такого коротышки. Итак, вы можете согласиться на кости [497](#), на абсолютно неизвестный вам "отбой" [525](#), или атаковать нахала [231](#). **ОБОРОТЕНЬ** [304](#).

378

Подойдя ближе, вы видите, что на одном из вязов с ветки свисает нечто, напоминающее черный кожистый кокон. Что-то знакомое, но все же непонятное. Возможно, лучше обогнуть эти деревья [259](#), или же вы рискнете приблизиться [197](#).

379

Постепенно тропинка заводит вас в лесистое ущелье [208](#).

380

Но куда же направиться: дальше, на север [59](#), или же свернуть на северо-восток, к дороге [211](#)?

381

Ваша попытка увенчается успехом только в том случае, если ваша СИЛА не меньше 13 (сгодится и МЕДВЕДЬ). Тогда у вас получится разжать челюсти этой ловушке [528](#).

Иначе, потеряв с хлещущей кровью еще 2 ЖИЗНИ, остается лишь рубануть по барельефу мечом [449](#).

382

Если вы встречались с Адской Гончей, то [88](#). Иначе схватка с демоном кратка и самоубийственна. Ваш меч не способен пробить его чешую.

- Заговоренный он, что ли? - мелькает в вашей голове последняя мысль [428](#).

383

Едва вы отворяете дверь, как метнувшаяся откуда-то сбоку гигантская лапища хватает вас за руку. Перед вашим взором предстает огромный, абсолютно лысый человек. Пуская слюну и дебилно ухмыляясь, гигант сжимает вашу правую руку со страшной силой (- [2](#) ЖИЗНИ). Запястье хрустит, вытащить меч вы уже не успеваете. Корчась от боли, вы можете лишь врезать ему свободной рукой в челюсть [310](#), либо ударить его ножом под ребра (если у вас, конечно, есть кинжал или хотя бы метательный нож) [538](#).

384

Прямо по курсу, земля усеяна различного размера камнями, между которыми пробивается желтая трава [222](#), на северо-востоке видна рожица, совсем крохотная [365](#), а высохшее русло уводит на северо-запад [40](#). Выберите направление.

385

Одновременно с вашим первым шагом из стены с щелчком вылетает стрела. РЕАГИРУЙТЕ. Если вы не успеете увернуться, то получите серьезную рану (-4 ЖИЗНИ). Ту же операцию придется проделывать на каждой из оставшихся четырех белых ступенек. Если вам это удастся, то [323](#). Если же вы сочтете белые ступеньки слишком опасными, то можете попробовать ступить на черную [290](#), либо взбежать по перилам [185](#).

386

Вы оказываетесь в шикарно обставленной комнате. Стены увешаны гобеленами и разнообразным оружием: мечи, секиры, щиты, даже боевой молот есть. На полу лежит здоровенный золотой саркофаг. Он находится в центре нарисованной пятиконечной звезды-пентаграммы. В углу стоит резной столик, рядом с ним дверь, инкрустированная самоцветами, но ваше внимание привлекают разбросанные по столу предметы. Высушенные головы, какие-то амулеты, непонятные приборы явно магического предназначения - и посреди всего этого чародейского инструментария стоит простенькая на вид иконка. Вот и отыскан след реликвии. Вне всякого сомнения, это икона святой Исины.

Но тут ваши размышления прерывает звук приближающихся шагов. [277](#).

387

Узнав своего лесного (и куда более крупного сородича), степные хищники беспокойно останавливаются. Всем своим волчьим чутьем вы чувствуете - что-то не так, они уже сыты и им очень не хочется нападать. Наконец волки, рыча, поворачиваются и трусят прочь [447](#).

388

Ничего подобного вам в Академии не преподавали. Больше всего эта тварь напоминает гигантского, в два ваших роста, пса, с которого содрали почти всю плоть. По идее, подобный монстр вообще не может быть живым. Но его глаза горят мрачным багровым огнем, и, поскрипывая оставшимися сухожилиями, он бросается на вас. Ваши действия:

ВОЛК [361](#),

СУСТОК [496](#),

старый добрый меч [445](#).

389

- Это да, - важно говорит колдун. - Я такой.

В качестве наглядной демонстрации он протягивает к вам руку. Такое ощущение, что вас хватают за горло и поднимают в воздух. Очень неприятно, надо сказать (-2 ЖИЗНИ).

- Впечатляет? - интересуется колдун, опуская вас на землю. Растирая пострадавшую шею, вы можете кивнуть [314](#), либо показать ему неприличный жест [89](#).

390

Из-за валуна внезапно появляется огромный косматый троглодит, замотанный в медвежью шкуру. Огромная дубина, размерами с немаленькое дерево, без труда порхает в его ручищах. Вы немедленно обнажите меч [65](#), или попробуете ему что-нибудь сказать [332](#)?

391

Внутри царит полумрак. Сквозь трещины в каменных плитах пробивается бурьян. Посреди небольшого помещения, в котором вы очутились, расположено конусообразное возвышение. На его плоской вершине лежит кинжал с перламутровой отделкой на рукоятке, явно старинной работы. Вы можете попробовать присвоить его [187](#), или же покинуть здание [5](#).

392

Внутри башни хорошее освещение. Пройдя по коридору, вы попадаете в небольшой холл. Сразу чувствуется древняя солидная архитектура. Перед вами две лестницы. Одна уходит вниз, оттуда слышны какие-то приглушенные голоса. Вторая ведет наверх, у нее почему-то разноцветные ступени. В стенах справа и

слева - по двери. Ответы на ваши вопросы, похоже, опять откладываются. Решайте, куда двигаться: по лестнице вниз [124](#),
наверх [430](#),
в дверь справа [127](#),
в дверь слева [58](#).

393

Монстр, рыча надвигается на вас. Вы принимаете бой:

МУМИЯ сила 10 жизнь 14

Одолев его, вы можете попытаться забрать пирамидку-летунью [327](#), либо покинуть склеп [64](#).

394

... Что там, где странная сеть опускается на землю, трава внезапно начинает чернеть. Эта сеть вполне могла бы накрыть и вас - при этой мысли пробирает дрожь. Но тут щелкающие звуки сверху заставляют вас поднять голову. Перепрыгивая с камня на камень, к вам спускается здоровенный, ростом не ниже ваших колен, паук. Так это паутина! А ее "автор", осознав, что вы еще живы, останавливается и начинает отступать. Ваш выбор - будете нападать [237](#), или осторожно ретируетесь [434](#).

395

Песок на дне ямы приходит в движение, и оборотень быстро выпрыгивает из нее, но появившийся оттуда песчаный тарантул успевает вцепиться ему в ногу. После короткой борьбы волк вырывается и отползает, но лишь за тем, чтобы умереть от вашего удара [279](#).

396

- Я мог бы убить тебя прямо сейчас, - заявляет эльф, - но мне претит подлое убийство. Скажу честно - мне чертовски необходима эта пирамидка, а вот тебе она пригодится вряд ли. В обмен на нее могу тебе предложить либо одну неплохую магическую вещицу, либо кое-какую информацию. Если же ты отказываешься от обмена, - эльф отбрасывает лук, - то остается лишь вызвать тебя на честный поединок.

Вы выбираете артефакт [96](#), информацию [262](#), или схватку [189](#)?

397

Незамедлительно следует реплика:

- Ну и иди себе дальше, ищейка!

Тетива натянута до упора, так что делать нечего. Осторожно обходя разъяренную дриаду, вы ступаете на тропу [5](#).

398

Дорога по высохшему руслу нетрудна, однако оно постепенно выгибается к северу. Внезапно ваш наметанный взгляд выхватывает что-то, блеснувшее в корневище вывороченного полусгнившего пня, свисающего над руслом. Попробуйте извлечь "блестяшку" [71](#), или же продолжите путь [421](#)?

399

Вскоре дорога остается далеко позади [257](#).

400

Изготовившийся к атаке монстр презрительно ухмыляется, явно собираясь сказать что-то неприятное. Внезапно безмерное удивление озаряет морду демона, ибо из его собственного рта доносится абсолютно незапланированный ответ:

-Тебе понадобится молот и щит...

