

Из журнала «Crunch» №3 (1984)

# Остров иллюзий

Дэйв Моррис и Оливер Джонсон  
Иллюстрации Лео Хартас

# The Island of Illusions

Dave Morris and Oliver Johnson  
Illustrations by Leo Hartas

Перевод: Златолюб Роскошный

Кто в наше время не слышал о приключенческих книгах-играх? В этих книгах роль героя исполняет читатель (ты!). Исход приключения определяют твои собственные решения. В отличие от романа, где успех героя предсказан изначально, в приключенческой книге-игре ты должен положиться на собственную удачу и суждения, чтобы пройти ее и выиграть. Если ошибешься и дашь себя убить, не останется ничего другого, только вернуться к началу и попытаться пройти заново. Может оказаться, что быть героем совсем не так просто.

## НАЧАЛО

**Для игры** тебе понадобится два кубика, карандаш и бумага. Прежде чем отправиться на поиск своего приключения, ты должен бросить кубики, чтобы узнать, насколько ты силен и ловок.

Сначала брось два кубика и прибавь к выпавшему числу 20. Это твой ТОНУС. Его значение отражает физическую форму, выносливость и общую волю к жизни. Запиши полученное значение. Во время приключения ТОНУС будет все время изменяться. Если он понизится до нуля, ты погибнешь.

Теперь брось один кубик и прибавь 3. Это твое ПРОВОРСТВО – насколько ты подвижен и ловок. Как и в случае с ТОНУСОМ ты должен записать значение ПРОВОРСТВА. Вряд ли оно будет сильно изменяться во время приключения, но оно все равно очень важно. Если твое ПРОВОРСТВО достигнет нуля, это будет означать, что ты не можешь пошевелиться (возможно, сломал ногу). Если это произойдет, ты должен начать приключение сначала.

## Сражение

Осталось только одно, что необходимо узнать, прежде чем оправиться на поиски приключений – как сражаться с различными противниками и монстрами, жаждущими убить тебя. Типичный параграф может выглядеть так:

Троль обнажает меч и, дико взревев, устремляется на тебя.

### **ТРОЛЬ**

#### **ТОНУС 12**

Брось два кубика:

*Результат от 2 до 6* – ты ранен и теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 7 до 12* – троль теряет 3 ТОНУСА

Итак, каждое сражение ты начинаешь броском кубиков и, в зависимости от выпавшего результата, вычитаешь 3 очка из значения твоего или вражеского ТОНУСА. Пролодав это, повторяешь всю процедуру, пока либо твой, либо вражеский ТОНУС не уменьшится до нуля, означая гибель. Если ты убьешь своего врага, то можешь переходить к следующему указанному параграфу. Если враг убивает тебя, ты возвращаешься назад и начинаешь с **1**.

Теперь ты готов начать приключение. Начни с **1** и затем переходи к другим параграфам в соответствии с принятыми решениями. Удачи.

*Лист персонажа*

ТОНУС: \_\_\_\_\_

ПРОВОРСТВО: \_\_\_\_\_

**ИНВЕНТАРЬ:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

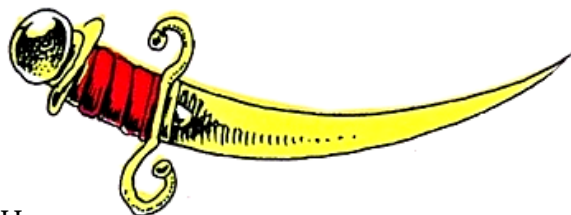
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## 1

Твои странствия привели тебя в Мемнос, процветающий город на побережье. Жители Мемноса ликуют, потому что принцесса Эльвира собирается выйти замуж за принца соседнего королевства. Однако меньше чем за неделю до свадьбы ты проснулся и обнаружил, что ликование сменилось тяжким молчанием. За завтраком хозяин постоялого двора пояснил тебе причину. Принцессу похитили, и многие считают повинным в этом злого колдуна Хелкарриона. Если принцесса не вернется через четыре дня, принц Лангвер отменит свадьбу и вернется домой. Король, без сомнения, назначит щедрую награду за возвращение своей дочери в целостности и сохранности. Пересчитав свои немногочисленные золотые, ты решаешь взяться за это дело и отыскать принцессу.



