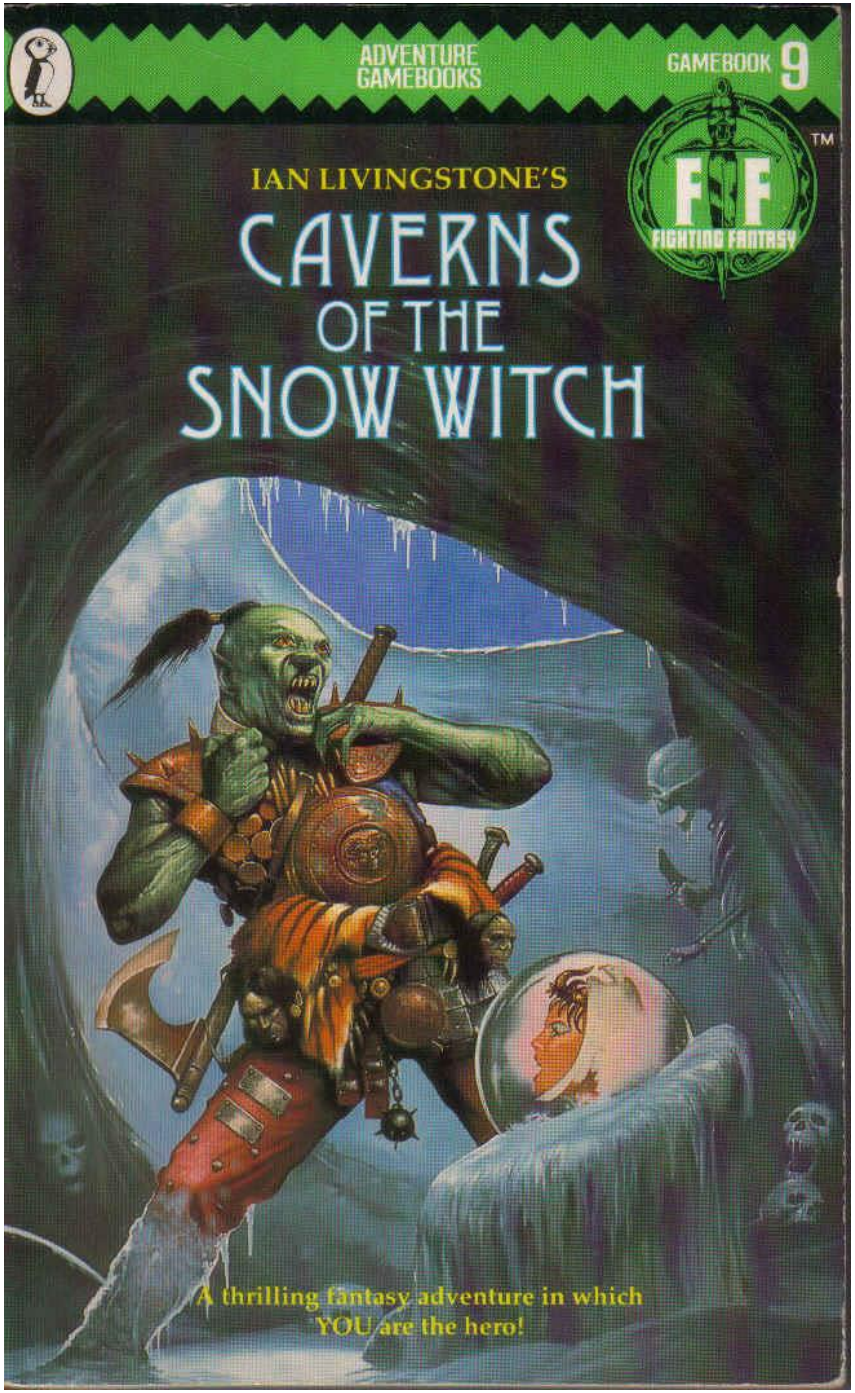


Ian Livingstone's



CAVERNS OF THE SNOW WITCH

Illustrated by

Gary Ward and Edward Crosby

Puffin Books

For Dave, John, Maurice, Rob, Skye and Steve of the Lads' Night Inn

Глубоко в Хрустальных Пещерах гор Ледяные Пальцы ужасная Снежная Ведьма Аллансии использует свои темные чары, чтобы привести новый ледниковый период и тем самым заполучить господство над миром. Ты не знал ничего об этом до тех пор, пока отважный траппер не умер на твоих руках, пав жертвой ужасной твари, за которой ты охотился, и переложив тяготы своей миссии на твои плечи. Но время истекает, и ТЫ должен принять этот вызов, не откладывая.

Два кубика, карандаш и ластик – вот и все, что нужно, чтобы отправиться на волнующее приключение в мире меча и колдовства, дополненного продуманной боевой системой и листом для записей, чтобы отмечать на нем находки и утраты.

Многие опасности лежат впереди, и успех твой отнюдь не гарантирован. Могущественные противники ожидают тебя, и часто твоим единственным выбором будет убить, чтобы не быть убитому самому.

Сражение с монстрами

Прежде чем отправиться навстречу приключению, тебе надо сперва определить свои сильные и слабые стороны. У тебя есть меч и рюкзак с провизией (еда и питье) на время путешествия. Ты готовился к поискам приключений, обучаясь фехтованию и энергично упражняясь, тренируя выносливость.

Чтобы выяснить, насколько эффективной была подготовка, ты должен с помощью кубиков определить свои изначальные *Мастерство* и *Выносливость*. На страницах 10-11 находится *Лист Приключения* для записей, касающихся твоего приключения. На нем есть окошечки для записи значений *Мастерства* и *Выносливости*.

Советуем либо писать на *Листе Приключения* карандашом, либо отксерить эту страницу ля будущих приключений.

Мастерство, Выносливость и Удача

Брось один кубик. Прибавь к результату 6 и запиши сумму в окошечко *Мастерство* на *Листе Приключения*.

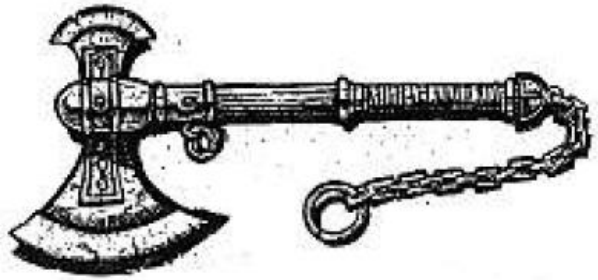
Брось два кубика. Прибавь к результату 12 и запиши сумму в окошечко *Выносливость*.

Также есть окошко *Удача*. Брось один кубик, прибавь 6 и запиши сумму в окошечко *Удача*.

Ниже мы объясним, почему значения *Мастерства*, *Выносливости* и *Удачи* будут постоянно изменяться в ходе приключения. Ты должен внимательно отслеживать эти изменения, и поэтому советуем либо писать помельче в окошечках, либо держать под рукой ластик. Но никогда не стирай Изначальные значения. Хотя ты можешь получать дополнительные очки *Мастерства*, *Выносливости* и *Удачи*, их сумма никогда не должна превышать твоих Изначальных значений, за исключением очень редких случаев, когда на конкретной странице тебе будет сказано об этом.

Твое *Мастерство* отражает то, насколько хорошо ты владеешь мечом, и опытность в бою в целом – чем выше, тем лучше. *Выносливость*

отражает здоровье в целом, стремление выжить, решимость и физподготовку вообще – чем выше твоя *Выносливость*, тем дольше ты сможешь оставаться в живых. *Удача* определяет, насколько ты везуч от природы. *Удача* и магия, - это жизненная реальность фэнтезийного королевства, которое тебе предстоит исследовать.



Сражения

На страницах этой книги тебе часто будут встречаться указания сразиться с тем или иным существом. Может приводиться вариант удрать, но если нет, или если ты все равно решишь напасть на существо, ты должны провести битву, как описано ниже.

Сначала запиши *Мастерство* и *Выносливость* существа в первое пустое «Окошечко битвы с монстром» на *Листе Приключения.* Каждый раз, когда повстречаешь монстра, значения его характеристик будут указаны в книге.

Ход битвы таков:

1. Брось один раз два кубика за существо. Добавь его *Мастерство*. Получившийся результат будет его *Силой Атаки*.

2. Брось один раз два кубика за себя. Добавь свое *Мастерство* на текущий момент. Это – твоя *Сила Атаки*.

3. Если твоя *Сила Атаки* выше, чем у противника, ты его ранил. Переходи к шагу 4. Если у противника *Сила Атаки* больше твоей, то ранили тебя. Переходи к шагу 5. Если обе *Силы Атаки* одинаковы, вы парировали удары друг друга – начинайте следующий *Раунд Атаки* с шага 1.

4. Ты ранил противника, поэтому вычти 2 из его *Выносливости*. Можешь призвать на помощь свою *Удачу*, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

5. Тебя ранили, поэтому вычти 2 из своей *Выносливости*. Опять же, можешь свою *Удачу* (см. ниже).

6. Внеси соответствующие поправки в значения своей *Выносливости* (и *Удачи*, если ты ею воспользовался – см. ниже) либо *Выносливости* противника.

7. Продолжай в подобной последовательности, пока *Выносливость* одного из вас не упадет до нуля (смерть).

Бегство

На некоторых страницах тебе будет предлагаться вариант удрать из битвы, если та складывается не в твою пользу. Однако если ты и впрямь удерешь, то противник при этом автоматически нанесет тебе одно ранение (вычти 2 *Выносливости*). Такова цена трусости. Обрати внимание, что и для этого ранения ты можешь призвать на помощь *Удачу* как обычно (см. ниже). *Бежать* можно, только если этот вариант особо оговорен в книге.

Битва с несколькими противниками

Если в конкретном столкновении ты повстречаете больше одного существа, то на этой же странице будут даны инструкции, как проводить сражение. Обычно ты можешь или сражаться с ними по очереди (сначала с одним, а только потом с другим, и т.д.), или же они атакуют одновременно. В этом случае *Силу Атаки* монстров определяй как обычно, но перед своим броском Атаки, реши, против кого ты ее направишь. Если твоя *Сила Атаки* окажется больше – ты ранишь этого, но только этого, монстра как обычно. Если твоя *Сила Атаки* окажется больше, чем у других монстров, ты их не ранишь – считай, что ты просто парировал их удар. Если же твоя *Сила Атаки* окажется меньше, значит монстры ранят тебя как обычно.

Удача

В ходе приключения, то ли в сражениях, то ли в ситуациях, когда тебе может либо повезти, либо нет (подробности даются на соответствующих страницах), ты можешь положиться на свое везение, чтобы добиться более благоприятного результата. Но будь осторожен! Полагаться на *Удачу* – дело рискованное, и если не повезет, результат может оказаться катастрофическим.

Удача используется следующим образом: бросаются два кубика. Если результат меньше или равен твоему значению *Удачи* в данный момент, значит тебе повезло, и ситуация оборачивается в твою пользу. Если выпало больше твоего значения *Удачи* в данный момент, тебе не повезло, и произойдет что-то неприятное.

Эта процедура называется *Проверка Удачи.* Каждый раз, когда ты проверяешь *Удачу*, ты должен вычитать 1 из своей нынешней *Удачи*. Таким образом, ты вскоре поймешь, что, чем больше полагаешься на везение, тем более рискованным это становится.

Применение Удачи в сражениях

На определенных страницах книги тебе будет говориться *Проверь Удачу,* и будут сказаны последствия твоего везения или невезения. Однако в сражениях у тебя всегда есть вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность только что полученной раны.

Если ты только что ранил противника, то можешь *Проверить Удачу*, как описано выше. Если тебе повезло, ты нанес сильную рану, и можешь вычесть дополнительные 2 очка из *Выносливости* противника. Однако, если тебе не повезло, ты его просто оцарапал, и противник теряет только 1 *Выносливость* вместо 2.

Если тебя только что ранили, ты можешь *Проверить Удачу*, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если тебе повезло, ты ухитрился избежать полного повреждения от удара и теряешь только 1 *Выносливость* вместо 2. Если тебе *не повезло*, ты получаешь более серьезное ранение. Вычти 1 дополнительную *Выносливость*.

Помните, каждый раз, когда ты *Проверяешь Удачу*, ты должен вычитать 1 из вашей *Удачи*.

Восстановление *Мастерства, Выносливости* и Удачи

Мастерство

В ходе твоего приключения Мастерство сильно не изменится. Время от времени в книге будут даваться указания повысить или понизить твое *Мастерство*. Волшебное Оружие может его повысить, но помни, можно использовать одновременно только одно оружие! Ты не можете воспользоваться 2 премиями *Мастерства*, даже если у тебя будет 2 Волшебных Меча. Твое *Мастерство* никогда не может превышать Изначальное значение. Ты можешь в любой момент восстановить Мастерство до Изначального уровня, выпив Зелье Мастерства (см. далее).

Выносливость и Провизия

В ходе твоего приключения Выносливость будет часто меняться – ведь ты будешь сражаться с монстрами и выполнять нелегкие задания. Когда ты почти дойдешь до цели, твоя *Выносливость* может оказаться опасно низкой, и битвы будут особенно рискованными, поэтому будь осторожен!

В твоем рюкзаке находится достаточно Провизии, чтобы поесть 10 раз. Ты можешь отдохнуть и поесть в любое время за исключением Сражения. После еды добавь 4 к *Выносливости* и вычти 1 из *Провизии*. Для записей подробностей о состоянии твоей Провизии на *Листе Приключения* есть специальное окошечко. Помни, тебе предстоит немало пройти, поэтому расходуй Провизию мудро!

Также помни, что значение твоей *Выносливости* никогда не может превышать ее Изначальный уровень. Ты можешь в любой момент восстановить *Выносливость* до Изначального уровня, выпив Зелье Силы (см. далее).

Удача

Во время приключения, когда тебе особенно повезет, ты будешь вознаграждаться увеличением твоей Удачи. Подробности даются в тексте книги. Помни, что как и в случае с *Мастерством* и *Выносливостью*, значение *Удачи* никогда не может превышать изначального. Ты можешь в любой момент восстановить *Удачу* до изначального уровня и повысить изначальный уровень на 1, выпив Зелье Фортуны (см. далее).



Снаряжение и зелья

Приключение ты начнешь с самым минимальным снаряжением, но в своих странствиях можешь найти или купить и другие предметы. Ты вооружен мечом и одет в кожаные доспехи. За плечами у тебя рюкзак, где ты хранишь Провизию, и куда будешь складывать все найденные сокровища.

Кроме того, ты можешь взять одну бутылку магического зелья, которое поможет тебе в поисках. Можешь выбрать одно из следующих зелий:

Зелье Мастерства – восстанавливает *Мастерство*.

Зелье Силы – восстанавливает вашу *Выносливость*.

Зелье Фортуны – восстанавливает *Удачу* и прибавляет 1 к изначальной *Удаче*.

Зелье можно выпить когда угодно во время приключения (но только не во время Сражения). Одна доза зелья восстановит *Мастерство*, *Выносливость* или *Удачу* до их и*значального* уровня (а Зелье Фортуны еще и увеличит твою изначальную *Удачу* на 1, и восстановит уже до нового уровня).

В каждой бутылке содержится одна доза зелья, т.е. за время приключения характеристику можно будет восстановить один раз. Использовав зелья, сделай соответствующую отметку на *Листе Приключения*.

Также помни, ты можешь выбрать для своего путешествия только одно из трех зелий, поэтому выбирай мудро!



Полезные советы

Путешествие твое будет опасным, и скорее всего твоя первая попытка окончится неудачей. Делай записи и черти карту по ходу исследования – такая карта станет неоценимым подспорьем в дальнейшем, позволив быстро переходить к еще неисследованным местам.

Сокровище есть не во всех местах – во многих есть разве что ловушки, да существа, которых трудно назвать доброжелательными. Ты можешь сворачивать в неверном направлении во время поисков, и хотя ты и будешь идти навстречу своей судьбе, вот только она окажется совсем не тем, что ты искал.

Параграфы приключения не имеют смысла, если читать их в порядке нумерации. Очень важно читать лишь те параграфы, к которым тебя отсылают инструкции. Чтение других параграфов лишь внесет сумятицу и снизит удовольствие от игры.

Единственный правильный маршрут представляет минимум риска, поэтому любой игрок, не важно, сколь низкими будут его изначальные характеристики, будет способен пройти им относительно легко.

Пусть же в приключении вам сопутствует удача и благорасположение богов!

