

*Джо Девер*  
**Заря Темных Властителей**

*Сольное приключение*



*Перевод: Златолюб, 2012*

*версия 1.00*

<http://quest-book.ru>

**Книжки-игры**  
интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>



**Dawn of the Darklords**

by Joe Dever

## Дело было так . . .

Ты - Бэйндон, юный Путник Торанской Гильдии Волшебников в Сомерлунде. За последние две недели тревожащие события нарушили размеренную жизнь гильдии. Брат-волшебник по имени Вонотар отрекся от Гильдии и убил одного из Старейшин. После преступления он исчез, и ваш Мастер Гильдии опасается, что он бежал в Хельгедад помогать Темным Властителям.

Сейчас утро дня перед праздником Фемарн. Тебя вызвали в покои Мастера Гильдии и доверили конверт, который необходимо доставить в Монастырь Кай. В нем содержится срочное послание для Грандмастера Кай, и твоя задача - доставить конверт лично в руки, во что бы то ни стало. Мастер Гильдии предупредил тебя никогда не терять бдительности, потому как он опасается, что вражеские агенты уже принялись за работу внутри страны. «Не мешкай в пути, сын мой, - сказал он, когда ты уже повернулся, чтобы выходить, - и да пребудет с тобой удача богов».

## Правила игры

Чтобы вести записи своего приключения, используйте Таблицу действий на стр. 98. Прежде чем начать, тебе необходимо определить свою боевую доблесть (МАСТЕРСТВО) и физическую крепость (ВЫНОСЛИВОСТЬ). Для этого возьми карандаш, закрой глаза и ткни тупым концом карандаша в Таблицу случайных чисел на стр. 98. Если попадется 0, то это считается за ноль.

Первое выбранное таким образом число отражает твое МАСТЕРСТВО. Прибавь к нему 10 и запиши сумму в разделе МАСТЕРСТВО твоей Таблицы действий.

Второе выбранное по Таблице случайных чисел число отражает твою физическую ВЫНОСЛИВОСТЬ. Прибавь к этому числу 20 и запиши сумму в раздел ВЫНОСЛИВОСТЬ твоей Таблицы действий.

Если тебя ранят в бою, или ты используешь определенные заклинания, твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ снизится. Как только она упадет до нуля или ниже, ты погибнешь, а приключение закончится.

## **Волшебные силы**

Ты овладел лишь пятью из десяти заклинаний, которые Гильдия Волшебников называет «Заклинаниями Братства».

Когда выберешь себе пять заклинаний, запиши их в раздел «Заклинания Братства» твоей Таблицы Действий.

### **Ручная молния (Lightning Hand)**

Это заклинание позволяет тебе создавать разряд молнии, просто указав пальцем и сконцентрировавшись на заклинании. Всякий раз, когда используешь это заклинание, ты должен уменьшать свою **ВЫНОСЛИВОСТЬ** на 3.

### **Очарование (Mind Charm)**

Наложив это заклинание на человека (или живое существо), ты заставишь его считать себя его надежным другом. Контролировать его ты не сможешь, но все, что ты делаешь или говоришь, воспринимается им с приязнью.

### **Невидимый щит (Invisible Shield)**

Это заклинание создает невидимый барьер, защищающий тебя от снарядов и врагов. Однако он не защитит от магических атак, и всякий раз, как ты им пользуешься, ты должен уменьшать свою **ВЫНОСЛИВОСТЬ** на 2.

### **Сеть (Net)**

То заклинание позволяет тебе создать похожую на паутину сеть из волшебных веревок на избранной мишени. Применяется как для опутывания врага, так и чтобы с легкостью взбираться на высокие стены или препятствия.

### **Доблесть (Vigour)**

Это заклинание повысит твое **МАСТЕРСТВО** на 3 на время одного боя, ценой 3 очков **ВЫНОСЛИВОСТИ**. Его нельзя использовать, если твоя **ВЫНОСЛИВОСТЬ** меньше 10.

## **Отмена (Counterspell)**

Это заклинание можно использовать для защиты тебя или кого-то или чего-то другого, на твое усмотрение, от магической атаки. Использование этого заклинания стоит 2 ВЫНОСЛИВОСТИ.

## **Левитация (Levitation)**

Наложенное на тебя или кого-то (что-то) еще, это заклинание отменяет силы тяготения, и как результат зачарованный объект взмывает в воздух. Заклинание действует всего несколько минут, и его применение стоит 2 ВЫНОСЛИВОСТИ.

## **Почувствовать Зло (Sense Evil)**

Это заклинание позволяет тебе обнаружить присутствие зла в любом существе или предмете неподалеку. Однако опасности вроде ловушек или ядовитых от природы животных этим заклинанием не обнаруживаются.

## **Починка (Mend)**

При помощи этого заклинания можно ремонтировать поврежденные предметы или восстанавливать потерянную ВЫНОСЛИВОСТЬ. Чтобы заклинание подействовало, ты должен стоять в проточной пресной воде, например в реке или ручье, когда его накладываешь. Наложив заклинание на себя, ты восстановишь 5 очков ВЫНОСЛИВОСТИ.

## **Тишина (Silence)**

Это заклинание заглушает любые звуки, издаваемые тобой при движении.

# **СНАРЯЖЕНИЕ**

Ты носишь Кулон с Хрустальной Звездой (Специальный предмет). Прежде, чем покинуть Зал Гильдии, ты получаешь Конверт с посланием Мастера Гильдии к Кай (Специальный предмет), и кошель с золотом. Чтобы выяснить, сколько в кошельке монет, выбери число по Таблице случайных чисел. Теперь прибавь к нему 10. Получившийся результат равен количеству Золотых Крон внутри кошелька, и теперь ты можешь

вписать это число в раздел Золотые Кроны твоей Таблицы действий. Послание ты понесешь в своей мантии, и еще тебе вручают заплочный мешок, в котором можно нести любые четыре из перечисленных ниже предметов:

- Одеяло (Предмет в Мешке)
- Исцеляющее зелье (Предмет в Мешке)  
Если выпить зелье сразу после боя, оно восстановит 2 очка ВЫНОСЛИВОСТИ. Зелья всего на одну дозу.
- Веревка (Предмет в Мешке)
- Факел (Предмет в Мешке)
- 2 Еды (Предмет в Мешке)  
Каждая Еда занимает одно место в твоём Мешке.
- Трутница (Предмет в Мешке)
- Бутылка вина (Предмет в Мешке)

Также у тебя есть Короткий меч (Оружие), который ты понесешь в ножнах.