Он зажимает пасть своей когтистой лапой и испуганно обводит комнату глазами. Едва его взгляд останавливается на иконе, он за пару секунд понимает, в какую ловушку вы его поймали. Вам, однако, этого времени хватает на то, чтобы метнуться к стене и сорвать с нее молот, единственный в комнате. Но щитов на стене два: справа от молота висит треугольный, с изображением льва, вставшего на дыбы, а слева - большой прямоугольный, простенький, безо всякой чеканки. Какой щит вы выберете: правый [85](#), или левый [474](#)

401

Ущелье все поднимается и вскоре выводит вас в густой перелесок. Сквозь него ведет широкая тропа, уходящая в северо-восточном направлении. Вы двинетесь по ней [24](#), или же предпочтете углубиться в чащу, двигаясь строго на север [229](#)?

402

Один из эфемерных отростков твари устремляется к вам, но лишь рассекает воздух - вы уже переместились в сторону.

- Отменная реакция, - констатирует Фата-моргана [252](#).

403

Вы снова скрещиваете мечи:

НАЕМНИК сила 11 жизнь - остаток

Убив, обыскиваете его и находите один золотой, стальной крюк - "кошку" и обтянутую кожей рукоять кинжала. Берите все, что хотите, и идите на [186](#).

404

Река заметно приближается. Вскоре вы видите, что на ее берегу прямо по вашему курсу стоит водяная мельница. Правда, лопасти ее не вращаются, да и выглядит она необитаемой. Вы можете двинуться к ней [336](#), или забрать немного северо-восточнее к невысокому холму [200](#).

405

Гарпии набрасываются на вас:

1-Я ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

2-Я ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

3-Я ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

Стоит вам убить всего одну, как [468](#).

406

Всадник уже рядом, и, выпрыгнув, вы разрубаете его страшным ударом. Но... о, дьявол! С другой стороны, оказывается, вылетел еще один хазрат с натянутым луком. Стрелу в шею вы получаете, даже не успев к нему повернуться...

407

Идти приходится довольно долго, но, наконец, расщелина обрывается, и вы начинаете ее огибать [179](#).

408

Эта тварь телепат! Открытие это нисколько вас не радует. Во время боя он просто считывает все ваши намерения. Придется положиться на свою скорость и драться на одних рефлексах. Перед каждым раундом схватки вам придется РЕАГИРОВАТЬ, и если ваша скорость окажется недостаточной, раунд для вас автоматически проигран. Метательный нож и СГУСТОК по понятным причинам бесполезны: МУТАНТ - ТЕЛЕПАТ сила 10 жизнь 13

Победа [166](#).

409

Вы начинаете смертельную пляску вокруг двухголового аллигатора. Если вы не успели прикончить вожака крысюков, то [145](#). Иначе - к бою:

АЛЛИГАТОР - МУТАНТ сила 12 жизнь 13

Вдобавок, если во время схватки у крокодила выпадет дубль, то он ударит вас своим хвостом. Если вы не сталкивались ранее с его подобным трюком, то удар достигает цели (-5 ЖИЗНЕЙ). Последующие дубли этим уже не грозят - хвоста вы теперь опасаетесь.

Победив [83](#).

410

На первый взгляд ничего опасного не видно, только вот какая-то серебристая дымка планирует в воздухе. Похоже, на вас медленно опускается что-то очень тонкое и легкое, почти невесомое, но вполне материальное. Надо реагировать, но как? Можно привстать и рубануть ее мечом 2, кувырнуться вперед [302](#), или назад (с этой стороны ее конец вроде бы поближе) [443](#), или же ЗАСЛОН [499](#)?

411

Безболезненно достигнув лестницы, вы поднимаетесь наверх [107](#).

412

Ваш меч со свистом вылетает из ножен. Три голодранца? Раз плюнуть!

1-ЫЙ РАЗБОЙНИК сила 8 жизнь 8

2-ОЙ РАЗБОЙНИК сила 8 жизнь 8

3-ИЙ РАЗБОЙНИК сила 9 жизнь 8

После победы [267](#).

413

Бег по такой жаре обойдется в одну ЖИЗНЬ. Удаляясь от дороги, вы переходите на шаг и движетесь на запад [130](#), северо-запад [365](#), или северо-восток [501](#).

414

Птеродактиль с размаху вмазывается в невидимую преграду и пронзительно верещит. Достигнув спасительных деревьев, вы оборачиваетесь и видите, что тварь потрясенно трясет головой, но в воздухе себя все же удерживает [363](#).

415

- Чего еще от вас, людей, ожидать, - презрительно хмыкает гном. В его руке внезапно оказывается миниатюрный арбалет. Надо же, мерзавец был начеку... РЕАГИРУЙТЕ. Если ваша реакция запаздывает, то вы теряете три ЖИЗНИ, не успев увернуться от его выстрела.

Тем временем гном поднимает руку с еще одним арбалетом, но вы уже благоразумно скрываетесь за камнями. Не гном, а ходячий арсенал какой-то попался [93](#).

416

- Совсем обнаглел? - шипит всадник, и, привстав на стременах, плюет вам в лицо. Впрочем, плевков не долетает, но оскорбление нанесено. Возьметесь за меч [319](#), или же проигнорируете благородного хама [491](#).

417

Прыжок успешен, но следом за вами прыгает один из всадников. Приземляясь, вы откатываетесь в сторону, готовясь к бою, однако песок в яме вдруг будто взрывается. Гигантский песчаный тарантул хватает хазрата на пике прыжка и кочевник вместе с лошастью пропадает на дне ямы. Тут вы понимаете, что слишком увлеклись зрелищем, и бросаетесь к валунам, но все же успеваете получить стрелу в бок (-3 ЖИЗНИ) [29](#).

418

- Значит так, парень. Ежели ты отсюда погрешь прямо, то вскоре упрешься в развалины какого-то древнего форта, - говорит наемник. - Соваться туда и не моги думать - кто такие гулы, ты, как я полагаю, знаешь?

Вы киваете - о ночных пожирателях падали вы наслышаны, опасная нечисть. Наемник тем временем удаляется в южном направлении. Что ж - уговор дороже денег [186](#).

419

Но разрубленные края "коврика"- ловушки тут же срстаются! От адской боли вы падаете на пол, чувствуя, как плавятся кости ваших ног...

420

- Айя! - пронзительный клич хазратов сопровождает их атаку:

1-ЫЙ ХАЗРАТ сила 11 жизнь 10

2-ОЙ ХАЗРАТ сила 10 жизнь 10

Если вы вышли победителем, то [115](#).

421

Вскоре русло высохшего ручья приводит вас к небольшой песчаной яме. По песку время от времени пробегает еле заметная рябь. Такое ощущение, что там что-то притаилось! Вы медленно отступаете назад, выпрыгиваете из русла и понимаете, что вокруг настоящий лабиринт из валунов [67](#).

422

Едва вы переступаете порог, как дверь за вашей спиной гулко захлопывается. Всех ваших усилий не хватает, чтобы ее выломать. Потолок комнаты-пресса тем временем начинает медленно опускаться.

Вас спасет лишь наличие у вас одного из ключей - черного или бронзового. Любым из них вы сможете открыть дверь и выскочить обратно в холл первого этажа [392](#). Если же ключей у вас нет, то быть вам раздавленным в лепешку...

423

Оказывается, в кустах притаилась замаскированная землянка, вход в которую затянута полинялой оленьей шкурой. Интересно. Что вы предпримете: зайдете внутрь [260](#), попытаетесь поймать того, кто от вас удирал [56](#), или двинетесь дальше [479](#)?

424

Краткий разговор с шаманом дает вам кое-какую полезную информацию. Оказывается, вы находитесь на территории давно заброшенного святилища хазратов.

- В древности, - говорит шаман, - этими местами правило великое зло и наши предки ушли отсюда. И сейчас, спустя много веков, зло возвращается. Кто-то вновь гневает богов, творя черное колдовство и изменяя живую плоть.

