

Ирина Фёдорова

Выжить и вернуться домой

книга-игра



Дорогой читатель!

Если ты считаешь свою жизнь скучной, если жалеешь, что с тобой не происходит никаких приключений, то эта книга — ДЛЯ ТЕБЯ! В ней ты найдёшь множество разных приключений, тебя ожидают смертельные битвы, страшные чудовища, запутанные лабиринты и коварные ловушки... Но книга эта необычная, и читать её подряд от начала до конца, как ты привык, не получится. Потому что это — КНИГА-ИГРА, и главным её героем будешь ты сам. И только от тебя будет зависеть, чем эта книга закончится.

Тебе предстоит испытать невероятные приключения и принять много важных решений, прежде чем ты сумеешь выполнить свою задачу. Не расстраивайся, если не удастся выиграть с первого раза — это не так-то легко. Просто открой книгу на первой странице и начни сначала. С каждым разом ты будешь всё увереннее и увереннее приближаться к победе.

Итак, если ты смел, решителен и находчив — вперёд! Тебя ждёт одно из самых захватывающих приключений в твоей жизни!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Книга построена особым образом: текст в ней разбит на отдельные пронумерованные параграфы. Бесплезно читать всё подряд — ты только запутаешься. В конце каждого параграфа тебе предлагается несколько возможных вариантов твоих дальнейших действий. Выбери один из них, который тебе кажется наиболее правильным, и переходи на параграф, номер которого указан в скобках. Помни: только от тебя зависит, выиграешь ты или проиграешь!

СИЛА, ЛОВКОСТЬ И УДАЧЛИВОСТЬ

Для игры тебе понадобится кубик, листок бумаги и карандаш. С самого начала ты будешь заполнять ЛИСТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА. Выглядит он так:

ЛИСТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	УДАЧА 1 2 3 4 5 6	ПРЕДМЕТЫ	ЕДА И ПИТЬЁ
-------------	-----------------	-----------------------------	-----------------	--------------------

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СВОЮ СИЛУ

Брось кубик 2 раза, сложи выпавшие числа, прибавь к ним 10 и запиши полученную сумму в графу "Сила" на Листе Путешественника. Это уровень твоей Силы, в ходе игры он будет постоянно меняться. Ты будешь терять Силу в битвах и других опасных ситуациях, но её уровень можно будет восстановить с помощью ЕДЫ и ПИТЬЯ, а также в специально оговоренных для этого случаях. Но запомни: уровень Силы ни при каких обстоятельствах не может превышать изначальный (то есть тот, который будет у тебя в начале игры).

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СВОЮ ЛОВКОСТЬ

Брось кубик 1 раз, прибавь к выпавшему числу 6 и запиши полученную сумму в графу "Ловкость" на Листке Путешественника. Это уровень твоей Ловкости. Чем он выше, тем лучше — ты будешь успешнее выигрывать сражения. Уровень Ловкости в ходе игры меняться не будет (за исключением специально оговоренных для этого случаев).

УДАЧА

Брось кубик дважды и зачеркни в таблице два выпавших числа. Если дважды выпало одно и то же число — зачёркивай только его. В ходе игры тебе не раз будет предлагаться проверить Удачу. Для этого надо бросить кубик. Если выпадет зачёркнутое число — тебе, увы, не повезло. Если выпадет чистый квадрат — тебе повезло, но ты зачёркиваешь — его тоже. Так что с каждым разом везти тебе будет всё меньше и меньше. Квадраты Удачи можно будет почистить в специально оговоренных для этого случаях. Но запомни: квадраты, зачёркнутые изначально, чистить нельзя!

ЕДА, ПИТЬЕ и ОТДЫХ

В ходе путешествия ты, как и любой нормальный человек, будешь есть, пить и спать. Однако начинать игру ты будешь с пустыми руками, а еду и питье придётся добывать в ходе путешествия. Каждая порция еды прибавит тебе 6 сил, а каждый глоток воды вернёт 2 силы, если в параграфе не будет указано иное. Восстановить потраченные силы ты также сможешь во время сна — если ночь прошла спокойно и ты хорошо отдохнул, прибавляй себе 6 сил.

ПРЕДМЕТЫ

Во время своего приключения ты можешь приобретать (покупать или находить) разные предметы. Если ты не приобретёшь заплечный мешок, то сможешь брать только мелкие предметы, которые поместятся в твоих карманах (это могут быть цветы, кольца, бусины, горошины и т. д.) После некоторых приобретенных предметов в скобках будет указано число со знаком «+» или «-» например, (+32). Оно показывает, сколько надо будет отнять или прибавить к номеру параграфа, когда та или иная вещь понадобится. Не забудь записывать эти цифры на ЛИСТОК ПУТЕШЕСТВЕННИКА рядом с самим предметом!

Но помни: воспользоваться найденными предметами можно будет не когда тебе вздумается, а только в тех случаях, когда это предлагается в тексте параграфа. Например, ты находишься на параграфе №57, в котором говорится: "Если у тебя есть чешуйка дракона, воспользуйся ею". Если в ходе приключения ты действительно нашёл этот предмет, и он записан на твоём ЛИСТЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА (В данном случае — чешуйка дракона (-17)), то ты должен (если, конечно, желаешь использовать чешуйку), от 57 отнять 17. Получится 40 — это номер параграфа, на который ты должен отправиться.

Само собой разумеется, что все изменения внутри твоего заплечного мешка и карманов следует аккуратно записывать на ЛИСТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЕВ

У каждого твоего противника будут указаны его Сила и Ловкость.

1. Брось кубик дважды и прибавь полученную сумму к уровню своей Ловкости. Это сила твоего удара.

2. Брось кубик дважды и прибавь полученную сумму к уровню Ловкости своего противника. Это сила его удара.

Если сила твоего удара больше силы удара твоего противника, то ты ранил его. (Отними 2 от уровня Силы противника).

Если сила твоего удара меньше силы удара твоего противника, значит, он ранил тебя (отними 2 от уровня своей Силы).

3. Если полученные числа совпадают, значит, вы оба отразили удары.

Поединок продолжается до тех пор, пока уровень Силы у тебя, или у твоего противника не снизится до нуля, что означает смерть.

Если перед тобой сразу несколько противников, ты сражаешься с ними по очереди по указанным выше правилам.

В специально оговоренных случаях во время сражения можно будет отступить, но, тогда ты автоматически "зарабатываешь" ранение и отнимаешь 2 от уровня своей Силы.

ПРИМЕЧАНИЕ

Эта Книга-Игра написана по мотивам романа Юрия Никитина «Трое из Леса». Для лучшего понимания сюжета достаточно прочитать первую часть первого романа серии, но можно играть и так.

А теперь, когда вступление позади и все вопросы разрешены, смело бери карандаш, лист бумаги и кубик — и переворачивай страницу!

Итак, твое приключение начинается! Желаем успеха!

1

Ты сидишь в своём любимом кресле и читаешь книгу. Роман очень интересный, и ты забываешь обо всём на свете. Три героя – черноволосый оборотень Мрак, рыжий зеленоглазый волхв Олег и золотоволосый синеглазый певец Таргитай путешествуют по древнему славянскому миру, помогают слабым и сражаются со злом. Ты настолько захвачен, что представляешь себя рядом с ними: то на поляне у костра, то пробирающимся по кишасшему упырями болоту, то сражающимся со степняками-киммерийцами, то летящим на ковче-самолёте...

Едва ты дочитал до самого захватывающего момента, как голова у тебя внезапно закружилась, в глазах потемнело.

«Перечитал», – подумал ты, и это была последняя мысль перед тем, как книга выпала у тебя из рук, и ты потерял сознание... (3)

2

Вскоре болото кончается, и под ногами появляется восхитительная твёрдая земля. Ты случайно натыкаешься на большой куст малины и жадно набрасываешься на ягоды.

Внезапно совсем рядом раздаётся тихий смех и плеск воды. Обойдя кусты, ты выходишь на берег небольшой речушки и замечаешь плещущуюся в воде берегиню. Берегини похожи на русалок, но живут не в глубинах, а по берегам рек, и оберегают людей от зла.

Тыходишь к самой воде и здороваешься. Берегиня с любопытством смотрит на тебя (20).

3

Ты приходишь в себя и, поднявшись на ноги, с удивлением оглядываешься по сторонам. Только что ты сидел дома в любимом кресле, а теперь под ногами стелется мягкая зелёная трава, над головой в густом переплетении ветвей виднеется яркое голубое небо. Вокруг тебя – дремучий лес, и ты, обалдевший, стоишь на его поляне и в шоке крутишь головой, не понимая, как тебя сюда занесло.

Немного очухавшись, ты осознаёшь, что, скорее всего, каким-то неведомым образом попал в праславянский мир – в книгу, которую читал. Это объяснение никак не желает укладываться у тебя в голове, но другого ты, как ни стараешься, придумать не можешь.

Понимая, что удариться в панику не только бесполезно, но и вредно, ты заставляешь себя успокоиться и решаешь отыскать трёх друзей-невров – Мрака, Олега и Таргитая. Кроме них, тебе здесь никто не поможет. К тому же, Олег всё же какой-никакой, а волхв. Может, и придумает, как тебя домой вернуть... Но пока тебе ничего не остаётся, как идти, куда глаза глядят. Перед тобой две тропинки. По какой из них ты пойдёшь: по левой (10) или по правой (24)?

4

Внезапно совсем рядом полыхнула яркая вспышка. Чешуйчатые твари выпустили тебя и, завывая, убрались подальше от опасного света. Ты с удивлением и недоверием оглянулся и увидел невысокого белобородого старика с жарко пылающим факелом в руке.

– Пойдём, – сказал старик, указывая на виднеющуюся между деревьев хижину (36).

5

Едва ты начинаешь выкарабкиваться из ямы, как какая-то неведомая сила сбрасывает тебя обратно. Проклятая яма словно заколдована, и ты уже начинаешь жалеть, что не воспользовался помощью кота. Вычти у себя столько Сил, сколько выпадет за два броска кубика.

Незаметно наступает вечер, а ты, усталый и голодный, всё ещё сидишь на дне проклятой ловушки. Вокруг постепенно сгущается темнота, и ты с ужасом видишь, как, окружая яму, из неё появляются

светящиеся глаза. Много глаз. Ты сжимаешься в комок, стараясь стать как можно меньше и незаметнее. Проверь свою удачу.

Если тебе повезло (40), если нет (104).

6

Утром ты почувствовал себя свежим и отдохнувшим (восстанови все свои Силы). Старуха накормила тебя завтраком, собрала припасов в дорогу (запиши на Лист Путешественника заплечный мешок с 2 порциями еды) и напояла:

- Когда будешь на месте, вели ступе лететь обратно. И запомни: главный враг - хозяин Чёрной горы Мардух. Ему помогает Агимас, чудом уцелевший сынок киммерийского кагана!