ADVENTURE SHEET

SKILL	STAMINA	LUCK
Initial	*Initial*	*Initial*
Skill=	*Stamina=*	*Luck=*

EQUIPMENT LIST

GOLD

JEWELS

POTIONS

PROVISIONS REMAINING

MONSTER ENCOUNTER BOXES

Skill= *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*
Skill= *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*
Skill= *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*
Skill= *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*	*Skill=* *Stamina=*



Предисловие

Зимы в северной Аллансии всегда были жестокими и суровыми, с глубокими сугробами и продувающими до костей ледяными ветрами. Несколько недель назад тебя нанял купец по имени Большой Джим Сан для защиты своих караванов, которые сейчас медленно бредут на север к промороженным форпостам. Запряженные лошадьми подводы везут ткани, утварь, оружие, солонину, чай и пряности, чтобы обменять их на меха и резьбу по мамонтовой кости. Путешествия на север обычно не доставляют тревог Большому Джиму, потому что разбойники нападают на его караваны на обратном пути – не он один понимает ценность северных товаров.



В нынешней поездке ты идешь впереди шести подвод, пересекающих замерзшее озеро. Вдалеке можно разглядеть покрытые снегом пики гор Ледяные Пальцы, проткнувшие низкие облака. Пункт назначения находится у подножия гор, где северяне собираются для торговли. Снег идет, но не сильно густой. Останавливаешься потыкать в лед мечом, чтобы убедиться, что тот выдержит подводы, когда внезапно тишину разорвал пронзительный зов охотничьего рога. Выпрямляешься и бежишь обратно к подводам поговорить с Большим Джимом. Он сидит возле возницы на второй повозке, попыхивая длинной вересковой трубкой – огромный мужичина с кустистой бородищей, попробуй не уважь такого! Обозрев горизонт своими голубыми глазами в поисках признаков жизни, Большой Джим изрек

глубоким голосом: «Похоже, это с форпоста. Лучше бы тебе сходить да разведать. Может беда случилась. И возвращайся поскорее».

Отправляешься прямиком к форпосту у подножия Ледяных Пальцев. Два часа спустя ты приходишь на место ужасной бойни. Снег покраснел от крови, и все деревянные хижины разбиты и разгромлены. Шестеро убитых мужчин лежат на снегу, их тела изрублены, а их топоры лежат рядом с ними. Судя по размерам следов, напавшая на форпост тварь была огромной. Бедным северянам уже ничем не помочь, поэтому отправляешься обратно к каравану Большого Джима сообщить новости. Встречаешь их через час, как раз, когда свет дня начал угасать, и рассказываешь об ужасных событиях, разыгравшихся в форпосту. Большой Джим приказывает составить из подвод круг для защиты караванщиков ночью. В центре круга разводится большой костер, возле которого ты и садишься поговорить с Большим Джимом. Все нервничают, выставили часового следить за шевелениями снаружи. Тихим голосом Большой Джим просит тебя выследить и убить ужасную тварь, иначе его бизнесу придет конец, раз и навсегда. С улыбкой отвечаешь, что выследишь тварь, но только за звонкие 50 Золотых. Большой Джим аж челюсть отвесил, и понадобились долгие уговоры, чтобы он согласился на твои требования. Снег, наконец, прекратил идти, когда ты устроился на ночлег – сон еще долго не шел, потому что мысли твои были заняты грядущей охотой.



Когда ты проснулся, аккурат после восхода, от огня остались умирающие угольки. Усики дыма мягко поднимаются в утренний туман, а вокруг ни звука. Подходишь к спящему Большому Джиму и похлопываешь его по плечу. Тот рывком пробуждается, и ты говоришь, что уходишь и надеешься вернуться еще сегодня. Помахав на прощание часовому, отправляешься обратно к форпосту под вновь начавшимся снегопадом.

ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ

1

К тому времени, как ты снова достиг форпоста, снег уже укрыл тела, скрыв заодно и следы лап зверя. Видимость низкая, но ты отправляешься к горам, где надеешься отыскать отвратительного зверя-убийцу. Медленно поднимаешься в гору – снег на горном склоне мягкий, ты проваливаешься в него по колено. Вскоре приходишь на край расщелины, через которую переброшен ледовый мостик. Если хочешь перейти расщелину по ледяному мосту – 335. Если предпочтешь обойти ее – 310.

2

Если ты спас Джина из призмы, можешь сейчас призвать его (14). Если ты не спасал Джина, то у тебя нет никакой защиты от сокрушающих ударов Хрустального Воина, и твои поиски окончены.

3

Чудесным образом тяжелые падающие куски льда тебя миновали. Когда они наконец-то прекратили разбиваться вокруг, ты с удивлением увидел над головой желанное синее небо. Ваша троица, не теряя времени, выбралась из ледяной пещеры, очутившись на склоне горы. Даже снег не идет, и все выглядит мирно. Спускаясь с горы, рассказываешь новым друзьям о Большом Джиме Сане и об обстоятельствах, вынудивших тебя отправиться в пещеры Снежной Ведьмы. Ты понимаешь, что Большой Джим считает тебя погибшим – и решаешь, что не стоит гнаться за ним, чтобы получить награду за убийство Йети. Без дальнейших колебаний соглашаешься отправиться с Рэдсвифтом и Стаббом к Каменному Мосту (104).

4

Кол пронзил сердце Снежной Ведьмы – ох, и взывала же она перед смертью! Ведьма принялась разлагаться на глазах, вскоре все, что от нее осталось, это кучка пыли на полу. В ледяной стене в конце комнаты виднеется смутная тень, и ты решаешь посмотреть поближе (235).

5

Инстинктивно хватаешься за рукоять меча, но тут слова предупреждения Целителя эхом проносятся в твоем мозгу. Брось два кубика. Если сумма равна или меньше значения твоего *Мастерства* – 68. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 185.



6

Напрягшись изо всех сил, твои друзья сумели прижать твою руку к двери. Кончик кинжала погрузился в дерево, и ты смог выпустить рукоятку. С изрядной долей облегчения открываешь дверь (285).

7

Выхватив из своего рюкзака палочку, вонзаешь ее в сердце Снежной Ведьмы. Если твое *Мастерство* больше 10 – 4. Если твое Мастерство 9 или меньше – 380.

8

Быстро собравшись с мыслями, вспоминаешь, что Вампира можно убить, лишь пронзив ему сердце колом. Если у тебя есть палочка с вырезанными рунами – 7. Если нет – 121.

9

Стрела ударила в борт лодки. Гребете со всей мочи к дальнему берегу, но пока еще вы в пределах досягаемости стрел Темного Эльфа. На твоих глазах он натягивает лук и снова стреляет. *Проверь Удачу*. Если повезло – 32. Если нет – 239.

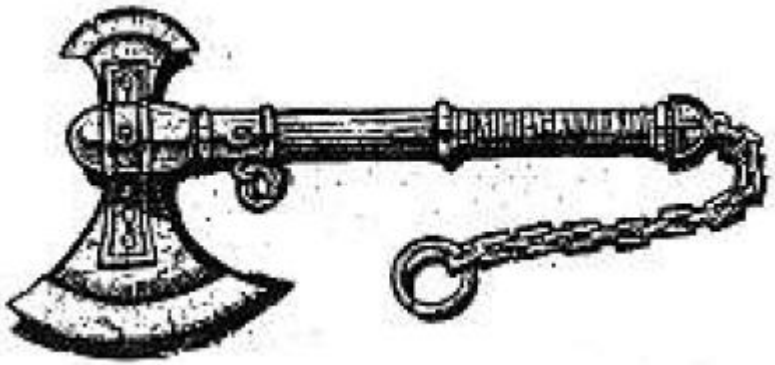


10

Когда до тебя дошло, что оружия против Вампира у тебя нет, тебя охватила паника. Снежная Ведьма медленно превозмогла свой страх перед чесноком и постепенно взяла под контроль твой разум, повелев тебе обнажить шею в готовности напоить ее кровью. Ты навеки станешь ее слугой в мире нежити.

11

Не успел ты подойти к белым следам, как на тебя обрушился дождь крупных градин с грецкий орех величиной. Увернуться от тяжелых ледяных шариков просто немыслимо – теряешь 2 *Выносливости*. Град прекратился так же внезапно, как и начался, стоило вам троим миновать следы. Проклиная заколдованные пещеры, идете дальше по туннелю (207).



12

Железный шарик просвистел в воздухе и стукнул Морозного Великана в висок. Огромное тело рухнуло на пол, как карточный домик. Деревянный сундук, который он поднял, раскололся, рассыпав содержимое. Ты отыскал три украшенных кольца и треснувшую бутылку со сладким душистым запахом. Если хочешь примерить любое из колец – 65. Если вместо этого пройдешь к следующему туннелю – 338.



13

К середине утра мысли о близости к дому вызвали у Стабба радость. И тут же мысли о погибшем друге Морри вогнали его в печаль, и он потряс кулаком в адрес невидимых Троллей Холмов. Час спустя ты увидел вдали поднимающиеся в небо усики дыма. «Каменный Мост»! – завопил Стабб. Он побежал было вперед, но внезапно затормозил, увидев отряд из шести троллей холмов, марширующих к его деревне. Издав боевой клич карликов, он взмахнул топором и устремился на них. Ты не можешь оставить друга сражаться в одиночку и бежишь следом за ним. Двое Троллей Холмов разворачиваются в твою сторону.

	Мастерство	Выносливость
Первый ТРОЛЛЬ ХОЛМОВ	9	10
Второй ТРОЛЛЬ ХОЛМОВ	9	9

Сражайся с ними одновременно. В каждом Раунде Боя они оба атакуют тебя, но ты должен выбрать, кого из них атакуешь. Выбранного Тролля Холмов атакуешь как в обычном бою. Против второго Тролля ты делаешь Бросок Атаки, но если твоя *Сила Атаки* окажется больше, ты не наносишь ему ранений – ты просто парировал его удар. Само собой, если его *Сила Атаки* окажется больше твоей, тебя-то он ранит. Если одолеешь обоих Троллей – 211.



14

Джин появился, паря над Хрустальным Воином. Щелчок пальцев, и ты стал невидимкой. Хрустальный Воин молотит воздух могучими кварцевыми кулаками, но ты сумел проскользнуть мимо него незамеченным. К тому времени, как чары невидимости развеялись, твой противник остался далеко позади. А впереди туннель выходит на Т-образную развилку. Если хочешь пойти налево – 150. Если хочешь пойти направо – 368.

15

Снежная Ведьма долго смотрит на тебя, прежде чем сказать «Круг». С улыбкой разжимаешь кулак, показывая квадратную металлическую пластину. Ты перехитрил ее, и она знает, что это значит. Белый дым начинает заполнять шар, и внезапно он раскалывается, а образ Снежной Ведьмы исчезает. Пещеру наполняет ее пронзительный вопль, но с ней покончено. Ваша троица на радостях хлопает друг друга в ладони. Однако зловещий грохот похоронил вашу недолгую радость. Земля под ногами задрожала, а в ледяных стенах появились огромные трещины. Крыша начала оседать. Если ли шанс избежать обещанного Снежной Ведьмой? *Проверь Удачу*. Если повезло – 3. Если нет – 358.

16

Ты опять тщательно целишься и метаешь кинжал в шишечку. *Проверь Удачу*. Если тебе повезло – 120. Если нет – 153.

17

Ты вынимаешь свой меч, а Горный Эльф издает пронзительный боевой клич, откидывает плащ и кладет руку на рукоять меча.

ГОРНЫЙ ЭЛЬФ

Мастерство 6 Выносливость 6

Если Выносливость Горного Эльфа уменьшится до 2 – 305.

18

Увидев гибель своего товарища, остальные Люди-птицы, кружащие над тобой, улетели на восток. Опасаясь, что они могут вернуться огромной стаей, ты припускаешь по равнине бегом. Солнце прямо над головой, ты весь вспотел, невыносимо хочешь пить и проклинаешь тот факт, что у тебя нет фляги с водой. Когда ты, наконец, прибегаешь к водопою, тебе хочется заорать – в воде вниз лицом распростерлось тело людоеда. Если хочешь выпить такой воды – 301. Если воспротивишься искушению пить – 63.



19

Целитель следует прямиком за тобой, поторапливая тебя в пещеру. Идете в молчании, пока ты не увидел струящийся сквозь трещину в конце пещеры солнечный свет. Видишь, что трещина шириной как раз, чтобы ты в нее пролез, и спрашиваешь Целителя: «А что будет дальше»?

Он спокойно отвечает:

- Дальше я не заходил. Последнюю часть своего испытания ты должен встретить в одиночку. Надев маску, ты должен оказаться на вершине Огненной горы прежде, чем заря увидит восход. Ты должен сесть, скрестив ноги, лицом на восток – и в момент, когда первые лучи солнца разольются над горизонтом, ты будешь полностью исцелен. Если у тебя есть что-нибудь серебряное, мы можем приманить пегаса, чтобы отвезти тебя туда.

Если у тебя есть хоть какой-то серебряный предмет – 328. Если ничего серебряного у тебя нет – 206.

20

Вскоре туннель оканчивается Т-образной развилкой. Шагнув в поперечный проход, ты чуть было не налетел на похожего на дикаря мужчину, одетого в шкуры и с большой каменной дубиной. Это пещерный человек. Обнажаешь меч и говоришь Рэдсвифту и Стаббу идти, не мешкая, по правому туннелю, пока ты позаботишься о Пещерном человеке.

ПЕЩЕРНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Мастерство 8 Выносливость 8

Если победишь – 141. Спустя два Раунда Боя ты можешь *Бежать* по тому туннелю, куда ушли Рэдсвифт и Стабб, чтобы догнать их (365).



21

Ты надел волшебное кольцо, которое наделяет своего владельца устойчивостью к леденящим морозам. Прибавь 1 *Удачу*. Если ты этого еще не делал, можешь надеть серебряное кольцо (159) или медное кольцо (130). Или же можешь сразу пойти к следующему туннелю (338).

22

Горный Эльф пожал плечами:

- Что ж, не говори, что я тебя не предупреждал – когда наденешь ошейник покорности, шанса передумать у тебя уже не будет. Иди по туннелю до развилки, а там сворачивай направо. Удачи.

Благодаришь Эльфа за совет и вновь отправляешься в путь (136).

23

Гибель ее Зомби оказалась неприятным сюрпризом для Снежной Ведьмы. Неожиданно она говорит:

- Игра, в которую мы сейчас сыграем, называется Пластинки. Ты, естественно, не победишь. Но если вдруг случится невозможное, я дам тебе шанс спастись. Надеюсь, ты не забыл принести свои пластинки? Без них ты проиграл! – Выдумавшая в последний момент нужные ей правила Ведьма злобно расхохоталась.

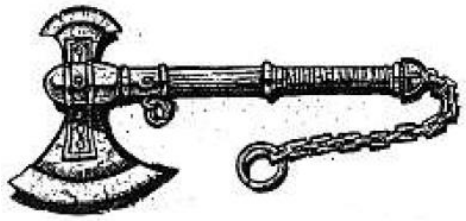
Но как бы там ни было, а ты должен играть, как приказано. Если у тебя есть какие-нибудь небольшие металлические пластинки – 113. Если никаких пластинок у тебя нет – 40.

24

От жидкости волна света разошлась по твоему телу, и ты почувствовал блаженное тепло. Ты выпил зелье, изготовленное Снежной Ведьмой для того, чтобы ее последователи не мерзли. Прибавь 3 *Выносливости*. Также зелье лечит обморожения – все утраченные из-за обморожений очки *Мастерства* тоже восстанавливаются. С возобновленными силами выходишь из пещеры (56).

25

Снегопад прекратился, и небо чистое и голубое. Холодный и бодрящий воздух, скрипящий под ногами снег – ты медленно поднимаешься по горному склону, высматривая оставленную траппером отметку, означающую вход в пещеру. Внезапно сверху доносится отдаленный грохот – вселяющий ужас звук лавины. *Проверь Удачу*. Если повезло – 163. Если нет – 109.





26

Забираетесь в лодку и отталкиваетесь от берега. Вы уже примерно на полпути через реку, когда сзади послышался чей-то злой крик. Оглянувшись, видишь разъяренного хозяина лодки, темного эльфа одетого в фамильный черный плащ с капюшоном. Он натягивает лук и стреляет. *Проверь Удачу*. Если повезло – 9. Если нет – 227.



27

Подойдя к хижине, пинком распахиваешь дверь и входишь с мечом наголо. К несчастью хижина пуста. Травник, должно быть, поспешно собрал вещички и удрал с твоим золотом. Теряешь 1 *Удачу*. Возвращаешься на тропинку и идешь по речной долине, надеясь, что проживешь достаточно долго, чтобы еще раз встретиться с травником (205).

28

Время потихоньку идет, но никто из Гоблинов не появился – должно быть восставшие рабы победили в битве в пещерах. Наконец твоя нога достаточно зажила для ходьбы, и с помощью Стабба ты поковылял по туннелю (166).

29

Вскоре вновь выходишь на развилку и на этот раз сворачиваешь в левый проход (106).