Животные и растения здесь ведут себя ненормально, я даже не могу с ними общаться, а чем дальше на север, тем страшнее перемены. Источник всего этого где-то за рекой, но мои попытки магического сканирования бесполезны. Такое ощущение, что лес завешен черной пеленой. Не знаю, что принесло сюда тебя, ведьмак, - шаман искоса смотрит на вас, - но, на мой взгляд, ты слишком молод и неопытен, чтобы выжить здесь. Глядя на тебя, я вижу линии твоего будущего, - он прикрывает глаза. - Схватки, боль, обман...

Шаман открывает глаза и взгляд его печален:

- Одно могу сказать тебе, воин: если ты пройдешь этот путь до конца, то тебе суждено измениться. Мир в твоих глазах больше никогда не будет ясным и дружелюбным.

Напоследок кочевники оставляют вам кусок вяленого мяса (когда надумаете съесть +2 ЖИЗНИ) и уезжают. Шаман успеваеет напоследок крикнуть:

- Берегись ястреба и черных ступенек, парень, - и скрывается за валунами, оставляя вас в глубоком раздумье по поводу того, во что же вы все-таки вляпались [57](#)

425

Вы напряженно вслушиваетесь в плеск воды, но ничего подозрительного не происходит. Беспрепятственно переправившись, вы спрыгиваете на твердую землю [125](#).

426

Вскоре на вашем пути попадается какая-то яма. Проходя мимо, вы замечаете в ней чье-то тело. Спустившись, осматриваете его. Судя по окровавленному белому плащу, это храмовник. Бедняге досталось - большая часть трупа напоминает кровавую кашу. Рядом с ним валяется подсумок. Этому парню он уже ни к чему, и вы извлекаете оттуда два золотых и перстень с топазом.

Затем вы внимательно осматриваете окрестности, но не замечаете ничего подозрительного. Правее по-прежнему видна дорога, на северо-западе однообразная равнина начинает бугриться, и нигде не видать ни души. Итак, вы двинетесь на север [316](#), возьмете северо-западнее [31](#), или пройдется к дороге, на северо-восток [356](#).

427

Бесшумно поднявшись по ступеням, вы оказываетесь на стене [540](#).

428

В следующую секунду мощный удар когтистой лапы проламывает вашу грудную клетку. Последнее, что вы слышите - победный хохот демона:

- Теперь весь мир у моих ног! ...

429

Поднимаясь по склону, замечаете высоко в небе гигантскую птицу. Острое зрение ведьмака не может ошибаться, но это кажется невероятным - похоже, размах ее крыльев достигает трех метров!

Очувтившись на гребне холма, вы понимаете, что он невысок, и холмы поодаль заслоняют обзор. Зато вы видите, что и справа от вас расположено ущелье. Вы спуститесь и двинетесь по нему [281](#), или же вернетесь туда, откуда поднялись и продолжите свой путь [360](#)?

430

Подойдя ближе, внимательно рассматриваете лестницу. Черная ступень, белая, черная, белая, и так десять чередующихся ступеней. Чует сердце - что-то здесь не то.

Вы можете подняться по белым ступеням [385](#), предпочесть черные [290](#), или же вскочит на перила и взбежать наверх по ним [185](#).

431

Походив вокруг, вы постепенно складываете в уме план древнего здания. Похоже, эта арка располагалась в самом центре. Задумавшись, вы ненароком проходите сквозь арочный проем. Вас еле заметно сотрясает неведомая сила (-1 ЖИЗНЬ) и вы понимаете, что в арке дремлет какая-то магия. Весь ваш изначальный набор ЗАКЛИНАНИЙ восстановлен! Вы можете покинуть пруд на этой приятной ноте [344](#),

или рискнуть пройти сквозь арку еще раз [471](#).

432

- Гони восемь монет, - безапелляционно заявляет леший. Если вы согласны (и в состоянии) заплатить, то он вас пропустит. Также вместо денег его устроит золотой браслет. Если вы платежеспособны, то [128](#).

Иначе - только бой [521](#).

433

Короткая стрела вонзается вам в бок (-5 ЖИЗНЕЙ), отбрасывая назад. Хрупкая фигурка протягивает руку к колчану. Тут уж не до разговоров. Прыжок [329](#).

434

Ущелье постепенно забирает вверх, а вы походя все еще размышляете. Ведь судя по тем знаниям, что вы приобрели в Академии, пауки-ловильщики на людей обычно не охотятся [322](#).

435

Вскоре становится понятно, что дорога, которая была слева от вас, забирает все восточнее и попросту заканчивается у двухэтажного деревянного строения. То ли карта врет, то ли вы забрели куда-то не туда.

Что предпримете:

двинетесь на север, к деревянному строению [22](#),
попробуете пересечь дорогу, направившись на северо-восток [399](#).

436

- Присаживайся, - он кивает на наиболее чистый столик. - Сейчас что-нибудь сварганю.

Вы садитесь, он подходит и, выставляя на стол тарелки, приговаривает:

- Вот и еда! [91](#)

437

Атаковавшая вас тварь уже приземлилась в паре метров от вас и разворачивается [296](#).

438

Чертовски больно (бросьте кубик и отнимите выпавшее от своей ЖИЗНИ), даже одежда ваша задымилась в том месте, куда угодил меткий плевок коварной твари. Громадный прыжок - и она атакует:

ПРЫГУН сила 10 жизнь 12

Победив, осматриваете труп. О таком в Академии не рассказывали, вдобавок в глаза бросаются явно асимметричные формы - наверняка мутант. Но откуда он здесь? [45](#)

439

Юркой стрелой вы выскальзываете из пут, и в два прыжка скрываетесь за деревьями. Вслед вам летят стрелы, но ни одна не попадает. Когда вас застигает обратное превращение, вы обнаруживаете, что все ваши деньги и вещи из мешка остались у храмовников.

- Зато ноги унес, меч при мне, и голова на плечах. - Вас учили в любых обстоятельствах мыслить позитивно и не жалеть утраченного. Вы и не жалеете. [463](#)

440

Сделав спасительный кувырок в сторону, вы медленно встаете, наблюдая за предательским дубом, на стволе которого внезапно разверзлась сырая вонючая пасть (или дупло?). Вы уже вне радиуса действия этого растения-мимикранта и можете спокойно наблюдать за тем, как его ветви слепо хлещут по сторонам в поисках добычи. Впрочем, одно дело изучать мимикрантов в Академии, а совсем другое - столкнуться с ним вживую. Хотя определенная польза в учебе есть - помимо классификации нечисти вас учили еще и тому, как ее убивать. Мимикранты бессильны против огня. Но придется потратить время, чтобы развести костер. Вы пойдете на это [307](#), или же двинетесь дальше по ущелью [146](#)?

441

Да и на траве от него никаких следов. Вздох облегчения вырывается из вашей груди - это был всего лишь мираж. Но стоп - ведь мираж, как вас учили, лишь отражение какого-то куска реальности, как правило где-то неподалеку.

От мысли, что по округе бродит грифон, становится не по себе. Но надо решать, куда идти дальше: прямо, на север [501](#), или же к дороге, на запад [256](#), или северо-запад [469](#).

442

Через некоторое время вы находите костер. Он искусно обложен камнями, горят только сухие ветки (чтобы дыма поменьше). Мастер делал. На огне поджаривается аппетитно пахнущий рябчик. Интересно, а где же хозяин? Вы обводите взглядом высокую траву - ни единого шороха. Что вы сделаете:

Обнажите меч и рявкнете: "Выходи, я тебя вижу" [553](#),

Спокойно присядете к костру и отведаете рябчика [537](#),

Двинетесь дальше [69](#).

443

Хлопок! Еще одна дымка раскрывается в воздухе и начинает опускаться на вас. Теперь не успеть ни назад, ни вперед. Рубанете ее мечом 2, или же ЗАСЛОН [499](#)?

444

Вскоре над вашей головой громко хлопают крылья, заставляя вас схватиться за меч. Вас атакует гарпия, крайне мерзкий крылан, которому в степи вообще-то охотиться не положено. Но не будешь же ей это объяснять!

ГАРПИЯ сила 11 жизнь 10

Победив, вы раздумываете, двигаться ли дальше вдоль русла, которое, изгибаясь, ведет прямо на север [67](#), или же забрать немного северо-восточнее [480](#).

445

Осталось только выбрать цель для ударов. Вы будете метить в ноги монстра [7](#), или в атакующую вас голову [230](#)?