Наконец ты вышел из избушки и неуклюже забрался в деревянную ступу.

- А помело не нужно?

- И так полетит, - сказала старуха. - Я пошлю её напрямик туда, куда надо. Вот, возьми, - она повесила тебе на шею верёвочку с болтающимся на ней оберегом в виде зелёного листа (+10). - Он охранит тебя от зла.

Старуха пробормотала что-то, ступа взлетела в воздух, и ты вместе с ней (23).

7

Очнувшись, ты обнаружил, что лежишь на полу в тёмном каменном коридоре. Помотав головой и кое-как сбросив дурноту, ты поднялся на ноги. Ясно, что сюда тебя перетащила магия. Но какая - злая или добрая? Хотя магия - что тот же нож: всё зависит от людей, которые её используют.

Что ж, выбора у тебя нет, и ты начинаешь двигаться по тёмному коридору (102).

8

Вскоре ты приблизился настолько, что понял: огонёк - это на самом деле большой костёр. Но кто его развёл - друг или враг? Пойдёшь к костру (55) или повернёшь в другую сторону (38)? А может быть, решишь вернуться и осмотреть пещеру (54)?

9

- Не заперто, - донёсся из дома скрипучий голос. Ты толкнул дверь и переступил порог.

Если ты ожидал увидеть ведьминское жилище со всякими засушенными лягушками, подвешенными к потолку за хвост ящерицами, змеями и крысами, ползающими по стенам пауками и прочей мерзостью, то ты здорово ошибся. В доме знахарки было светло, чисто и уютно. На низенькой скамье сидела маленькая старушка с изрезанными морщинами лицом и длинными седыми волосами.

- Чужой! - фыркнула она. - С чем пожаловал?

- Мудрости ищущу, бабушка, - почтительно ответил ты. - Говорят, ты много знаешь...

- Мудрости, - ворчливо повторила старушка. - Странно. Ты ещё слишком молод, чтобы её искать. Чую, нелёгкий путь тебе предстоит. Но чем смогу - помогу, потому что у тебя доброе сердце (19).

10

Ты сворачиваешь на левую тропинку. Солнце стоит высоко, и тебе становится жарко. Но вскоре деревья начинают попадаться пониже, земля под ногами начинает предательски хлюпать, и ты понимаешь, что забрёл в болото. Но тропа ведёт дальше и ты, положившись на удачу, продолжаешь двигаться вперёд, хотя понимаешь, что стоит оступиться - и трясина поглотит тебя. Вычти у себя столько Сил, сколько выпадет на кубике.

И вдруг - о, чудо! - ты видишь впереди три дома. Они стоят прямо посреди болота на сваях.

Ты очень устал, и неплохо было бы отдохнуть и обсушиться в доме. Да и перекусить бы не мешало.

Постучишь в один из домов (17) или всё же пройдёшь мимо (2)?

11

В глубине пещеры ты замечаешь проход ещё глубже под землю. Пойдёшь по нему (25) или покинешь пещеру (27)?

12

Не успеваешь ты пройти и нескольких шагов, как из-за деревьев к тебе протягиваются костлявые, покрытые зелёной кожей лапы. Ты шарахаешься в сторону, но проклятые твари уже окружили тебя. Они явно собираются тобой закусить. Ты хочешь закричать, но чувствуешь на своём лице отвратительную холодную лапу.

Проверь свою удачу.

Если тебе повезло (4), если нет (30).

13

- А куда они глядят? - настойчиво спрашивает Путник. Теперь можешь рассказать, что с тобой приключилось, и что ты ищешь Мрака, Олега и Таргитая (165), а можешь просто отшутиться (68).

14

Ты идёшь до тех пор, пока не падаешь от усталости (вычти у себя столько Сил, сколько выпадет за три броска кубика). А когда ты приходишь в себя, то обнаруживаешь, что лежишь на деревянной лавке в добротной избе, в окно светит яркое солнце, а около тебя стоит средних лет женщина с усталым лицом и добрыми глазами.

- Проснулся? - певучим голосом говорит она. - Наконец-то!

Ты, ничего не понимая, встаёшь с лавки.

- Как я сюда попал?

- Утром я нашла тебя недалеко от деревни, - отвечает женщина. - Ты лежал без памяти.

Ты изумлённо хлопаешь глазами. Неужели кто-то из лесных обитателей ночью вынес тебя из леса? Но почему? Может быть, кто-то хочет помочь тебе? Но кто? Кому в этом мире есть до тебя дело?

Но ломай - не ломай голову, ответов пока нет. Главное, что ты жив и здоров, и можешь продолжать свои поиски с надеждой вернуться домой (21).

15

- Спасибо, обойдусь, - говоришь ты.

Кот с сомнением смотрит на тебя и убегает, а ты продолжаешь свои попытки выбраться из ямы.

Проверь свою удачу.

Если тебе повезло (80), если нет (5).

16

- Неправильно! - говорит кот.

Не успев испугаться, ты падаешь на дно ямы, а кот вонзает свои страшные когти тебе в грудь...

17

Ты осторожно стучишь в ближайший дом. Дверь отворяется, и ты видишь на пороге бледного худого мужчину с острой в руке.

- Ты кто? - настороженно спрашивает он.

- Путник, - миролюбиво отвечаешь ты. - Можно ли мне немного отдохнуть в вашем доме?

Хозяин молча отступает в сторону, и ты, поблагодарив, заходишь в пропахшую гнилью и рыбой комнату. Тут же тебя окружают люди с копьями.

- Мы не любим чужаков, - говорит один из мужчин, такой же худой и бледный, как и первый. К тебе подходит седой старец и выцветшими от времени глазами вглядывается в твоё лицо. Потом скрипучим голосом спрашивает:

- Ты какого роду-племени?

Ты пожимаешь плечами:

- Я человек, как и вы.

- Это понятно, - ворчит старец. - Но всё равно ты чужак. Мы принесём тебя в жертву нашим болотным богам. Но они не любят солнца, так что придётся подождать до вечера.

«Пропал», - думаешь ты (44).

18

Ты снял подвеску с шеи давно умершего короля и надел на свою.

Амулет из переплетённых змей (+17).

В то же мгновение мертвец зашевелился и открыл глаза. Ты собрался бежать, но твои ноги словно приросли к полу.

Король встал, протягивая руки, и теперь тебе придётся сражаться с мертвецом.

МЁРТВЫЙ КОРОЛЬ

Сила 20 Ловкость 9

Если каким-то чудом удалось победить, можешь получше осмотреть пещеру (11), а можешь сразу покинуть её (27).

19

Старушка поставила на стол большое круглое зеркало и бережно провела узловатыми пальцами по его поверхности.

- Моё зеркало не показывает ни прошлого, ни настоящего, - сказала она. - Зато оно может помочь заглянуть в будущее. Я не знаю, что ты в нём увидишь, но то, что увидишь, обязательно сбудется.

Ты с замиранием сердца смотришь в зеркало. Сначала его поверхность остаётся тёмной, потом постепенно начинает светлеть, и ты видишь... (97)

20

- Я могу тебе чем-нибудь помочь? - спрашивает она.

- Я ищу трёх людей в волчьих душегрейках, - объясняешь ты.

Выслушав тебя, берегиня кивает.

- Да, я видела их, но уже очень давно. Если хочешь их отыскать, ступай вон в ту сторону! Да не забудь найти по дороге кустики разрыв и одолень-травы. Разрыв-трава любые запоры отворяет, а одолень-трава силы прибавляет! Может, и пригодится.

Ты спрашиваешь, как выглядит волшебная трава, благодаришь берегиню и продолжаешь путь по лесу (31).

21

Ты хорошо отдохнул и перекусил, чем угостили (восстанови столько Сил, сколько выпадет за три броска

кубика). Поблагодарив хозяйку за гостеприимство, ты осторожно спросил, нет ли в деревне мудреца, у которого можно спросить совета. Женщина кивнула и указала на самый крайний дом. Здраво рассудив, что это твой шанс разобраться в происходящем, ты осторожно стучишь в дверь указанного дома (9).

22

Проверь свою удачу.
Если тебе повезло (39), если нет (109).

23

Скорость у ступы оказалась приличная, ветер бьёт в лицо, треплет волосы. Ты летишь целый день и чувствуешь, как сильно от неподвижности затекли ноги. К вечеру ступа вдруг резко дёрнулась и начала опускаться. Вскоре она бухнулась на землю и застыла, не желая лететь дальше. Волшебного заклинания ты не знаешь, так что тебе ничего не остаётся, как позволить ступе вернуться к хозяйке и дальше идти пешком (195).

24

Ты идёшь долго, перебираешься через завалы, обходишь овраги, отодвигаешь от лица ветки... В конце концов ты вымотался и проголодался до такой степени, что совершенно перестал различать, куда идёшь (вычти у себя столько Сил, сколько выпадет на кубике).

Внезапно раздался громкий треск, и ты провалился в какую-то яму. На голову тебе посыпались сухие ветки и листья. Ты полежал, соображая, всё ли с тобой в порядке, потом помотал головой и поднялся на ноги. Да-а, до края, пожалуй, не допрыгнуть. Встать тоже не на что. К тому же ты слишком устал для акробатических упражнений.

- Мяу! - раздалось вдруг наверху.

Ты поднял голову... В яму заглядывает обыкновенный чёрный кот, усатый, зеленоглазый.

- Тебе помочь? - спрашивает он.

В первое мгновение ты, в отличие от кота, теряешь дар речи. Но при виде наглой усатой морды тебя начинает разбирать злость. Однако помощь тебе всё же не помешает.

Что же ты ответишь?

Помоги, коли не шутишь (187) или спасибо, сам справлюсь (15)?

25

Ты идёшь по туннелю, и вскоре он выводит тебя в большую пещеру, пожалуй, даже больше первой. Посреди пещеры стоит деревянный столик, а на нём - серебряное блюдо с какой-то мутной жидкостью. Рядом лежит перстень с чёрным камнем (-16). Если хочешь, можешь взять его.

Несколько мгновений ты смотришь на странную жидкость в блюде, пытаешься понять, что это и для чего оно здесь, и вдруг с удивлением замечаешь, что муть начинает рассеиваться. В блюде постепенно проступает какое-то изображение, сперва расплывчатое, потом всё более чёткое. Ты уже можешь разглядеть тёмное мрачное подземелье, а в нём, прикованных к стене толстыми цепями, Мрака, Олега и Таргитая. Они избиты и измучены. Видно, что в плену уже не один день (29).