30

Заклинание Смерти не одолело тебя так быстро, как Рэдсвифта. Помогаешь ему подняться, извинившись, что заставил его прочесть дьявольское заклинание. Рэдсвифт просит не волноваться – быть рабом в ледяных пещерах не лучше смерти. Ты сумел продержаться еще час, неся беднягу Рэсвифта на спине, Внезапно его пальцы впились тебе в руку, а затем весь он обмяк – заклинание Смерти победило. Похоронив своего товарища-эльфа на зеленой поляне, ты со всей возможной скоростью поспешил к холмам Лунного Камня. Но ты слаб и не можешь быстро идти. Теряешь 1 *Мастерство* и 1 *Выносливость*. Чем ближе холмы, тем круче становится земля, а ты размышляешь, куда же тебе направиться, чтобы отыскать Целителя. Если хочешь пойти на восток, вдоль бегущей в холмы реки – 46. Если вместо этого перейдешь реку по веревочному мосту впереди, а потом пойдешь на юг вдоль подножия холма – 385.

31

Проверь Удачу. Если повезло – 295. Если нет – они поняли, что ты лжешь, и приближаются к тебе (143).

32

Стрела просвистела над головой, и вы успели достичь дальнего берега, прежде чем Темный Эльф сумел выстрелить еще раз. Выпрыгиваешь из лодки, показываешь Темному Эльфу кукиш и все вместе отправляетесь на юг через Равнину Варваров к Каменному Мосту (278).

33

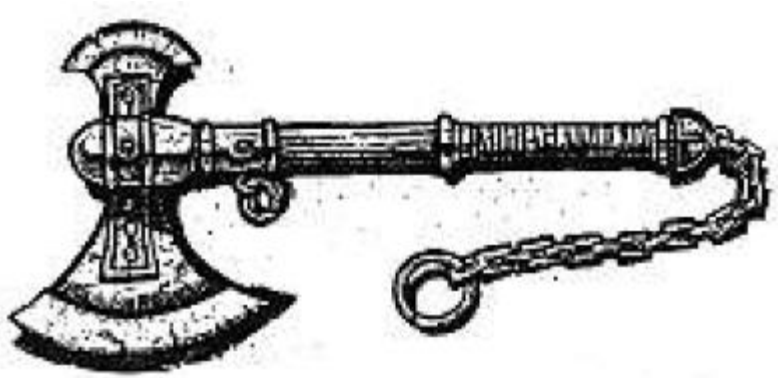
За тобой гонится группа Гоблинов, Орков и Неандертальцев. Двое ближайших к тебе существ пытаются тебя остановить – один щелкает кнутом, стараясь обвить им твои ноги, а второй целится в тебя дротиком. *Проверь Удачу*. Если повезло – 226. Если нет – 340.

34

Выхватив из рюкзака палочку, втыкаешь ее в сердце Снежной Ведьмы. Если твое *Мастерство* больше 10 – 4. Если твое *Мастерство* 10 или меньше – 123.

35

И вновь твои друзья не смогли преодолеть силу кинжала. С ужасом смотришь, как твоя рука поднимается и погружает кинжал в твою же грудь. Твое приключение окончено.



36

Передняя дверь в хижину примерзла к косяку, и тебе пришлось ударить в нее плечом. Внутри хижины только одна комната, занятая принадлежностями траппера. Капканы, меха и мешки свалены в угол комнаты. Деревянная кровать, стол, стул и кое-какая кухонная утварь, которой явно недавно пользовались, да и пепел в очаге еще теплый. Если хочешь подкинуть в очаг дровишек и разогреть холодное жаркое на сковородке – 118. Если предпочитаешь выйти из хижины и продолжить свои поиски - 192.



37

Фигура делает еще шаг вперед – она держит фонарь, и когда она подходит поближе, видишь ее ужасные черты. Мертвенно-бледное лицо с двумя складками серой кожи, запавшей в глазницы – ты вступил в темные владения ночного охотника и должен сражаться с ним.

НОЧНОЙ ОХОТНИК

Мастерство 11 Выносливость 8

Ты не привык сражаться в темноте, поэтому на время этого боя твоя *Сила Атаки* уменьшается на 2. Если победишь – 306.



38

Хотя идти по берегу Красной Реки довольно прохладно, ты начинаешь потеть и чувствовать головокружение. Смотришь на Рэдсвифта – тот тоже выглядит далеко не лучшим образом. Лицо у него бледное, а глаза потемнели и запали.

- Сядь, - с трудом произносит Рэдсвифт. Ты охотно следуешь его совету, рухнув на траву и с тревогой отмечая, как быстро колотится твое сердце. - Помнишь, как мы шли через пещеры Снежной Ведьмы и пришли к двери с прибитым листом пергамента? Ты не мог понять, что там написано, и попросил меня прочесть. Это было заклинание Смерти, и теперь мы оба обречены. Его действие началось раньше, чем я ожидал. Мы должны найти в холмах старика, называемого Целителем. Сейчас только он может нас спасти. Но боюсь, уже слишком поздно. Мои ноги так ослабли, что не знаю, удастся ли мне встать.

Если ты пил Зелье Здоровья, принадлежавшее Темному Эльфу – 30. Если ты не пил этого Зелья – 367.

39

Выбросив ногу вбок, пинаешь ближайшего Гоблина в живот. Тот складывается пополам и, словив апперкот в челюсть, отправляется на пол. Второй Гоблин делает выпад, пытаясь ткнуть тебя кинжалом. *Проверь Удачу*. Если повезло – 240. Если нет – 386.

40

Чувствуя себя обжуленным – ведь ты проиграл игру еще до того, как она началась, обнажаешь меч, чтобы грохнуть шар Снежной Ведьмы (244).

41

Осторожно шагаешь по мосту. Безопасно перебравшись через расщелину, продолжаешь медленный путь по снегу (212).

42

Стаскиваешь с плеч лямки и наблюдаешь, как твой рюкзак исчезает под водой. Ты потерял все золото, все имущество и всю остававшуюся у тебя Еду. Теряешь 2 Удачи. Сильное течение тащит тебя вниз по реке, и все, что тебе остается, это попытаться удержаться на плаву. *Проверь Удачу*. Если повезло – 201. Если нет – 280.

43

Поднимаешь с пола свой меч и обшариваешь одежду Гоблинов. Находишь и забираешь себе два их кинжала, немного соленой рыбы, свечку и 2 Золотых. Металлические ошейники на их шеях прекратили светиться, но снять их у тебя не получается. Размышляя о том, какие еще ловушки лежат за ледяной ямой, пытаешься решить, какой путь выбрать. Если хочешь идти дальше по туннелю – 88. Если хочешь вернуться обратно к развилке и выбрать другой проход – 29.

44

Ударивший тебя разряд энергии оказался слишком мощным для твоего организма. Падаешь на землю и теряешь сознание. Тебе уже не проснуться, и твое приключение окончено.

45

Изучив лежащий на полу деревянный сундук, решаешь взломать его своим мечом. Внутри находишь три украшенных кольца и треснувшую бутылку, издающую сладкое благоухание. Если хочешь примерить одно из колец – 65. Если предпочитаешь пойти к следующему туннелю – 338.

46

Река сужается, и земля становится круче. Карабкаясь вверх, чувствуешь, как слабеешь с каждой минутой. Теряешь 1 *Выносливость*. Ты чуть не оставил без внимания повстречавшийся тебе большой дуплистый пень, но заметил толстую лозу, привязанную к его корням и проходящую по краю среза. Заглянув внутрь дупла, видишь исчезающую в темных глубинах лозу. Ты:

Потянешь за лозу? 312

Спустишься по лозе? 394

Продолжишь идти вдоль реки? 119

47

Потребовалось полчаса изматывающей ходьбы, чтобы добраться до конца расщелины. Теперь ты можешь продолжать карабкаться в гору. Крутой подъем и метель делают это нелегким делом (337).

48

Когда ты поднял шар, тот потеплел, и в нем закрутился вихрь быстро сменяющихся цветов. Рэдсвифт и Стабб отпрянули назад и советуют тебе положить шар. Ты:

Продолжишь держать шар? 275

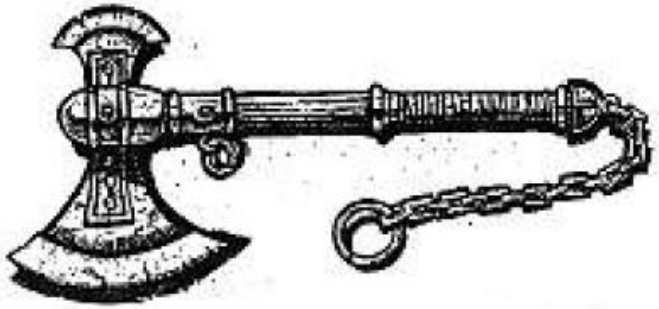
Мягко опустишь его на пол? 117

Швырнешь его в туннель? 318



49

Стоил тебе шагнуть в туннель, и за твоей спиной упала железная решетка, отсекая дорогу назад. Поднять ее невозможно, и все, что тебе остается, это выяснить, что находится в конце туннеля. Вскоре ты подходишь к другой железной решетке, преграждающей дорогу вперед. За решеткой туннель сворачивает налево. На противоположной стене видишь шишечку, которую, по твоему разумению, следует нажать, чтобы поднять решетку. К несчастью тебе до нее не достать, даже если ты будешь тянуться мечом. Если у тебя есть кинжал-другой – 234. Если кинжалов у тебя нет – 393.



50

Подходя к костру, чувствуешь восхитительный аромат жарящейся утки. Обнажаешь меч и насторожено двигаешься вперед. Внезапно из-за скалы выпрыгивает вопящий во всю глотку мускулистый мужик с длинными волосами и бородой. Он одет в шкуры животных и размахивает каменной дубинкой, которой собирается тебя атаковать. Ты должен сражаться с дикарем холмов.

ДИКАРЬ ХОЛМОВ

Мастерство 6 Выносливость 5

Если победишь – 320. Спустя два *раунда боя* ты можешь *Убежать*, помчавшись обратно по камням к северному берегу реки (364).

51

Разряд энергии оказался суровым испытанием для твоего организма. Тебя сбило с ног. Теряешь 1 *Мастерство* и 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – 336.

52

Ты вспомнил старую легенду, будто бы единственная субстанция, которая может помешать заклинанию превращения, это толченый рог минотавра. Быстро посыпаешь им растущую тварь и с облегчением видишь, как она вновь уменьшается до размеров белой крысы. Легенда говорила правду! Заинтригованный открытым саркофагом, решаешь подойти и осмотреть его (297).



53

Никто не отвечает. Если хочешь войти в пещеру – 246. Если хочешь вернуться обратно в ущелье – 355.

54

Зажигаешь свечу и всматриваешься в другой конец ямы. Она примерно 15 метров шириной, а бревнышко довольно узкое. Целитель говорил, чтобы ты пересек яму, как только будешь готов. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 91. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 78.

55

Когда ты вытащил кинжал из двери, тот неожиданно обрел собственную жизнь. Помимо своей воли ты принялся тыкать рукой со взбесившимся кинжалом в свою же ногу. Теряешь 2 *Выносливости*. Рэдсвифт и Стабб устремились к тебе на помощь и пытаются заставить твою руку пырнуть дверь, чтобы кинжал в ней застрял. *Проверь Удачу*. Если повезло – 6. Если нет – 236.



56

Проходишь мимо входного туннеля слева от тебя и продолжаешь свой путь по главному туннелю (395).

57

Когда ты уходил, Карлик воззвал к своему богу, дабы проклясть тебя. Теряешь 2 Удачи. Проходишь перекресток и сворачиваешь в другой проход, а крики Карлика все звенят у тебя в ушах (125).

58

Лежа в чахлом кустарнике, прислушиваетесь к нарастающему грохоту копыт. Отогнув веточку, ты видишь четырех несущихся галопом КЕНТАВРОВ, у каждого есть лук и колчан со стрелами. Тихонько лежите, пока стук копыт не растаял вдали. Только когда ты точно уверен в том, что они скрылись из виду, вы поднимаетесь и продолжаете идти на юг (278).



59

Перед тобой хрустальный воин, один из личных телохранителей Снежной Ведьмы, посланный разобраться с тобой. Он сделан из оживленного колдовством Снежной Ведьмы кварца. Для колюще-режущего оружия он неуязвим – твой меч бесполезен! Если у тебя есть боевой молот, тогда ты можешь расколоть Хрустального Воина на куски.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ВОИН

Мастерство 11 Выносливость 13

Если у тебя нет боевого молота – 2. Если ты победил – 148.



60

Снежная Ведьма выбирается из саркофага и идет к тебе, широко распахнув рот. Ее взгляд гипнотизирует, ты слышишь голос у себя в голове, велящий бросить меч и расстегнуть воротник. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 8. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 116.

61

По дороге Эльф начинает рассказывать:

- Меня зовут Рэдсвифт, а его, - тычет в улыбающегося Карлика, - кличут Стаббом. Мы встретились здесь как рабы на службе злой Снежной Ведьмы. Теперь мы оба надеемся вернуться в свои родные деревни. Я живу в холмах Лунный Камень, а Стабб из Каменного Моста. Если мы сумеем выбраться из этих дьявольских пещер, то ты всегда будешь желанным гостем в нашей компании. Каменный Мост находится по пути в мою деревню в холмах. Дорога туда неблизкая.

Не успел Рэдсвифт продолжить, как Стабб крикнул и указал на лежащий на полу шар. Шар стеклянный и в свете факела как будто светится вихрем красок.

- Оставь его, - приказал Рэдсвифт. – Нам он не нужен, и это может быть ловушкой.

Если хочешь проигнорировать совет Рэдсвифта и подобрать шар – 48. Если послушаешься и продолжишь шагать – 166.



62

Зомби подобрал лежащую за дверью дубину и поковылял сражаться с тобой.

ЗОМБИ

Мастерство 6 Выносливость 6

Если победишь – 200. Спустя два *Раунда Боя* ты можешь *Убежать*, вернувшись на перекресток и отправившись по туннелю прямо (150).

63

Ты ослаб от жажды. Теряешь 1 *Выносливость*. Однако ты не хочешь рисковать и пить эту воду (96).

64

Огромная стена снега снесла тебя с горы. Ты ударился головой о камень и потерял сознание. К тому времени, как лавина остановилась в овраге, ты оказался глубоко под снегом. Горы Ледяные Пальцы получили очередную жертву.



65

Потерев бутылку и понюхав пальцы, ты решил, что внутри обычные духи. Осматриваешь три кольца и решаешь, какое из них надеть. Ты:

Наденешь золотое кольцо? 21

Наденешь серебряное кольцо? 159

Наденешь медное кольцо? 130

66

Дотронувшись до щита, ты высвободил ярость элементаля воздуха. В туннеле загрохотала расширяющаяся воронка торнадо. Пытаешься устоять на ногах, готовясь к его ужасному удару. Мгновения спустя яростная сила обрушилась на тебя, засыпав подхваченным мусором. *Проверь Удачу*. Если повезло – 294. Если нет – 160.

67

Опускаешься возле траппера на колени и медленно его переворачиваешь. Его глаза чуть приоткрыты, из уголка рта сочится кровь. Йети оставил глубокие раны в его груди, и ты понимаешь, что надежды спасти его нет. Последним усилием траппер вытягивает руку, хватает тебя за шею и наклоняет к себе, чтобы мог услышать его предсмертные слова. Он благодарит за то, что ты пытался его спасти, и желает открыть тебе свою тайну.

Большую часть своей жизни он прожил в горах, охотясь на животных и продавая их меха, но последние пять лет он искал легендарные Хрустальные Пещеры. Эти пещеры вырубили в леднике последователи Снежной Ведьмы, прекрасной, но злой колдуньи, стремящейся вызвать своими темными силами ледниковый период, чтобы стать верховной владычицей мира. Вход в Хрустальные пещеры находится выше на этой самой горе. Он открыт, но спрятан под иллюзией. Несчастный траппер чисто случайно нашел его всего лишь вчера, когда увидел, как один из воинов Снежной Ведьмы шагнул прямиком в ледяную стену и исчез. Траппер повесил кусочек меха возле входа, чтобы можно было найти его на следующий день. Увы, Йети положил конец всем его надеждам и планам.