Последний раз принцессу Эльвиру видели вчера в Порт-Кантала, на острове к востоку отсюда. Решаешь поискать ее следы там. После покупки небольшой лодки у тебя остается только десять золотых. Тебе еще нужно нанять матроса, но доступны лишь двое. Первый – старый моряк, запрашивающий восемь золотых. Второй – румяный юнга, утверждающий, будто он опытный моряк. Он запрашивает два золотых. Если хочешь нанять старого моряка – параграф 10. Если предпочтешь нанять юношу – параграф 26.

## 2

Если вы не вернетесь до завтра, принц Лангвер отменит свадьбу и покинет Мемнос в ярости. Единственный способ поспеть вовремя – пройти через ужасные Проливы Сумрака, где гигантские водовороты засасывают даже самые большие корабли. Приняв храброе решение, ты ложишься на курс. Параграф 9.

## 3

Подойдя к группе детей, замечаешь, что один из них вовсе и не ребенок, а веселый маленький карлик. Он штопает лежащий у него на коленях парус, а вокруг танцуют и играют дети. Весело прищурившись, карлик поднял на тебя взгляд: «Отправляйся на Остров Катар на востоке. Подожди, пока не увидишь знак, ибо он отведет тебя к тому, кто сможет помочь». Он дарит тебе свой Волшебный Парус – *запиши, что у тебя есть такой предмет*. Благодарись карлика и вместе с юнгой возвращаешься к лодке. Параграф 11.

4

Выпив зелье, ты спускаешься к двери у подножия лестницы. Приоткрыв дверь, заглядываешь в щелочку и видишь старушку в домашнем чепце, вяжущую у камина. Однако пока ты смотришь на нее, изображение поплыло. Мелькнули прилизанные волосы, злые желтые глаза и похожие на когти ногти. Это вовсе не старушка, а сам Хелкаррион, замаскированный своей иллюзией. Выпитое тобой зелье позволило тебе заглянуть сквозь его наваждение. Ворвешься в комнату и атакуешь его (параграф 32) или притворишься, что ты повелся на его иллюзию (параграф 50)?

5

Наконец ты собрал достаточно плавника, чтобы сделать плот. Это займет *половину дня* – прибавь этот срок к тому времени, что ты уже провел в своем приключении. Сталкиваешь утлое суденышко в море. Параграф 27.

6

Вечер раскинул черный полог над тернистым лесом. Вдруг псы поджали хвосты и ушмыгнули. Посмотрев вверх, видишь причину. С небес спускает рух – гигантская хищная птица, размером со слона. Широко растопырив когти, она готовится подхватить тебя с дерева. Брось два кубика. Если результат меньше или равен твоему ПРОВОРСТВУ – параграф 23. Если больше – параграф 15.

7

Бутылка полна ромом. Осушаешь ее до дна, и вскоре ты уже в стельку пьян. Привалившись к скале, засыпаешь. Когда ты проснулся, прошло еще *полдня* – прибавь этот срок к общему времени, проведенному в поисках. Параграф 34.

8

Эта вода волшебная, и выпив ее, ты почувствовал себя бодрым и полным энергии. Прибавь 2 к своему ТОНУСУ. Возвращаешься на берег. Параграф 28.

9

Вскоре вы подходите к устью Проливов. Вашу лодку подхватывает и несет по все сужающимся кругам – вас захватил водоворот! Заглянуть в него все равно, что смотреть сквозь дыру в мире. Брось один кубик (и прибавь к результату 1, если у тебя есть Волшебный Парус). Если выпало 1 или 2 – параграф 47. Если выпало 3 или больше, вы обогнули бездну и легли на курс к Мемносу – параграф 63.

## 10

Старый моряк забирается в твою лодку и садится у руля, велев тебе ставить паруса. Ты ожидал, что он сам этим займется, и испытываешь легкое раздражение! Вскоре лодка покинула гавань и запрыгала по волнам. Старик довольно пыхтит своей трубкой. Тут вдруг до тебя доходит, что плывете вы вовсе не на восток – ваш курс ведет на запад, к ужасному Острову Пиратов. Ты оборачиваешься, чтобы велеть старику сменить курс, но видишь, что тот вытащил кинжал и подбирается к тебе. Он – пират, заманивший тебя в ловушку. Ты должен драться с ним.