26

За ночь ты хорошо отдохнул (брось кубик и восстанови выпавшее количество Сил). Старый волхв накормил тебя овощной похлёбкой и дал оберег в виде зелёного листа (+10) и три стебелька разрыв-травы (+19). Каждый стебелёк можно использовать только один раз. Также ты получил в дорогу 2 порции еды в заплочном мешке.

- На чём хочешь полететь? - спрашивает старик. - На ковре-самолёте или на ручном Змее-Горыныче? Ты задумываешься, прикидываешь так и этак. Выбор за тобой: Змей-Горыныч (179) или ковёр-самолёт (67)?

27

Огонёк всё так же призывно мелькает среди деревьев. Пойдёшь в ту сторону (8) или в другую (38)?

28

Коридор закончился дверью. Если у тебя есть разрыв-трава, можешь истратить один стебель и открыть её. Если нет - что ж, погоня уже близко, остаётся только принять неравный бой (57).

29

Ты увидел, как открылась железная дверь, и в темнице появился невысокий человек в чёрном одеянии мага.

- Ну что, лесные варвары, - произнёс он, и ты удивился, что не только всё видишь, но и слышишь. - По-моему, самое время начать пытки. Вы уже достаточно ослабели. Посмотрим, сколько вы ещё сумеете продержаться!

Мрак с усилием поднял голову.

- Мы продержимся долго, - прошептал он едва слышно. - Мы ещё спляшем на твоей могиле, чучело! - Удивительная сила духа! - воскликнул чёрный маг. - Но вы зря надеетесь. Вам уже ничто не поможет. Вы подохнете здесь, в моих подземельях, и доставите мне этим неслыханное удовольствие!

Он шагнул было к Мраку, но в последний момент остановился. Оборотень усмехнулся.

- В чём дело, Мардух? Ты боишься нас даже связанных?

Издёвка беспомощного пленника заставила мага дёрнуться.

- Для того, чтобы ударить, мне не нужно подходить к тебе, - прошипел Мардух. В тот же миг последовал магический удар из пустоты. Голова Мрака мотнулась, на щеке появился глубокий, сочащийся кровью порез.

Мардух захохотал.

- Ты не человек, - прошептал Таргитай.

Олег смотрел на кровавые капли, стекающие по щеке Мрака и падающие на каменный пол, потом поднял глаза на Мардуха.

- Я убью тебя, - сказал он тихо. - Клянусь.

- А мы поможем, - прохрипел Мрак.

Изображение в блюде снова затуманилось и исчезло. Но ты успел увидеть самое главное: трое друзей в плену у своего злейшего врага. Едва ты успел подумать об этом, как тебя подхватил какой-то вихрь, и ты почувствовал, будто проваливаешься в гигантскую воронку (7).

30

Лесные твари крепко схватили тебя, и теперь тебя ничто не спасёт от их отвратительных клыков...

31

Вскоре ты действительно находишь кустик разрыв-травы. Теперь у тебя есть три стебелька, но каждый стебелёк может открыть только один замок. Если понадобится это сделать, воспользуйся разрыв-травой (+19).

Ещё через некоторое время ты находишь три стебелька одолень-травы. Каждый стебелёк, если его пожевать, добавит тебе целых 10 Сил!

Больше волшебная трава тебе не попадается (142).

Ты идёшь до самого вечера. Путешествие по лесу настолько вымотало тебя, что ты уже едва передвигаешь ноги (брось кубик и вычти у себя выпавшее количество Сил).

К вечеру ты выходишь на широкую утопанную тропу и идёшь по ней, надеясь, что она приведёт тебя к человеческому жилью. Однако вскоре тропа раздваивается. Будешь продолжать идти прямо (71) или повернёшь направо (53)?

Волки привели тебя к какой-то хижине и тут же растворились в темноте. Ты немного постоял в нерешительности.

Всё-таки войдёшь (70) или пойдёшь своей дорогой (12)?

К счастью, ты успел упасть на пол, прежде чем огненные стрелы поразили тебя. Дальше ты двинулся на четвереньках, как гордый лев. Наконец смертельный коридор закончился, и ты смог выпрямиться во весь рост (112).

Странная гора действительно оказалась замком. Ты влез в окно и осторожно пошёл по коридору (102).

- Я волхв, - сказал старик, ставя перед тобой на стол тарелку с похлёбкой. - Поешь, да Расскажи, из каких далёких краёв забрёл ты в нашу глушь.

Ты вздохнул, с тоской вспомнив свою уютную квартиру, любимое кресло у окна и недоеденный кусок пиццы на журнальном столике. Может быть, этот волхв сумеет тебе помочь?

Но старик, выслушав твою историю, сокрушённо покачал головой.

- Тебя перенесла сюда очень сильная магия. Немногие волшебники в мире могут похвастаться такой силой. Прости, но я даже не знаю, что тебе посоветовать. Разве что обратиться к хозяину Чёрной горы Мардуху, ему нет равных... Но он помогать не станет, скорее, наоборот. Вот что: разыщи-ка ты троих невра - Мрака, Олега и Таргитая! Уж не знаю я, в чём их сила, но их страшатся даже сильнейшие маги!

- Почему маги? - удивился ты. - Они же с каганом киммерийцев сражались! Чтобы полян не убивал!

Старик негромко засмеялся.

- Каганат они уже разгромили. И до кагана добрались. Но потом поняли, что главное зло вовсе не в царях и каганах. На самом деле не они правят миром, хотя думают, что правят. Настоящие повелители мира - маги. Поэтому теперь эта тройца решила добраться до злых магов. Их главный противник - сам Мардух. Ему помогает Агимас, чудом уцелевший сын киммерийского кагана.

- Что же мне делать? - в растерянности спросил ты.

- Отправляйся в башню пустынного мага Гольша. Северные варвары сейчас там, да и Гольш из нейтральных, может и снизойти.

- В пустыню?! - ужаснулся ты. - Как же я туда доберусь?

- Доберёшься, - успокоил старый волхв. - И гораздо быстрее, чем думаешь. А теперь ложись-ка и хоть немного поспи. Чую, завтра у тебя будет трудный день! (26)

Ты благополучно проходишь по мосту на ощупь и оказываешься на другой стороне. Скелет

разочарованно воеет и растворяется в воздухе, а ты идёшь по коридору дальше, пока не добираешься до лестницы. Ступеньки ведут вверх (60) и вниз (129). Выбор за тобой.

38

Вдруг навстречу тебе попадает самый настоящий леший! Туловище – как еловая шишка, руки-ноги похожи на толстые ветки, а на голове – рога.

"Ну и страшилище", – думаешь ты, даже не успев испугаться.

Леший останавливается и с любопытством смотрит на тебя.

– Чужой! – фыркает он наконец, и его голос напоминает тебе скрип старого дерева. – Что ты делаешь в моём лесу?

Ты и рад бы пройти мимо, чтобы не связываться с нелюдью, но леший пристально смотрит на тебя и ждёт ответа. Глаза его светятся в темноте, как у волка.

Скажешь, что гуляешь (125), что ищешь своих друзей (191), что заблудился (145) или что это твоё личное дело (159)?

39

Как видно, у Путника было хорошее настроение, потому что он не обратил внимания на твои слова. Но и расспрашивать больше не стал. Ты свернулся у костра калачиком и как-то незаметно уснул (65).

40

Светящиеся огоньки глаз приближаются, и прямо у тебя над головой раздаётся протяжный волчий вой. Волки, целая стая!

Крупный чёрный волк, по-видимому, вожак, наклоняется вниз. Из его горла вырывается низкое рычание, в котором ты с изумлением различаешь человеческие слова:

– Прыгай!.. Прыгай!..

Ты смотришь на волка. Его глаза светятся в темноте жутким огнём. Стая молча сидит вокруг ямы.

Подпрыгнешь, как велел вожак (189) или сначала попробуешь поговорить с ним (100)?

41

Далеко уйти тебе не удалось: шум схватки привлёк внимание остальной стражи. Услышав шум погони, ты переходишь на бег. Вскоре коридор перед тобой раздваивается. Ты побежишь налево (28) или направо (190)?

42

Ты выбрал правильную дорогу. Вскоре ты догнал кота и больше не упускаешь его из виду (106).

43

Ты идёшь долго, но в конце концов добираешься до перепутья, на котором лежит огромный серый камень. На его гладкой поверхности выбита надпись:

Налево пойти – богатым быть.

Направо пойти – сильным быть.

Прямо пойти – знаменитым быть.

Ты долго стоишь у камня, выбирая дорогу. Какую же ты выберешь: налево (66), направо (114) или прямо (137)?

Тебя крепко связывают и бросают в угол. Ты понимаешь, что ждать до вечера нельзя, надо срочно что-то придумать!

«Эх, Мрака бы сюда! – думаешь ты. – Он бы сейчас перекинулся волком, и мы бы сбежали...»

Вскоре дреговичи ушли ловить рыбу, и ты остался в доме один. Вдруг в соседнем углу раздался шорох, и ты увидел маленького волосатого человечка. Неужели домовый?

– Ага, домовый, – важно кивнул человечек.

– Ты что, мысли читаешь? – удивился ты.

– Как это «читаешь»? – в свою очередь удивился домовый. – Я их слышу!

– Значит, ты знаешь, что мне нужно отсюда сбежать?

– Конечно, знаю.

– Так помоги!

Домовой почесал шишковатый нос.

– Вот что: загадаю-ка я тебе загадку. Отгадаешь – помогу. Не отгадаешь – упыри съедят. Согласен?

– А у меня есть выбор? – хмуро ответил ты.

– Ну тогда слушай: какой птице Ящер позволил бывать в царстве мёртвых?

Ты начал вспоминать. Ящер – это ужасный подземный бог, повелитель царства мёртвых. В его подземный мир не может спуститься ни одно живое существо, и всё же какой-то птице Ящер дал такое позволение. Так какой же? Прежде всего, тебе в голову приходят дятел (74), ворон (107), воробей (150) и синица (81). Какую же из этих четырёх птиц ты назовёшь домовому?

Покончив со скелетом, ты благополучно перебираешься через мост. Коридор приводит тебя к лестнице, ступени которой ведут вверх (60) и вниз (129). Выбор за тобой.

Пока ты шёл за волками, совсем стемнело. Ты настолько устал, что готов уснуть на ходу (брось кубик и вычти у себя выпавшее количество Сил). Наконец твой путь закончился (33).

Ты истратил один стебелёк разрыв-травы, но зато открыл дверь. Перед тобой лестница, ступени которой ведут вверх (60) и вниз (129).

Волшебным ковром ты управлять не умеешь, так что, как ни жаль, придётся оставить его и спастись самому. Ты перелезаешь на верхнюю площадку замка и проникаешь внутрь через окно. Выбора у тебя нет – разве что прыгнуть вниз с вершины замка. Перед тобой длинный коридор, и ты идёшь по нему (102).