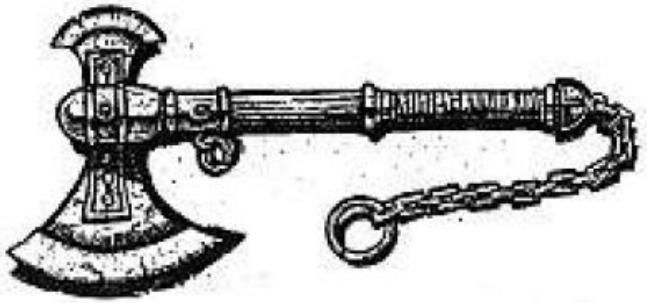
Траппер просит тебя войти в пещеры и убить злую Снежную Ведьму, оставив ее последователей без предводителя. Ходят легенды о вмерзших в стены логова Снежной Ведьмы несметных сокровищах, которые послужат достойной наградой. Пальцы траппера внезапно вжимаются, а затем он затихает в снегу, мертвый. Забрасываешь его снегом и решаешь, что делать дальше. 50 Золотых ждут тебя, если ты вернешься Большому Джиму Сану с доказательством смерти Йети, но мысль о поисках в Хрустальных Пещерах под горами Ледяные Пальцы будоражит тебя, и ты решаешь отыскать их (25).

68

В перерывах между воплями Баньши объявляет тебе, что ты умрешь. Однако микстура Целителя позволила тебе устоять перед искушением обнажить меч и заставить Баньши заткнуться, и ты сумел миновать ее без вреда (19).

69

Аккуратно припрятав монетки в потайной карман, старик говорит тебе опасаться двух вещей, если ты пойдешь на юг к Каменному Мосту. Во-первых, ближайший водопой отравлен, во-вторых, к северу от Каменного Моста собирается орава Троллей Холмов. Старик желает тебе удачи, прощается и уходит. Стабб поторапливает тебя отправляться как можно быстрее, тревожась из-за возможного нападения на Каменный Мост Троллей Холмов (348).



70

Рассмеявшись, Горный Эльф говорит, что вес тут не наберешь, а вот если бы ему пофартило остаться без ошейника, он попытался бы сбежать. Не успел он договорить эти слова, как закричал от боли. Он тщетно пытается стащить с шеи ошейник покорности, громко моля о прощении у невидимого господина. Наконец он перестал кричать и рухнул на пол, мокрый от пота. Спрашиваешь, все ли с ним в порядке, но он не отвечает. Теряешь 1 *Удачу*. Решаешь оставить Эльфа и идти по туннелю дальше (241).

71

Спрыгнув с кресла, старик говорит:

- Это и в самом деле я. На что жалуешься, незнакомец?

Рассказываешь старику о своих приключениях в ледяных пещерах и о заклинании, медленно разрушающем тебя.

- Заклинание Смерти? – Улыбнулся старик. – Ну, это мы мигом. Тебе всего лишь нужен горшочек моей особой травяной смеси, стоит такой всего 50 Золотых.

Тебя удивляет, что старик запрашивает с тебя деньги за спасение твоей жизни, но он остается непреклонным. Если хочешь заплатить за травы – 149. Если попробуешь угрожать ему – 390.

72

Делаешь вид, что сдаешься, а затем внезапно подскакиваешь к иллюзионисту. Застав его на мгновение врасплох, ты сумел выхватить у него из рук призму и швырнуть ее на пол. Она разбивается на крошечные кусочки, а иллюзионист поворачивается и убегает в пасть черепа, вопя во всю глотку. От разбитых кусочков призмы поднимается дым, собираясь в лысого толстяка – Джина! Паря в воздухе, он кланяется тебе и благодарит за свое освобождение. В знак своей благодарности, добавляет Джин, если ты позовешь его, он сделает тебя невидимкой, но лишь один раз. И не сказав больше ни слова, он замерцал и исчез. Теперь ты должен решить, куда пойти. Ты:

Войдешь в левый туннель? 266

Войдешь в туннель в пасти черепа? 288

Войдешь в правый туннель? 49

73

Увы, короткая соломинка досталась тебе. Теряешь 1 *Удачу*. Стоило тебе коснуться ручки ящичка, как она ожила. гадюка обернулась вокруг твоей руки, и прежде, чем ты успел стряхнуть ее, погрузила ядовитые клыки в твое запястье. Теряешь 4 *Выносливости* и 1 *Мастерство*. Если ты еще жив, то ковыляешь дальше в туннель (20).



74

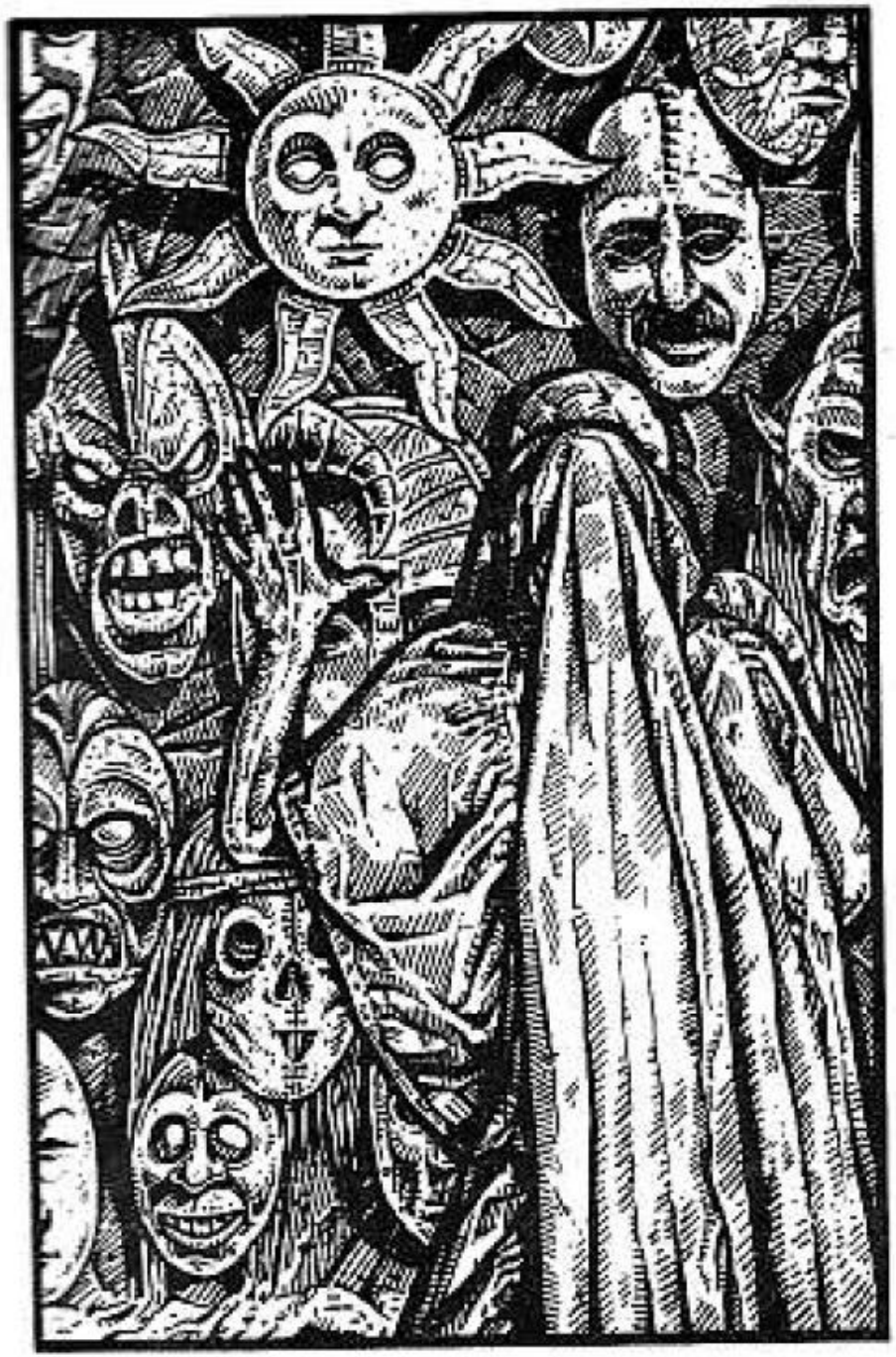
Ты подул во флейту, и, хоть ты не сыграл ни ноты, оттуда полилась веселая мелодия. Решаешь положить волшебную флейту себе в рюкзак. Если ты этого еще не делал, можешь:

Прочесть руны на палочке – 345

Понюхать розу – 317

Почитать книгу – 356

Если ты не хочешь делать ничего из перечисленного, то можешь покинуть пещеру и свернуть в левый туннель (198).



Заглянув в пещеру, видишь, что она уходит глубоко в склон холма. Факелы отбрасывают зловещий свет внутри пещеры, освещая деревянную резьбу и маски на стенах. Войдя внутрь, замечаешь фигуру в балахоне, сидящую на полу спиной к тебе. Не оборачиваясь, таинственная личность произносит:

- Я Целитель. Если ты пришел за исцелением, стань предо мною.

С колотящимся сердцем подходишь, чтобы встать перед ним. Перед тобой ужасно обезображенный человек – тело его искорежено, но он сидит с гордостью, хотя на лице его видна боль. Рассказываешь, что ты проклят заклинанием Смерти и пришел за исцелением.

- Силу заклинания Смерти уничтожить тяжело, - отвечает, кивнув Целитель. – Мне лишь раз удавалось разрушить его, и это было нелегко. Необходимо провести ритуал, который ты можешь не пережить. Тем не менее, ты должен попытаться. Я помогу тебе всем, чем смогу. Во-первых, ты должен надеть на лицо Маску Жизни, чтобы остановить распространение заклинания Смерти. Если ты уцелеешь в первоначальной битве жизни и смерти, то сможешь перейти ко второй стадии.

Целитель снимает со стены странную маску, вырезанную в виде символического солнца. Поместив ее на лицо, чувствуешь, как будто тебя разрывает на куски. Брось 1 кубик и вычти результат из своей *Выносливости*. Если ты еще жив – 258.



76

Увидев гибель своего вожака, остальные Кентавры отступили. Останавливаешь готовых броситься в погоню Рэдсвифта и Стабба. Если у тебя до сих пор нет щита, можешь подобрать лежащий подле вожака Кентавров. Прибавь 1 *Мастерство*. Если хочешь примерить шлем Кентавра – 362. Если же оставишь шлем в покое и без промедления отправишься к Каменному Мосту – 278.

77

Есть ли у тебя копье? Если да – 391. Если же копья у тебя нет – 378.

78

Дойдя до середины бревна, ты внезапно запаниковал и закачался из стороны в сторону. Потеряв равновесие, падаешь с бревна и летишь вниз головой в глубокую яму. Падение на твердые камни с большой высоты не оставило тебе шансов остаться в живых.



79

Вода выглядит достаточно безопасной, но тебя не прельщают мысли промокнуть в дополнение к холоду. Но выбора у тебя нет, ты должен пройти под мягким водопадом. Ступив вперед, ты заметил, что твоя одежда задымилась. Припускаешься бежать, сообразив, что это вовсе не вода, а убийственная кислота – ловушка, без сомнений, изобретенная злой Снежной Ведьмой, чтобы отвадить от побегов слуг или рабов. Кислота обжигает кожу, и ты кричишь от боли. Теряешь 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – 383.

80

Твой интерес к музыке удивил Менестреля.

- Ты, должно быть, тут новенький, - говорит он, прекращая играть, - потому что живущие тут невежественные подонки – не считая, разумеется, нашей возлюбленной Снежной Королевы – не стали бы слушать мою музыку. Глупцы, да если бы они знали, какое богатство могут им дать мои песни! Незнакомец, я могу сыграть для тебя песню, которая исцелит твои раны. Слушай же и внимай. Потом расскажешь этим босякам, возможно это заставит их уважать меня и мою музыку.

Менестрель начинает играть успокаивающую мелодию, и ты в изумлении видишь, как одна из твоих ран затягивается. Прибавь 4 *Выносливости*.

- Можешь еще приходить, если понадобиться подлечиться, - говорит он, довольный собой. Благодаришь и выходишь из его пещеры, чтобы продолжить путь по туннелю (111).



81

Ныряешь под торчащий валун, и снег обрушивается вокруг. Прижавшись как можно плотнее к обледенелой стене своего убежища, ждешь, пока не минует лавина. Облегченно вздохнув, вновь выступаешь на поиски Хрустальных Пещер (363).

82

Тебе удается всего лишь удержать голову над водой, но плыть к берегу тебе не под силу. *Проверь Удачу*. Если повезло – 201. Если нет – 280.



83

Человек подходит к двери. Кожа его болезненного серо-белого цвета. Пустые глаза и медленные движения могут принадлежать только безмозглому зомби. Если хочешь атаковать его – 62. Если хочешь убежать обратно к развилке и пойти прямо – 150.



84

Разряд энергии бьет тебя в грудь. Если твоя *Выносливость* 10 или меньше – 44. Если она больше 10 – 51.

85

Ты буквально задыхаешься, когда добираешься до вершины холма. Теряешь 1 *Выносливость*. Ты до того вымотался, что совсем не смотришь по сторонам, и только крик Эша предупреждает тебя о пикирующем ястребе смерти. Эш стреляет в хищную птицу из лука. У Эша *Мастерство* 9. Брось два кубика. Если сумма равна *Мастерству* Эша или меньше – 175. Если сумма больше *Мастерства* Эша – 238.

86

Гоблины отпустили веревку и стоят на краю ямы, потешаясь над твоими тщетными попытками их одурачить. Твое положение сейчас хуже, чем было до сих пор – ты пойман на дне ледяной ямы и у тебя даже меча нет. Теряешь 2 *Удачи*. Вздохнув, кричишь Гоблинам, прося их поймать веревку, когда ты снова кинешь ее вверх. Они удерживают веревку, и ты выбираешься из ямы. Гоблины одеты в меха, в дополнение к которым на шеях у них светящиеся металлические ошейники. Они жестами показывают тебе топать назад в туннель, подкрепляя свое распоряжение остриями кинжалов. Понимаешь, что если ты не попытаешься сбежать, тебе конец. Если хочешь сразиться с Гоблинами голыми руками – 39. Если попытаешься просто убежать – 102.



87

Шагнув к черным следам, испытываешь странное ощущение. Все твое тело начинает вибрировать, а ноги до того ослабли, что ты боишься упасть. Решительно продолжаешь шагать, но когда ты миновал последний след, ты все равно чувствуешь, как будто из тебя выпили часть сил. Теряешь 1 *Мастерство* и 3 *Выносливости*. Проклиная колдовские пещеры, идешь дальше по туннелю (207).

88

Туннель тянется какое-то время, прежде чем выйти в округлую пещеру. Другой туннель выходит из пещеры прямо напротив первого. Твоим глазам открывается неожиданное зрелище – два небольших прудика в полу, над которыми мягко поднимается пар. Из одного прудика торчит рукоять меча, а из второго древко копья. Возле стены лежит замороженное тело Орка, указывающее окоченевшей рукой на меч. Подойдя к прудикам, видишь вырезанные в ледяном полу строки:

Меч или копье

Сила или страх

Как выбрать

Победу или проигрыш.

Стоишь и размышляешь над прочитанным, пытаясь решить, что делать. Ты:

Вытащишь из пруда меч? 237

Вытащишь из пруда копье? 250

Пройдешь прямиком через пещеру в противоположный туннель? 221

89

Проверь Удачу. Если повезло – 331. Если нет – 103.

90

Оставшись невредимыми под падающими льдинами, Рэдсвифт и Стабб помогают тебе подняться. Ты с удивлением видишь над головой желанное синее небо. Ваша троица, не теряя времени, выбралась из ледяной пещеры, очутившись на склоне горы. Даже снег не идет, и все выглядит мирно. Спускаясь с горы, рассказываешь новым друзьям о Большом Джиме Сане и об обстоятельствах, вынудивших тебя отправиться в пещеры Снежной Ведьмы. Ты понимаешь, что Большой Джим считает тебя погибшим – и ты решаешь, что не стоит гнаться за ним, чтобы получить награду за убийство Йети. Без дальнейших колебаний соглашаешься отправиться с Рэдсвифтом и Стаббом к Каменному Мосту (104).

91

Мелкими осторожными шажками ты добрался до другого конца ямы, испустив вздох облегчения. Целитель перешел по бревну как ни в чем ни бывало – как будто и нет никакой пропасти.

- Хорошо. Теперь ты должен подготовиться к следующей стадии. Чтобы остаться в живых, ты должен сохранять полное спокойствие. Если у тебя есть драконье яйцо, я могу сделать успокаивающую микстуру.

Если у тебя есть драконье яйцо – 359. Если драконьего яйца у тебя нет – 271.

92

Обойдя вокруг огромного валуна, видишь здоровущего дядьку, прикорнувшего там в теньке. Дядька лежит на каких-то звериных шкурах и громко храпит. К валуну прислонен двуручный боевой топор. Это ВАРВАР, и будет очень глупо разбудить его, поэтому ты решаешь прокрасться мимо на цыпочках. Если на тебе эльфийские сапоги – 128. Если твои сапоги самые обычные – 374.

93

Ты сумел увернуться от летящего в тебя сундука. Тот врезался в стену и разбился, рассыпав свое содержимое на пол. Морозный Великан ковыляет к тебе, намереваясь тебя прикончить, но ты готов к бою.