## **Применение снаряжения**

### *Оружие*

Если ты вступаешь в бой без Оружия, тебе придется драться голыми руками - уменьши свое МАСТЕРСТВО на 4. Если во время приключения ты находишь Оружие, то можешь подобрать его и использовать в дальнейшем. Ты можешь нести не больше двух Оружий.

### *Предметы в Мешке*

Тебе могут повстречаться различные полезные предметы, которые ты захочешь сохранить. В любое время, когда ты не занят боем, ты можешь

обменять или выбросить предметы. Твой Мешок может вместить максимум восемь предметов (включая Еду).

### *Специальные предметы*

Когда тебе попадетсЯ Специальный предмет, тебе будет сказано, как его нести.

### *Золотые Кроны*

Их ты носишь в кошеле (максимум 50 Крон).

### *Пища*

Каждая Еда считается одним Предметом. Если у тебя не окажется никакой пищи, когда ты получишь указание съесть что-нибудь, твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ снижается на 3.

## **Правила для боя**

В ходе твоего приключения будут возникать ситуации, когда тебе придется сражаться с врагом. МАСТЕРСТВО и ВЫНОСЛИВОСТЬ врага будут указаны в тексте. Твоя цель во время боя убить врага, понизив его ВЫНОСЛИВОСТЬ до нуля, в то же время потеряв как можно меньше собственной ВЫНОСЛИВОСТИ.

В начале боя запиши ВЫНОСЛИВОСТИ тебя и противника в соответствующие окошки раздела «Бой» Таблицы действий.

Последовательность боя следующая:

1. Прибавь к своему МАСТЕРСТВУ все дополнительные очки, которые даются Специальными предметами или заклинаниями.

2. Из полученной суммы вычти показатель МАСТЕРСТВА твоего врага. Это - твой Боевой Рейтинг. Запиши его в Таблицу действий.

3. Узнав свой Боевой Рейтинг, выбери число по Таблице случайных чисел.

4. Посмотри Таблицу боевых результатов на стр. 97. Наверху таблицы указаны Боевые Рейтинги. Найди пересечение столбца с твоим Рейтингом и строки с выбранным числом (числа указаны с левой стороны таблицы) - там указаны два числа, сколько ВЫНОСЛИВОСТИ теряет в этом раунде боя супостат и сколько Бэйндон.

5. В Таблице действий отметьте изменения в ВНОСЛИВОСТИ обоих

участников боя.

6. Если не сказано обратное, или если тебе не дан вариант сбежать, начинается следующий раунд боя.

7. Повторяй последовательность шагов 3-7.

Этот процесс боя продолжается, пока либо у врага, либо у Бэйндона ВЫНОСЛИВОСТЬ не упадет до нуля или ниже, что означает гибель соответствующего участника боя. Если погибает Бэйндон, на этом приключение и заканчивается. Если погибает противник, Бэйндон продолжает свой путь, но его ВЫНОСЛИВОСТЬ, возможно, будет ниже.

*Уклонение от боя*

Ты можешь уклониться от боя, только если это сказано в тексте.

## ACTION CHART

BROTHERHOOD SPELLS      Notes

1	
2	
3	
4	
5	

WEAPONS (maximum 2 Weapons)

1	
2	

If combat entered holding no weapon -4 COMBAT SKILL

BACKPACK (maximum 8 articles)

ITEMS	MEALS
Can be discarded or changed when not in combat	-3 EP if no Meal available when instructed to eat

SPECIAL ITEMS

BELT POUCH	Containing Gold Coins (max 50)
------------	--------------------------------

## RANDOM NUMBER TABLE

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1



## 1

Тяжкие предчувствия одолевают тебя, пока ты седлаешь коня и едешь к южным городским воротам. Там пара притомившихся ночных стражей встречает твое требование открыть ворота усталым ворчанием.

- Ну что за спешка? – брзжат они. Наконец ворота распахиваются, и ты галопом проезжаешь под аркой.

Отъехав на полмили от каменного моста, видишь дорожный указатель. Стрелка, указывающая на юг, гласит: «Мидовуд ? мили/Холмгард 80 миль», вторая же стрелка, указывающая на запад, гласит просто «Дорога к старой шахте».

Если желаешь продолжить путь по шоссе на юг, [7].

Если выбираешь дорогу, ведущую на запад, [55].

## 2

Выкрикнув слово-силы, указываешь на рычащих Гиаков. Разряд молнии расщепляется на несколько импульсов энергии поменьше, вонзившихся в злых воинов и расшвырявших тех во все стороны. Не теряя времени даром, разворачиваешься и бежишь вглубь разрушенного храма.

[32].

## 3

Натянув поводья, останавливаешь коня и смотришь вниз на двух мертвых Рейнджеров. Грудь у обоих обожжена, как от удара молнии. Рядом лежат Меч и Булава. Можешь подобрать любое из оружий.

[31].

## 4

В хижине одна комната, она сыра и покинута людьми. Осматриваешь покрытые мхом стены в поисках куда бы укрыться. Твое

внимание привлекает большой каменный очаг. Не теряя времени, лезешь в дымоход. Спустя несколько минут слышишь, как в хижину входят разыскивающие тебя Гиаки. Стараешься сидеть как можно тише, хотя тебе отчаянно хочется чихнуть.

Если у тебя есть заклинание «Тишина», и ты хочешь им воспользоваться, [74].

Если у тебя нет этого заклинания, [22].

5

Поиски в серванте принесли 2 Золотых Кроны, достаточно пищи для одной Еды и Серебряный Боевой Молот старика. Если хочешь его взять, запиши его в Таблице действий как Специальный предмет, который ты носишь, заткнув за пояс.

[15].

6

- Быстрее, прячьтесь в лесу, - кричишь Дарону и Тельде. Но их маленький пони напуган чернокрылым Крааном. Запаниковав, он галопом устремляется между деревьев на другой стороне шоссе. Ты вынужден углубиться в лес, чтобы избежать черных стрел сидящих на них Гиаков.

[73].