Огненные стрелы поразили тебя, прежде чем ты успел пригнуться. Вскоре слуги чёрного мага найдут в коридоре твой обугленный труп...

Ты идёшь несколько часов и в конце концов выходишь из леса. Перед тобой степь. Вдалеке виднеются

маленькие домики. Наверное, деревня. Ты так устал и проголодался, что не можешь не воспользоваться дарованной богами милостью. Женщина, которую ты встретил первой, соглашается накормить тебя. Тыходишь в чистую светлую избу и садишься на лавку. Поев, отдохнув и восстановив силы, ты благодаришь хозяйку и осторожно спрашиваешь, нет ли в деревне мудреца, у которого можно спросить совета. Женщина кивает и указывает на самый крайний дом. Рассудив, что это большая удача, ты смело стучишься в дверь указанного дома (9).

51

Ты благополучно перепрыгнул через туловище отвратительного червя-людоеда и побежал дальше. И вдруг коридор словно перегородила невидимая преграда. Ты с разгону врезался в неё и остановился, потирая лоб. Потом попробовал пойти назад, но и там появилась невидимая стена. Ты заперт в коридоре. Если у тебя есть оберег в виде зелёного листа, достань его, он должен помочь. Другие волшебные предметы здесь бессильны. Если оберега нет, тебе придётся сражаться с огромным, но неповоротливым Зверем, который вскоре появится в твоей ловушке.

ЗВЕРЬ

Сила 22 Ловкость 8

Со смертью Зверя невидимая преграда исчезнет, и ты сможешь идти дальше (93).

52

Огонёк всё ещё мелькает среди деревьев. Пойдёшь к нему (8) или в другую сторону (38)?

53

Вскоре вокруг становится совсем темно, к тому же ты очень устал и проголодался (брось кубик и вычти у себя выпавшее количество Сил).

Выберешь местечко, чтобы поспать, а утром двигаться дальше (90) или будешь упорно идти вперед в темноте (78)?

54

Пещера оказывается гораздо больше, чем ты себе представлял. У дальней стены стоит высокий трон из чёрного камня, на котором сидит давно умерший человек в доспехах. На голове у него корона, украшенная драгоценными камнями, на пальцах – перстни, а на груди висит цепочка с таинственным знаком в виде двух переплетённых змей. Эта подвеска притягивает твой взгляд. Ты чувствуешь, что она не простая. Если хочешь, можешь попробовать снять её и взять себе (18).

В глубине пещеры ты замечаешь проход, ведущий ещё глубже под землю. Можешь пойти по нему (25), а можешь выйти из пещеры обратно (52).

55

Ты приближаешься к костру и видишь сидящего возле него человека. Увидев тебя, мужчина встаёт. Высокий, черноволосый, мускулистый, с суровым лицом и удивительно синими глазами. У тебя возникает впечатление, словно ты его уже где-то видел.

Поздоровавшись, ты спрашиваешь, можно ли тебе погреться у костра.

– Отчего же нельзя? – мощным низким голосом отвечает мужчина. – Присаживайся, места много!

Ты садишься и протягиваешь к огню руки. Не то, чтобы тебе холодно – просто так.

– Скажи, кто ты? – спрашиваешь ты у незнакомца. – Мне почему-то кажется, что я тебя знаю.

– Меня многие знают, – отвечает он. – Но в разных племенах зовут по-разному. Ты можешь называть

меня просто Путником. Я путешествую по миру, складываю песни...

После этих слов ты уже не сомневаешься, кто перед тобой. Тот самый Путник, после встречи с которым Мрак, Олег и Таргитай решили идти в столичный град киммеров Экзампей и разгромить кагана вместе с его войском!

Путник протягивает тебе кусок сочного, хорошо прожаренного мяса. Ты благодаришь, а сам в это время обдумываешь, стоит ли спросить у странного Путника совета. Но тот уже и сам интересуется:

- Что ты делаешь ночью в дремучем лесу?

Что же ты ответишь?

Иду, куда глаза глядят (13), ищу своих друзей (101), заблудился (123), это не твоё дело (22)?

56

Шум вашей схватки не был услышан остальной стражей, так что ты беспрепятственно двинулся дальше (190).

57

А вот и твои противники. Трое здоровенных воинов с мечами.

ПЕРВЫЙ ВОИН

Сила 18 Ловкость 8

ВТОРОЙ ВОИН

Сила 18 Ловкость 9

ТРЕТИЙ ВОИН

Сила 16 Ловкость 11

Если ты их победил, что маловероятно, можешь перевести дыхание и вернуться на развилку. Теперь можешь пойти либо в другой коридор (190), либо назад по коридору, чтобы поискать другой путь (115).

58

Наевшийся Змей бухнулся на траву, раскинул крылья и захрапел. Ты попытался заставить его взлететь, но не тут-то было.

«А вдруг проснётся голодный, да и меня сожрёт?» - подумал ты, глядя на оставшиеся от коровы рожки да ножки. После этой мысли ты быстренько спрыгнул на землю и бодро зашагал подальше от своего «летучего коняги» (195).

59

Чёрный камень отразил удар огненной магии, изменив заклятье. Ты внезапно почувствовал сильное головокружение, перед глазами всё поплыло, и ты потерял сознание... (188)

60

Ты поднимаешься вверх по лестнице. Вскоре она кончается, и ты оказываешься перед обитой медью дверью. Если хочешь войти - используй разрыв-траву. Если у тебя её нет, остаётся идти вниз по лестнице (113).

61

Ты дотронулся оберегом до невидимой преграды, и она исчезла. Можешь спокойно идти дальше (93).

62

Кажется, ещё немного, и ты выберешься из проклятого Чёрного замка. Тебе хочется надеяться, что все ловушки уже позади. И действительно, вскоре ты находишь окно, от которого до земли рукой подать. В это время Чёрный замок пролетает над лесом. Улучив момент, ты спрыгиваешь на поляну. Прокатившись по траве и поднявшись на ноги, ты смотришь вслед удаляющейся летучей горе. Что ж, ты невредимым выбрался из логова могущественного чёрного мага. Теперь твой путь продолжается по лесу. Однако вскоре пробираться вперёд стало совсем невозможно. Тебе придётся двигаться либо левее (156), либо правее (178).

63

Ты заходишь в пещеру. Когда твои глаза привыкают к темноте, ты различаешь в глубине пещеры проход. Пойдёшь его обследовать (185) или вернёшься наружу и пойдёшь к виднеющемуся вдаль лесу (127)?

64

- Кто такая Баба-Яга?

Вопрос неожиданный, и ты чувствуешь какой-то подвох. Тем не менее, кот ждёт ответа. Скажешь, что Баба-Яга лесная богиня (86), старая колдунья (16) или что она просто злая старуха, живущая в избушке на куриных ножках (164)?

65

Проснувшись утром, ты обнаружил, что лежишь на земле у погасшего костра. Путника рядом не оказалось, он ушёл, пока ты ещё спал. Ты встал, потянулся и огляделся. Ничего себе – солнце уже наползает на вершины деревьев! Хорошо поспал, теперь надо торопиться, и так столько времени потеряно.

Никаких дорожек или тропинок поблизости не видно, так что остаётся только выбрать направление, в котором пойдёшь: прямо (96), налево (50) или направо (103)?

66

Некоторое время спустя ты подошёл к небольшой пещере. Можешь войти в неё (120), а можешь отправиться к виднеющемуся вдаль лесочку (127).

67

«Пожалуй, на ковре-самолёте безопаснее», – решил ты, и вскоре совершенно обычный с виду ковёр взлетел в воздух.

Ты летишь целый день. Уже в сумерках ковёр вдруг резко дёрнулся и пошёл вниз. Ты осторожно свесился с края и увидел под собой странную чёрную гору. Приглядевшись повнимательнее, ты обнаружил, что эта гора летит по воздуху. И тут тебя осенила догадка: эта гора и не гора вовсе, а замок какого-нибудь могущественного мага. Может быть, даже самого Мардуха! И поскольку он весь окутан магией, то просто-напросто притянул к себе твой ковёр-самолёт.

Тем временем волшебный ковёр плюхнулся прямо на вершину Чёрного замка, так что тебе придётся спускаться (48).

68

- Глядят туда - сам не знаю, куда, - ответил ты.
- Понятно, - хмыкнул Путник и замолчал, вороша большой палкой угли. А ты свернулся у костра калачиком и незаметно уснул (65).

69

Ты бросаешься бежать.
Проверь Ловкость Великана (1 бросок кубика+6). Если сумма чисел окажется больше твоей Ловкости (94), если меньше или равна (116).

70

В жилище не оказалось ничего, кроме стола, лавки и вороха старых шкур, на которых лежал старик. Увидев тебя, он поднялся и сел на лавку, пригласив тебя сесть рядом (36).

71

Вдруг на пути у тебя появляется большой серый волк. Ты останавливаешься, но в поведении волка нет ничего угрожающего. Зато ты замечаешь кое-что странное: он словно зовёт тебя за собой. Тем временем тебя постепенно окружает целая стая.
Пойдёшь за волками (46) или продолжишь свой путь (12)? Волки готовы пропустить тебя, если ты не пойдёшь с ними.

72

Удивительно, но ты прошёл ночью через лес, и тебя никто не тронул. То ли тебя хранят боги, то ли лесная нечисть чует в тебе чужака и опасается нападать. К утру ты совсем выбился из сил. Немного отдохнув и подкрепившись ягодами, ты отправился дальше (50).

73

Ты храбро выпиваешь голубую жидкость... и чувствуешь невероятный прилив сил! Восстанови все потраченные ранее Силы и почисти выпавший на кубике квадрат Удачи (85).

74

- Не угадал! - говорит домовой. Тут же дверь открывается, и в дом заходят словно того и ждавшие дреговичи.
- Пора, - говорит старик.
Ты пытаешься сопротивляться, но всё бесполезно. Тебя ждёт ужасная участь - погибнуть от холодных лап упырей...

75

Ты отступил назад в коридор... где тебя уже поджидали слуги чёрного мага Мардуха, в чей замок ты попал. Едва ты шевельнулся, как на тебя обрушилось мощное огненное заклятье. Если у тебя есть перстень с чёрным камнем, посмотри нужную страницу. Иначе слуги мага оставят от тебя лишь горстку пепла...

76

Ты идёшь на огонёк, и вдруг натыкаешься на большую пещеру под корнями деревьев. Заглянешь в неё (54) или будешь продолжать идти на огонёк (8)?

77

Змей остервенело рвёт когтями корову и заглатывает огромные куски ещё тёплого мяса. Ты сидишь на его спине и думаешь, как лучше поступить: подождать, пока Змей насытится, чтобы лететь на нём дальше (58) или слезть и пойти пешком (43)?