446

Колдун опять начинает мерзко хихикать:

- Шутник ты у нас, значит. Люблю шутников. А ну-ка расскажи свежий анекдот.

Ага, на ум приходят только три анекдота:

про дракона-евнуха [152](#),

про старого мага и его молодую жену [89](#),

про то, сколько нужно ведьмаков, чтобы убить мышь [314](#)

447

Куда же вы направитесь теперь: на север, к скоплению серых степных кустов [21](#), на северо-восток [130](#), или же прогуляетесь левее, на запад [299](#), или северо-запад [195](#)?

448

Прямо перед вашим лицом кони хазратов будто натываются на невидимый барьер. Двое кочевников вылетают из седел. Ваш меч настигает одного из них. Бросьте кубик, если выпадет [5](#) или [6](#), то вы зарубите и второго, и сражаться придется только с конным. Иначе он успевает встать и биться вам с обоими:

ПЕШИЙ ХАЗРАТ сила 9 жизнь 8

КОННЫЙ ХАЗРАТ сила 10 жизнь 12

В случае победы [532](#).

449

Голову льва удастся разубить лишь с четвертого удара. За это время вы теряете еще 4 ЖИЗНИ [528](#).

450

Увы, эту дверь вам удастся открыть только в том случае, если у вас есть черный ключ [486](#). Если же у вас его нет, то возвращайтесь на [220](#).

451

Тропа, однако, постепенно забирает к западу. Внезапно под треск ветвей навстречу вам выходит медведь. Косолапый жутковато выглядит - справа его тело деформировано безобразными наростами, как будто его плоть потекла и застыла. Омерзительное зрелище. Но рассматривать его будете позже - он атакует:

ИЗУРОДОВАННЫЙ МЕДВЕДЬ сила 11 жизнь 8

Победив, вы обнаруживаете, что в темноте тропа пропала окончательно. Вы двинетесь сквозь лес на запад [266](#), или северо-запад [81](#)?

452

Наконец рыцарь задает вопрос:

- Какого дьявола ты здесь вынюхиваешь, ищейка?

Вы можете ответить, что это его не касается [416](#), либо промолчать [491](#), либо переспросить, что здесь делает он сам [191](#).

453

Ваш рывок столь внезапен, что инерция пронесит аллигатора-мутанта мимо, и вы можете попробовать запрыгнуть на его гребенчатую спину [184](#), либо быстро уносить ноги из рожицы [357](#).

454

- Круто, - гоблин без лишних слов лезет себе за пазуху. Вы напрягаетесь, но он лишь достает деньги. - Держи четыре монеты, ты победил [206](#).

455

Колдун берет деньги и кладет вам на голову руки. Некоторое время он стоит, закрыв глаза, а когда открывает их, вы невольно отшатываетесь - его зрачки полыхают пронзительным зеленым светом. Да и голос, которым он начинает говорить, какой-то потусторонний:

- Боль и обман, ложь и предательство; неожиданность, когда уже победил... Хитри-говори-слушай-думай... Все козыри на столе... И вздыбившийся лев послужит наковальной...

Запомни - за бивнями смерть притаилась... Запомни...

Вдруг колдун умолкает, глаза его приобретают свой обычный, чуть сумасшедший вид. Видя ваше озадаченное лицо, он понимающе улыбается:

- Что, не очень-то помогло? Ты не расстраивайся, с прорицаниями всегда так, один туман. Может по ходу и сообразишь, что к чему.

Теперь возвращайтесь на [152](#).

456

Внезапно ручонки у дриады начинают мелко дрожать, и вы уже всерьез напряжиниваетесь для прыжка... пока не понимаете, что она плачет. Лук падает на землю, дриада закрывает лицо, и, рыдая, бросается в лес. Быть может, стоит метнуться и поймать ее за руку [367](#), или не стоит - ведь все обошлось и можно уходить [5](#)?

457

Фата-моргана рывком проносится мимо, задев вас ледяным отростком (-3 ЖИЗНИ), и в шипении разумного сгустка слышна издевка:

- Глупый с-с-смертный ... [469](#).

458

Из-за высокой травы этого поначалу не было видно, но, оказывается, дальнейший путь вам преграждает широкий разлом в земле. Перепрыгнуть его и нечего надеяться, остается лишь идти в обход. Куда двинетесь: на запад [407](#), или на восток [51](#)?

459

Калорийные орехи добавят вам [2](#) ЖИЗНИ. Теперь можно двигаться дальше [518](#)

460

Подло брошенный аркан застает вас врасплох и тугая петля захлестывает ваше туловище, прижимая руки к телу. Хазрат пришпоривает коня, но, быть может, вам удастся освободиться при помощи МЕДВЕДЯ [149](#). Иначе идите на [505](#).

В противном случае [505](#).

461

- Брат Ральф, смиренный служитель Церкви, - отвечает монах. - Рад приветствовать вас, хотя обстоятельства, да и место не самые лучшие.

Так-так. Вы дадите ему продолжить [275](#), или переспросите, что он имеет против этих мест [80](#)?

462

Вам удастся увернуться. Кружа по комнате, вы рассматриваете парящего под потолком противника. Это лантан, или "летающая манта", хотя она больше напоминает летающего ската-хвостокола. В шипах на ее хвосте - сильный яд. Во время боя каждая ее рана будет в два раза сильнее предыдущей (2 ЖИЗНИ- 4 - 8 и т. д.) - чем больше яда в вашей крови, тем вы слабее:

ЛАНТАН сила 11 жизнь 12

Победа [493](#).

463

Вы покидаете негостеприимную рожицу, на ходу выбирая дальнейшее направление:

к холмам, что видны на северо-востоке [132](#)

к высокой траве, что шелестит на ветру прямо к северу от вас [514](#)

464

Не уйти! Впрочем, возможно вас спасет ВОЛК [193](#), иначе остается лишь принимать неравный бой [102](#)

465

Пройдя немного, вы понимаете, что навстречу вам движется отнюдь не безобидное облачко пыли, но сворачивать уже поздно... [53](#).

466

Вы быстро достаете стрелу и обнаруживаете, что руны на ее древке сияют ярким светом. Гарпия-гигант уже нависает над вами и вы решаете: дожидаться атаки и просто ударить стрелой как мини-копьем [252](#)

или просто метнуть ее [74](#).

467

Еле слышно поскрипывают доски, но больше ни единого звука не нарушает покой заброшенной мельницы. Внимательно осматривая ее со всех сторон, вы замечаете крепко принаигованную к настилу лодку. Добротный челн, слабо покачивающийся на воде, может стодиться для переправы. Итак, вы сядете в лодку [425](#), либо решите исследовать мельницу изнутри [218](#).

468

Вдруг из переплетения ветвей молниеносно вылетает толстая желтая веревка, и, обхватив одного из крыланов, втягивает его в крону дерева. Последняя гарпия решает не продолжать бой, и удаляется, издавая пронзительные крики. Вы тоже спешите отдалиться от дерева, поскольку все-таки успели разглядеть его жуткого обитателя. Это гигантский желтый удав, из объятий которого уйти практически невозможно. Сверху доносится жуткий хруст костей и сдавленные хрипы [539](#).

469

Фата-моргана быстро удаляется прочь, а вам пора решать, что предпринять: двигаться ли дальше по дороге, которая все круче заворачивает на северо-восток [154](#), либо же выбрать северо-западное [477](#), или строго северное направление [131](#), или, наконец, двинуться на запад, к группе деревьев [365](#), а, может, и просто на восток [501](#).

470

Тут же вас хватают за руки, пригибают к земле и четко поставленным профессиональным ударом сносят голову...

471

Однако, на этот раз ваше тело при прохождении арочного проема лишь сотрясает болевой шок (-3 ЖИЗНИ). Вы решаете не повторять экспериментов и покидаете водоем [344](#).

472

Неудачный выбор - ваше новое тело слишком массивно и не успевает реагировать на молниеносные перемещения "кузнечиков". Вы отвлекаетесь было на прыжок одного богомола, и тут же мохнатый медвежий бок разрывают челюсти другого...