МОРОЗНЫЙ ВЕЛИКАН

Мастерство 10 Выносливость 10

Спустя два Раунда Боя можешь *Убежать*, покинув его логово через другой туннель (338). Если победишь – 182.



94

Ты неловко шагнул влево и случайно наступил на один из белых следов (11).

95

К тебе бежит Гном.

- Убирайся, - вопит он, - обед не будет готов в ближайшие два часа. Ты услышишь колокол. А, ладно, выглядишь ты плоховато – можешь взять этот черствый пирог, если хочешь. – Гном указал на лежащий на столе кусок пирога.

Если хочешь взять пирог и уйти – 290. Если вместо этого нападешь на слуг Снежной Ведьмы – 187.



96

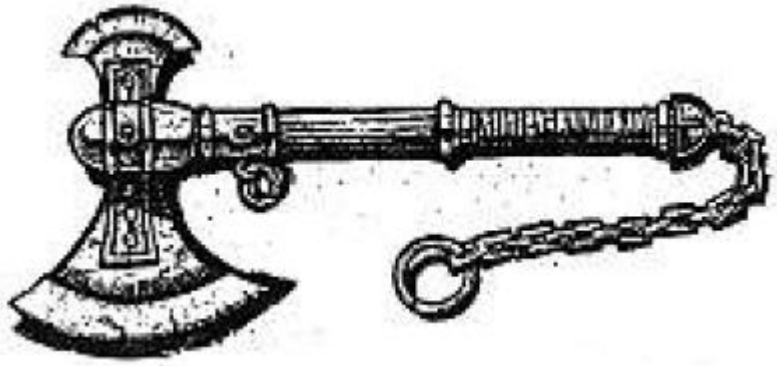
Вы втроем идете на юг, тревожась из-за нехватки воды. Стабб пытается разрядить обстановку, сказав, что до Каменного Моста меньше дня пути. Также он добавляет, что удивлен тем, что до сих пор не видел ни одного собрата Карлика.

- Уже видим, - мрачно говорит Рэдсвифт, - только тебе этого видеть не захочется. – Он указывает на валун примерно в 50 метрах к западу.

К камню прислонен окровавленный Карлик, с поникшей головой и неподвижный. Топор все еще зажат в руке, и кто бы или что бы не напало на него, оно не могло далеко уйти. С горестными стенаниями Стабб устремляется к Карлику.

- Это же Морри Кузнец. Похоже на дело рук Троллей Холмов. Давайте похороним Морри и поспешим в Каменный Мост, чтобы сообщить им ужасные вести. Вот, возьмите флягу Морри. Она ему уже без надобности.

Наконец-то ты глотнул водицы. Прибавь 1 *Выносливость*. Водрузив на могилу Морри его топор и шлем, вы вновь отправляетесь к Каменному Мосту (110).



97

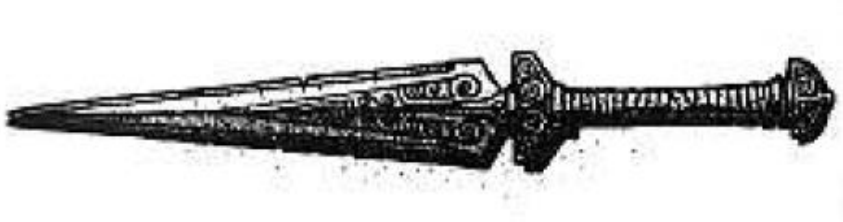
В книге ничего не написано – в ее страницах вырезана неглубокая выемка, в которой лежит талисман в виде нефритовой лягушки на золотой цепочке. Если хочешь надеть его себе на шею – 327. Если же оставишь его на месте, можешь, если еще этого не делал, сделать что-нибудь из следующего:

Подуть во флейту– 74

Прочесть руны на палочке 345

Понюхать розу 317

Если же ничего из перечисленного ты делать не хочешь, можешь покинуть пещеру и свернуть в левый туннель (198).



98

Не оправившись толком от энергетического разряда, ты должен быстро решить, что делать дальше. Если хочешь подняться и бежать – 262. Если предпочитаешь разбить шар своим мечом – 244.

99

Иллюзионист громко расхохотался – твой меч рассек один из его образов, а вот его кинжал вонзился тебе в плечо. Теряешь 2 *Выносливости*. 279.

100

Эльф спрашивает, зачем тебе нужен Целитель. Рассказываешь ему о своих битвах в ледяных пещерах, заклинании Смерти и как встретил свой конец бедняга Рэдсвифт.

- Рэдсвифт! – Восклицает Эльф. – Это же мой брат!

Эльф говорит, что его зовут Эш, и он понятия не имел, что его брат попал в рабство к Снежной Ведьме. Опечаленный вестью о гибели брата, Эш отходит в сторону и молча стоит в солнечном свете. Спустя несколько минут он продолжил:

- Я помогу тебе отыскать Целителя, но с ним ты встретишься сам, потому что он общается только с больными. Злые духи ночи, Темные, искалечили и прокляли его болезнью и болью за то, что он избавил волшебника Никодемуса от заклинания Смерти, которое они на него наложили. Теперь он практикует свое искусство в уединении холмов. Следуй за мной, похоже, у нас нет лишнего времени.

Эш идет впереди, ни на секунду не теряя бдительности. Вы час поднимались из долины, пока не достигли веревочного моста, переброшенного через реку. Эш говорит, что ты должен перейти по мосту. Отвечаешь, что тебе сперва необходимо передохнуть, потому что заклинание Смерти продолжает высасывать из тебя жизненные силы. Теряешь 1 *Выносливость*. Отдохнув, сообщаешь Эшу о своей готовности и направляешься к мосту. Ты уже наполовину пересек его, когда сзади раздались крики. Обернувшись, видишь двух троллей холмов, обрубающих веревки, удерживающие мост. Изо всех сил спешишь к дальнему берегу. *Проверь Удачу*. Если повезло – 273. Если нет – 181.

101

На дне красного горшка лежит квадратная металлическая пластинка, которую ты решил сунуть в свой рюкзак. Если хочешь заглянуть внутрь серого горшка – 344. Если нет, можешь выйти из пещеры через дверь напротив (176).

102

- Стоять! – Заорали Гоблины. Но ты продолжал бежать. Оба Гоблина прицелились и метнули в тебя кинжалы. Брось один кубик. Если выпало 1 или 2 – 140. Если выпало 3 или 4 – 330. Если выпало 5 или 6 – 245.



103

Горный Эльф выглядит удивленным и спрашивает, почему ты не носишь ошейник покорности. Ты видишь на его шее металлический ошейник, светящийся в полутьме, и соображаешь, что должно быть речь идет о таком ошейнике. Если хочешь ответить, что недавно ты поправился, и твой ошейник нужно было расширить – 70. Если вместо этого ты нападешь на Эльфа, пока тот не поднял тревогу – 382.

104

Путь на юг был долгим и утомительным, но вас подстегивает решимость оставить горы Ледяные Пальцы за спиной. Два дня спустя вы достигли реки Кок. В пятидесяти милях вверх по течению лежит Клык, город, где пользующийся дурной славой Лабиринт Страха барона Сукумвита ожидает желающих потягаться с ним на ежегодном Испытании Чемпионов. Однако в это время года Клык навряд ли интереснее любого другого речного города. Решив, что там тебе делать нечего, отправляешься с остальными вниз по реке на поиски моста или лодочника. Пройдя полчаса по берегу широкой реки с грязно-коричневыми водами, видите привязанный к берегу плот и спящего на нем человека. Кричишь ему и просишь перевезти вас через реку. Тот советует вам проваливать, потому что на сегодня он слишком утомился, чтобы работать. Если хочешь предложить ему 10 Золотых, чтобы он передумал – 315. Если пойдете дальше – 131.

105

Эш выжидает подходящего момента и выпускает вторую стрелу с близкого расстояния. На этот раз он не промахнулся, и Ястреб Смерти плюхается на землю с торчащей из груди стрелой. Обратная сторона холма опускается в ущелье, и Эш говорит, что дальнейший путь к Целителю ты должен проделать в одиночку. Он советует идти на восток вверх по ущелью, пока не увидишь вырезанную в скале голову Феникса. Целитель живет в пещере на склоне холма над камнем с изваянием. Благодаришь Эша за помощь и медленно спускаешься в ущелье. Внизу ты, следуя инструкциям Эша, сворачиваешь налево, вверх по ущелью (252).



106

Впереди видишь в левой стене туннеля проем. Подходишь к нему и заглядываешь внутрь. Твоим глазам открывается пещера с неандертальцем, свежующим лося, чтобы опустить его в кипящую на медленном огне кастрюлю. Работает он очень медленно, и на него покрикивает гном-повар в белом фартуке, размахивающий в воздухе деревянной ложкой. Если хочешь зайти на эту примитивную кухню – 95. Если предпочитаешь прокрасться мимо нее – 267.



107

Ты споткнулся, но тебе удалось не наступить ни на белые, ни на черные следы. Восстановив равновесие, проходишь между следами (207).

108

Последователи поднимают тебя и относят к кругу голубого льда, внутри которого стоит изваяние. С завываниями и дикими воплями они швыряют тебя в голубой круг. Изваяние мгновенно протягивает замороженные конечности – ты пробудил силу ледяного демона.

ЛЕДЯНОЙ ДЕМОН

Мастерство 9 Выносливость 11

Каждый *Раунд Боя* в дополнение к обычной атаке из его ноздрей бьет замораживающий газ – бросай один кубик. Если выпало 1, 2 или 3, тебя обдало газом, и ты теряешь 1 *Выносливость*, если же выпало 4, 5 или 6, газ миновал тебя. Если победишь – 184.

109

Взглянув вверх, видишь огромные потоки снега, мчащиеся вниз по горному склону. С ужасом ты понимаешь, что стоишь на пути лавины. Оглядевшись по сторонам, замечаешь валун, под которым можешь укрыться. До надвигающейся массы снега не больше ста метров, и ты пытаешься добежать до укрытия. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 81. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 371.

110

Приближается ночь, и ты решаешь разбить лагерь под прикрытием кое-каких камней и кустов, хотя Стабб и молит продолжать идти. Разводишь огонь и укладываешься спать. Первую стражу стоит Рэдсвифт. *Проверь Удачу*. Если повезло – 399. Если нет – 251.



111

В отдалении слышится какое-то песнопение. Вскоре туннель оканчивается входом в большую пещеру. Распростершись на ледяном полу ниц перед ледяным изваянием в форме демона, возносят молитвы десять последователей Снежной Ведьмы в скрывающих лица капюшонах. Из пещеры ведут два выхода - один прямо напротив, а второй справа от тебя. Если хочешь выдать себя за одного из последователей и храбро войти в пещеру – 300. Если предпочитаешь аккуратненько прокрасться в пещеру – 283.

112

Если у тебя есть праща, и ты хочешь ею воспользоваться против Морозного Великана – 373. Если предпочитаешь сражаться с ним мечом – 292.

113

Снежная Ведьма быстро объясняет правила своей игры – ты выбираешь пластинку и зажимаешь ее в кулаке. Она называет форму. Квадрат бьет круг, круг бьет звезду, и звезда бьет квадрат. Если выиграешь, получишь шанс убежать. Если проиграешь – умрешь. При ничьей разыгрывается еще раунд. От твоего следующего решения зависит твоя жизнь. Ты должен выбирать. Само собой, если у тебя нет всех трех пластинок, то твой выбор будет более ограниченным. Ты:

Зажмешь квадратную пластинку? 15

Зажмешь круглую пластинку? 152

Зажмешь пластинку-звезду? 392

114

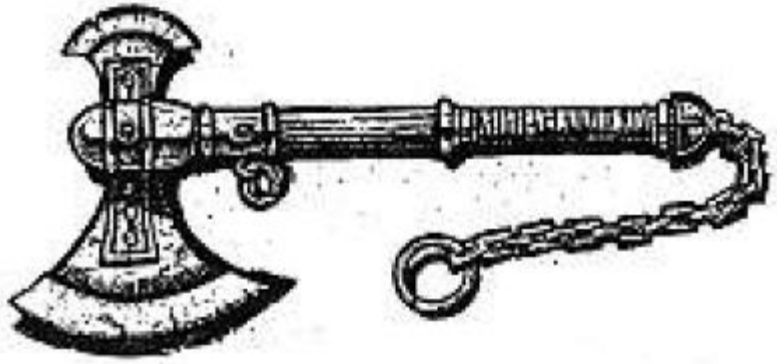
Ты сумел сохранить контроль над своим разумом и вновь поднимаешь палочку. На этот раз ты с еще большей решительностью вонзаешь ее в сердце Снежной Ведьмы (4).





115

Сквозь деревья слева от тебя видишь высокого мужчину с заостренными ушами и светлыми волосами. На нем зеленый плащ, и он вырезает ножом древки для стрел. Это эльф, внешне похожий на Рэдсвифта. Если хочешь спросить у него, не знает ли он, где живет Целитель – 100. Если вместо этого нападешь на него с мечом – 397.



116

Против своей воли ты подчиняешься ее приказу. Расстегиваешь воротник и обнажаешь шею в готовности напоить ее кровью. Ты навеки станешь ее слугой в мире нежити.

117

Ожидая, что сейчас произойдет нечто ужасное, Рэдсвифт и Стабб сжались позади, когда ты положил шар на землю. Но ничего не произошло, только шар начал снова светиться. Пожав плечами, ты отправляешься вдогонку за своими товарищами (166).

118

Вскоре в очаге уже ревет и трещит огонь. Тепло очага отогревает тебя, и ты блаженствуешь. Жаркое превосходно, и ты чувствуешь прилив сил. Прибавь 3 *Выносливости*. Восстановив силы, решаешь покинуть хижину и продолжить свои поиски (192).

119

Слева видишь узенькую тропку, уводящую от берега реки в лес. Если хочешь пойти по тропинке – 168. Если продолжишь путь вверх по долине – 205.

120

Кинжал стукается о шишечку, и железная решетка начинает подниматься. Прибавь 1 *Удачу*. Не теряя времени, пробегаешь под решеткой, сворачиваешь налево и не останавливаешься, пока не выходишь на перекресток. В коридорах перед тобой и слева нет ни малейших признаков жизни, а вот из правого туннеля к тебе приближается странный человек (59).



121

Когда до тебя дошло, что оружия против Вампира у тебя нет, тебя охватила паника. Снежная Ведьма постепенно взяла под контроль твой разум, повелев тебе обнажить шею в готовности напоить ее кровью. Ты навеки станешь ее слугой в мире нежити.

122

Разряд энергии оказался суровым испытанием для твоего организма. Тебя сбило с ног. Теряешь 1 *Мастерство* и 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – 322.

123

Снежная Ведьма сумела преодолеть свой страх перед чесноком и выбила у тебя палочку. Под ее властным взглядом в твоем сознании раздается голос, велящий бросить чеснок и расстегнуть воротник. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 114. Если сумма выше твоего *Мастерства* – 134.



124

На третьем камне ты поскользнулся и свалился в реку. Тебя несет вниз по течению, и ты слишком слаб, чтобы бороться с ним. Если у тебя 400 или больше Золотых – 381. Если у тебя меньше 400 Золотых – 82.



125

Туннель в леднике вскоре сменяется туннелем в горе, а ледяные стены сменяет голый камень. Входишь в большую пещеру, из которой ведут еще три выхода: один слева, второй справа, и главный, вырезанный в форме черепа великана, прямо перед тобой. Когда ты вошел, из пасти черепа шагнул какой-то урод в мантии со стеклянной призмой в вытянутых руках. Он велит тебе поворачивать назад, потому что внутрь горы дозволено входить лишь личным слугам Снежной Ведьмы. Если у тебя есть волшебная флейта, можешь сказать ему, что тебя пригласили сыграть для Снежной Ведьмы (299), или же ты можешь напасть на него с мечом в руках (156).



126

Отвратительные щупальца Мозгоеда отчаянно хлещут воздух – монстр концентрирует свою ментальную мощь в попытке притянуть тебя к себе. Не в силах устоять, ты как во сне шагаешь к кошмарной твари. Все, что ты можешь – это беспомощно смотреть, как одно из щупалец оборачивается вокруг твоей головы. Чувствуешь слабость, а потом все темнеет – это Мозгоед начал поедать твою мозговую энергию. Теряешь 2 *Мастерства* и 6 *Выносливостей*. Если ты еще жив – 213.

127

И вновь твой меч рассек воздух, а вражеский кинжал вспорол твою правую руку. Теряешь 2 *Выносливости* и 1 *Мастерство*. В отчаянии рубишь напропалую три образа, атакующие с обнаженными кинжалами. *Проверь Удачу*. Если повезло – 232. Если нет – 361.