78

Проверь свою удачу.
Если тебе повезло (72), если нет (12).

79

Истратив стебелёк разрыв-травы, ты заходишь внутрь. Перед тобой совершенно домашняя картина: старичок сидит за столом в кресле и читает книгу. Он поднимает голову, смотрит на тебя, и ты внезапно цепенеешь от ужаса: перед тобой сам Мардух, хозяин Чёрного замка, самый сильный маг на свете! Теперь тебе точно не выбраться отсюда живым... (126)

80

После нескольких неудачных попыток тебе всё-таки удаётся выбраться из ямы. Отряхнувшись, ты продолжаешь путь по лесу (32).

81

- А вот и не угадал! - домовый аж подпрыгивает на месте, а потом исчезает. Ты снова пытаешься освободиться, но всё бесполезно. Вскоре возвращаются дреговичи. Едва дождавшись темноты, они выталкивают тебя на болото и привязывают к шесту. Тебя ждёт ужасная участь - погибнуть от холодных лап упырей...

82

Расщелина приводит тебя к неслыханному богатству, как и обещала надпись на камне. Перед тобой словно пещера из сказки про Али-бабу и сорок разбойников: горы золота, сундуки с драгоценностями и даже целые золотые статуи! Вся пещера буквально завалена сокровищами. Ты ошеломлённо пялишься на это великолепие.

Хочешь взять что-нибудь себе (146) или покинешь пещеру и отправишься к виднеющемуся вдали лесочку (127)?

83

Пещера оказалась гораздо больше, чем ты ожидал. У дальней стены стоит высокий трон из чёрного камня, на котором сидит давно умерший человек в доспехах. На голове у него корона, украшенная драгоценными камнями, на пальцах - перстни, а на груди висит цепочка с таинственным знаком в виде двух переплетённых змей. Эта подвеска притягивает твой взгляд. Ты чувствуешь, что она не простая.

Если хочешь, можешь попробовать снять её и взять себе (91).

В глубине пещеры ты замечаешь проход, ведущий ещё глубже под землю. Можешь пойти по нему (25), а можешь выйти из пещеры обратно (96).

84

Увы, ты сорвался с невидимого моста в пропасть и разбился насмерть...

85

Ты выходишь в коридор, идёшь по нему... и вдруг прямо из стен начинают вылетать огненные стрелы! Брось кубик и прибавь к выпавшей цифре 6. Если полученная сумма больше твоей Ловкости (49), если меньше или равна (34).

86

- Правильно, - удивлённо мяучет кот и снова принимает нормальные кошачьи размеры. Откуда ни возьмись, в яму свешивается верёвочная лестница, и ты благополучно выбираешься наверх. Тем временем кот уже уходит прочь. Пойдёшь за ним (193) или отправишься своей дорогой (38)?

87

Как ни странно, Путник и не настаивает, сидит молча и ворошит угли большой веткой. Ты сворачиваешься калачиком у огня и как-то незаметно засыпаешь (65).

88

Ты начинаешь наощупь искать невидимый мост. Ага, вот и он!

Если у тебя есть амулет в виде двух переплетённых змей, посмотри, что произойдёт. Если нет - проверь свою удачу. Если тебе повезло (37), если нет (84).

89

Ты храбро выпиваешь жёлтую жидкость... и тут же замертво падаешь на каменный пол. Это был эликсир смерти...

90

Ты выбрал подходящее местечко под деревом и уснул. Но пока ты спал, на тебя набрела Ломота, одна из двенадцати внучек Чернобога и дочек богини смерти Мары. Она лишь дотронулась до тебя, но теперь ты никогда не проснёшься...

91

Ты снял подвеску с шеи давно умершего короля и надел на свою.

Амулет из переплетённых змей (+17).

В то же мгновение мертвец зашевелился и открыл глаза. Ты собрался бежать, но твои ноги словно приросли к полу.

Король встал, протягивая руки, и теперь тебе придётся сражаться с мертвецом.

МЁРТВЫЙ КОРОЛЬ

Сила 20 Ловкость 9

Если каким-то чудом удалось победить, можешь обследовать проход под землю (25), а можешь сразу покинуть её (96).

92

Несколько часов всё шло хорошо, правда, наверху было холодно, но ты укрылся за большим спинным гребнем, так что, по крайней мере, на Змее не дуло. На ковре-самолёте ты бы, наверное, уже окопел от холода.

К вечеру Змей начал как-то беспокойно поглядывать вниз. Вскоре ты понял, что проклятая зверюга проголодалась и занервничал.

Тем временем Змей продолжал беспокойно вертеть башкой, несколько раз оглядывался на тебя, и ты начал всерьёз опасаться, что он тебя съест. Но вот внизу показалось стало коров. Змей выбрал самую большую и камнем упал на неё сверху. Пастухи на лошадях закричали и поскорее погнали обезумевшее стадо подальше, оставив Змею добычу (77).

93

Вскоре на твоём пути попалась дверь с изображением двух переплетённых змей. Попробуешь открыть её (117) или пройдёшь мимо (62)?

94

Великан в три громадных прыжка догоняет тебя и прихлопывает ладонью, словно муху...

95

Сундук пуст. Не веря своим глазам, ты даже пошарил рукой внутри.

Попробуешь открыть второй сундук, истратив ещё один стебель разрыв-травы (186) или покинешь комнату и пойдёшь дальше по коридору (62)?

96

Ты прошёл совсем немного; вдруг воздух вокруг тебя как-то странно замерцал, деревья завертелись перед глазами... и вот это уже не деревья, а стены твоей комнаты.

Ты поднял голову и обнаружил, что сидишь в своём любимом кресле, а на коленях у тебя лежит книга "Трое из Леса".

Ты помотал головой, пытаешься сообразить, что же произошло, и нашёл только одно нормальное объяснение: заснул в кресле, и всё это был всего лишь сон. Хотя... откуда тогда взялись эти царапины на лице и руках?.. Что-то на сон не больно похоже. А если ты действительно путешествовал в далёком прошлом, более того – по страницам книги, которую читаешь?! Тогда надо благодарить судьбу за то, что ты благополучно вернулся домой.

Но что же там, в том мире, произошло дальше?

Ты хватаешь книгу, открываешь на том месте, где остановился, и начинаешь читать...

97

...Чёрное солнце подземного мира, где правит мертвецами ужасный Ящер. На голой, унылой, каменной равнине стоят невесты как попавшие в этот жуткий мир Мрак, Олег и Таргитай. Мрак сжимает в руках двулезвийную секиру, Олег - резной деревянный посох, скорее похожий на боевую дубину, а Таргитай - Золотой меч Перуна. Все трое стоят против целой армии мёртвых воинов, окруживших их плотным кольцом и готовых к нападению... Потом изображение стремительно меняется: ты видишь Олега, зачем-то наступающего ногой на конский череп, потом срывающегося с края бездонной пропасти Таргитая... И вот наконец... (98)

98

...ты видишь себя, пробирающегося тёмными коридорами какого-то замка. Перед тобой дверь, а на ней изображение двух переплетённых змей.

Вдруг всю поверхность зеркала заняло лицо старика. Злые, колючие глаза пробуравили тебя насквозь. Ты хотел попятиться, но не смог сдвинуться с места. Взгляд зазеркального старика притягивал тебя всё ближе и ближе. Ты ещё услышал, как вскрикнула деревенская ведунья, потом холодные глаза приблизились настолько, что ты уже не видел ничего, кроме них...

Вдруг зеркало словно рванулось тебе навстречу. Ты ударился лбом обо что-то твёрдое и потерял сознание (7).

99

Теперь тебе придётся отбиваться от разозлённого лешего - ведь ты убил его любимое страшилище!

ЛЕШИЙ

Сила 16 Ловкость 9

Если тебе удалось снизить Силу лешего до 6, он с воем убегает (14).

100

- Почему ты мне помогаешь? - спрашиваешь ты, но волк не хочет или не может ответить.

Выбор у тебя невелик, и ты решаешь поступить, как он велел (189).

101

- А кто твои друзья? - интересуется Путник.

Расскажешь ему, что с тобой приключилось (165) или нет (87)?

102

Внезапно тебе навстречу попадает высокий стражник в доспехах. Придётся с ним драться. Но не забудь, что он вооружён, а ты нет, поэтому во время схватки уменьшай силу своего удара на 2.

СТРАЖНИК

Сила 16 Ловкость 10

Если удалось победить, можешь забрать себе оружие и идти дальше (196).

103

Вскоре тыходишь к пещере, мимо которой прошёл ночью. Войдёшь в неё (83) или пройдёшь мимо (

104

Внезапно ночные твари спрыгивают в яму. Перед тобой мелькают оскаленные уродливые морды, покрытые зелёной чешуёй лапы с кривыми когтями... Нечисть визжит и дерётся за право первым вонзить в тебя клыки и когти. Тебе не спастись...

105

Едва ты прикоснулся к мосту, как он стал видимым! Ты быстро перебрался на другую сторону пропасти, а скелет, разочарованно взыв, растворился в воздухе.

Ты пошёл дальше по коридору и вскоре добрался до лестницы. Ступеньки ведут вверх (60) и вниз (129). Выбор за тобой.

106

Кот приводит тебя к деревянной избушке, окружённой вековыми деревьями. Постучав, ты заходишь и сразу видишь сидящую на лавке древнюю старуху.

- Здравствуй, бабушка, - говоришь ты.

- Здравствуй, коли не шутишь, - отвечает старуха. Кот мягко прыгает к ней на колени, и старуха гладит его морщинистой рукой. Ты осторожно присаживаешься на лавку.

- Небось, есть хочешь? - ворчливо спрашивает старуха. - Возьми.

Она показывает на стол, где стоит горшок каши и лежит ломоть чёрствого хлеба.

- Спасибо, - говоришь ты (108).

107

- Правильно! - радостно говорит домовой. Он тут же начинает колдовать над верёвкой, и вскоре твои руки и ноги уже свободны. Ты благодаришь домового и поскорее покидаешь негостеприимных болотных жителей (2).

108

- Поешь, да Расскажи, из каких далёких краёв забрёл ты в нашу глушь.

Ты вздохнул, с тоской вспомнив свою уютную квартиру, любимое кресло у окна и недоеденный кусок пиццы на журнальном столике. Может быть, эта ведунья сумеет тебе помочь?

Но старуха, выслушав твою историю, сокрушённо покачала головой.

- Тебя перенесла сюда очень сильная магия. Немногие волшебники в мире могут похвастаться такой силой. Прости, но я даже не знаю, что тебе посоветовать. Разве что обратиться к хозяину Чёрной горы Мардуху, ему нет равных... Но он помогать не станет, скорее, наоборот. Вот что: разыщи-ка ты троих невра - Мрака, Олега и Таргитая! Уж не знаю я, в чём их сила, но их страшатся даже сильнее маги!