### СТАРЫЙ ПИРАТ

#### ТОНУС 9

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 5* – ты ранен и теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 6 до 12* – старый пират теряет 3 ТОНУСА

Если победишь – параграф 18.

## 11

Ты *полдня* плыл на восток – запиши это, потому что очень важно, какой срок займет твое приключение. На горизонте собираются темные штормовые тучи, и вскоре на твою лодку обрушились дождь и сильный ветер. Внезапно большая волна смыла юнгу за борт. Впереди, размытый потоками дождя, виднеется остров. Ты сможешь достичь его, если не станешь тратить времени на спасение юнги. Свернешь парус и попытаешься спасти товарища (параграф 19) или бросишь его, направившись к острову (параграф 37)?

## 12

Поспешно ставишь подаренный карликом парус. Лодка начинает рассекать волны с вдвое большей скоростью, чем прежде. Черные паруса пиратского судна вскоре исчезают за горизонтом у тебя за спиной. Прошло немного времени, и ты уже подплываешь к мрачному берегу Острова Хелкарриона. Параграф 14.

## 13

Прошло *полдня* – добавь их к тому времени, что ты уже потратил в приключении. Ты стоишь на краю нависающего на бухтой отвесного утеса, когда маленькая белая птичка летит прямо на утес и исчезает в нем. Хочешь узнать, куда она подевалась? Спуск вниз выглядит опасным, но если хочешь попробовать спуститься – параграф 21. Если предпочтешь вернуться к своей лодке и отплыть – параграф 28.

#### 14

Не заметив ничего опасного на берегу, ты направил лодку в скалистую бухту. К превеликому удивлению, ты заметил множество золотых монет, разбросанных по дну бухты. Нырнешь, чтобы достать несколько монеток (параграф 22), швырнешь несколько монет за борт, если они у тебя еще остались (параграф 30), или, проигнорировав монеты, сойдешь на берег (параграф 34)?

#### 15

Ты не сумел увернуться от когтей руха. Подхватив тебя, он полетел над тернистым лесом к темной башне на вершине холма. Там он тебя выронил и полетел к своему гнезду. Ты больно ударился при падении – теряешь 4 ТОНУСА. Если ты еще жив – параграф 31.



#### 16

Ты решил, что лучше не экспериментировать с содержимым лаборатории колдуна. Выходишь из комнаты и спускаешься к двери у подножия лестницы. Параграф 41.

#### 17

Открыв люк, находишь внутри принцессу Эльвиру, опоенную сонным зельем. Разбудив ее, проводишь ее мимо трупа Хелкарриона и сквозь колючие заросли к тому месту, где стоит на якоре твое судно. Параграф 25.

#### 18

Вываливаешь труп доставившего столько хлопот старого пирата за борт. Разворачиваешь лодку, но так как ты не обладаешь навыками моряка, обратный путь до Мемноса занимает у тебя *полдня*. Запиши это, поскольку тебе нужно будет отмечать, сколько времени займут твои поиски. Юнга все еще сидит на пристани. Он радостно машет тебе рукой. Нанимаешь его, хотя на это ушли все оставшиеся у тебя деньги, и вновь отплываешь из гавани. Параграф 26.

#### 19

Спустив главный парус, ожидаешь, что бушующие волны в любой момент затопят лодку. К твоему удивлению, наступает временное затишье в буре. Почти сразу же, как ты спас юнгу, темные тучи расходятся, и море вновь успокаивается. Заходите в тихий залив на острове. Юнга остался разводить костер и сушить свою одежду, а ты отправился вглубь острова. Параграф 33.

## 20

Вскоре пиратский корабль настигает тебя. С воплем, от которого кров стынет в жилах, к тебе спрыгивают двое пиратов. Посмотрев на их кровожадные лица, понимаешь, что это будет бой насмерть.

### **ПИРАТСКИЙ КАПИТАН**

**ТОНУС 12**

### **МИСТЕР СМИ**

**ТОНУС 9**

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 3* – ты ранен дважды, теряешь 6 ТОНУСОВ

*Результат от 4 до 7* – ты ранен один раз, теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 8 до 12* – ты ранил одного из них, выбери, кто именно теряет 3 ТОНУСА

Если и когда ты убьешь одного из них, *запиши ТОНУС оставшегося* и переходи на параграф **38**.