128

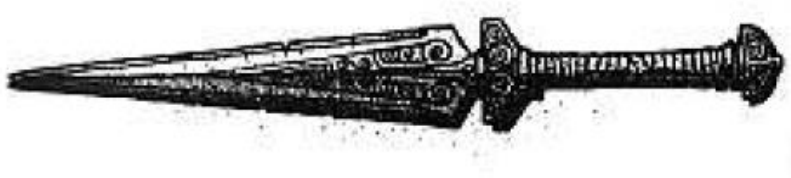
Ты сумел тихонько прокрасться мимо спящего Варвара и продолжаешь путь по ущелью (319).

129

Теряешь сознание от удара по голове. Ты и так ослаблен заклинанием Смерти, поэтому нынешнего ранения тебе не перенести. Твое приключение окончено.

130

Ты надел волшебное кольцо, обладающее силой призвать тебе на помощь воина, но только один раз. Прибавь 1 *Удачу*. Если ты этого еще не делал, можешь надеть золотое кольцо (21) или серебряное (159). Или же ты можешь сразу выйти через следующий туннель (338).



131

Пройдя дальше вдоль берега, вы нашли маленькую деревянную лодчонку, привязанную к дереву. Смотрите по сторонам, но хозяина нигде не видно. Если вы забираете лодку и переправляетесь через реку – 26. Если ты предложишь дождаться прихода хозяина – 289.

132

Кинжал ударился рядом с шишечкой, отскочив от каменной стены. Если у тебя есть еще один кинжал – 16. Если больше кинжалов у тебя нет – 393.

133

Выбросив вперед руки, умудряешься упасть на пол, ничего не повредив себе. Но когда ты поднимался, из глубин пещеры внезапно раздались шаги. Видишь вдалеке колеблющийся огонек и смутный силуэт сгорбленной жилистой фигуры, медленно крадущейся вперед. Если хочешь посмотреть, кто это идет к тебе – 37. Если предпочитаешь убежать из пещеры – 355.

134

Снежная Ведьма полностью подчинила твой разум – повинуясь ее приказам, ты бросаешь чеснок и обнажаешь шею в готовности напоить ее кровью. Ты навеки станешь ее слугой в мире нежити.

135

Туннель оканчивается еще одной дверью, к которой приколот старый пергамент с какими-то выцветшими письменами, но ты не понимаешь языка. Зная, что эльфы говорят на многих языках, просишь Рэдсвифта попробовать прочесть надпись. Он прочел, но глаза его расширились от ужаса. Спрашиваешь его в чем дело, но Рэдсвифт отказывается отвечать. Он срывает пергамент с двери и рвет его на крохотные клочки.

- Идем, мы не можем терять времени, - говорит он, поворачивая дверную ручку.

Переглянувшись, ты и Стабб пожимаете плечами и решаете делать, что велит озабоченный Рэдсвифт. Дверь открывается в очередной туннель. Пройдя по нему несколько метров, приходите к месту, где со сталактитов над головой постоянно капает вода. Если у вас есть щит – 230. Если щита у вас нет – 79.

136

Вскоре выходишь на развилку, о которой говорил Горный Эльф. Решив послушаться его совета, сворачиваешь направо (106).

137

Довольно скоро туннель выходит на Т-образный перекресток. Слева доносятся крики о помощи. Если хочешь свернуть налево – 311. Если хочешь свернуть направо – 125.



138

Снежная Ведьма вновь рассматривает тебя, прежде чем прийти к решению. На этот раз она называет: «Звезда»! Ужас сковывает твое лицо, когда ты разжимаешь кулак, демонстрируя пластину в виде звезды. Снежная Ведьма хохочет, а из ее шара бьет еще один разряд энергии. Он бьет тебя в грудь, убивая наповал. Твое приключение окончено.

139

Заинтригованный открытым саркофагом, решаешь подойти и осмотреть его (297).

140

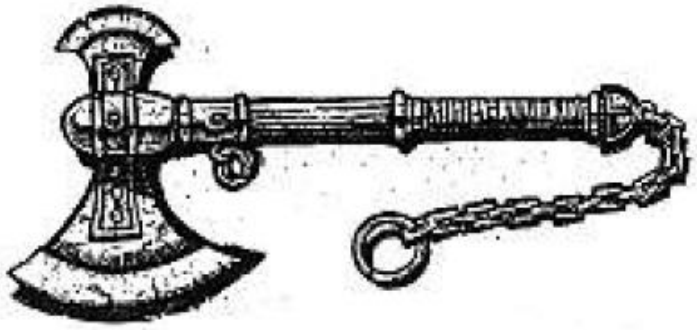
Гоблины хорошо обучены метать кинжалы – они оба попадают в тебя, один в плечо, второй в тыльную часть бедра. Теряешь 4 *Выносливости* и 1 *Мастерство*. Делаешь краткую остановку, чтобы вытащить кинжалы и метнуть их обратно в Гоблинов, после чего продолжаешь мучительный бег (29).

141

В кошельке на поясе Пещерного Человека лежит металлическая пластина в форме звезды, которую ты решаешь сунуть в свой рюкзак. Не желая больше встречаться с другими Пещерными Людьми, бежишь по туннелю, чтобы нагнать Рэдсвифта и Стабба (365).

142

Эш достаточно силен, чтобы удержаться одной рукой за веревочный мост, а второй схватить тебя, пока тебя не унесло течением. Он сумел вытащить тебя на дальний берег, но подобное испытание стоило тебе 1 *Выносливости*. Не дожидаясь, пока ты придешь в себя, он понукает тебя следовать за ним по тропинке, уводящей вверх по склону холма от моста (85).



143

Последователи это группа Гоблинов, Орков и Неандертальцев. Их слишком много, чтобы ты мог победить, и вскоре тебя схватили. Тебя поволокли к кругу голубого льда, внутри которого стоит изваяние. С завываниями и дикими воплями они швыряют тебя в голубой круг. Изваяние мгновенно протягивает замороженные конечности – ты пробудил силу ледяного демона.

ЛЕДЯНОЙ ДЕМОН

Мастерство 9 Выносливость 11

Каждый Раунд Боя в дополнение к обычной атаке из его ноздрей бьет замораживающий газ – бросай один кубик. Если выпало 1, 2 или 3, тебя обдало газом, и ты теряешь 1 *Выносливость*, если же выпало 4, 5 или 6, газ миновал тебя. Если победишь – 184.



144

Спрашиваешь Кентавров, не видели ли они каких-нибудь монстров, когда скакали галопом по Равнине Варваров. Вожак твердо посмотрел на тебя и ответил: «Нет». Посмотрев на твои раны и раздутый рюкзак, он спрашивает, не с охоты ли за сокровищами ты возвращаешься. Если хочешь ответить, что именно оттуда – 272. Если хочешь ответить, что когда ты пересекал реку Кок на тебя напали Темные Эльфы, и в рюкзаке у тебя всего лишь их шлемы да сломанное оружие – 233.

145

Обнажаешь меч и отправляешься в туннель. Навстречу тебе бегут два ГОБЛИНА с уродливыми рожами, у обоих на шеях светящиеся металлические ошейники. Увидев тебя, они приближаются, рыча и обнажив кинжалы.

	Мастерство	Выносливость
Первый ГОБЛИН	5	5
Второй ГОБЛИН	5	4

В узком туннеле ты сражаешься с ними по очереди. Если победишь – 347.

146

Образ птицы заполняет твой разум. Не просыпаясь, ты садишься и кричишь со всей мочи: «Феникс»! В испуге просыпаешься и удивляешься, почему темно. Затем понимаешь, что ты спал долгие часы, и что солнце вот-вот встанет. Поправив маску-солнце, поворачиваешься лицом на восток, изо всех сил стараясь не моргнуть, чтобы не пропустить первые лучи солнца. На горизонте появляется красное сияние, и солнце медленно выползает наверх. Ты исцелился от заклинания Смерти (400).

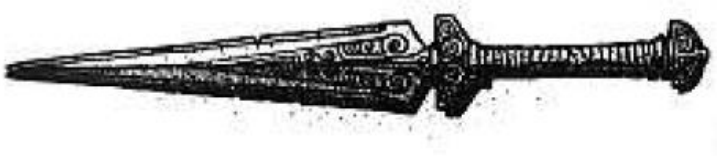


147

Прежде, чем надпись успела истаять, ты выучил заклинание, которое защитит тебя от атаки Воздушного Элементаля. Прибавь 1 *Удачу*. Запомни слова «гул санг аби даар» и решай, что делать дальше. Если ты этого еще не делал, можешь заглянуть в красный горшок (101) или выйти из пещеры через дверь напротив (176).

148

Перешагиваешь через кусочки разбитого кварца, некогда бывшими Хрустальным Воином, и шагаешь по туннелю, пока тот не выходит на Т-образный перекресток. Если хочешь свернуть налево – 150. Если хочешь пойти направо – 368.



149

Открываешь рюкзак и неохотно выплачиваешь 50 Золотых. Продолжая улыбаться, старик снимает с полки кувшин и выливает его содержимое в кастрюлю с супом, булькающую над открытым огнем на кухне. Наполнив травяным отваром миску, он протягивает ее тебе со словами:

- Этого хватит. Потребуется примерно час, чтобы отвар подействовал, поэтому я предлагаю тебе полежать на солнышке у реки. Вскоре ты почувствуешь себя гораздо лучше.

Проглатываешь суп, вежливо благодаришь и возвращаешься по тропинке поискать место для отдыха (209).

150

Туннель оканчивается деревянной дверью, которая распахивается, когда ты поворачиваешь ручку. Заходишь в огромное помещение с высоким потолком и дальней стеной изо льда. В центре помещения стоит открытый мраморный саркофаг, крышка от которого прислонена рядом. Неожиданно из саркофага выскакивает белая крыса и бежит к тебе. Подбежав, она останавливается и начинает расти, меняя облик. Если у тебя есть толченный рог минотавра – 52. Если нет – 223.

151

Ты слишком слаб, чтобы удержать голову над водой. Тебя тянет вниз, и ты наглотался воды. Теряешь 2 *Выносливости*. Если ты все еще хочешь сохранить рюкзак – 360. Если хочешь его сбросить – 42.

152

Снежная Ведьма долго смотрит на тебя, прежде чем сказать: «Круг». Громко выдохнув, разжимаешь кулак, показывая круглую металлическую пластину. Снежная Ведьма в ярости и говорит, что правила изменились. Теперь она выигрывает, даже если следующий результат окажется ничьей. Мысленно проклинаешь ее, но делать нечего. Ты:

Зажмешь квадратную пластину? 270

Зажмешь круглую пластину? 291

Зажмешь пластину в форме звезды? 138.

153

Твой план побега провалился, и ты заперт в туннелях внутри горы. Ты понимаешь, что стражи Снежной Ведьмы вскоре найдут тебя и обрекут на жизнь раба. Твое задание провалилось.



Внезапно из глубины пещеры раздаются ужасные женские завывания. Горестные стенания поднимаются до ужасного, невыносимого вопля. Целитель шепчет тебе, что это баньши, отвратительный призрак с морщинистым лицом и руками, только с одной большой ноздрей и единственным зубом. Он добавляет, что если пройти мимо нее без страха, она не причинит тебе вреда.

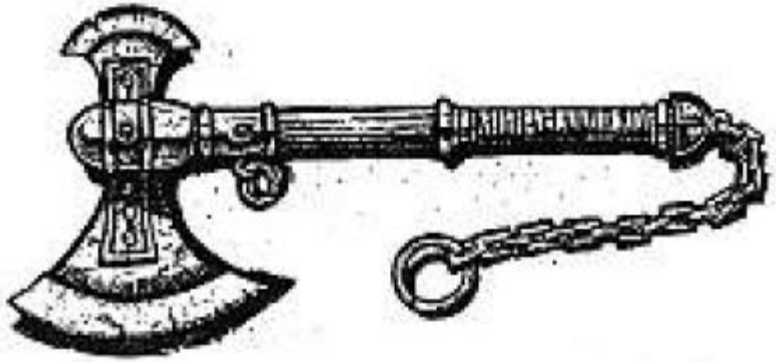
- Не говори с ней, не дотрагивайся до нее и даже не подавай виду, что заметил ее присутствие. Если ты выполнишь эти инструкции, она не сможет причинить тебе вред. Я буду идти сразу за тобой, но ты не волнуйся за меня. – Спокойно говорит Целитель.

Идешь дальше в пещеру, пока не появляется Баньши. Выглядит она еще хуже, чем описал Целитель, с красными глазами и сутулой спиной. Пытаешься оставаться спокойным, но чувствуешь, как кровь быстрее побежала по жилам. Когда ты пытаешься пройти мимо, Баньши становится прямо перед тобой и издает самый замогильный стон, какой ты только слышал за всю жизнь. Искушение посмотреть ей в лицо и рубануть ее мечом огромно. Если ты выпил микстуру из яйца дракона – 5. Если ты не пил такой микстуры – 185.



155

Посмотрев по сторонам, с облегчением видишь, что Рэдсвифт и Стабб расправились со своими противниками. Быстренько обшариваешь поясные кошельки Гоблинов, но находишь лишь черствый хлеб да кусочки угля. Однако, если твой меч сломан, ты можешь взять меч у Гоблинов. Прибавь 1 *Мастерство*. Несмотря на боль от ожогов, говоришь Рэдсвифту и Стаббу, что готов продолжать путь. Опираясь на Стабба, который всегда выглядит жизнерадостным, ковыляешь по туннелю дальше (166).



156

Урод только оскалился, когда ты обнажил меч – он потер призму и внезапно их стало трое! Они шагают в тебе, у каждого в поднятой правой руке кинжал. Двое из них должно быть иллюзии, но кого же ты ударишь мечом?

Ударишь левого? 99

Ударишь среднего? 307

Ударишь правого? 232

157

Древко ледяное и выскальзывает из твоей руки, когда ты бросаешь его. Ты промазал по Йети, копье безвредно шмякается в снег. 378.

158

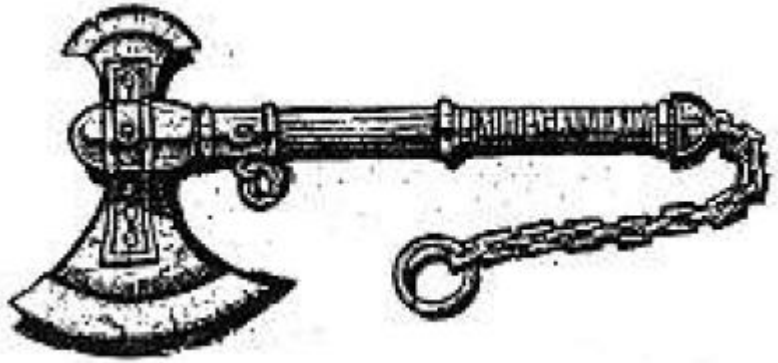
Резко выдохнув, глотаешь зеленую жидкость. Не ощутив никаких вредных последствий, выпиваешь ее целиком. Усталость и боль медленно покидают твое тело, и ты чувствуешь прилив сил. Ты выпил Зелье Здоровья. Прибавь 1 *Мастерство*, 4 *Выносливости* и 1 *Удачу*. 173

159

Ты надел кольцо, высасывающее из хозяина жизненную силу. Брось один кубик и вычти результат из своего *Мастерства*. Брось два кубика и вычти сумму из своей *Выносливости*. Если ты еще жив, то стаскиваешь проклятое кольцо с пальца и топчешь каблуком. Если ты этого еще не делал, можешь надеть золотое кольцо (21) или медное кольцо (130). Или же можешь сразу выйти через следующий туннель (338).

160

Сила Элементаля подхватывает тебя и шмякает о стену. Теряешь 1 *Мастерство* и 4 *Выносливости*. Если у тебя в рюкзаке были драконьи яйца, то они разбились, и их следует вычеркнуть из Списка Снаряжения. Если ты еще жив – 372.



161

Наконец ты достиг конца ущелья и спрашиваешь себя, куда идти дальше. Действие заклинания Смерти усиливается – теряешь 2 *Выносливости*. Начинаешь терять надежду найти Целителя. Если хочешь и дальше идти на восток, выбравшись из ущелья – 302. Если предпочитаешь вернуться вниз по ущелью - 269.

162

Пару раз ты чуть было не поскользнулся, но сумел добраться до дальнего берега без происшествий (50).



163

Взглянув вверх, видишь огромные потоки снега, мчащиеся вниз по горному склону. К счастью, лавина спускается по соседнему хребту (363).

164

В руке одного из мертвых Троллей сжат великолепный меч. Разгибаешь ему пальцы и вынимаешь тонко сработанное оружие. Его кромка остра – ты без всяких усилий разрубаешь ближайшую ветку. Прибавь 1 *Мастерство*. Рэдсвифт поторапливает тебя на тот случай, если поблизости есть еще Тролли (38).