7

Спустя несколько минут видишь на шоссе впереди себя очередь из повозок. Группа купцов спорит с патрулем Рейнджеров Границы, охраняющих перекрывающий дорогу барьер. Рейнджеры отказываются пропустить кого бы ни было в деревню Мидовуд.

- И пытаться нечего, - раздраженно бросает возница.

Если хочешь попросить Рейнджеров пропустить тебя, [48].

Если хочешь остановиться и заговорить с возницей, [57].

**8**

Накладываешь заклинание и застаешь всех троих врасплох. Они пытаются освободиться, но тщетно. Краан, испугавшись, что его наездники попали в тиски отвратительного монстра, улетел прочь, чтобы избежать подобной участи. Тропа теперь свободна и ты пользуешься возможностью убежать.

[47].

**9**

Ты кричишь от внезапно нахлынувшей волны боли. Две стрелы пробили тебе грудь и спину, вышибив воздух из легких. Падаешь из седла, вминая ударом мягкую землю.

Последнее, что ты слышишь, как охнули от ужаса Рейнджеры, узнав твою небесно-голубую мантию. Твоя жизнь и твое задание окончились здесь.

**10**

С наступлением темноты достигаешь крохотной деревушки Дубовый Холм, от которой до Монастыря Кай меньше двадцати миль. Таверны тут нет и в помине, но местный кузнец широко известен своим щедрым гостеприимством.

Если хочешь остановиться в доме кузнеца, [66].

Если выберешь сон под открытым небом, [79].

**11**

Больше часа ты тихо скользишь между деревьев, напряженно ожидая услышать звук приближающегося патруля Гиакон или пролетающего Краана.

Постепенно деревья начинают редеть, и тебе открываются развалины древнего храма. Укрываешься за упавшей колонной. Отдышавшись, вынимаешь из мантии Конверт Мастера Гильдии. Теперь, когда началась война, будет безопасней доверить его содержимое памяти, чем позволить ему попасть в руки врага.

[42].

**12**

Не успел ты вступить в драку, как вернулся знакомый шум крыльев Краана. Крестьяне в панике удирают, оставив тебя разбираться с Крааном в одиночку.

Если хочешь смело сражаться, [37].

Если хочешь попытаться убежать, [59].

**13**

Поспешно накладываешь заклинание, очерчивая ладонью круг позади головы, формируя щит. Мгновением позже две стрелы лишь на волосок разминаются с твоей спиной. Твоя магия спасла тебе жизнь, но она не уберегла от третьей стрелы, пронзившей левую ногу. Теряешь 3 ВЫНОСЛИВОСТИ.

Морщась от боли, продолжаешь скакать, пока лучники не остаются далеко позади.

[15].

**14**

Вскоре узнаешь, что твоих спутников зовут Дарон и Телда, и что их отец владеет пекарней в Сирсбае.

Прошел час, и вы услышали хлопанье огромных крыльев. Появилось большое облако чернокрылых существ, столь огромное, что затмило небо. Сердце ухнуло вниз. Темные Властители, древний враг твоего народа, атакуют. Война началась.

Если хочешь продолжать путь по шоссе, [49].

Если решаешь поискать укрытия в лесу, [6].

**15**

Тропинка несколько миль идет по крутому склону холма, выводя к небольшому мосточку, перекинувшемуся через глубокий, хрустально-ясный ручей. Молодая женщина в доспехах из клепаной кожи стоит там, настороженно наблюдая за твоим приближением.

- Куда путь держишь, юный волшебник? – спрашивает она.

Если хочешь назвать ей пункт своего назначения, [54].

Если потребуешь, чтобы она позволила тебе пересечь мост, [76].

**16**

Гиаки выстраиваются полукругом, удерживая тебя на месте остриями копий. Внезапно над деревьями скользит стая Краанов, высадивших своих наездников почти тебе на голову. Их вожак кричит: «Дарг!» – и, все как один, Гиаки бросаются на тебя.

[37].

**17**

Шепчешь заклинание-речитатив, и твои чувства цепенеют от волны страха.

Здесь присутствует великое и злокозненное зло. Женщина чувствует твой страх, и ее лицо раскрывается в улыбке.

[54].

**18**

Способность быстро соображать спасает тебя от полного удара разряда молнии. Та пролетает рядом с твоей головой, обжигая кожу на щеке, и опалая волосы. Хелгаст издает ужасный вопль, когтями впивающийся в твой разум (теряешь 3 ВЫНОСЛИВОСТИ), но боль быстро угасает, когда ты галопом удаляешься от деревни.

[46].

**19**

Не успел ты покинуть свое укрытие, как в ушах эхом раздался крик: «Оргадак - Док тааг»!

Запихиваешь Конверт назад в мантию, и карабкаешься через развалины. Гиаки появились откуда ни возьмись - и один уже отвел руку, готовясь бросить копьё.

Если у тебя есть заклинание «Ручная молния», и ты хочешь им воспользоваться, [2].

Если хочешь попытаться увернуться от копья, [51].

**20**

Тихонечко шепчешь заклинание. По спине у тебя забегали мурашки - ты ощущаешь зло. Оно исходит, но не из хижины, а с лесистых холмов за ней. До него много миль, но ты чувствуешь, как оно приближается.

Если хочешь укрыться в хижине, [67].

Если хочешь повернуться к надвигающемуся злу спиной и пойти через лес, [15].

21

Ты подоспел как раз вовремя, чтобы стать свидетелем того, как горстка крестьян с вилами атакует двух Гиаксов, оседлавших Роковых волков. Несмотря на численное превосходство, они не равня этим свирепым бойцам, уже убившим многих их товарищей.

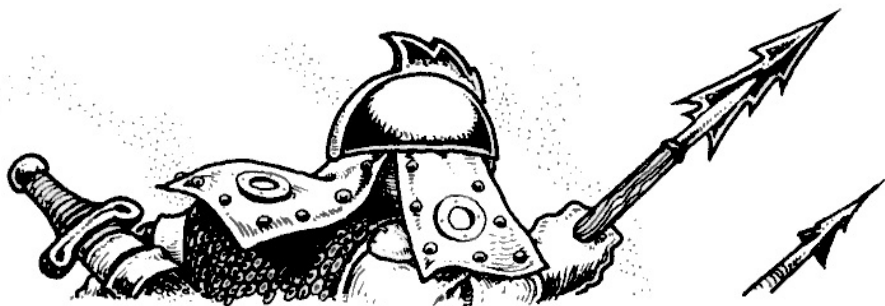
Если хочешь помочь крестьянам, [12].