## 21

Переваливаешься через край утеса и начинаешь спускаться. Неожиданно камень под ногой поддается, и ты соскальзываешь. Сможешь ли ты ухватиться за что-нибудь, прежде чем упадешь? Брось два кубика, постаравшись выбросить результат меньше или равный твоему ПРОВОРСТВУ. Если так и выйдет, значит тебе удалось зацепиться и спуститься ко входу в пещеру – параграф **29**. Если выпавший результат превышает твое ПРОВОРСТВО – параграф **39**.

## 22

Нырять в прозрачную воду. Когда твоя рука приближается к монеткам, те замерцали и исчезли. Иллюзия! На их месте оказалось черное отверстие. Не успел ты отплыть, как из дыры появились восемь щупалец и, извиваясь, потянулись к тебе. Из темных глубин на тебя уставились два прозрачных глаза. Не успел ты моргнуть, как уже сражаешься за свою жизнь с гигантским осьминогом.

### **ГИГАНТСКИЙ ОСЬМИНОГ**

**ТОНУС 15**

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 4* – теряешь от 3 до 18 ТОНУСОВ (брось кубик и умножь результат на три)

*Результат от 5 до 12* – осьминог теряет 3 ТОНУСА

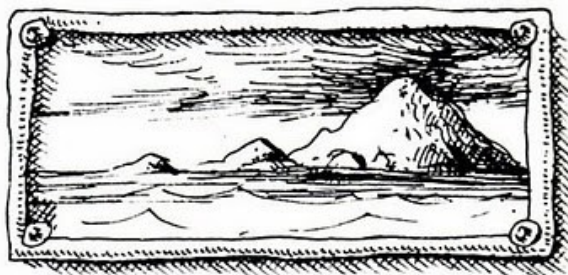
Если победишь – параграф **42**.

## 23

Ловко уворачиваешься от когтей огромной птицы. Спрыгнув с дерева, бежишь сквозь тернистый лес, пока не прибегаешь к темной башне на вершине холма. Параграф **31**.

24

Открыв люк, сбегашь по ступеням в небольшую каморку. Ты ожидал увидеть там принцессу, но видишь лишь кучу заплесневевших костей. Взглянув вверх, видишь, что добрая старушка явила свой истинный лик Хелкарриона, Повелителя Иллюзий. С отвратительный хохотом он захлопывает люк и закрывает его на засов. Тебе никогда не выбраться из этой тюрьмы. Твое приключение оканчивается здесь.

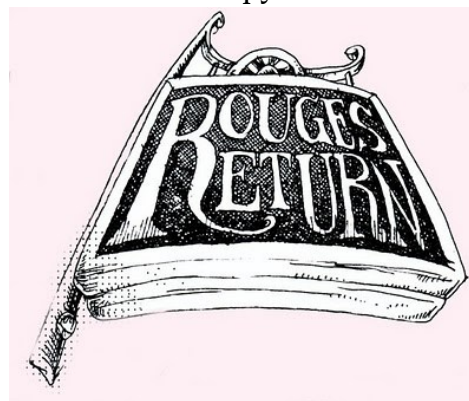


25

Возвращение в Мемнос займет один день. Сколько времени уже длится твое приключение? Если на спасение принцессы у тебя ушло три дня или больше – параграф 2. Если ты потратил меньше трех дней – параграф 63.

26

К твоему удивлению юнга оказался первоклассным моряком. Вскоре вы достигли Порт-Кантала. Пришвартовав лодку, вы стали проталкиваться через запрудившую пристань разномастную толпу торговцев и моряков. Неподалеку видна таверна под названием «Возвращение Пройдохи» - похоже, это хорошее место для сбора слухов и информации. Однако юнга тянет тебя за рукав, пытаюсь увести тебя к группе играющих мальчиков и девочек. Стряхнешь его руку и зайдешь в таверну (параграф 36) или пойдешь с ним (параграф 3)?