473

- Да, где-то неподалеку рыщет отряд де Массара, и, если позволишь дать тебе совет, - монах делает паузу, - лучше бы тебе с ними не встречаться. Де Массар набожный и честный человек, но несколько буйный и категорически недолюбливает ведьмаков, так что как бы чего не вышло.

Монах пожимает плечами, как бы извиняясь, и поднимается. Пора уходить [4](#).

474

Выбор неверен! [428](#)

475

Вы оказываетесь в небольшом зале - лаборатории. Повсюду стоят массивные чаны, в которых что-то настойчиво булькает. Магии в этой комнате столько, что ее, кажется, можно потрогать руками.

Прерывая ваши наблюдения из чана с ревом поднимается омерзительная тварь, вся покрытая слизью. Даже не понятно, что это такое - очертания тела отдаленно гуманоидные, но вместо рук - какие-то клешни. Защищайтесь:

ТВАРЬ ИЗ ЧАНА сила 11 жизнь 16

Убив этого необычайно живучего подонка, вы подобра-поздорову выходите обратно [54](#).

476

Стрела вонзается вам в руку - эльфы отменные стрелки (-5 ЖИЗНЕЙ). Отбросив лук и идеально сливавшийся с травой маскировочный плащ, лучник поднимается с земли [189](#).

477

Равнина постепенно покрывается густой травой. Яркую сочную зелень вскоре нарушает какой-то предмет. Приглядевшись, вы понимаете, что в траве белеют чьи-то кости. Обследуете скелет повнимательнее [312](#), или же двинетесь дальше: на север [111](#), северо-запад [358](#), либо на северо-восток [458](#)?

478

Повинуясь какому-то внезапному импульсу, вы вставляете перстень в прорезь. В ту же секунду по вашим пальцам пробегает какой-то разряд. Приятная бодрость во всем теле, как будто не было столь долгого пути (ваша ЖИЗНЬ опять равна 30-ти). К сожалению, больше в этой комнате нет ничего интересного и вы выходите обратно на площадку [54](#).

479

Вы можете двинуться на север [130](#), свернуть на северо-восток к виднеющейся там дороге [256](#), или же пройти к невысокому кустарнику, который показался на северо-западе [21](#).

480

Навстречу вам движется человек. Бедняге досталось - весь в лохмотьях, голова опущена, еле бредет, припадая на левую ногу. Поравнявшись с вами, он молча проходит мимо. Окликнете его [196](#), или пойдете дальше [541](#)?

481

Увы, клинок отлетает от пирамидки, будто она из камня. Мумия наносит вам удар (-2 ЖИЗНИ), вы отлетаете к стене [393](#).

482

Атакующую тварь встречает завеса стали:

ПТЕРОДАКТИЛЬ сила 13 жизнь 10 (сила удара - 3 ЖИЗНИ)

Победив, вы переводите дух и двигаетесь к лесу - на открытом пространстве становится слишком опасно [547](#).

483

Неудачное решение - конь со всадником заваливаются прямо на вас. Удар по голове оглушает, а плечи захлестывает петля другого аркана [505](#).

484

Выпрыгнув из-за своего укрытия, бросаете песок в хазратов и сбиваете прицел лучнику. Стрела уходит мимо, но вы понимаете, что запорошив глаза кочевникам вы не остановили их скакунов. ЗАСЛОН [448](#), иначе вас попросту стопнут через пару секунд...

485

- Жаль, - говорит наемник и его рука делает неуловимое движение. Вы были к этому готовы и шутя уворачиваетесь от брошенного ножа, но он бросает и второй! РЕАГИРУЙТЕ. Успели [546](#). Если нет, то теряете 3 ЖИЗНИ и принимаете бой [245](#).

486

Вы входите в небольшую комнату. Перегонные кубы, реторты, множество колбочек с непонятными надписями - похоже на лабораторию. На столе стоят две склянки и надписи на обеих заставляют вас остолбенеть. Это условные обозначения, принятые только в Академии ведьмаков. Судя по ним, в одной из склянок - Ускоритель реакции. Если вы уже принимали подобное снадобье, то [188](#). Если же нет, то [526](#).

487

Коротышка тем временем приходит в себя и кидается к лежащему рядом плетенному коробу. Похоже, это бродячий торговец-коробейник. Он отчаянно трусит при виде ведьмака, но тем не менее благодарит вас за помощь и тут же осведомляется своим дрожащим голосом:

- Может, желаете чего купить, милорд?

Вот торгашеская натура! Вы согласитесь взглянуть на товар [90](#), или молча уйдете [380](#)?

488

Но, едва вы начинаете двигаться, богомол, что справа от вас, делает резкий прыжок. Ваша рука описывает дугу, готовясь отразить нападение, но насколько быстро? РЕАГИРУЙТЕ. Вы успели [6](#), или тварь опередила вас [286](#)?

489

Одновременно с прыжком вам надо успеть СРЕАГИРОВАТЬ, либо поставить ЗАСЛОН [548](#). Если ни то, ни другое у вас не выйдет, то два арбалетных болта прервут ваш полет самым неприятным образом.

490

Пройти удастся совсем немного, поскольку внезапно до вашего слуха доносится вкрадчивый голос:

- Замри и подними руки!

Непонятно, откуда исходит угроза и чем может быть чревато неповиновение. Вы подчинитесь [232](#), или же поинтересуетесь в ответ, кто это там такой дерзкий [529](#).

491

Некоторое время вы меряете друг друга взглядом, пока, наконец, рыцарь не трогает коня, презрительно улыбаясь. Благородный глупец! Наверное, решил, что вы трусили, не понимая, сколь бессмысленна была бы ваша схватка [3](#).

492

Метнувшись к идолу, вы уходите от попытки набросить на вас аркан, но краем глаза замечаете движение одного из всадников – он накладывает тетиву на стрелу лука. Проклятье, на вашем пути песчаная яма. Вы ее перепрыгнете [417](#), спрыгнете в этот высохший водоем и пригнетесь [342](#), или переместитесь за идола [376](#)?

493

Теперь вы можете войти в дверь [422](#), или подняться по лестнице [169](#).

494

Ваша рука хватает за шиворот и приподнимает в воздух невесть откуда взявшегося коротышку-лепрекона. Тот дует на обожженные ручонки, отчаянно сучит ногами и обиженно верещит:

- Так нечестно! У тебя какой-то оберег!

Вы встряхиваете его хорошенько и проказник на секунду умолкает. Осознав свое положение, он примиряюще говорит:

- Ты это... не очень-то... Больно же! Я ж не со зла. Все, больше не шалю. На-ка, выпей, успокой нервишки.

С этими словами он сует вам в руки какую-то бутылочку и вдруг, взбрыкнув, вырывается. Не успеваете вы и глазом моргнуть, как лепрекона и след простыл. Вы с сомнением нюхаете содержимое склянки, но тут вам повезло – это лишь отвар из безобидных лечебных трав. Когда решите его выпить, добавьте себе 4 ЖИЗНИ. Теперь – в путь [167](#).

495

Тут же вам на лицо опускается тонкая, почти ажурная сеть. Адская боль!! Словно сотни раскаленных проволочек впиваются вам в кожу, лишая рассудка. Единственное желание – сорвать эту дьявольскую сеть – заставляет вас размахивать руками в тщетных попытках разорвать невероятно крепкие нити, что лишь еще больше вас в ней запутывает. Сознание затухает. Это конец ...

496

Комок пламени растворяется в воздухе, не долетая до твари. Магическая защита?! Но монстр уже атакует и ваша рука хватается за меч [445](#).

497

- Ставка стандартная – 4 золотых, - быстро сообщает гоблин и делает бросок на подвернувшемся плоском камне. Выпадает три и пять. – Твоя очередь, - говорит шустрый гоблин и протягивает вам стаканчик. Даже забавно. Бросьте два кубика. Если у вас выпало больше восьми, то [454](#). Если меньше, то [155](#). Если же у вас ничья, то [206](#).