Если предпочтешь уклониться от боя, можешь побежать назад по тропинке, [47].

22

Ты не в силах сдержать чих. Через считанные секунды три уродливых Гиакских рожи уже таращатся на тебя снизу дымохода, тыкая тебе в пятки копьями. Поспешно лезешь вверх по трубе только для того, чтобы обнаружить наверху парочку кружащих Краанов. Они высаживают своих наездников-Гиаксов на крышу, чей-то голос визжит: «Док ек»!

[37].



23

Жизнерадостный настрой трактирщика сменяется каменным взглядом. «Убирайся!» - кричит он со злостью.

Если у тебя есть заклинание «Очарование», и ты хочешь им воспользоваться, [75].

Если хочешь покинуть таверну, [7].

## 24

Когда улыбающийся Рейнджер подходит ближе, твой конь начинает нервничать и шарахаться. Тебе стоило немалых усилий утихомирить его. Когда ты снова посмотрел на Рейнджера, твоя кожа покрылась пупырышками от ужаса при виде происходящих с ним изменений. Кожа на его лице усыхает. Она меняет цвет, становясь темнее и туже обтягивая череп. Глаза загораются красным огнем, а из-под нижней губы прорастают клыки. У тебя перехватывает дух от паники – ты понимаешь, что это Хелгаст, демонический агент Темных Владык. Голубое пламя вспыхивает на кончике его посоха, и обжигающий разряд энергии устремляется к твоей груди.

Если у тебя есть заклинание «Невидимого щита», и ты хочешь им воспользоваться, [41].

Если у тебя есть заклинание «Отмена», и ты хочешь им воспользоваться, [58].

Если ни одного из этих заклинаний у тебя нет, [72].

## 25

Призываешь заклинание и, к удивлению Гиакв, прыгаешь вниз. Ты можешь контролировать скорость спуска, и мягко опускаешься в неглубокую расщелину. Слышишь разносящиеся по лесу крики Краанов и Гиакв. К югу деревья растут гуще, и ты двигаешься в этом направлении.

[45].

## 26

Широко разведя пальцы правой руки, произносишь на выдохе руны заклинания. Сеть оборачивается вокруг старика, накрепко приторачивая того к креслу. Подходишь, чтобы забрать его Боевой



Молот, но тут желтая птица налетает на тебя, расцарапывает щеку и вылетает в открытое окно. Теряешь 2 ВЫНОСЛИВОСТИ.

- Пощади меня, - хнычет старик. - Возьми то небольшое, что у меня есть, но оставь мне жизнь.

Если хочешь освободить его от сети, [39].

Если решаешь оставить его связанным и поискать в его хижине что-нибудь полезное, [5].

Если решаешь покинуть хижину и продолжить свой путь, [15].

27

Подождав несколько минут, пока отряд Гиаков отойдет подальше, шепчешь заклинание и взмываешь в воздух. К несчастью, чары выдыхаются, когда ты находишься на середине озера, и ты постепенно снижаешься в холодные темные воды Озера Пьюз.

Тебе пришлось избавиться от всего снаряжения, кроме Кулона с Хрустальной Звездой и Конверта Мастера Гильдии, чтобы не утонуть (вычеркни из Таблицы действий все, кроме этих двух Специальных предметов).

Наконец, ты достигаешь дальнего берега и выползаешь из воды, замерзший и уставший. Однако если у тебя есть заклинание «Починка», можешь восстановить 5 очков ВЫНОСЛИВОСТИ, поскольку ты мог наложить заклинание, пока плыл через озеро.

[11].



28

Капитан оскорблен твоей попыткой дать взятку. Он выбивает монеты из твоей руки и отгоняет тебя от заграждения острием меча. Вычерни половину Золотых Крон, записанных в Таблице действий.

Ничего другого не остается, как попытаться обогнуть деревню под покровом леса.

[63].

29

Закусываешь губу - стрела пропахивает глубокую борозду в твоём бедре (теряешь 4 ВЫНОСЛИВОСТИ). Чуть не теряя сознание от боли, ты все-таки продолжаешь скакать, пока Рейнджеры не остаются далеко позади.

[15].

**30**

Никакого зла в этих детях ты не ощущаешь, и у тебя нет причин сомневаться в их словах. Они радостно улыбаются, когда ты соглашаешься составить им компанию в путешествии на юг.

[14].

**31**

Впереди из-за угла улицы появляется Рейнджер. Он несет длинный черный посох. Он улыбается и машет тебе, чтобы ты притормозил.

Если хочешь остановиться и узнать, чего он хочет, [24].

Если решаешь проигнорировать его и проскакать мимо, [38].

**32**

Гиак, выше остальных и с головы до ног закованный в черную кольчугу, бранится и хлещет своих солдат зазубренным цепом, чтобы заставить их преследовать тебя.

Внезапно из подлеска выскакивает кто-то одетый в зеленое и с топором в руках. Сердце замирает у тебя в груди, когда он поднимает топор для удара, но лезвие обрушивается на притаившегося у тебя за спиной Гиака - не на тебя! Незнакомец спас тебе жизнь.

[40].

**33**

- Добро пожаловать в мое скромное жилище, добро пожаловать, - кланяется морщинистый старик.

Когда ты закрываешь дверь, неожиданный пронзительный крик заставляет тебя напрячься.

- Ай-яй, Галир! - говорит старик, упрекая крупную птицу с желтыми перьями, сидящую на зеркале над каминной полкой. Та раздраженно хлопает крыльями и издает любопытную трель, которую старик вроде

как понимает. Выражение его лица становится менее дружелюбным, и его пальцы плотнее сжимаются на серебряной рукояти украшенного Боевого молота.

Если у тебя есть заклинание «Сеть», и ты хочешь им воспользоваться, [26].

Если хочешь достать меч и напасть на старика, [44].

Если хочешь удрать в лес, [15].

### 34

Испустив дух, мерзкая тварь падает с моста и ее уносит прочь быстрым течением. Если у тебя есть заклинание «Починка», можешь воспользоваться возможностью и восстановить 5 потерянных очков ВЫНОСЛИВОСТИ, зайдя в воду и наложив заклинание.