- Почему маги? - удивился ты. - Они же с каганом киммерийцев сражались! Чтобы не посылал своих степняков нападать на мирных полян!

Ведунья негромко засмеялась.

- До кагана они уже добрались. И весь киммерийский каганат разнесли по камешку. Но потом поняли, что главное зло вовсе не в царях и каганах. На самом деле не они правят миром, хотя думают, что правят. Настоящие повелители мира - маги. Поэтому теперь эта троица решила добраться до злых магов. Их главный противник - сам Мардух. Ему помогает Агимас, чудом уцелевший сын киммерийского кагана.

- Что же мне делать? - в растерянности спросил ты.

- Отправляйся в башню пустынного мага Гольша. Северные варвары сейчас там, да и Гольш из

нейтральных, может и снизойти.

- В пустыню?! - ужаснулся ты. - Как же я туда доберусь?

- Доберёшься, - успокоила старуха. - Я дам тебе свою ступу. А теперь ложись-ка и хоть немного поспи. Чую, завтра у тебя будет трудный день! (6)

109

Путник недобро прищурился. Внезапно над твоей головой сверкнула молния, прогремел раскат грома, и ты, не успев ничего понять, замертво рухнул на землю. Путник с сожалением покачал головой и отвернулся...

110

К сожалению, дверь заперта мощным заклятием, и тебе никак не открыть её. Тут бессильна даже разрыв-трава. Так что тебе ничего не остаётся, как идти дальше по коридору (85).

111

СКЕЛЕТ

Сила 18 Ловкость 8

Если ты до сих пор не вооружён, не забывай отнимать 2 от силы своих ударов.

Если удастся победить, можешь взять меч скелета. Мост станет видимым, и ты сможешь перейти на другую сторону (45).

112

Ты прошёл ещё один коридор, добрался до поворота и остановился: из-за угла выполз огромный отвратительный белёсый червь. Учувя добычу, он пополз прямо на тебя. Драться с червём совершенно бессмысленно. Лучше или попробовать перепрыгнуть через его туловище и бежать вперёд (51), или отступить назад в коридор в поисках другого прохода (75).

113

На лестнице тебе попался стражник.

СТРАЖНИК

Сила 18 Ловкость 9

Если у тебя до сих пор нет оружия, уменьшай силу своих ударов на 2, а в случае победы не забудь прихватить с собой меч.

Если удалось пройти (129).

114

Ты повернул туда, где сильным быть. Шёл-шёл и добрался до просторной пещеры. Войдёшь в неё (63) или лучше отправишься к виднеющемуся вдали лесочку (127)?

115

Вскоре ты набрёл на дверь, которую сперва даже не заметил: она почти сливается со стеной. Попытаешься открыть её (159) или пойдёшь дальше по коридору (85)?

116

Великан бросился было за тобой, но споткнулся и растянулся на дороге с таким грохотом, что земля ходуном заходила под ногами. Благодаря неуклюжести великана, ты успел добежать до маленького лесочка и скрылся за деревьями. Великан не стал тебя преследовать и вернулся поджидать другую добычу. А ты немного отдышался и пошёл дальше (127).

117

Эту дверь можно открыть только амулетом в виде двух переплетённых змей. Если он у тебя есть, приложи его к изображению на двери. А если нет - не поможет даже разрыв-трава, и тебе останется только пройти мимо двери по коридору (62).

118

Внезапно ты обо что-то споткнулся и чуть не упал. Посмотрев под ноги, ты увидел обглоданный человеческий скелет с остатками одежды и гниющей плоти. Зажав ладонью рот, ты поспешно отступил назад и, повернувшись, бросился бежать. Остановившись, чтобы отдышаться, ты обнаружил, что оказался возле очень странного дерева: если глаза тебя не обманывают, то в его толстом стволе действительно есть дверца! Но для чего она и откуда взялась? Может быть, там чей-то тайник? Если хочешь осмотреть дверцу повнимательнее (122), если нет (192).

119

Ты показал себя хорошим бойцом, и разбойники прониклись к тебе уважением. Они предложили тебе остаться с ними. Если ты согласен (131), если нет - прощайся с разбойниками и иди дальше (198).

120

Ты заходишь в пещеру. Когда глаза привыкают к темноте, ты замечаешь расщелину, достаточно широкую, чтобы пролезть человеку. Так и сделаешь (82) или выйдешь из пещеры и отправишься к виднеющемуся вдали лесочку (127)?

121

Внезапно из ствола дерева вырвалась ослепительно яркая вспышка. Она ударила тебе прямо в глаза и ты, закричав от жгучей боли, замертво рухнул на землю. Тебя поразило сильнейшее охранное заклинание, спасения от которого нет...

122

Если у тебя есть разрыв-трава, можешь попробовать открыть таинственную дверцу. Если нет - у тебя ничего не получится (192).

123

- А куда тебе надо? - спрашивает Путник.

Расскажешь, что с тобой приключилось (165) или скажешь, что тебе надо выбраться из леса (133)?

124

Неожиданно прямо на тебя из кустов выскакивает крупный чёрный волк. Его морда в крови, глаза горят красным огнём. Останешься на месте (158) или бросишься бежать (144)?

125

- Не желаешь ли развлечься? - вдруг спрашивает леший. Ты не успеваешь ответить, как перед тобой, откуда ни возмись, появляется жуткое страшилище, большое, лохматое, с оскаленной мордой и красными, как угли, глазами. Оно набрасывается на тебя под довольный хохот лешего.

СТРАШИЛИЩЕ

Сила 20 Ловкость 8

Если удалось победить (99).

126

Мардух несколько мгновений смотрит на тебя, а потом резко бросает заклинание. Если у тебя есть амулет из двух переплетённых змей или оберег в виде зелёного листа, посмотри нужную страницу. Если нет - заклинание чёрного мага уничтожит тебя...

127

Лес оказался вовсе не такой маленький, как казалось издали. Сперва ты довольно бодро шагаешь по тропинке, но вскоре её перегораживает большой завал. Будешь обходить его слева (118) или справа (135)?

128

Разбойники отбирают у тебя все предметы (вычеркни их с Листа Путешественника), но отпускают, и ты идёшь дальше (198).

129

Наконец лестница кончается, и ты снова оказываешься в длинном коридоре, по которому идёшь вперёд (115).

130

Внезапно твари отпускают тебя и скрываются в темноте. Некоторое время ты лежишь неподвижно, пытаешься понять, что же их напугало и заставило бросить лакомую добычу. Потом осторожно открываешь глаза...

Прямо над тобой в воздухе висит светящийся шарик. Рядом стоит высокий человек в волчьей душегрейке, с огненно-рыжими, как пламя костра, волосами.

- Очухался? - говорит он. - Добро!

- Олег, - едва слышно выдавливаешь ты, всё ещё не веря своим глазам.

Молодой волхв пристально смотрит на тебя. Совершенно бесшумно рядом появляется Мрак. Потом – правда, не так бесшумно – золотоволосый певец Таргитай.

Ты поднимаешься на ноги (148).

131

Тебе удалось перевоспитать разбойников, и вскоре ты стал местным Робин Гудом. Поляне из ближайших весей очень полюбили тебя и твоих людей. Да, в далёком-далёком прошлом ты неплохо прижился, но тебя постоянно грызла тоска по родному времени. Однако ты так и не нашёл способа вернуться домой...

132

- Каких же? – спрашивает предводитель. – Может быть, я их знаю?

Расскажешь ему про Мрака, Олега и Таргитая (183) или нет (157)?

133

- Нет ничего проще, – усмехнулся Путник и махнул рукой налево: – Утром ступай вон в ту сторону, там увидишь тропинку. Она тебя из леса и выведет.

Поблагодарив Путника, ты свернулся у костра калачиком и как-то незаметно уснул (65).

134

В небольшой комнатке за дверью стоят два запертых сундука. Если у тебя есть разрыв-трава, можешь попробовать открыть их. Если нет – остаётся только покинуть комнатку и идти дальше по коридору (62).

135

Неожиданно у тебя под ногами колыхнулась знакомая травка. Ты наклонился и не поверил своим глазам: да это же, если только ты не напутал, кустик одолень-травы! Ты сорвал все три стебелька. Каждый стебелёк, если его пожевать, добавит тебе целых 10 Сил!

К сожалению, больше волшебная травка не попадается (192).

136

Мощное заклятье смерти только сбивает тебя с ног. Падая, ты слышишь удивлённое восклицание Мардуха, потом перед глазами у тебя всё меркнет, и ты теряешь сознание (188)

137

Вскоре тыходишь к большому деревянному дому на обочине дороги. Навстречу тебе выходит великан-людоед. В одной руке у него нож, в другой – вилка.

- Наконец-то! – рычит он. – Я как раз проголодался!

Ты понимаешь, что великан намерен тебя сожрать. Остаётся либо драться с ним (171), либо улепётывать во все лопатки (69). Убив великана, ты окажешь людям неоценимую услугу и станешь знаменитым. С другой стороны, одолеть такого громилу будет ох как непросто. Однако долго раздумывать некогда – людоед приближается, и надо поскорее принимать решение.

138

- Тогда ты нам не нужен, - говорит предводитель. Он хладнокровно вынимает из ножен саблю и заносит над твоей головой. Ты даже не успеваешь испугаться, как твоя жизнь обрывается...

139

«Бежать от мага бесполезно», - думаешь ты, чувствуя, как тебя сдавливают тиски магического заклятия. В тот же миг мимо тебя словно пронесется чёрная молния и врежется в Агимаса. Ты чувствуешь, как невидимые путы, державшие тебя, исчезают. Можешь воспользоваться этим и бежать в лес (144), а можешь остаться и выяснить, что же произошло (174).

140

Постепенно солнце начинает клониться к виднокраю.
«Перекусить бы чего-нибудь», - думаешь ты, с тоской прислушиваясь к голодному урчанию в желудке. И тут впереди, за кустами, раздаётся подозрительный шум. Пойдёшь посмотреть, что случилось (124) или, напротив, поторопишься уйти подальше (154)?

141

Ты используешь стебелёк разрыв-травы, и дверца в стволе дерева открывается. Ты с любопытством заглядываешь внутрь...
Проверь свою удачу.
Если тебе повезло (184), если нет (121).

142

День постепенно клонится к вечеру. Ты вымотался и проголодался до такой степени, что совершенно перестал различать, куда идёшь (вычти у себя столько Сил, сколько выпадет на кубике). Вскоре солнце садится и вокруг сгущается ночная тьма. Ты из последних сил продолжаешь продираться сквозь кусты, стремясь найти хоть какое-нибудь подходящее местечко для ночлега.
Вдруг тебе показалось, что среди деревьев мелькнул огонёк. Пойдёшь в ту сторону (76) или будешь продолжать идти, как шёл (12)?