27

Наконец твой плот подплывает к острову, который ты видел сквозь дождь. К твоему изумлению, юнга сидит у небольшого костра и готовит рыбу. Он совсем не выглядит усталым и приветствует тебя без затаенной злобы. Чувствуя неловкость от того, что бросил его на произвол судьбы, ты отказываешься от предложенной тебе копченой рыбы и отправляешься исследовать остров. Параграф 33.



28

На пляже нет никаких следов юнги. Однако там, где раньше стояла твоя старая посудина, теперь находится небольшая лодка, раскрашенная в голубой и золотой цвета. Ею совсем нетрудно управлять в одиночку, и вскоре ты выходишь в море, направляясь на север. Впереди справа по борту показался парус. Когда судно подплывает поближе, видишь развевающийся флаг с черепом и костями. Есть ли у тебя Волшебный Парус? Если да – параграф 12. Если этого предмета у тебя нет – параграф 20.



29

Когда твои глаза привыкли к темноте, ты видишь бородатого старого монаха, опирающегося на дубовый посох. Он стоит возле пузырящегося подземного пруда, а белая птица, которую ты видел ранее, сидит на его руке. «Чужеземец, - обращается он к тебе мягким голосом, - принцесса находится на Острове Хелкарриона, где правит злой колдун Хелкаррион». Если ты спас юнгу, когда того смыло за борт – параграф 58. Если ты не остановился, чтобы помочь ему – параграф 51.

30

Бросаешь пару монеток. Они как будто проходят сквозь лежащие там монеты и исчезают. Заподозрив, что золотые монеты – это какая-то иллюзия-ловушка, решаешь проигнорировать их. Параграф 34.

31

Настороженно подходишь к башне. В ней есть вход – эбеновые ворота, окованные черным железом. Можешь либо войти через эти двери (параграф 41), или попытаться взобраться по неровным каменным стенам на вершину башни (параграф 53).

32

Облик старушки меняется, и перед тобой предстает узкое серое лицо Хелкарриона с горящими безумной яростью желтыми глазами. Он срывает чепец, и ты видишь – последняя иллюзия спадает – что «вязальный крючок» в его руке это на самом деле сверкающий кинжал с самоцветами. Ты должен драться с ним:



### **КОЛДУН ХЕЛКАРРИОН**

**ТОНУС 12**

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 7* – ты ранен и теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 8 до 12* – Хелкаррион теряет 3 ТОНУСА

Если одолеешь его, можешь открыть люк в полу – параграф 17.

33

После утомительного восхождения достигаешь центра острова. Там стоит величественная древняя цитадель, давно покинутая и частично заросшая. Сквозь широкую, украшенную гербами арку открывается ошеломительный вид на лазурный залив на дальнем конце острова. Единственные звуки – крики чаек да стоны ветра, пролетающего над заросшим травой холмом и сквозь античные колонны. Если хочешь подождать тут в надежде, что что-то произойдет – параграф 13. Если хочешь вернуться на пляж и отплыть, не теряя времени – параграф 28.

34

Отправляешься к центру острова. Выбранный маршрут ведет мимо рощи мрачных колючих деревьев. Начинает накрапывать дождь и до тебя доносятся раскаты грома – которым вторит дикий лай стаи псов. Они приближаются. Есть ли у тебя Золотые Крылья? Если есть – параграф 40. Если нет – параграф 45.

35

Увидев в твоих глаз неумолимый гнев, последний из псов поджал хвост и удрал. Счищаешь с меча кровь и идешь дальше. Вскоре ты прибываешь к темной башне, стоящей на гребне холма. Параграф 31.

36

Входишь в задымленную таверну и направляешься к стойке. Пока ты пытаешься привлечь внимание кабатчика, по обе стороны от тебя к стойке прислонились два плечистых небритых портовых грузчика. Это – местные забияки Зуболом и Клык. Они заказывают выпивку, громко объявив кабатчику, что платить будешь ты. Если у тебя есть необходимый для этого золотой, и ты

готов с ним расстаться – параграф 55. Если денег у тебя нет, или ты отказываешься оплачивать выпивку местному хулиганью – параграф 44.