Прежде, чем снова сесть на коня, ты должен съесть Пищу, иначе потеряешь 3 ВЫНОСЛИВОСТИ.

Теперь [10].

### 35

Краан летит на запад и вскоре приземляется на поляне, кишашей солдатами-Гиаками. Тебя грубо вытаскивают из седла и швыряют в глубокую яму, где сидят еще трое людей, все, как и ты, соммерлундцы.

Если у тебя есть заклинание «Левитации», и ты хочешь им воспользоваться, [78].

Если этого заклинания у тебя нет, [65].

### 36

Просыпаешься на заре, отдохнувший и готовый продолжать свою миссию. Племянник и племянница кузнеца присоединяются к тебе за дружеским завтраком, а потом идут с тобой в конюшню, помочь оседлать коня. У них на двоих маленький черный пони по имени Бобин.

[14].

**37**

Несмотря на всю твою храбрость, вскоре тебя одолели. Тебе связывают руки и конфискуют все имущество кроме Кулона с Хрустальной Звездой и Послания Мастера Гильдии - их просто не сумели обнаружить.

- Док зиран, - орет офицер-Гиак, указывая на тебя. - Док каг ег окнар ока.

Неожиданно тебя подхватывают и швыряют поперек седла Краана. За тобой садится Гиак с уродливой рожей и приставляет нож к твоей груди, после чего тварь взмывает в воздух.

Если у тебя есть заклинание «Ручной молнии», и ты хочешь им воспользоваться, [60].

Если этого заклинания у тебя нет, или ты не хочешь им воспользоваться, [35].

**38**

Рейнджер поднимает свой черный посох и нацеливает тебе в грудь. Волна тошноты узлом скручивает тебе кишки, когда твоим глазам предстает ужасное превращение. Кожа на лице Рейнджера усыхает, темнеет и туго обтягивает череп. Глаза вспыхивают красным, а из нижней челюсти прорастают большие изогнутые клыки. Приглушаешь готовый сорваться крик, когда понимаешь, что это - Хелгаст, могущественный агент-перевертыш Темных Властителей. Яркое синее пламя вспыхивает на кончике его посоха, и к твоей груди устремляется разряд энергии.

Если у тебя есть заклинание «Отмены», и ты хочешь им воспользоваться, [58].

Если у тебя нет этого заклинания, ты можешь попытаться увернуться от разряда энергии, [52].

Или можешь попытаться растоптать Хелгаста копытами твоего коня. [72].

**39**

- Спокойно, старик, я не причиню тебе вреда, - с этими словами ты разрезаешь волшебные узы, приковывающие его к креслу-качалке. - Похоже твоя желтая птица неверно поняла мои намерения, поскольку я пришел не для того, чтобы тебя ограбить. - Старик с интересом выслушивает твои объяснения и советует тебе, как лучше добраться до Монастыря Кай.

Благодаришь старика, и, когда ты уже собираешься уходить, он предлагает свой Боевой Молот в обмен на два любых предмета из твоего Мешка (за исключением Пищи). Если ты согласен, вычеркни два предмета по своему усмотрению и запиши Серебряный Боевой Молот как Специальный предмет, который ты носишь, засунув за пояс.

[15].

**40**

Увидев появившегося из лесу незнакомца в зеленом плаще, офицер-Гиак командовал своим солдатам бежать и прятаться в лесу. На сей момент опасность миновала.

Утирая вспотевший лоб, поворачиваешься, чтобы поблагодарить неожиданного спасителя, и тут ты узнаешь его одежду - на нем зеленая туника и плащ посвященного Кай.

[80].

**41**

Проведя рукой поперек лица, чтобы призвать заклинание, ты создаешь невидимый щит между тобой и разрядом энергии. К несчастью, разряд магический и он беспрепятственно проходит сквозь щит

[72].

**42**

Послание предупреждает о том, что Темные Властители подготовили огромную армию за хребтом Дарнкраг. Мастер Гильдии убеждает лордов Кай отменить праздник Фемарн и немедленно готовиться к войне. Он боится, что Соммерлунд был предан волшебником братства по имени Вонотар.

Внезапно под коваными сапогами захрустел камень, и прежде чем ты успеваешь уничтожить послание Мастера Гильдии, Гиак грохочет: «Зазгог рек окака».

Если хочешь остаться, где стоишь, [62].

Если хочешь углубиться в руины, [19].

**43**

Соммерлундские Рейнджеры Границы – опытные лучники, и услышав свист их стрел, летящих к твоей спине, ты взмолился, чтобы удача была на твоей стороне.

Если у тебя есть заклинание «Невидимый щит», [13].

Если его у тебя нет, выбери число из Таблицы случайных чисел.

Если ты выбрал 0-2, [69].

Если выбрал 3-7, [9].

Если выбрал 8-9, [29].

**44**

Бьешь старика в голову, но тот отбивает твой удар Боевым Молотом. К твоему ужасу, клинок твоего Меча исчезает, едва прикоснувшись к серебряной рукояти оружия. Восторженно захихикав, старик устремляется в атаку, взмахнув над головой своим зачарованным Боевым Молотом.

Старый Тадеус:МАСТЕРСТВО 18ВЫНОСЛИВОСТЬ 18 Так как ты

безоружен, то должен уменьшить свое МАСТЕРСТВО на 4. Если у тебя есть заклинание «Доблесть», ты можешь его наложить, чтобы повысить МАСТЕРСТВО, но не забудь уменьшить после этого свою ВЫНОСЛИВОСТЬ на 3.

Через три раунда ты можешь бежать из боя и вскочить на коня. [15].

Если ты победил, [5].

**45**

Подходишь к берегу небольшого озера, где множество Гиаков и Драккаримов выстраиваются в боевые порядки. Ты чувствуешь, что Монастырь Кай лежит на той стороне озера, и пытаешься придумать, как перебраться туда незамеченным.

Если у тебя есть заклинание «Левитации», и ты хочешь им воспользоваться, [27].

Если хочешь пересечь озеро вплавь, [53].

Если ты решил обогнуть озеро под прикрытием леса, [68].