143

Мощное заклятие смерти только сбивает тебя с ног. Падая, ты слышишь удивлённое восклицание Мардуха, потом перед глазами у тебя всё меркнет, и ты теряешь сознание (188)

144

Ты бежишь долго, выбиваясь из сил, спотыкаешься о выступающий корень и падаешь на землю. Головой ты ударяешься о лежащий рядом камень и теряешь сознание... (188)

145

- В моём лесу нельзя заблудиться! - возмущённо заявляет леший. - Я прочу тебя за наглое враньё!
В тот же миг перед тобой, откуда ни возьмись, появляется жуткое страшилище, большое, лохматое, с оскаленной мордой и красными, как угли, глазами. Оно набрасывается на тебя под довольный хохот лешего.

СТРАШИЛИЩЕ

Сила 20 Ловкость 8

Если удалось победить, леший тебе этого не простит (99).

146

Едва ты дотрагиваешься до сокровищ, как срабатывает древнее заклинание, охраняющее эту пещеру вместе с её содержимым – заклинание настолько мощное, что от него не спасёт ни один оберег. Ты превращаешься в золотую статую, как и остальные несчастные, позарившиеся на сокровища до тебя...

147

Ты храбро выпиваешь зелёную жидкость... и чувствуешь невероятный прилив сил! (Восстанови все свои силы). Брось кубик дважды и почисти выпавшие квадраты удачи. Теперь можешь идти дальше (85).

148

Первыми заговорили лесные варвары.

- Кто ты такой? – спросил у тебя зеленоглазый волхв.

Но едва ты открыл рот, чтобы ответить, как с небес сорвалась огненная молния и ударила в землю прямо у твоих ног!

Бросишься ничком (168) или побежишь подальше от опасного места (144)?

149

Внезапно на тебя набросились какие-то люди. Не успел ты оглянуться, как тебя грубо повалили на землю, надавили на спину коленом и начали связывать руки. Не желая сдаваться без боя, ты отчаянно сопротивлялся, но нападавших было слишком много. Тебя попросту ударили по голове, и ты провалился в черноту (160).

150

- Неправильно! – говорит домовой и исчезает.

Ты снова пытаешься освободиться, но всё бесполезно. Вскоре возвращаются дреговичи, вытаскивают тебя из дома и крепко привязывают к шесту посреди болота. Тебя ждёт ужасная участь – погибнуть от холодных лап упырей...

151

- Я таких не знаю, – говорит леший. – И вообще, ты мне надоел, человек, ступай своей дорогой!

И леший с шумом протопал мимо, а ты, удивлённо пожав плечами, пошёл дальше (14).

152

Разбойники выставили против тебя своего главного силача Лесного Бродягу.

ЛЕСНОЙ БРОДЯГА

Сила 20 Ловкость 10

Если удастся его победить, разбойники очень удивятся (119). Если же нет - твой путь окончен...

153

Какой сундук ты откроешь сначала: левый, побольше (95) или правый, поменьше (186)?

154

Ты идёшь долго, продираешься через кусты, обходишь завалы, подлезает под нависающие над головой ветки. Вскоре темнота обступает тебя полностью. Выберешь местечко, чтобы поспать, а с рассветом двинешься дальше (90) или будешь упорно пробираться вперёд в темноте (166)?

155

Предводитель внимательно смотрит на тебя. Постепенно его взгляд словно затягивает тебя в бездну. Ты больше ничего не видишь, кроме его тёмных, как омуты, глаз... Вдруг твой пленитель вскрикивает, и это последнее, что ты слышишь перед тем, как потерять сознание... (188)

156

Вдруг дорогу тебе преграждает большой завал. Будешь обходить его слева (118) или справа (135)?

157

- Хочешь, чтобы я заставил тебя говорить силой? - осведомился твой пленитель.
Ты помотал головой, поёрзал, поудобнее устраивая связанные руки, и в свою очередь спросил:
- Я даже не знаю, кто ты такой! И что тебе от меня надо? (169)

158

Ты стоишь, остолбенеv, и смотришь на огромного чёрного волка. Но тут он на твоих глазах ударяется о землю и встаёт уже человеком. Всё его тело покрыто ранами, в глазах постепенно угасает красный огонь.

- Мрак, - всё ещё не веря своим глазам, выдыхаешь ты.

Оборотень пристально смотрит на тебя. Тут рядом с ним появляется Олег - молодой волхв с огненно-рыжими, как языки пламени, волосами, и золотоволосый певец Таргитай. У Олега с кончиков пальцев всё ещё срываются искры - видимо, шарахнул по врагам огненным шаром (148).

159

Брось кубик. Если выпало 1-3 (110), если 4-6 (194).

160

Очнувшись, ты обнаружил, что руки и ноги тебя не слушаются. Тут же ты сообразил, что крепко связан и лежишь возле костра, вокруг которого сидят какие-то люди. Среди них выделяется худой человек со смуглым хищным лицом и цепким взглядом. Он пристально смотрит на тебя, и у тебя появляется неприятное ощущение, что он видит тебя насквозь. Лицо этого человека кажется тебе знакомым, но ты никак не можешь вспомнить, кто он такой. Судя по одежде и вооружению воинов ясно, что это не

разбойники. К тому же неподалёку слышится конское ржание. Понятно, что кони принадлежат твоим пленителям.

Тем временем предводитель подходит к тебе, и ты видишь его лицо совсем близко... а увидев, зажмуриваешься от ужаса: вся левая сторона, начиная от брови и заканчивая скулой – сплошная незаживающая рана, из которой торчит белая кость (180).

161

Тут же с неба срывается вторая молния.

Что ты сделаешь: бросишься на землю (168) или побежишь подальше от опасного места (144)?

162

Из-за деревьев вышел молодой волхв с огненно-рыжими, как пламя костра, волосами. Чёрный волк ударился о землю и встал уже человеком. На его мощном теле, казалось, не было живого места. Кровь струилась по лицу, по груди, по плечам, стекала с пальцев и капала на землю.

Тем временем Таргитай с Золотым мечом бога войны Перуна оттеснил людей Агимаса с поляны. Уцелевшие последовали примеру своего предводителя и, вскочив на коней, дали дёру. Таргитай со вздохом вложил меч в ножны и забросил за спину.

- Агимас ушёл, - хрипло сказал Мрак, повернувшись к Олегу. - Не мог раньше подсуетиться?

- Не мог, - устало ответил молодой волхв. - Дай-ка, я лучше тебя малость подлечу...

Мрак махнул рукой.

- А-а, заживёт, как на волке!

Ты стоишь и хлопаешь глазами (177).

163

В тот же миг над твоей головой взметнулось острое лезвие сабли. Ты умер прежде, чем успел пожалеть о своей дерзости...

164

- Нет, - отвечает кот и прежде, чем ты успеваешь испугаться, вонзает свои страшные когти тебе в грудь...

165

Путник внимательно смотрит на тебя.

- Почему ты думаешь, что тебе смогут помочь лесные варвары?

Ты пожимаешь плечами, затрудняясь с ответом.

- Чувствую.

- Что ж, я знаю, где они, - говорит Путник. - Утром ступай вон туда, - он указывает направо, в ту сторону, откуда ты пришёл. - Дойдешь до большой пещеры - войди в неё. А там сам всё поймешь.

Поблагодарив Путника, ты сворачиваешься калачиком возле костра и как-то незаметно для себя засыпаешь (65).

166

Вдруг в твою шею впиваются чьи-то холодные когтистые лапы. Ты падаешь на землю под тяжестью невидимого в темноте противника, который, напротив, прекрасно тебя видит. Ты чувствуешь резкую боль - в твоё тело вонзаются не только когти, но и клыки. Ты катаешься по земле в попытках

освободиться, но всё бесполезно...

Проверь свою удачу.

Если тебе повезло (130), если нет (176).

167

С твоей стороны было очень глупо пытаться спастись бегством от мага. Не успев пробежать и пяти шагов, ты замертво падаешь на землю: смертельное заклятие настигло тебя очень быстро...

168

Тут же рядом с твоей головой в землю ударила ещё одна молния.

- Кто-то из небожителей явно не хочет, чтобы ты нам о чём-то рассказывал, - заговорил Олег. - Я чувствую в тебе что-то странное... словно ты не из нашего мира!

- Я из вашего... то есть, нашего мира, - возразил ты. - Просто я из будущего!

Зелёные глаза Олега потемнели. Ты услышал, как рядом недоверчиво хмыкнул Мрак и ахнул Таргитай. Молодой волхв открыл было рот, наверняка собираясь засыпать тебя вопросами, но тут к земле устремилась очередная молния.

- Беги! - только и успел крикнуть Олег. - Я постараюсь удержать...

Он быстро сплёл заклинание, выстраивая магический щит.

Побежишь (144) или останешься на месте (172)?

169

- Не твоё дело, насекомое! - грубо оборвал тебя предводитель, но тут его окликнули от костра:

- Агимас, пленнику оставить пожрать, аль нет?

Агимас?! Да это же Фагимасад, сын киммерийского кагана! Здорово же ему досталось...

Агимас отошёл к костру, переговорил со своими людьми и вернулся к тебе.

- Ты знаешь тех, за кем я охочусь, - жёстко сказал он. - Если скажешь, где они, я тебя отпущу.

- Сначала развяжи меня, - жалобно попросил ты. - Руки затекли!

Агимас едва шевельнул уцелевшей правой бровью, и верёвки сами сползли с тебя, словно змеи. Ты устался на бывшего царевича (173).

170

Кольцо с чёрным камнем рассеивает смертельный туман. Ты, шатаясь, поднимаешься с пола.

Попробуешь открыть второй сундук, истратив ещё один стебель волшебной травы (95) или выйдешь из комнаты и пойдёшь дальше по коридору (62)?

171

ВЕЛИКАН

Сила 22 Ловкость 10

Если тебе всё-таки удалось его победить, считай, что тебе крупно повезло.

Теперь можешь немного передохнуть и двигаться дальше, к виднеющемуся вдалеке лесу (127).

172

Огненная молния пробилла защиту Олега и...

Проверь свою удачу.

Если тебе повезло (181), если нет (199).

173

"Да он стал магом! – думаешь ты. – До чего же может довести ненависть!"

Агимас, скрестив на груди руки, холодно наблюдает за тобой. Ты медленно поднимаешься на ноги.

- Теперь я тебя слушаю, – говорит воин-маг.

Ты отступаешь на шаг назад.

- Но почему ты решил, что я знаю твоих врагов?

Ледяной взгляд Агимаса вонзился прямо в твою душу, заставив тебя содрогнуться.

"Надо бежать! – в панике думаешь ты. – Иначе конец..."