498

С размаху саданув плечом заколоченную дверь (-1 ЖИЗНЬ), вы вваливаетесь в ближайший дом. Рычащая свора врывается следом, но вы успеваете вскарабкаться по лестнице на чердак. Очутившись на крыше, вы понимаете, что вас осаждали – взбешенные псы рыщут вокруг дома. Вечно тут не просидишь. Вас посещает одна мысль, но для претворения ее в жизнь требуется какая-нибудь увесистая вещь (чтобы она занимала не менее двух мест в вашем мешке). Если она у вас есть, то [202](#). Иначе остается лишь собраться с духом и, спустившись, принять бой [136](#).

499

Передышки хватает ровно на то, чтобы выскочить из опасной зоны. Обернувшись, вы видите ... [394](#).

500

Оглушенный богомол отлетает, но на землю ему уже не упасть [6](#)

501

Очень интересно! Двигаясь вперед, вы понимаете, что дорога, оставшаяся слева от вас, неуклонно заворачивает на северо-восток. Что-то не состыкуется этот факт с картой.

Задумавшись, вы попадаете ногой в замаскированную травой ямку. Это нора суслика! Киньте кубик. Если выпало 6, то [113](#). Иначе отнимите выпавшее число от своей ЖИЗНИ вытаскивайте ногу и постарайтесь больше не зевать. Далее вы можете направиться на север, где рано или поздно вы встретитесь с дорогой [435](#), или же на северо-запад, чтобы немедленно пересечь ту же дорогу [399](#).

502

Вас укусила гадюка! Снеся ей голову, вы бросаетесь отсасывать яд. Легкое головокружение – часть отравы все же попала в кровь. Бросьте кубик и отнимите выпавшее от своей ЖИЗНИ. Если выпадает 6, то теряете одну СИЛУ. После возвращайтесь на 477, чтобы выбрать дальнейшую дорогу.

503

Предсмертные хрипы гориллоида заглушают шум шагов, и лишь услышав за спиной знакомый хриповатый голос:

- Тхан, что за шум? Ты дезактивировал ловушки на лестнице или нет? – вы медленно оборачиваетесь, отказываясь верить в происходящее 350.

504

Внезапно на лице девушки появляется звериный оскал. Одним громадным прыжком она выпрыгивает из ямы.

- Тогда умри! – рычит лжедевчонка и замахивается рукой... хотя нет, уже когтистой лапой. Кикимора! Рукоять меча словно прыгает вам в ладонь:

КИКИМОРА сила 10 жизнь 13

Победив, вы переводите дух. Похоже, можно двигаться дальше 311.

505

Ваша дальнейшая участь крайне печальна. Даже если вы и выдержите сутки в пути, когда ваш способ передвижения столь неудобен, то после вам уготована участь хазратского раба. После того как вам, разумеется, отрежут язык и правую руку (варварские нравы, что поделать) ...

506

-Вообще-то есть тут парочка деревень, - медленно говорит монах, -но, если не секрет, зачем они вам?

Похоже, придется либо раскрыть свои карты и рассказать, кто и зачем вас нанял 226, либо не вступать с церковником в переговоры и уходить 4.

507

- Ты выбрал, - говорит леший и пристально смотрит вам в глаза. Вы испытываете слабость и головокружение (-4 ЖИЗНИ). Затем желтые зрачки сужаются – леший насытился.

- Перекуси орехами, полегчает, - бросает он странную фразу и растворяется в лесу. Путь свободен 128.

508

При виде медведя глаза рыцаря лезут на лоб, а его лошадь встает на дыбы и сбрасывает всадника. Впрочем, доспехи – не латы, и он успевает вскочить на ноги.

- Ты меня своими сатанинскими штучками не возьмешь! – с этими словами рыцарь принимает бой.

РЫЦАРЬ-ХРАМОВНИК сила 11 жизнь 10

Если когти медведя оказались сильнее стали, то [104](#).

509

Не на того нарвался, кровосос! С силой разомкнув объятия, вы отшвыриваете от себя «старика» сильным ударом головой в морду. Взревев, вампир вновь атакует вас, но ваш меч с серебряной насечкой встречает его:

ВАМПИР сила 11 жизнь 10

Располозовав его, вы быстро обшариваете таверну, но находите лишь янтарное ожерелье да медный кастет. После вы быстро покидаете ее и размышляете над выбором маршрута [182](#).

510

- Бан-н-нг!! – ужасающий звон бьет прямо по барабанным перепонкам (-1 ЖИЗНЬ). Вы со стоном зажимаете уши, но, обернувшись, видите, что демону приходится несравненно хуже. Плывающий по комнате звон сотрясает его массивное тело, он заходится в беззвучном вопле и падает на колени, обхватив голову. Зеленая кровь струится у него между пальцев и демон-чернокнижник медленно оседает на пол. Звон постепенно стихает [224](#).

511

Изловчившись, вы успеваете кувырнуться в сторону, уходя из-под атаки взбесившегося дерева [440](#).

512

Увернувшись от дротика, вы замечаете, что у оскалившегося с досады крысюка на шее болтается связка монет – знак предводителя клана [212](#).

513

Вскоре вы видите, что навстречу вам ковыляет молодой парень, несущий на руках безжизненное женское тело. Глаза его невидяще уставились в никуда, босые ноги сбиты в кровь, но он, похоже, этого не замечает. Трагическая картина. Вы можете подойти и предложить свою помощь [309](#), или обойти парня стороной, решив, что третий здесь лишний [33](#).

514

Какое-то время вы спокойно движетесь вперед, но вдруг ваш ведьмачий слух улавливает еле заметный шорох приминаемой травы. Вы резко оборачиваетесь, однако там никого нет! Присмотревшись, вы понимаете, что вам не почудилось. К вам приближается кто-то невидимый, трава выдает его с головой. Внезапно морок спадает и перед вами оказывается грузный старик в черных одеждах. Он противно хихикает:

- Надо же, увидел, ищейка!

Старик весь увешан какими-то амулетами, талисманами и прочей магической дребеденью, но первым делом ваше внимание привлекают его глаза. Такое ощущение, что в них плещется темная водица безумия. Холодная струйка пота пробегает у вас по спине – хуже сумасшедшего колдуна могут быть только двое сумасшедших колдунов. Старикан тем временем резко обрывает смех:

- Ну, чего вылупился, мутант?

Вы можете стиснуть зубы и промолчать [89](#), или сказать ему следующее :

- Никогда не видел такого смешного толстого мага [446](#),

- Рад встрече с таким известным и могучим чародеем [389](#).

515

Вскоре дно ущелья начинает подниматься. Пройдя немного, натываетесь на развилку. Вы пойдете прямо [401](#), или налево [281](#).

516

Ледяные глаза чуть суживаются – что-то вы сделали не то. Призрачные локоны фантомки внезапно окутывают вас со всех сторон смертельно холодной паутиной. Моментальная смерть...

517

Холмы оказываются ближе, чем вы ожидали. Вскоре вы оказываетесь среди них и продолжаете свой путь в тени. Пройдя немного, вы видите, что у подножия одного из пригорков расположена массивная бронзовая дверь, к которой ведут несколько ступеней. Вы рискнете разведать, что скрывается под этим холмом [265](#), или же продолжите путь [64](#)?

518

Сумерки постепенно уступают место ночной темноте. Тоскливое настроение охватывает вас. Что-то не видать конца-края вашему походу. Черт возьми, даже неизвестно, что именно вы ищете [98](#).

519

«Стон» резко обрывается, а из кустов появляется пренеприятная тварь [296](#).

520

Окровавленный Рамарес отпрыгивает к столу.

- Я недооценил тебя, щенок, - шипит он.

- Скорее переоценил себя, - переводя дыхание, бросаете вы. – Ну что, продолжим? – и поднимаете меч.

Однако ваш бывший наставник не горит желанием продолжать схватку:

- Ты был неплох, парень, но против ЭТОГО тебе не выстоять, - после этих слов он выкрикивает фразу на незнакомом жестком языке. Раскат грома сотрясает башню, вы падаете на колени, крышку саркофага срывает с места и посреди пентаграммы во весь рост поднимается огромный красный демон, покрытый

чешуей. Удовлетворенно улыбаясь, Рамарес указывает на вас и все на том же языке произносит два слова. Морщась от острого запаха серы, вы понимаете без перевода – это была команда демону: «Убей его !» Кивнув, адское создание выходит из пентаграммы... [61](#)

521

Едва в вашей руке оказывается меч, леший делает странный жест рукой и прыгает в темноту. На вашу голову обрушиваются хлещущие удары сосновых веток. Вы падаете на колени, кровь заливает вам лицо (-3 ЖИЗНИ). Что вы предпримете: кувырнетесь и рванетесь бежать [43](#) завопите «Выходи, подонок!» [374](#).