**46**

Ты проскакал несколько миль, прежде чем решил отдохнуть. Останавливаешься на берегу ручья и даешь своему коню напиться. Если у тебя есть заклинание «Починка», можешь воспользоваться возможностью и восстановить 5 потерянных очков ВЫНОСЛИВОСТИ, зайдя в ручей и наложив заклинание. Прежде, чем снова сесть в седло, ты должен съесть Пищу, иначе потеряешь 3 ВЫНОСЛИВОСТИ.

Теперь [10].

**47**

Продираешься сквозь туннель из деревьев, вынырнув на открытое пространство на вершине каменистого бугра. Примерно в трех милях к



югу видишь огромное облако Краанов, кружащих над серым каменным зданием. В мрачном очаровании смотришь, как они впиваются в стены когтями. И тут внезапно зашуршали кусты. Ты оборачиваешься как раз вовремя, чтобы увидеть несущихся к тебе Гиаков. Поворачиваешься было бежать, но стоишь-то ты на шатающемся краешке крутого обрыва.

Если у тебя есть заклинание «Левитации», [25].

Если у тебя нет этого заклинания, или ты не хочешь им пользоваться, [16].

**48**

Твое требование пропустить тебя в Мидоувуд не произвело на Рейнджеров ни малейшего впечатления. Капитан Рейнджеров говорит тебе возвращаться в Торан. Они ловят шпиона, убившего троих их товарищей. Пока его не поймают, проезд в Мидоувуд закрыт для всех.

Если у тебя есть заклинание «Очарование», и ты хочешь им воспользоваться, [77].

Если у тебя нет этого заклинания, ты можешь предложить Капитану немного Золотых Крон, [28].

Или ты можешь попытаться объехать Мидоувуд, отправившись через лес. [63].

**49**

Над головой появляется дюжина чернокрылых существ. Это Крааны, и на их спинах сидят визжащие Гиаки, рвущиеся в драку. И тут Крааны устремляются вниз.

Если у тебя есть заклинание «Ручная молния», и ты хочешь им воспользоваться, [56].

Если хочешь уклониться от атаки, укрывшись в лесу, [6].

**50**

Сквернословья и радостно хихикая, Гиаки приближаются. Ты должен сражаться со всеми тремя как с одним врагом.

Гиаки: **БОЕВОЕ МАСТЕРСТВО 16** **ВЫНОСЛИВОСТЬ 18** Через три раунда ты можешь уклониться от боя, убежав в лес. [70].

Если ты победишь, то сможешь уйти по южной тропе, [47].

**51**

Нырнешь в сторону, и копье свистит возле твоей руки, обрывая обшлаг твоей мантии, но обошлось без крови. Быстро поднимаешься на ноги и бежишь вглубь руин.

[32].

**52**

В твоём распоряжении лишь считанные мгновения. Отчаянно дергаешь поводья влево, чтобы уклониться от голубого импульса пламени.

Выбери число из Таблицы случайных чисел.

Если ты выбрал 0-6, [18].

Если выбрал 7-9, [72].

**53**

Опасаясь утонуть, оставляешь все, что нес (кроме Кулона с Хрустальной Звездой и Конверта Мастера Гильдии) на берегу озера.

Через пятнадцать минут достигаешь дальнего берега и выползаешь на сушу, замерзший и уставший. Однако если у тебя есть заклинание «Починки», ты можешь восстановить 5 очков **ВЫНОСЛИВОСТИ**, потому что мог его наложить, пока плыл по озеру.

[11].

**54**

Она обнажает черный меч и раздражается ужасным хохотом. Кожа на лице начинает усыхать и менять цвет, становясь темнее с каждой секундой. Глаза вспыхивают красным, а из нижней челюсти вырастают длинные клыки, пока она не спеша приближается к тебе. У тебя перехватило дыхание, когда ты понял, что она - Хелгаст, могущественный слуга-перевертыш Темных Властителей. Не успел ты собраться с мыслями, чтобы прибегнуть к своим заклинаниям, как Хелгаст стащила тебя с коня. Ты тяжело падаешь на каменистую землю и отчаянно нашариваешь оружие, когда черный меч твари со свистом устремляется к твоей голове.

Если у тебя есть Серебряный Боевой Молот, [64].

Если у тебя нет этого Специального предмета, [61].

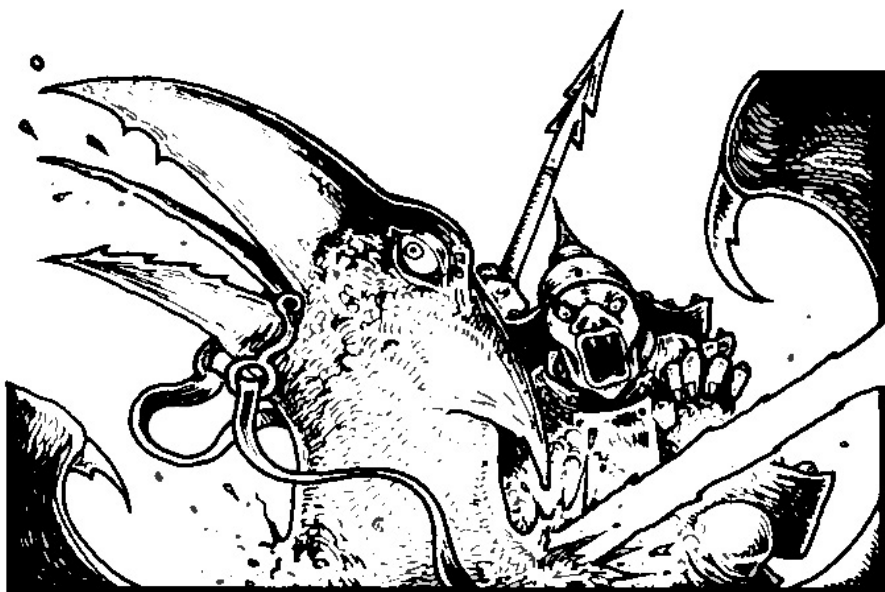
**55**

Дорога немногим лучше грубой лесной тропинки. Вскоре она бесследно исчезает. Направляешь своего коня сквозь массу спутанного кустарника, пока вам не попадается покрытая мхом бревенчатая хижина.

Если у тебя есть заклинание «Почувствовать зло», и ты хочешь им воспользоваться, [20].

Если ты хочешь взглянуть на хижину поближе, [67].

Если хочешь продолжить путь и попытаться отыскать следы дороги к старой шахте, [15].