**37**

Чувствуешь себя виноватым из-за того, что оставил юнгу тонуть, но твоя главная забота – сохранить собственную шкуру. Шторм пронес тебя мимо замеченного тобой острова и погнал дальше по вздымающимся свинцово-серым волнам. Вскоре над тобой замаячили утесы другого острова, и твою лодку разбило о скалы. Если у тебя был Волшебный Парус, теперь ты его потерял. Промокший и побитый (теряешь 3 ТОНУСА) ты сумел добраться до берега. Если ты все еще жив, то, подняв глаза, видишь наблюдающую за тобой со скал чью-то фигуру. В глазах незнакомца заметно безумие, а его прекрасные одежды порваны и испачканы. Он скрывается из виду. Наверное, это жертва кораблекрушения, возможно даже наполовину свихнувшаяся от одиночества. Полезешь вверх поговорить с ним (параграф 49) или сосредоточишься на том, чтобы собрать достаточно плавника, чтобы построить плот (параграф 5)?

**38**

Один пират готов, но второй отчаянно сражается.

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 5* – ты ранен и теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 6 до 12* – оставшийся пират теряет 3 ТОНУСА

Если победишь – параграф 57.

**39**

Ты упал на карниз перед пещерой в утесах. Теряешь 3 ТОНУСА из-за падения. Если ты еще жив, то встаешь и ковыляешь в пещеру. Параграф 29.

**40**

Быстро привязываешь крылья. Делаешь пробный взмах и взмываешь в небо! Свиристая стая истекающих слюной псов вырывается на открытое место, где ты только что стоял, и заходится яростным лаем. Замечаешь за колючим лесом одинокую башню и летишь к ней. Сделав круг, приземляешься на парапет на вершине башни. Параграф 46.

**41**

Распахиваешь дверь. У камина вяжет старушка в чепце. При виде тебя она вскакивает и радостно голосит: «Ой, искатель приключений, ты пришел спасти принцессу Эльвиру и меня, ее старую нянюшку! Радость-то какая – я уж и отчаялась ждать спасения, а тут ты. Мы должны убираться подобру-поздорову, пока не вернулся злой колдун. Принцесса тут». Она указывает на один из двух люков в полу. Хочешь открыть люк, на который она указывает? Если да – параграф 24. Если же ты предпочитаешь открыть второй люк – параграф 32.

**42**

Выбросив облако чернил, осьминог скрывается в глубинах своего логова. Теперь иллюзия рассеялась, и ты видишь занесенную песком старую бутылку. Если хочешь открыть ее и выпить – параграф 7. Если предпочитаешь вернуться к своему заданию – параграф 34.

**43**

За дверью находится что-то типа мастерской. Повсюду вокруг тебя весело побулькивают чаны с мерзким зельем. Открываешь шкаф и находишь внутри глиняную бутылку, помеченную «Зелье Ясного Видения». Если хочешь выпить его – параграф 4. Если нет – параграф 16.

**44**

Развернувшись, вмазываешь Клык кулаком по челюсти. Тот валится как посыпанный опилками пол – нокаут. Зуболом хватает табурет и замахивается им на тебя. Уворачиваешься и выхватываешь меч. Остальные посетители таверны разворачиваются в вашу сторону посмотреть на драку.

**ЗУБОЛОМ**

**ТОНУС 12**

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 6* – ты ранен и теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 7 до 12* – Зуболом теряет 3 ТОНУСА

Если убьешь его, уходи поживей, пока не подоспела городская стража. Параграф 48.

**45**

Мчишься сквозь заросли колючих деревьев. Тернистые ветки рвут на тебе одежду, а лай псов становится все ближе и ближе. Наконец ты понимаешь, что тебе придется либо залезть на дерево (параграф 52), либо развернуться и сражаться (параграф 59).

**46**

Винтовая лестница уходит вниз, в сердце башни. С мечом в руке начинаешь спуск. Слева от тебя видишь тяжелую дубовую дверь. Если хочешь открыть ее – параграф 43. Если предпочтешь спуститься до самого конца, где есть еще одна дверь – параграф 41.

**47**

Ваше хрупкое суденышко затянуло в глубины водоворота, и больше никто не слышал ни о тебе, ни о принцессе Эльвире.

48

Вновь очутившись на улице, оглаживаешься в поисках своего юнги и замечаешь его, играющего со своими друзьями. Если хочешь подойти и присоединиться к ним – параграф 3. Если просто хочешь крикнуть ему и вернуться на лодку – параграф 11.