522

- Упрямый, значит, - констатирует де Массар. – Жаль, времени у меня нет, чтобы язык тебе развязать.

Он кивает ландскнехтам.

- Кончаем его и сворачиваем лагерь [470](#)

523

Тяжело дыша, разглядываете труп жуткой змеи. Но что это блестит? Разворошив кровавые ошметки мечом, вы извлекаете тусклый перстень с маленьким изумрудом. Наверное, никак не переваривался – с этими мыслями вы и уходите [539](#).

524

Глядя на церковника, вы раздумываете, что бы такое у него спросить: кто он [461](#),

что он здесь делает [275](#),

много ли в округе его братьев-храмовников [473](#),

где находится ближайшая деревня [506](#),

что, по его мнению, происходит в этой загадочной местности [80](#).

В любое время можете уйти [4](#).

525

- Здорово, - говорит гоблин и тут же, подпрыгнув, наносит вам сокрушительный удар в подбородок. Бросьте кубик и отнимите выпавшее число от своей ЖИЗНИ. Если выпадает 6, то удар слишком силен и вы теряете сознание [121](#). Если же вы устояли на ногах, то можете либо отвесить ему ответную зуботычину [313](#), либо выхватить меч [231](#).

526

Отлично! Вы выпиваете Эликсир, и чувствуете, как живительная волна растекается по телу (+1 СИЛА).

Прием этого зелья обойдется вам примерно в месяц жизни, но, с другой стороны, вы можете и не дожить до рассвета, так что раздумывать не приходится [188](#).

527

Тропинка вскоре делает поворот и перед вами возникает приземистое каменное строение, все заросшее и сильно подпорченное временем. Тем не менее в нем чувствуется что-то торжественное. Был ли это храм, часовня – кто знает? Но темный провал входа притягивает ваш взгляд. Рискнете войти [391](#), или продолжите свой путь [5](#)?

528

Рана выглядит скверно и, что особенно неприятно, замедляет скорость ваших действий. Отныне каждый бой вы будете автоматически начинать с проигранного раунда. Желание подняться по перилам что-то пропало, но это можно сделать и двигаясь по лестнице [214](#), или же вы решите исследовать двери второго этажа [220](#)?

529

В ответ доносится эльфийское ругательство: «Shat humans!» И с ним – щелчок спускаемой тетивы. РЕАГИРУЙТЕ. Если ваша скорость на высоте, то [476](#). Если же ваша реакция запаздывает, то, увы, эльфийская стрела положит конец вашему походу...

530

Внезапно вашу ногу как будто прижигают раскаленным железом (-3 ЖИЗНИ). Зашипев от боли, вы оборачиваетесь. Причина – тонкая сеточка из ажурных серебристых нитей, зацепившая вашу конечность. Аккуратно смахнув ее мечом, вы видите ... [394](#).

531

Одновременно с щелчком пальца, посылающим монету в полет, вы прыгаете вперед, делая гигантский кувырок. Взгляды всадников на пару секунд отвлекаются, следя за монеткой, и этого достаточно, вы уже рядом. Выпрямляясь, вы успеваете подрубить ближайшему коню ноги [483](#), или же наотмашь рубануть его всадника [28](#).

532

Итак, все воины-хазраты мертвы. Но где же шаман? Тихое рычание заставляет вас перевести глаза влево. Обходя идола, к вам направляется огромный матерый волк. В оборотней, значит, поиграть вздумал? Против ведьмака? И вы кидаетесь в бой:

ВОЛК-ОБОРОТЕНЬ сила 11 жизнь 14

Если вам удастся ранить его три раза подряд, то вы можете воспользоваться моментом и хорошенько пнуть оборотня в сторону идола [238](#), или прямо в яму [395](#).

Если же вы убили его без этого, то [279](#).

533

Ваше внимание привлекают зубы мертвого скакуна. Это треугольные зубы и клыки плотоядного животного. Что же это за мутант такой?

Но время дорого и вы решаете, куда двигаться дальше : на север [358](#), северо-запад [179](#), или северо-восток [111](#).

534

Кнехт не соврал. Через минуту вы оказываетесь в кольце из десятка суровых воjak. Сопротивление бесполезно, но и пообщаться не удастся. Без лишних разговоров вас вырубают, треснув древком алебарды в лоб (- 4 ЖИЗНИ). Если вас есть золотой браслет – идите на [369](#) . Если нет – [173](#)

535

По обостренному слуху бьет щелчок спускаемой тетивы. РЕАГИРУЙТЕ. Ваше движение было достаточно быстрым [329](#), или же нет [433](#)?

536

Разорвав путы, огромный медведь оглашает рыком всю поляну. Распатанные нервы кнехтов не выдерживают вашей метаморфозы и они, подвывая, рассыпаются по роще. Однако храмовник лишь ухмыляется и извлекает свой огромный двуручный меч.

- Некогда наш фамильный клинок освятил сам святой Уриил, - говорит он и кидается в бой.

И, правда, какая-та сила против колдовских созданий заключена в этом клинке. Каждая рана храмовника отнимет у вас не 2, а 4 ЖИЗНИ.

БАРОНЕТ Де МАССАР сила 10 жизнь 12

Победив, вы быстро хватаете свои вещи, и покидаете рощу, пока не опомнились разбежавшиеся храмовники. Позднее вы обнаружите еще одно последствие этой битвы – теперь каждый ОБОРОТЕНЬ будет стоить вам не [2](#), а 3 ЖИЗНИ. Магическая силища, видимо, у этого Уриила была невероятная. [463](#)

537

Аппетитная птичка добавит вам 3 ЖИЗНИ. Больше абсолютно ничего не происходит. Пожав плечами, вы уходите [69](#).

538

Скрежет стали о кость, гигант недоуменно смотрит на вас и со стуком падает на пол. Клинок у вас в руке с щелчком переламывается его предсмертной мышечной судорогой. Чем бы вы его не ударили, этого предмета у вас больше нет. Пожалуй, вы еще легко отделались - с этой мыслью вы обводите хижину взглядом [210](#).

539

Отойдя подальше от злосчастного дерева, вы предаётесь раздумьям. Странно – ведь гарпии обычно живут и охотятся в горах. Но куда идти теперь: продолжить движение по дороге на север [211](#), или свернуть с нее на восток [285](#), или же на северо-запад [243](#)?

540

Пригнувшись, вы рассматриваете дворик. В центральной башне происходит какое-то непонятное движение. Странно все это. Что вы предпримете: спуститесь во двор и ползком двинетесь к башне [234](#), стараясь выглядеть как можно незаметнее, пройдёте по периметру стены, пока не окажетесь над подходящим вплотную к стене деревянным строением, что находится позади башни [63](#).

541

Не успев сделать и несколько шагов, вы слышите звук рассекающего воздух камня. РЕАГИРУЙТЕ. Если вы не успеет увернуться, то теряете 3 ЖИЗНИ. В любом случае идите на [196](#).

542

Однако огонь походит сквозь ваш заслон – и бессильно гаснет, не причинив вам вреда. Это иллюзия! [54](#).

543

В вашей голове постепенно выстраивается полная картина происходящего. Рамарес же, видя ваше спокойствие, делает несколько легких взмахов, разминая кисть.

- Наследство Аксиона, - продолжает он, - открывает безграничные возможности, особенно в управлении живой плотью. Так я и вел двойную жизнь, наладив портал между моей комнатой в Академии и цитаделью. Я ставил опыты, колдовал, выращивал новых монстров и подчинял себе старых. Вызванное с гор семейство гарпий похитило для меня икону из храма Исины. Она мне и не нужна особенно, но как остро начинаешь чувствовать вкус жизни, когда получаешь все, что хочешь! Мне до чертиков надоело презрение людишек, которые считают нас, ведьмаков, недочеловеками! Их страх, когда мои создания приходили к ним по ночам, признаваться, доставлял мне удовлетворение.