56

Выпускаешь разряд молнии в первого из множества Краанов, с воплями летящих к тебе. Импульс энергии пробивает грудь твари, отбрасывая ее назад и разбрасывая сидящих на ней Гиаков как тряпичных кукол. Еще двое Краанов сталкиваются с ним в воздухе и все трое рухнули на землю переплетенной кучей.

Однако твоя магия привлекла внимание других Краанов и до тебя быстро доходит, что если ты не хочешь, чтобы тебя задавили числом, надо укрыться в лесу.

[6].

57

Ты узнал, что Рейнджеры ищут шпиона Темных Властителей. Прошлой ночью тот убил троих Рейнджеров здесь, в Мидоувуде. Он удрал, но все еще находится где-то в окрестностях. Рейнджеры перекрыли шоссе и не позволяют никому пройти, пока шпиона не

поймают или не убьют.

Если хочешь подойти к Рейнджерам и попросить их пропустить тебя, [48].

Если решаешь вернуться назад к перекрестку с дорогой к старой шахте и попытаться объехать деревню, [55].

**58**

Выкрикиваешь слова заклинания и чувствуешь, как часть тепла из твоего тела высасывается, чтобы сотворить «Отмену». На пути летящего к тебе разряда возникает приспущенная сфера прозрачного красного тумана, и со вспышкой фиолетового пламени они сталкиваются.. Могучая ударная волна отбрасывает тебя в седле назад, напуганный конь пятится, но как-то ты ухитряешься сохранить над ним контроль. Хелгаст испускает вопль, когтями впивающийся в твой разум (теряешь 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), но боль быстро утихает, когда ты галопом удаляешься от Мидоувуда.

[46].

**59**

Бежишь по лесной тропинке назад, но спикировавший Краан высаживает на дорогу перед тобой троих Гиakov. Те выхватывают изогнутые мечи и с гнусными проклятиями начинают приближаться.

Если у тебя есть заклинание «Сеть», и ты хочешь им воспользоваться, [8].

Если хочешь обнажить оружие и сразиться с тремя соладами-Гиакками, [50].

Если хочешь укрыться в лесу, [70].

**60**

Тщательно нацеливаешь палец на скалящегося наездника-Гиака и

произносишь слова силы. Яркая вспышка голубого света и крик Гиака, обезглавленного твоим разрядом. Тело кувырдается назад со спины Краана, который, утратив мгновенно половину нагрузки, круто набирает высоту. Заклинание прожгло твои путы, и теперь ты можешь принять сидячее положение. Ударами по башке и шее ты заставил Краана приземлиться в лесу. Как только его когтистые лапы коснулись почвы, ты спрыгиваешь и бежишь в укрытие.

[11].

**61**

С безумным хохотом тварь поднимает меч для следующего удара. Ты мужественно пытаешься отбить атаку, но сильно ослабел от потери крови. Последнее, что ты слышишь, перед тем как опустился черный меч, это издевательский победный смех Хелгаста.

Твоя жизнь и твоя миссия закончились здесь.

**62**

Кладешь Конверт назад в мантию и осторожно выглядываешь поверх разбитой мраморной плиты. Отряд Гиаков зашел в руины и систематически обшаривает каждый квадратный дюйм. Неожиданно, еще Гиаки появляются слева от тебя. Увидев тебя, они подняли тревогу: «Оргадак»!

Если у тебя есть заклинание «Ручная молния», и ты хочешь им воспользоваться, [2].

Если хочешь убежать от Гиаков, [32].

**63**

Густая листва не дает ехать среди деревьев верхом, поэтому ты придерживаешься узенькой тропки. Неожиданно из-за деревьев позади тебя выбегает патруль Рейнджеров. У них есть луки, и они готовятся

стрелять в тебя.

Если хочешь крикнуть им не стрелять, [9].

Если ты решил ускакать по тропинке так быстро, как только сможет твой конь, [43].

**64**

Когда меч врага ударил по рукояти Серебряного Боевого Молота, из него с треском вылетело голубое пламя. Хелгаст отшатнулся от удара, дав тебе время подняться на ноги, но вскоре оправился и снова атаковал. Ты не можешь избежать боя, и должен сражаться с тварью насмерть.

Хелгаст:МАСТЕРСТВО 21ВЫНОСЛИВОСТЬ 28 Если у тебя есть заклинание «Доблесть», ты можешь наложить его перед сражением.

Если победишь, [34].

**65**

Прошло три часа, прежде чем на краю ямы появился офицер-Драккарим и окинул тебя презрительным взглядом. Он пролаял приказ, появилось кольцо лучников-Гиаков. Последнее, что ты услышал, был свист их несущих смерть черных стрел.

Твоя жизнь и твоя миссия закончились здесь.

**66**

Стучишься в дом кузнеца. Дверь распахивается, и на пороге предстает пухлая женщина, поспешно вытирающая руки о клетчатый фартук. Она улыбается и зовет Тима, своего мужа, а тебя приглашает войти в уютный и теплый дом. Тим, кузнец, приветствует тебя крепким рукопожатием.

- Ты посмотри, Петра, нам выпала честь принять на ночлег путника,

- говорит он жене.

Затем следует восхитительный ужин, во время которого кузнец просит тебя об одолжении. Гостиющие у него племянник с племянницей должны следующим утром возвращаться в свою деревню. Живут они в Сирсбае, что на юге, там, где от главной дороги отходит дорога к Монастырю Кай. Все, о чем он просит – проводить их домой. Ты не в силах отказать кузнецу в этой просьбе, особенно насладившись его едой и гостеприимством.

[36].

67

Спешиваешься и привязываешь коня, прежде чем подняться по шатким ступеням к дверям хижины. Сквозь потрескавшееся окно видишь старика в кресле-качалке. Он посасывает глиняную трубочку и читает переплетенную в кожу книгу. Подходя к двери, ты наступаешь на громко хрустнувшую веточку.

- Кто тут? – спрашивает старик.

Если хочешь войти в хижину, [33].

Если решаешь продолжить путь через лес, [15].

68

Осторожно скользишь среди кишачих врагами деревьев, но меньше, чем в ста ярдах от кромки воды тебя заметил патруль Краанов. Ускользнуть от них ты не можешь.

[37].