165

Ключ подошел к замку. Прибавь 1 *Удачу*. Продолжаешь идти по туннелю, сворачиваешь направо и вскоре выходишь на перекресток. В коридорах перед тобой и справа нет ни малейших признаков жизни, а вот из левого туннеля к тебе приближается странный человек (59).

166

Еще через пять минут ходьбы туннель резко повернул направо и через несколько метров опять направо. Вскоре выходите на перекресток и после небольшого обсуждения решаете, что свернуть налево лучше, чем продолжать идти прямо (259).

167

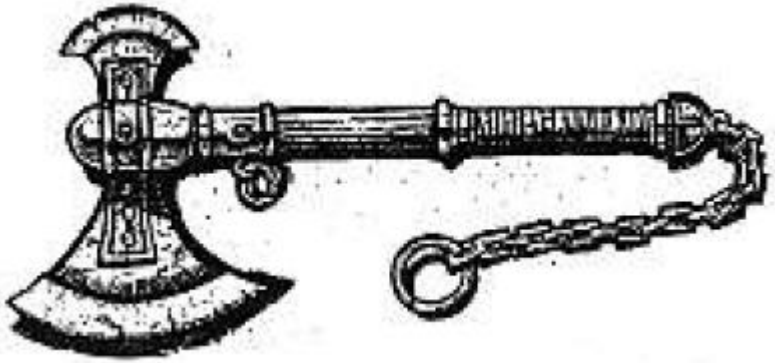
Гремучая змея укусила тебя за ногу сразу над голенищем сапога. Прежде чем ты успел отсечь ей голову, она выпустила яд из клыков тебе в ногу. Теряешь 4 *Выносливости*. Если ты еще жив, то отсасываешь яд и ковыляешь по ущелью (252).





168

Тропинка вьется и петляет среди деревьев, прежде чем привести к деревянной хижине. Подкравшись к домику, заглядываешь в окно. В резном кресле-качалке спит старик в фиолетовой мантии и серой ермолке. Полки на стене за ним уставлены кувшинами с травами и ягодами. Если хочешь войти в хижину – 341. Если предпочитаешь вернуться по тропе назад и продолжить идти по долине – 205.



169

Под нависающей скалой видишь небольшую деревянную хижину, прилепившуюся к склону горы. На крыше наметен большой сугроб, а с наличников свисают длинные сосульки. От хижины вверх по склону уходит цепочка глубоких следов. Если хочешь войти в хижину – 36. Если предпочитаешь пойти по следам – 190.

170

Карабкаешься по склону ущелья, чтобы добраться ко входу в пещеру. Внутри слишком темно, чтобы что-то разглядеть, а фонаря у тебя нет. Если хочешь покричать в надежде, что Целитель живет здесь – 53. Если просто войдешь в пещеру – 246.

171

Страж сокровищ Снежной Ведьмы мертв, и никто не мешает тебе запустить руки в ее богатства, хотя есть предел тому, сколько ты можешь унести. Ты решил набить рюкзак Золотыми Монетами, которых ты всего насчитал 600 штук. Однако за каждые 50 монет тебе придется вытащить и оставить один предмет из твоего рюкзака. Внеси соответствующие изменения в Список Снаряжения. Как раз когда ты заканчивал набивать рюкзак, из туннеля послышался приближающийся топот бегущих ног. Выпрямляешься и достаешь меч, гадая, не станет ли этот бой для тебя последним. У дверей появляются двое, Карлик и Эльф, но по ним не скажешь, будто они хотят напасть на тебя. Широко улыбаясь, они оба пытаются заговорить одновременно, но в конечном итоге говорить выпало Эльфу:

- Ты убил ее! Мы свободны! Вскоре мы сможем снять наши ошейники покорности! А теперь мы хотим отплатить тебе, дружище, и помочь сбежать. Ты не сможешь выйти из пещер тем путем, что пришел, потому что там тебя ждут последователи Снежной Ведьмы, а туннели кишат Гоблинами. Наши собратья Эльфы и Карлики сейчас сражаются с ними, чтобы дать тебе время уйти – и ты не должен терять это время!

К твоему удивлению Эльф подходит прямиком к стене пещеры напротив двери и проходит сквозь нее.

- Еще одна иллюзия Снежной Ведьмы, - прокомментировал Карлик, - аварийный выход, которым ей так и не довелось воспользоваться. Проблема в том, что мы им также никогда не пользовались.

Карлик рассмеялся собственной шутке и в свою очередь направился к стене. Следуешь за ним по пятам. Пройдя сквозь иллюзию, вы очутились в узком освещенном факелами туннеле, по которому и идете колонной по одному. Вскоре туннель выходит на развилку, и вы спорите, куда пойти дальше. Если ты хочешь свернуть налево – 61. Если же предпочитаешь свернуть направо – 388.

172

Проигнорировав темный вход в пещеру у подножия горы, начинаешь нелегкое восхождение по отвесному склону. Вдруг камень поддается под рукой – ты соскальзываешь и летишь вниз. *Проверь Удачу*. Если повезло – 284. Если нет – ты разбился насмерть, сорвавшись со склона Огненной горы.



173

Стабб вскоре возвратился, нагруженный орехами, корешками, травками и жирным кроликом. Воспользовавшись найденной на дне лодке сковородкой, он погрузился в приготовление восхитительного жаркого, в то время как Рэдсвифт расписывал свою героическую битву с Темным Эльфом. Вскоре вы все уже наслаждаетесь сытной трапезой, обмениваясь историями и стараясь выбросить из головы ужасные воспоминания о Снежной Ведьме. Прибавь 4 *Выносливости*. Потом вы забираетесь в лодку Темного Эльфа и отталкиваетесь от берега. Переправа не заняла много времени, и вскоре вы уже шагаете на юг по Равнине Варваров к Каменному Мосту (278).

174

Чувствуешь сильное искушение развернуться и отправиться обратно к каравану Большого Джима Сана – но на кону твоя репутация, и тебе ничего не остается, как шагать по мрачной тропе вверх по склону (169).

175

Эш попал прямо в яблочко – его стрела пробила голову пикирующего Ястреба Смерти. Сложив крылья, тот камнем рухнул на склон холма. Обратная сторона холма спускается в ущелье, и Эш говорит, что дальнейший путь к Целителю ты должен проделать в одиночку. Он советует идти на восток вверх по ущелью, пока не увидишь вырезанную в скале голову Феникса. Целитель живет в пещере на склоне холма над камнем с изваянием. Благодаришь Эша за помощь и медленно спускаешься в ущелье. Внизу ты, следуя инструкциям Эша, сворачиваешь налево, вверх по ущелью (252).



176

Дверь открывается, но за ней лишь очередной туннель, и ты начинаешь сомневаться в том, что вы сможете выбраться их пещер Снежной Ведьмы. Смотришь на Рэдсвифта и Стабба, но они не выглядят слишком озабоченными. Вскоре туннель оканчивается еще одной дубовой дверью, из которой торчит кинжал. Если хочешь вытащить кинжал из двери – 55. Если просто распахнешь дверь – 285.

177

Не останавливаясь, вытаскиваешь дротик из руки, и, оторвавшись от преследователей, вбегаешь в туннель (137).

178

Падаешь на землю, ударившись головой о камень. Если на тебе был шлем – 324. Если ты был без шлема – 129.

179

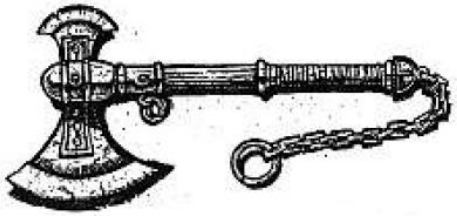
Гном не хочет разделить участь Неантертальца – он выбегает из пещеры с криками о помощи. Если хочешь пошарить в кухонных шкафчиках, рискуя дождаться возвращения Гнома с подкреплениями – 194. Если же ты сразу покинешь пещеру, свернув в туннеле налево – 198.





180

Грохот галопирующих копыт становится громче, и вот появляются четыре кентавра. У каждого лук и колчан со стрелами. Они останавливаются почти одновременно в ряд перед тобой, остроглазые и готовые к любому твоему резкому движению. Вожак у них явно тот, у кого через лицо и грудь идет уродливый шрам, потому что он также гордо несет копье и щит, а на голове у него рогатый шлем. Если хочешь предложить им плату, чтобы они доставили вас к Каменному Мосту – 329. Если же ты просто коротко побеседуешь с ними и отправишься своей дорогой – 144.



181

Прежде чем ты успел вскарабкаться на дальний берег, мост под тобой рухнул и упал в реку. *Проверь Удачу*. Если повезло – 142. Если нет – 277.

182

Подходишь к разбитому сундуку и осматриваешь его содержимое: три украшенных кольца и разбитая бутылка со сладким запахом. Если хочешь примерить одно из колец – 65. Если сразу направишься к следующему туннелю – 338.

183

Не успел ты коснуться щита, как в туннеле завыл ветер, чуть не сбивший вас троих с ног. Затем ты увидел приближающийся вихрь, всасывающий по дороге большие и маленькие камни. Если слова «гул санг аби даар» тебе о чем-нибудь говорят – 253. Если они для тебя ничего не значат – 66.

184

Ледяной Демон рухнул на пол грудой битого льда. Последователи Снежной Ведьмы в ужасе отпрянули, опасаясь, что теперь силы Демона могут перейти к тебе. Прибавь 1 *Удачу*. Пользуясь их страхом, ты без проблем покидаешь пещеру через туннель (137).



185

В перерывах между воплями Баньши говорит тебе, что тебя ждет смерть. Ты не в силах устоять перед искушением обнажить меч и заставить ее замолчать.

БАНЬШИ

Мастерство 12 Выносливость 12

Перед каждым *Раундом Боя* ты должен бросать два кубика. Если сумма превысит твое Мастерство, то тебя парализует от страха, и ты автоматически проигрываешь этот Раунд. Если же сумма равна твоему *Мастерству* или меньше, сражаешься как обычно. Если победишь – 19.

186

Разряд энергии оказался суровым испытанием для твоего организма. Тебя сбило с ног. Теряешь 1 *Мастерство* и 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – 98.

187

Когда ты обнажил меч, Гном проверещал приказ тупоумному неандертальцу убить тебя. Зарычав, Неандерталец встает, отталкивая стол. Взяв тесак и вместо щита табурет, он ковыляет к тебе.

НЕАНДЕРТАЛЕЦ

Мастерство 7 Выносливость 8

Если победишь – 179.

188

Ни один из Гоблинов веревки не выпустил, и оба полетели вверх тормашками в яму. Подняться на ноги сумел лишь один, второй так и остался лежать лицом вниз на ледяном полу. С капающей из носа кровью злой Гоблин вытаскивает из-за пояса кинжал и пытается пырнуть тебя. В тесноте ямы тебе придется защищаться голыми руками.

ГОБЛИН

Мастерство 5 Выносливость 4

Так как ты без меча, то твоя *Сила Атаки* уменьшается на 3. Если победишь – 366.

189

Отвратительные щупальца Мозгоеда отчаянно хлещут воздух – монстр пытается притянуть тебя к себе. К счастью, амулет наделяет тебя мужеством воспротивиться его попыткам загипнотизировать тебя. Обнажаешь меч, чтобы атаковать гнусную тварь. Он выпускает Рэдсвифта и Стабба, которые падают на пол, сжимая раскалывающиеся от боли головы.

МОЗГОЕД

Мастерство 10 Выносливость 10

Если победишь – 309.



190

Несмотря на размеренный подъем, ты тяжело дышишь – сказывается большая высота и разреженный воздух. Теряешь 1 *Выносливость*. Внезапно до тебя доносится человеческий крик, сопровождаемый свирепым ревом. Видишь невдалеке перед собой траппера, сражающегося за свою жизнь с похожей на медведя тварью с длинным белым мехом и торчащими из пасти острыми зубами. Именно за этим зверем-убийцей ты охотишься – за отвратительным Йети. На твоих глазах когти Йети вспарывают бедолагу-траппера, который падает в снег лицом вниз. Разъяренный увиденным, кричишь на Йети и бежишь по снегу, чтобы сразиться с ним (77).



191

Ты настолько слаб, что попытка вскарабкаться по лозе оказывается для тебя непосильной. Твои руки разжимаются, и ты летишь вниз головой с высоты десять метров на грунтовый пол, приземлившись на кучу костей. Не в силах пошевелиться, наполовину лишившись чувств, ты совершенно беспомощен перед сотнями Мясных Личинок, которые лезут на тебя и начинают пиршество. Твое приключение окончено.

192

Ты собрался было покинуть хижину, но тут углядел под кроватью какое-то оружие. Если хочешь прихватить что-нибудь с собой – 255. Если не хочешь, чтобы тебя сковывал лишний вес, и уйдешь без оружия – 263.

193

Проворно бросаешься на пол, и разряд энергии пролетает над твоей головой, врезавшись в стену пещеры за тобой (336).



194

В шкафах полно горшков, сковородок, мисок и ложек. Один шкаф заперт, и ты взламываешь его мечом. Там лежат личные вещи Гнома – серебряная флейта, деревянная палочка с вырезанными на ней рунами и раскрашенная синими и желтыми кольцами, старая засохшая роза и старая книга в кожаном переплете, озаглавленная «Секреты Жаб». Ты:

Подуешь во флейту? 74

Прочтешь руны на палочке? 345

Понюхаешь розу? 317

Прочитаешь книгу? 356

Оставишь чужое имущество в покое и вернешься обратно в туннель? 198

195

Твоя рука слишком окоченела и болит, чтобы удержать копье. С проклятиями швыряешь его в снег, достаешь меч другой рукой, чтобы сразиться с огромным белым зверем.

ЙЕТИ

Мастерство 11 Выносливость 12

Если победишь – 67.

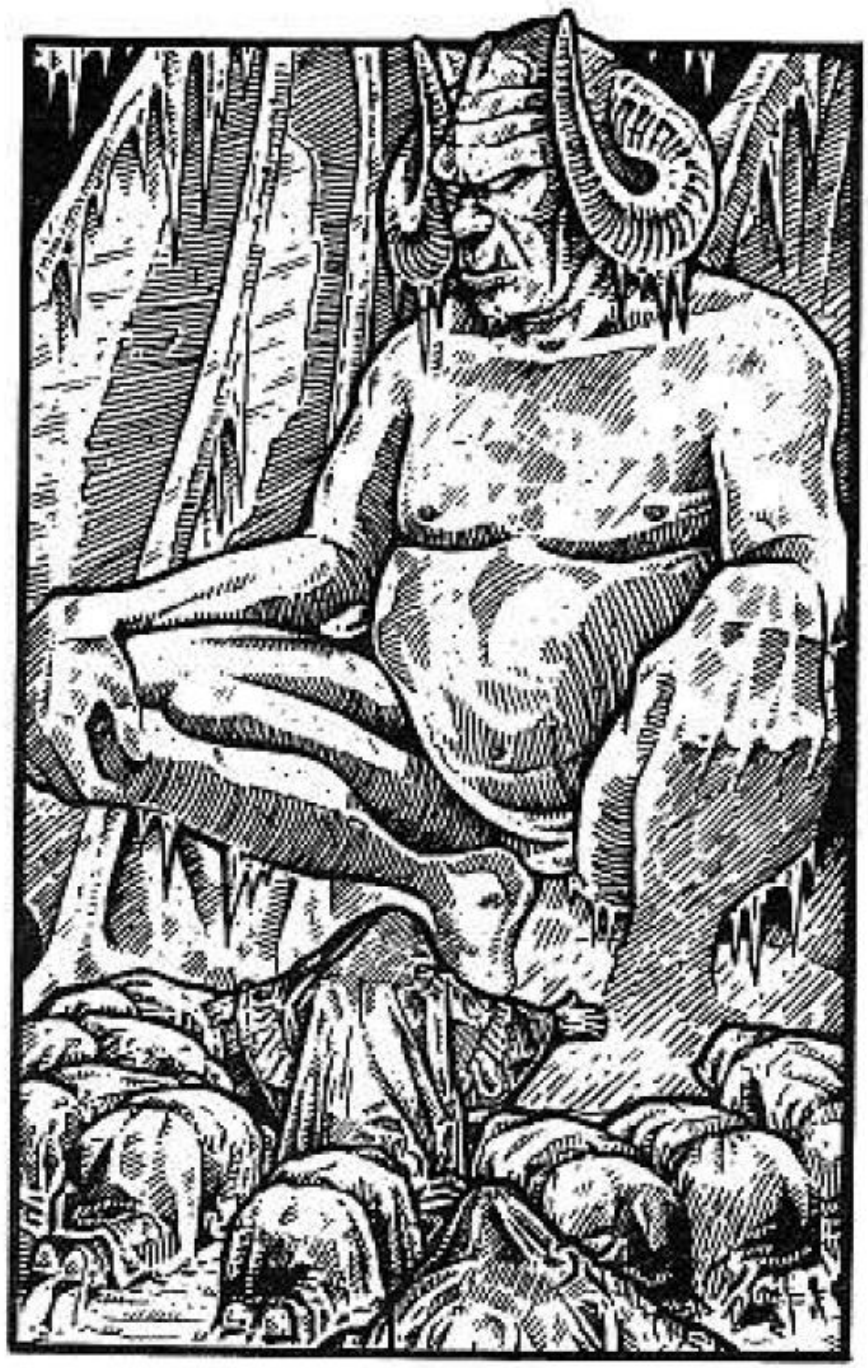
196

Стабб вытянул короткую соломинку и, кляня свою невезучесть, тянется к ручке. Стоило ему дотронуться до нее, как та ожила. гадюка обвивается вокруг руки Стабба и, прежде чем тот успел стряхнуть ее, погрузила клыки в его запястье. Он падает на колени, стиснув запястье другой рукой. Рэдсвифт быстро надсекает ранку и отсасывает яд – к счастью, Карлик обладает могучим здоровьем, и вскоре к нему возвращается достаточно сил, чтобы продолжать путь (20).