Забавно было за тобой наблюдать, - Рамарес еле заметно усмехается. –Я неплохо потренировался, натравливая на тебя местную фауну. Но Ледейл

оказался крепким орешком. Твое «задание» было лишь отвлекающим маневром. Не знаю, в каких книгах покопался старик, но он понял, что кто-то обнаружил потерянную цитадель Аксиона. Сегодня в сумерках четверо ведьмаков (второй и третий круг, между прочим) атаковали цитадель. Этот рейд застал врасплох даже меня, но Ледейл никак не мог ожидать, кто же окажется ее новым хозяином. Мне с помощью моих слуг удалось уложить всех четверых. Ну что, все стало ясно? Время умирать, ученик, - рубанув перед собой крест-накрест мечом, Рамарес атакует [114](#).

544

Вы начинаете бой, стараясь держаться с подветренной стороны. Однако тварь уверенно нападает, без труда уходя от ваших ударов. Пропустив пару атак (- [4 ЖИЗНИ](#)), вы понимаете, что ошиблись [408](#).

545

Ущелье делает поворот за поворотом, но вы чувствуете, что все равно движетесь на север. Однако, каменистые склоны по бокам уже поднадоели. Заметив ведущую на гребень холма, что справа, малоприметную тропинку, вы решаете: рискнуть подняться, чтобы осмотреть окрестности [429](#), или же продолжить движение по ущелью [360](#).

546

- Потрясающая реакция, парень, - спокойно говорит наемник с отчетливым уважением в голосе. – Снимаю предложение насчет денег, делаю другое: я тебе рассказываю кое-что интересное об одной данной достопримечательности и мы расходимся с миром.

Вы можете согласиться [418](#), или решить, что этого нахала стоит прикончить [245](#).

547

В наступающих сумерках искореженный лес производит странное впечатление. Как вам удастся разглядеть своим ведьмачьим зрением, вы стоите на старой заросшей тропинке. Она уходит на север [451](#), но если вы не испытываете желания двигаться по ней, то можете направиться сквозь заросли папоротника на северо-запад [118](#), либо ломануться сквозь кусты на северо-восток [47](#).

548

Влетев в кусты, вы страшным ударом разрубаете одного из незадачливых стрелков. Второй успеваает завопить, но ваш клинок уже у его горла. Это ландскнехт в кольчуге с гербом храмовников, и, судя по звукам из рожицы, его собратья спешат на подмогу.

- Много вас здесь? – спрашиваете вы. Парень утвердительно кивает. Может врет? Вы подождете [534](#)

либо вырубите храмовника ударом по затылку и будете делать ноги [463](#)

549

-Я надеюсь, ты ее не вскрывал? - выпучив глаза, кричит колдун. - Ведь там одна из недостающих страниц книги Рейдленда, я охочусь за ними уже полжизни. Врать этому психу, положила руку на сердце, совсем неохота. Вам только остается признать, что ваш главный грех - любопытство, и вы заглянули внутрь [87](#), либо продемонстрировать колдуну целую и невредимую шкатулку [38](#).

550

Но прыжок левого богомола имеет очень невысокую, хотя и невероятно длинную траекторию. Вот, оказывается, что это такое - оказаться меж двух огней. Мысль эта - последнее, что вы успеваете подумать, пытаетесь заслониться мечом в своем неудобном положении и прекрасно понимая, что вы не успеваете [286](#).

Хотя, может у вас есть возможность поставить ЗАСЛОН [500](#)?

551

Яростная атака, удар - и клинок неожиданно проходит сквозь тело призрачного грифона [441](#).

552

Перед вами короткий коридор, заканчивающийся у винтовой лестницы. Пройдя несколько шагов, вы видите, что под ногами, а также на стенах справа и слева нарисовано одно и то же изображение- голова вепря. Вы можете вернуться в холл [323](#), либо двигаться дальше: наступив по дороге на рисунок [172](#), или же перепрыгнув его [411](#).

553

Ни малейшего отклика. Чувствуя себя полным идиотом, вы продолжаете путь [69](#)

554

Можете спокойно осмотреть окрестности. Впереди видна река. Неплохо, что хоть этот ориентир на месте. Деревня оказалась заброшенной, ваше задание становится какой-то фикцией, но сворачивать с пути вы не собираетесь. Твердо вознамерившись переправиться через реку, вы направляетесь к ней:

прямоком на север [404](#)

или же заберете северо-восточнее, чтобы пройти мимо одинокой покосившейся хижины [339](#)

555

Из оцепенения вас вырывает звук шагов. Вы поднимаете глаза - в комнату врывается десяток ведьмаков во главе с Ледейлом. Тому хватает одного взгляда, чтобы оценить обстановку.

- Тысяча чертей, - доносится потрясенный шепот одного из ведьмаков, - так это и вправду был Рамарес!

Непроизвольно ваша рука сжимается в кулак. Отчего-то очень хочется дать кому-нибудь по морде.

- Нечего глазеть, зачистить башню, живо! - отрывисто бросает Ледейл прибывшей с ним команде и поворачивается к вам. - Ну и наломал же ты дров, выпускник, - в его усталом голосе отчетливо слышны уважительные нотки. - Как тебе удалось выжить, проникнуть в башню да еще и Рамареса прикончить - ума не приложу. После смерти этого мерзавца в его комнате внезапно объявился ранее замаскированный портал, и мне лишь оставалось сложить недостающие куски головоломки.

Признаться, эта проклятая цитадель Аксиона была моей головной болью все последнее время. Заказ поступил от самого великого герцога Бальстера. В небольшом районе одной из его провинций, в котором мы сейчас и находимся, стали происходить странные вещи. Жители нескольких окрестных деревушек стали покидать насиженные места, ходили слухи о каких-то таинственных тварях, мутациях. Земля эта издревле пользуется дурной славой, быть может, на нее бы просто махнули рукой до поры до времени, однако я сумел разгадать эту загадку... - Ледейл медленно прохаживается по комнате, старательно избегая смотреть вам в глаза. Остановившись возле мертвого демона, он задумчиво приподнимает его голову носком сапога.

- Что, Рамарес еще и прибегнул к помощи этого уroda? А ты молодец, парень, справился прекрасно. Надо будет поставить вопрос о твоём посвящении сразу в седьмой круг, минуя восьмой, хотя это и не принято... - внезапно Ледейл останавливается и хватается за голову.

- Проклятье! - напускное хладнокровие оставляет вашего наставника. - Что я несу?! Ученик, постарайся меня понять, я должен был так поступить, - он почти умоляюще смотрит на вас. - Мне как воздух был необходим отвлекающий маневр, и обязательно малоопытный юнец, чтобы неведомый враг, оккупировавший эту всплывшую из глубины веков цитадель, решил что мы его недооцениваем. Если бы это был не Рамарес, все прошло бы как по маслу! Но ему, как я догадываюсь, удалось уничтожить мой ударный отряд. И тут появился ты.

Ледейл тяжело вздыхает:

- Почему ты не повернул обратно, когда понял, что происходит что-то не то? Ты не мог не понять, неверная карта и информация были даны тебе именно с этой целью! В мой замысел вовсе не входило приносить тебя в жертву, достаточно было лишь привлечь, точнее, отвлечь внимание противника от главного удара. Хотя, - Ледейл оглядывается на трупы, - должен признать, твой вариант оказался успешнее. Так что не стоит злиться на старого интригана, парень. Все уже позади, победителей не судят, - видя полное отсутствие реакции с вашей стороны, Ледейл растерянно умолкает.

Вы молча выслушиваете рассказ наставника, сидя все в той же позе и безучастно глядя в узорчатое окно. В голове - полная пустота. Ни обиды, ни злости - все перегорело. Что-то ушло из вас, окончательно и безвозвратно.

- Прости меня, если сможешь, - тихо говорит Ледейл. - Ты получил хороший жизненный урок, выпускник: наставники правы далеко не всегда. А теперь дай я осмотрю твои раны.

В вашей голове занозой засела брошенная им фраза: "Почему не повернул?" И правда, почему? Как ни странно, даже в голову не пришло. Упрямство, наверное.

За окном неспешно занимается рассвет. Красивое зрелище...