69

Шныряешь по тропинке из стороны в сторону, чтобы затруднить лучникам прицеливание. Твоя тактика сработала, потому что хотя она стрела чиркнула тебя по скальпу (потеряй 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ), это



всего лишь легкая рана. Утерев струйку крови, продолжаешь скакать, и вскоре чертыхающиеся лучники остаются далеко позади.

[15].

70

Проламываясь без оглядки сквозь заросли папоротника, отчаянно стараешься не споткнуться. Повсюду ты слышишь разносящиеся среди деревьев крики Краанов и Гиаксов. Спустя десять минут, лес начинает редеть, и ты можешь разглядеть очертания каменной хижины, угнездившейся на дне неглубокого оврага.

Если хочешь укрыться в этой хижине, [4].

Если хочешь дальше бежать в лес, [45].

71

Снова просишь ее пропустить тебя, на этот раз воспользовавшись заклинанием «Очарование», чтобы убедить ее в своем дружелюбии. К несчастью, заклинание не оказало желаемого эффекта.

[54].

72

Разряд энергии врезается в твою незащищенную грудь и вышвыривает тебя из седла. Твоя грудь обьята пламенем, и язычки оранжевого огня пляшут перед глазами - но боли ты не чувствуешь. Только оцепенение и неудержимое желание поспать наполняют твоё тело. Твои глаза медленно смыкаются, и ты уже не видишь, как Хелгаст вздымает свой черный посох, чтобы покончить с тобой.

Твоя жизнь и твоя миссия заканчиваются здесь.

73

Твое сердце готово вырваться из груди, пока ты гонишь своего коня сквозь все более густую листву. Вскоре лес становится слишком плотным, чтобы ехать верхом, и ты вынужден продолжать путь пешком. Прокладываешь дорогу сквозь обильную растительность, пока не натыкаешься на тропинку. В северной стороне можно разглядеть несколько хижин, в южной тропинка исчезает в поросших лесом холмах.

Если хочешь направиться на север к хижинам, [21].

Если хочешь пойти на юг, к холмам, [47].

74

Призываешь заклинание как раз вовремя, и твой оглушительный чих остается совершенно незамеченным солдатами-Гиакками, обыскивающими хижину внизу. Выжидаешь несколько минут, прежде чем покинуть свое укрытие и двинуться через лес к югу.

[45].

75

Под воздействием твоей магии покой нисходит на мужчину и его гнев быстро сменяется обычной веселостью.

- Извини, - говорит он. - Пожалуйста, прости мою грубость. Не знаю, что на меня нашло.

Он усаживает тебя за накрытый к обеду столик возле очага и велит своему сыну приготовить тебе поесть. Еда восхитительна – восстанови 2 ВЫНОСЛИВОСТИ перед тем, как покинуть таверну и продолжить свой путь.

[7].

76

Вместо ответа она хватается за рукоять оружия, висящего в ножнах

у нее на боку. Смотрит она непреклонно и недружелюбно.

Если у тебя есть заклинание «Очарование», и ты хочешь им воспользоваться, [71].

Если у тебя есть заклинание «Почувствовать зло», и ты хочешь им воспользоваться, [17].

Если ты решил предложить ей несколько Золотых Крон, чтобы она позволила тебе пересечь мост, [54].

77

К удивлению подчиненных, капитан приказывает оттащить заграждение в сторону. Тебя пропускают, но, когда ты едешь в сторону деревни, раздаётся крик капитана: «Остановить этого всадника»!

Твое заклинание начало выдыхаться. Пришпорив коня в галоп, ты несешься по опустевшей главной улице Мидоувуд. Впереди на дороге лежат два окровавленных тела – это Рейнджеры, и, похоже, они мертвы.

Если хочешь остановиться и осмотреть тела, [3].

Если решаешь проехать мимо как можно быстрее, [31].

78

Один из собратьев по несчастью, молодой фермер с холма, развязал шнуры на твоих запястьях. Свободные руки позволили тебе шепотом наложить заклинание «Левитации», и ты медленно поднимаешься к краю ямы. Остальные пленники потрясены, но сохраняют тишину, чтобы не помешать твоему побегу. Терпеливо выждав нужного момента, ты вынырываешь из ямы и ныряешь под прикрытие деревьев.

[11].

79

Просыпаешься вскоре после рассвета холодным утром и, если у тебя нет Одеяла, ты должен вычесть 2 ВЫНОСЛИВОСТИ.

Поднимаешься на ноги и неожиданно понимаешь, что на тебя смотрят. Двое детей, мальчик и девочка, сидят верхом на маленьком черном пони и смотрят на тебя с недоверием.

- Ты проспал тут всю ночь? - Спрашивает девочка. Киваешь.

- Тебе надо было обратиться к нашему дяде, - говорит мальчик. - Он кузнец Дубового Холма. Он бы приютил тебя на ночь.

Девочка наклоняется вперед и протягивает тебе немного хлеба с сыром. С благодарностью принимаешь это доброе подношение (восстанови 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ).

- Мы едем в Сирсбай на праздник Фемарн, - говорит брат девочки. - Ты идешь в ту сторону?

Деревня Сирсбай находится к югу отсюда, там, где от главного пути отходит дорога к Монастырю Кай.

Если у тебя есть заклинание «Почувствовать зло», и ты хочешь им воспользоваться, [30].

Если ты хочешь составить детям компанию по дороге на юг, [14].

## 80

Протягиваешь руку в знак дружбы, и тебе отвечают благодарным пожатием. Представившись, протягиваешь Конверт Мастера Гильдии. Лорд Кай изучает послание, и великая печаль наполняет его орлиный взор.

- Увы, мудрость этого предупреждения прибыла слишком поздно, чтобы спасти моих братьев. Война уже началась и мои братья по оружию были первыми, кто пал перед злым хозяином Хелгедада. Они мертвы, и я - все, что осталось от Кай. Твоя миссия выполнена, Бэйндон, но моя только начинается. Я, Одинокий Волк, должен отправиться в Холмгард, чтобы предупредить Короля. Он знает, что необходимо сделать для спасения нашей страны.

Повинуясь внезапному импульсу, снимаешь свой Кулон с Хрустальной Звездой и протягиваешь его последнему воину Кай. Это талисман на удачу и ты молишься, чтобы талисман уберег его от тех опасностей, что ждут впереди.

Твое задание выполнено!