49

Карабкаешься вверх, туда, где ты видел потерпевшего крушение. Тот уже успел отойти, но как только он тебя увидел, то завопил от ужаса и припустил наутек. Бежишь вслед за ним, на бегу пытаешься заверить, что ты не причинишь ему вреда, но тот не слушает. Он выбегает на предательские скалы у края воды. Поскольку бежать ему больше некуда, ты, не торопясь, пробираешься через камни к нему. Внезапно из вод расположенной под скалами лагуны вздымается жуткое морское чудовище. Безумный робинзон окаменел от ужаса. Спешишь к нему, на бегу доставая меч, но спасти его не успеваешь. Схватив бедолагу, морское чудовище вышибает ему мозги о камень. Затем, с леденящим душу ревом, оно оборачивается к тебе.



### **МОРСКОЕ ЧУДОВИЩЕ**

**ТОНУС 15**

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 6* – ты ранен, теряешь 3

**ТОНУСА**

*Результат от 7 до 12* – морское чудовище теряет 3 ТОНУСА

Если победишь, то в печали возвращаешься через скалы и начинаешь строить плот, который унесет тебя прочь из этого ужасного места. Параграф 5.

50

Распахиваешь двери иходишь. Хелкаррион, думая, что ты поверил в его иллюзорную личину, встает и притворно улыбается: «Ах, наконец-то! Искатель приключений пришел спасти прекрасную Эльвиру и меня, ее старую нянюшку! Ой, я почти уж отчаялась и ждать-то. Торопись, пока не вернулся этот ужасный колдун! Принцесса здесь». Он указывает на люк, под которым тебя, вне всякого сомнения, поджидает какая-нибудь кошмарная ловушка, но тебя не проведешь. Сказав: «Мадам, сначала я выведу из опасного места вас», - хватаешь его за руку и выпихиваешь наружу, после чего быстро захлопываешь и запираешь на засов дверь. С проклятиями Хелкаррион начинает барабанить в дверь. Вскоре ты отыскиваешь принцессу, опоенную каким-то гнусным колдовским варевом, и приводишь ее в чувство. Есть ли у тебя Золотые Крылья? Если да – параграф 61. Если за время своего приключения ты так и не раздобыл этот предмет – параграф 54.

51

И прежде, чем ты успел вытянуть из монаха еще хоть что-нибудь, тот растаял в воздухе. Маленькая белая птичка вылетает из пещеры с безудержным чириканьем. Вода в скальном пруду выглядит свежей и манящей. Если хочешь попить воды – параграф 8. Если хочешь выступить в дорогу – параграф 28.

52

Собаки остановились у подножия дерева, с завываниями окружив его. Они не ушли, и ты потерял *полдня*, цепляясь за верхние ветки. Но и после они остались здесь. Спрыгнешь вниз и сразишься с ними (параграф 59) или останешься на дереве (параграф 6)?

53

Ты уже почти достиг вершины башни, когда твоя нога соскользнула с покрытой мхом каменной стены. Брось два кубика, и будет лучше, если выпадет число, равное твоему ПРОВОРСТВУ или меньше него. В этом случае ты сумеешь уцепиться и добраться до парашюта – параграф 46. В противном случае (т.е. выпавшее число больше твоего ПРОВОРСТВА) – параграф 60.

54

Принцесса Эльвира показала тебе потайную панель в стене, за которой Хелкаррион прячет свой очарованный меч. Выламываешь панель и достаешь меч, затем рывком распахиваешь дверь в башню. Хелкаррион кубарем влетает в комнату, и ты набрасываешься на него с мечом в руках. И вот вы бьетесь не на живот, а на смерть – но у тебя небольшое преимущество благодаря зачарованному оружию.

**КОЛДУН ХЕЛКАРРИОН**

**ТОНУС 12**

Брось 2 кубика:

*Результат от 2 до 6* – ты ранен, теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 7 до 12* – Хелкаррион теряет 3 ТОНУСА

Если победишь, ты отведешь Эльвиру к своей лодке – параграф 25.

55

Клык и Зуболом отваливают, держа свою выпивку и потешаясь, как они облапошили очередного пришельца в Порт-Кантала. Ты спрашиваешь у кабатчика, не видал ли он кого-нибудь, подходящего под описание принцессы. Тот жалуется на скверную память, подстегнуть которую могут лишь два золотых. Если у тебя есть такая сумма, и ты хочешь с ней расстаться – параграф 56. Если нет – параграф 48.