Побежишь в темноту леса (182) или останешься на месте (139)?

174

Ты всё же задержался, чтобы понять, в чём дело. И сразу увидел, что Агимас катается по земле, а в горло ему вцепился большой чёрный волк. Воины у костра вскочили на ноги и схватились за оружие, но тут из-за деревьев выскочил светловолосый парень с Золотым мечом в руках. Воины Агимаса попятнулись. В два прыжка Таргитай оказался возле них. Меч бога войны Перуна грозно пылал и сыпал искрами в руках простого дудочника. Где-то рядом ржали обезумевшие кони. Агимасу, наконец, удалось стряхнуть с себя окровавленного волка и вскочить на ноги. Он вытянул руку, собираясь произнести смертельное заклинание, но тут всю поляну озарила яркая вспышка света. Агимас отшатнулся, закрывая лицо, а потом бросился к лошадям (162).

175

- Сначала скажи, кто ты такой и что здесь делаешь? – снова потребовал предводитель.

Скажешь, что заблудился в лесу (138), что ищешь своих друзей (132), что сам не знаешь, как здесь оказался (155), что это твоё личное дело (163) или спросишь у предводителя, кто он такой (169)?

176

Ты стал лакомой добычей для лесной нечисти, которая сожрала даже твои косточки...

177

Невры выжидательно смотрят на тебя.

- Спасибо, – наконец выдавливаешь ты. – Вы спасли меня...

- Не за что, – грубовато отвечает оборотень. – С Агимасом у нас старые счёты. Жаль, ушёл, гад!

- Он сильнее, чем ты думаешь, Мрак, – покачал головой Олег. – А у нас на хвосте ещё и Мардух...

- Весёлая компания, – хмыкнул оборотень и снова повернулся к тебе: – А ты, друг, откуда взялся? Как тебя угораздило попасться в лапы Агимаса?

- Я... – начал было говорить ты, но в тот же миг с неба сорвалась огненная молния и шарахнула в землю прямо у твоих ног (161).

178

Ты идёшь до самого вечера. Постепенно солнце скрывается за виднокраем, и тебя обступает полная темнота. Увы, узкий серп месяца не может разогнать её. Можешь выбрать местечко для ночлега (90), а можешь продолжать идти вперёд (149).

Ты решил рискнуть и отправиться в путешествие на Змее-Горыныче. Старый волхв пробормотал заклинание, и вскоре на поляну приземлился огромный Змей.

- Ну как, нравится коняга? - с гордостью спросил волхв, потрепав его по чешуйчатой шее.

- А он меня не сожрёт? - осторожно осведомился ты.

- Не должен. Ну, садись.

Старик помог тебе забраться на чешуйчатый загривок громадной зелёной рептилии. Ты зажмурил глаза и крепче вцепился в костяной гребень.

Волхв что-то шепнул, Змей разбежался и довольно плавно взмыл в воздух (92).

- Кто ты такой? - спрашивает у тебя твой жуткий пленитель. - И что делаешь ночью в лесу?

Скажешь, что заблудился (138), что ищешь своих друзей (132), что сам не знаешь, как здесь оказался (155), что это твоё личное дело (163) или спросишь у предводителя, кто он такой (169)? А может быть, сначала попросишь, чтобы тебя развязали (175)?

...вонзилась в землю совсем рядом с твоей головой!

- Беги! - повторил Олег. - Я не могу совладать с богом!

- Тарх! - вдруг рявкнул Мрак. - Меч!

Таргитай, ничего не понимая, вытащил из ножен Золотой меч бога войны Перуна. Когда с неба сорвалась очередная молния, меч дёрнул руку хозяина и поглотил её. Олег облегчённо улыбнулся:

- Молодец, Мрак! Золотой меч отобьёт молнии. Но всё равно надо что-то придумать!

Ты поднялся на ноги... и вдруг перед глазами у тебя всё закружилось, поплыло... Ты снова покачнулся, и уже теряя сознание почувствовал, как тебя подхватили сильные, надёжные руки Мрака (188)

Проверь свою удачу.

Если тебе повезло (144), если нет (167).

- Ты друг моих врагов, - зловещим голосом произнёс твой пленитель. Не успел ты опомниться, как над твоей головой взметнулось острое лезвие сабли и оборвало твою жизнь...

Тебе действительно крупно повезло. Вовремя почувствовав опасность, ты отпрянул от дверцы, и охранное заклинание лишь слегка задело тебя (отними у себя столько Сил, сколько выпадет на кубике). Промедли ты хоть чуть-чуть - умер бы на месте. Но быстрая реакция спасла тебя - ты всего лишь потерял сознание, и уже не видел, что таинственная дверца в стволе дерева снова захлопнулась сама собой (160).

Отправившись исследовать туннель ты, сам того не зная, переступил магическую линию, оставленную здесь древними магами. На тебя тут же обрушилось зловещее заклинание, превратившее тебя в

отвратительное волосатое чудовище – пещерного дива. Ты, как и многие несчастные до тебя, стал огромным, лохматым, звероподобным великаном. Ты действительно получил силу, но о такой ли силе ты мечтал?..

186

Ты открываешь сундук... и из него начинает выползать какой-то липкий туман. Он обволакивает тебя, словно щупальцами, и начинает душить. Это Туман Смерти, от него может спасти только кольцо с чёрным камнем. Если оно у тебя есть, поскорее используй его. Иначе вскоре слуги чёрного мага найдут возле открытого сундука твой холодный труп...

187

Тут кот принюхивается и подозрительно смотрит на тебя зелёными глазами.

- Ты чужак, – мяучет он. – В нашем лесу такие не водятся!

Ты видишь, как из мягких подушечек лап кота выползают здоровенные когти, да и сам кот словно становится крупнее.

- Я не чужак! – пытаешься протестовать ты. – И я не сделал ничего плохого!

- А если не чужак, – шипит кот, – то сумеешь ответить на мой вопрос!

Делать нечего. Кот стал размером с хорошего тигра, и не тебе с ним справиться.

- Слушай мою загадку, – говорит кот, натачивая когти (64).

188

Когда ты приходишь в себя, то с изумлением обнаруживаешь, что сидишь дома в своём любимом кресле, а на коленях у тебя лежит книга «Трое из Леса».

Ты мотаешь головой, пытаешься сообразить, что же произошло, и находишь только одно нормальное объяснение: заснул в кресле, и всё это был всего лишь сон. Хотя... откуда тогда взялись эти царапины на лице и руках?.. Что-то на сон не больно похоже. А если ты действительно путешествовал в далёком прошлом, более того – по страницам книги, которую читаешь?! Тогда надо благодарить судьбу за то, что ты благополучно вернулся домой.

Но что же там, в том мире, произошло дальше?

Ты хватаешь книгу, открываешь на том месте, где остановился, и начинаешь читать...

189

Волк поймал тебя зубами за шиворот и втащил наверх.

- Спасибо, – выдохнул ты, всё ещё не веря в чудесное спасение. – Вас послал какой-то волшебник?

Волк посмотрел на тебя так, что ты и без слов понял ответ: делать волшебникам больше нечего, как спасать дураков, упавших в ямы!

Волк мотнул лобастой головой, приглашая тебя следовать за собой, и ты, рассудив, что надо выбрать меньшее из двух зол, послушно двинулся за ним (33).

190

Через некоторое время ты попадаешь в просторную пещеру. Перед тобой зияет пропасть, прохода на другую сторону нет. Вдруг за твоей спиной раздаётся глухой удар. Ты стремительно оборачиваешься – проход в коридор закрылся тяжёлой глыбой, а рядом с тобой появился облачённый в кожаные доспехи и вооружённый мечом скелет.

Ты отступаешь назад и едва не срываешься в пропасть. Скелет начинает гулко хохотать.

- Здесь есть мост, – злорадно говорит он. – Но он невидимый! Можешь попробовать перейти на другую сторону. А если нет – будешь биться со мной!

Поищешь невидимый мост (88) или будешь биться со скелетом (111)?

191

- А кто твои друзья? - спрашивает леший.
Расскажешь ему про Мрака, Олега и Таргитая (151) или нет (125)?

192

Тут, откуда ни возьмись, тебя окружили разбойники. Ты попытался объяснить, что у тебя нет ничего ценного, но не тут-то было. Разбойники не верят и хотят тебя обыскать. Позволишь им это (128) или вступишь в драку (152)?

193

Ты торопишься за котом. И вдруг тропа раздваивается. К сожалению, ты не успел заметить, в какую сторону пошёл кот. Ты посмотрел налево, посмотрел направо, но его не увидел. Остаётся выбрать наугад: повернёшь налево (38) или направо (42)?

194

От твоего толчка дверь открывается, и ты заходишь в маленькую комнатку. Дверь бесшумно закрывается за твоей спиной. Похоже, ты попал в «лабораторию» мага. Широкий стол заставлен пузырьками, баночками, скляночками, колбочками... А вот это уже интереснее: на полке ты обнаруживаешь три флакона с разноцветными жидкостями. В одном флаконе жидкость голубая, в другом зелёная, в третьем жёлтая. Ты по очереди нюхаешь их, но у них нет запаха. Тебе приходит в голову, что это магическая микстура. Если её выпить, это даст какой-то результат. Если желаешь рискнуть, можешь выбрать, какую жидкость выпить: голубую (73), зелёную (147) или жёлтую (89). Если не хочешь рисковать, можешь покинуть комнатку и идти дальше по коридору (85).

195

Вдруг мимо тебя пролетает странная чёрная гора, подозрительно похожая на замок. Она летит низко над землёй, так что при желании ты вполне можешь залезть на неё. Так и сделаешь (35) или пойдёшь дальше пешком (43)?

196

Проверь свою удачу.
Если тебе повезло (56), если нет (41).

197

Но вот тропинка раздваивается, и ты в раздумье останавливаешься. Налево дорожка более утоптанная, а на правой уже пробивается трава. Какую же ты выберешь - левую (192) или правую (149)?

198

Ты идёшь довольно долго, но вот у тебя появляется выбор: дорога расходится. Более широкая тропа

ведёт прямо (149), а более узкая сворачивает налево (140). Выбор за тобой.

...огненная стрела вонзилась прямо тебе в сердце. Мрак, Олег и Таргитай похоронили тебя здесь же, на поляне. Синие глаза Таргитая были полны слёз.

- Этого не должно было случиться! - жалобно повторял он. - Сколько ещё смертей будет на нашем пути?!

- Пойдём, Тарх, - Мрак положил тяжёлую ладонь на плечо молодого друга. - Нас ждут Агимас и Мардух. Не будем заставлять их ждать.

Таргитай вскинул голову и погрозил кулаком небу. словно в ответ оттуда насмешливо гроыхнуло. Но ты ничего этого уже не видел и не слышал...