56

Тот прячет монеты в фартук, а затем рассказывает как вчера, ближе к вечеру, тут были двое мужчин в плащах. Они несли сверток размером с принцессу и назвались торговцами коврами. Кабатчик расслышал, что они собираются

плыть на восток. Тебе вовсе не кажется, что данная информация стоила таких денег, но добавить ему нечего. Выходишь из таверны. Параграф 48.



57

Увидев, с какой легкостью ты расправился с их капитаном и старпомом, остальные пираты почли за лучшее с тобой не связываться. Они быстренько развернули корабль и отчалили. Продолжаешь плыть вперед и спустя еще *полдня* приближаешься к мрачным берегам Острова Хелкарриона. Параграф 14.

58

Тот приятно улыбается: «Ты рисковал собственной жизнью, чтобы спасти моего внука, и потому я сделаю тебе два подарка. Первый – это вода в волшебном пруду у моих ног, а второй – это пара Золотых Крыльев, которые унесут тебя из самой пасти опасности». Благодарить его и наклоняешься, чтобы испить из пруда. Его животворная магия прибавит 2 очка к твоему ТОНУСУ. Выпрямившись, ты обнаруживаешь, что старый монах исчез. К дальней стене пещеры прислонена пара Золотых Крыльев. На них есть ремешки, позволяющие прикрепить Крылья к рукам. Запиши, что у тебя есть Золотые Крылья и переходи на параграф 62.

59

Вскоре собаки окружили тебя, оскалив покрытые хлопьями пены клыки, и глядя на тебя бешеными красными глазами.

**ПСЫ**

ТОНУС 5 у каждого

Брось 2 кубика:

*Результат 2* – тебя укусили три раза, теряешь 9 ТОНУСОВ

*Результат 3* – тебя укусили два раза, теряешь 6 ТОНУСОВ

*Результат от 4 до 6* – тебя укусили один раз, теряешь 3 ТОНУСА

*Результат от 7 до 12* – один из Псов теряет 3 ТОНУСА

Если и когда убьешь троих из них – параграф 35.

60

Ты сорвался и сильно ударился, упав у подножия башни – ты подвернул ногу, теряешь 3 ТОНУСА и 1 ПРОВОРОСТВО. Если ты еще жив и в силах двигаться, можешь либо попытаться забраться опять (параграф 53), либо же войти через дверь (параграф 41).

61

Приводишь принцессу на вершину башни и велишь ей обхватить тебя руками за шею. Надежно закрепив Золотые Крылья, спрыгиваешь с парапета. Хелкаррионовы крики ярости вскоре затихают вдали, когда ты летишь над тернистым лесом к своей лодке. Параграф 25.

62

Возвращаешься на пляж. Юнги нигде не видно. На месте твоей старой посудины теперь покачивается позолоченная парусная лодка. Прекрасное судно столь послушно, что ты без труда управляешься с ним в одиночку. Направляешься на север к Острову Хелкарриона. Если у тебя есть Волшебный Парус, то путь не займет значительного времени, если же у тебя нет этого предмета, тогда потребуется еще *полдня*. С некоторым беспокойством наблюдаешь, как перед тобой вырастают мрачные берега острова. Параграф 14.

63

Заходишь в гавань Мемноса с принцессой на борту. Вскоре на причале собираются ликующие подданные, а с ними поприветствовать тебя пришли и король с принцем Лангвером. Обняв свою дочь, король жалует тебе 500 золотых. Он посвящает тебя в рыцари королевства и даже предлагает тебе должность начальника дворцовой стражи. Улыбнувшись, ты отклоняешь последнее предложение. Тебе не хочется быть привязанным к одному месту, каким бы приятным оно ни было, когда целый мир приключений ждет тебя. Забрасываешь мешок с золотом на плечо и пробираешься через ликующую толпу. Ты ищешь новых приключений, и, если нынешнее приключение тебе понравилось, можешь найти их на страницах «Храма Пламени» и «Склепа вампира», наших книг-игр серии «Золотой Дракон».

**Книги-игры**  
или интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>