197

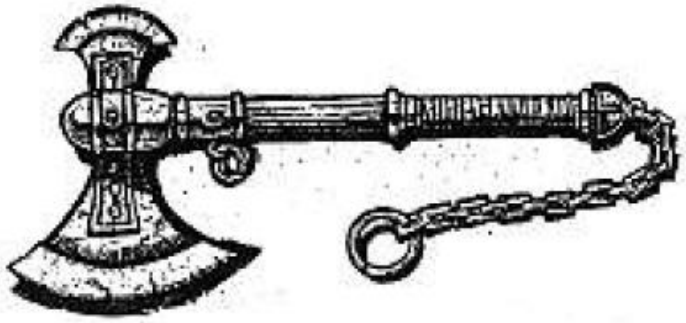
Ты упал в расщелину головой вниз, тяжело приземлившись на ледяной карниз примерно в десяти метрах внизу. Брось 1 кубик. Вычти результат из своей *Выносливости*. С помощью меча вырубаешь в стене расщелины упоры для рук и ног и поднимаешься наверх. Прокладывая дорогу в глубоком снегу, продолжаешь свои поиски (212).





198

В отдалении слышится какое-то песнопение, вскоре туннель оканчивается входом в большую пещеру. Распростершись на ледяном полу ниц перед ледяным изваянием в форме демона, возносят молитвы десять последователей Снежной Ведьмы в скрывающих лица капюшонах. Из пещеры ведут два выхода - один слева от тебя, а второй справа. Если на тебе плащ – 384. Если плаща на тебе нет – 260.



199

После приключения с Оборотнем ты никак не можешь опять заснуть. Ты рад, когда Стабб, отстояв вторую стражу, просит тебя сменить его. Остаток ночи проходит мирно, и утром вы можете продолжать свой путь в Каменный Мост (13).

200

Возможно, Зомби отвечал за кладовку, в которую и открывается дверь. Кувшины и бутылки всех форм и размеров выстроились вдоль стен, а на полу стоят штабеля ящиков и бочонков. Быстренько все обыскиваешь, но не находишь почти ничего интересного, разве что кувшин с толченым рогом минотавра, немного чеснока, коробку, полную зубов, кувшин маринованных хвостов ящериц и четыре крупных яйца дракона. Поскольку все в твой рюкзак не влезет, ты можешь взять только три предмета. Покинув комнату, возвращаешься на перекресток и отправляешься по туннелю прямо (150).

201

Ты заметил нависающую над рекой ветку и сумел ухватиться за нее одной рукой. Если у тебя есть щит, тебе придется сбросить его в реку (теряешь 1 *Мастерство*), иначе тебе не выбраться. Собравшись со всеми оставшимися у тебя силами, ты сумел вылезти на южный берег реки. Чувствуешь себя совершенно измотанным. Теряешь 2 *Выносливости*. Обругав Снежную Ведьму, отправляешься на восток, обратно к тому месту, где горит костер (50).

202

Миновав застывшие тела Волков, продолжаешь путь сквозь метель. Подъем становится круче и твой темп замедляется. 337.

203

Вытащивший короткую соломинку Стабб захихикал от удовольствия. Он сбрасывает старые сапоги и охотно натягивает волшебные эльфийские сапоги. Чтобы проверить их, он подпрыгивает на каменном полу, приземляясь абсолютно бесшумно. Горя нетерпением опробовать обновку, он направляется в туннель, шагая впереди вас с Рэдсвифтом (20).

204

Повалившись на пол, Эльф стаскивает свой капюшон. Видишь металлический ошейник на его шее, светящийся в полутьме.

- Ошейник покорности, - запинаясь от боли, говорит он. – Заставляет нас делать то, что она пожелает. Если я умру, он утратит свою силу, но она узнает и пошлет других узнать в чем дело. Эльфы, даже мы Горные Эльфы, не стали бы служить злой ведьме по собственной воле. Убей ее и освободи нас. Я не держу зла на тебя, за то, что ты напал на меня – ты ведь хотел как лучше. Возьми мой плащ для маскировки и иди по этому туннелю до развилки. Свернешь направо. Теперь мне надо отдохнуть.

Набрасываешь плащ себе на плечи и устраиваешь Эльфа поудобнее. Пожав ему руку, бегом устремляешься по туннелю (136).

205

На дальнем берегу реки ты заметил небольшое открытое пространство среди скал и деревьев. Что-то готовится на костре, можно увидеть поднимающийся дымок, но людей не видно – возможно, они заметили тебя первыми и спрятались. Река течет быстро и в этом месте она довольно узкая. Из реки торчат крупные камни, перепрыгивая по которым, теоретически, можно перебраться на тот берег. Если хочешь перейти реку – 268. Если решишь продолжать путь по речной долине – 115.



206

Целитель выглядит озабоченным:

- Тогда у тебя нет выбора, - говорит он, - ты должен отправиться к Огненной горе и взобраться на нее в одиночку. Здесь мы и попрощаемся. Удачи, надеюсь, ты справишься.

Пожимаешь Целителю руку и благодаришь за помощь. Затем, помахав на прощанье, протискиваешься через щель навстречу солнечному свету. Понимая, что эффект заклинания Смерти лишь временно приостановлен, ты направляешься на север быстрым шагом. Возле самого подножия горы уродливая тварь выскочила из-за скалы и вызвала тебя на бой. Это хобгоблин, и ты должен сразиться с ним.

ХОБГОБЛИН

Мастерство 6 Выносливость 7

Если победишь – 172.

207

Вскоре туннель резко поворачивает влево. Завернув за угол, видишь как на полу что-то блестит в тусклом свете. Наклоняешься и подбираешь круглую металлическую пластинку. Понадеявшись, что она может пригодиться, кладешь ее в карман. Вскоре после этого туннель вновь резко поворачивает влево, и вы быстро выходите на развилку. Посовещавшись, решаете, что лучше свернуть направо, чем идти прямо (259).

208

Когда Горный Эльф повалился на пол, его странный металлический ошейник прекратил светиться. Удивившись, что бы это значило, ты решил поспешить по туннелю дальше (241).

209

Чувствуя себя больным, ложишься на солнышке и вскоре засыпаешь. Час спустя ты просыпаешься, но лучше тебе не стало – на самом деле, ты чувствуешь себя еще хуже. До тебя доходит, что продавший тебе траву старик был никаким не целителем, а бесстыжим мошенником. Час, который ты проворонил, ожидая, пока подействует фальшивое лекарство, дорого тебе обошелся. Теряешь 3 *Выносливости*. Если хочешь вернуться к хижине травника – 27. Если предпочитаешь не тратить больше времени попусту и продолжить путь по речной долине – 205.

210

Чеснок заставил Снежную Ведьму отпрянуть, что дает тебе время подумать. Ты знаешь, что Вампира можно убить, лишь вонзив ему кол в сердце. Если у тебя есть палочка с вырезанными рунами – 34. Если ее у тебя нет – 10.

211

Подстегиваемый желанием отомстить, Стабб быстро одолел двух Троллей Холмов, а потом помог Рэдсвифту избавиться от оставшихся двух. Не останавливаясь, чтобы обыскать Троллей, он прямиком торопится к Каменному Мосту. Следуете за ним в деревню, где Стабба радостно встречают старые друзья. Однако вскоре становится ясно, что над Карликами повисла печаль. Несмотря на то, что они знают, что Тролли Холмов собирают силы для нападения на их деревню, Карлики утратили волю к борьбе, потому что их легендарный боевой молот был украден у короля Гиллибрана. Озабоченный утратой сородичами боевого духа, Стабб приглашает вас в таверну познакомиться с его другом Большеногим. От Большеногого вы узнали, что боевой молот унес орел, обронивший его над Темным Лесом.

- Значит, мы должны найти его. Большеногий, нам следует немедленно отправляться, - говорит Стабб, забыв о собственных проблемах. Он встает и протягивает вам руку. – Что ж, друзья, мне жаль, но я сейчас я не могу предложить вам свое гостеприимство. Надеюсь, вы понимаете.

Он выходит из таверны вместе с Большеногим, и это последний раз, когда ты видишь веселого старого Карлика. Рэдсвифт вздыхает и предлагает вам двоим прямо сейчас и отправиться к холмам Лунного Камня. Кроме того, добавляет он, ему надо сказать кое-что важное, и можно сказать, повезло, что Стабба с вами нет, и он этого не услышит. Заинтригованный словами Рэдсвифта, покидаешь с ним вместе Каменный Мост и направляешься на восток вдоль берега реки Красной. Не переставая высматривать патрули Троллей Холмов, спрашиваешь себя, что же именно Рэдсвифт должен тебе сказать. Но тут Рэдсвифт заметил троих Троллей Холмов, которые, укрывшись за деревьями слева от вас, натачивают свое оружие на камне. *Проверь Удачу*. Если повезло – 218. Если нет – 296.

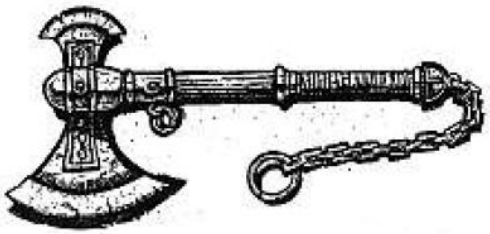


212

Поднимается ветер, швыряющий порывы снега тебе в лицо. Опустив голову, заходишь внутрь. Сквозь вой ветра внезапно доносится другой вой – волчий. Обнажаешь меч, пытаясь хоть что-то разглядеть сквозь летящий снег. Будто из ниоткуда пред тобой появляются два снежных волка, напружинившиеся перед прыжком. Не считая кроваво-красных глаз они совершенно белые. И тут один из них бросается на тебя. Сражайся с ними по очереди.

	Мастерство	Выносливость
Первый СНЕЖНЫЙ ВОЛК	7	8
Второй СНЕЖНЫЙ ВОЛК	7	7

Если победишь – 202.



213

Придя в себя, обнаруживаешь Рэдсвифта и Стабба лежащими на полу без сознания. Никаких признаков Мозгоеда. Попытавшись сесть, ты застонал – боль в голове почти невыносимая. Два твоих товарища, в конце концов, очнулись – им, очевидно, тоже паршиво. Они рассказывают, что Мозгоед затащил их в пещеру, и они были не в силах ему противиться. Осматриваешь пещеру и видишь вторую дверь в дальней стене напротив. В стенной нише также стоят два глиняных горшка, красный и серый. Ты:

Откроешь дверь? 176

Заглянешь в красный горшок? 101

Заглянешь в серый горшок? 344

214

Как только ты шагнул в туннель, позади тебя упала железная решетка, отрезая путь к отступлению. Провожатый громко расхохотался.

- Это каким же надо быть глупцом, чтобы решить, будто можешь обмануть меня, если всем на свете видно, что ты не носишь ошейника покорности. Ты в ловушке, чужак.

Тебе ничего не остается, только выяснить, что находится в конце туннеля (323).



215

Туннель выводит в небольшую пещеру, совершенно пустую, если не считать латунной чаши с желтой жидкостью и деревянным ковшом на ледяном постаменте. Если хочешь испить немного жидкости – 24. Если предпочитаешь покинуть пещеру, не пробуя жидкость – 56.

216

Быстро заряжаешь пращу и целишься в шар. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 282. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 375.

217

Красные листья вокруг тебя испускают сладкий запах, который ты счел весьма приятным. Ты расслабляешься и внезапно обнаруживаешь, что тебе трудно удержать глаза открытыми, хотя еще только ранний вечер. Тебе и невдомек, что ты прилег на сон-траву. Погружаешься в глубокий сон, полный живых и захватывающих сновидений. Опускается ночь, и проходит время, но ты не можешь проснуться. Луна потихоньку плывет через ясное ночное небо. Когда до зари остается всего несколько минут, некий крошечный образ потревожил твои сны, но, что именно, сказать трудно. Он постепенно становится все больше, пока пылающий образ не заполняет твое сознание. Птица с длинным клювом и изящным хохолком пытается вылететь из круга пламени. Целитель пытается разбудить тебя. Если ты сможешь сконцентрироваться и вспомнить имя этой птицы, которая служит символом силы Целителя, твой сон закончится, и ты сможешь пробудиться. Если ты считаешь, что это Феникс – 146. Если ты считаешь, что это Грифон – 228.

218

Тролли Холмов не заметили вас, и вы сумели проскользнуть (38).

219

Пролетев по воздуху, копье стукнуло в косматую грудь Йети. Тот заревел от боли, но не упал. Быстро обнажаешь свой меч, чтобы сразиться с разъяренным зверем.

ЙЕТИ

Мастерство 10 Выносливость 9

Если победишь – 67.

220

Осторожно ступая между следами, ты ждешь, что вот-вот случиться что-то жуткое. Однако ничего не происходит до тех пор, пока ты не вздрогнул от громкого чиха Стабба. Брось 1 кубик. Если выпало 1 или 2 – 94. Если выпало 3 или 4 – 326. Если выпало 5 или 6 – 107.



221

Возле входа в другую пещеру туннель резко сворачивает вправо. Из пещеры доносится мягкая музыка струнного инструмента. Заглянув внутрь, видишь, что вход частично закрыт старой подранной звериной шкурой, из под которой виднеется нижняя часть тела мужчины в зеленых и фиолетовых чулках и красных тапочках с острыми носами. Если хочешь откинуть звериную шкуру и войти в пещеру – 303. Если продолжишь идти по туннелю – 111.

222

Ты сумел выбраться из дупла, но часть Мясных Личинок прицепилась к твоему телу. Брось 1 кубик, чтобы узнать, сколько их вгрызлось в твою плоть, и вычти за каждую по 1 *Выносливости*. Если ты еще жив – 242.

223

Вскоре существо уже возвышается над тобой, и у него появилась грубая белая кожа рептилии. Шея вытягивается, на ней сидит огромная голова с дымящимися ноздрями, из спины вырастают крылья. Пред тобой древний белый дракон. Если на тебе надето медное кольцо – 313. Если у тебя нет медного кольца, ты должен сражаться с могучим зверем, не сходя с этого места.

БЕЛЫЙ ДРАКОН

Мастерство 12 Выносливость 14

Помимо обычной атаки дракона, бросай каждый ход кубик за его замораживающее дыхание. Если только на тебе нет золотого кольца, результат 1 или 2 уменьшит твою Выносливость еще на 2. Результат 3-6 означает, что ледяной порыв пролетел мимо. Если победишь – 139.



224

Стоило тебе приступить к чтению, как письмена на свитке начали выцветать. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 147. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 396.

225

Метель сурово обошлась с тобой. Ты обморозил правую руку, которая теперь очень ослабла. Отныне тебе предстоит сражаться левой рукой. Теряешь 3 *Мастерства* и 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – 174.

226

По тебе промазали сразу и дротик, и кнут, и ты смог убежать через туннель (137).



227

Темный Эльф – великолепный стрелок. Стрела впилась тебе в плечо, вырвав у тебя крик боли. Теряешь 2 *Выносливости*. Стабб быстро перехватывает весла и продолжает грести к дальнему берегу. Однако вы все еще в пределах досягаемости стрел Темного Эльфа. Натянув лук, он стреляет еще раз. *Проверь Удачу*. Если повезло – 32. Если нет – 239.

228

Образ птицы начинает таять, и его место вновь занимают яркие сны. Ты не сумел узнать легендарную птицу, которой так восхищается Целитель, и он больше не считает тебя достойным своей помощи. Когда загорается заря, ты все еще крепко спишь, и твоя возможность одолеть заклинание Смерти улетучилась. Начинается новый, прекрасный день, но ты его уже не увидишь. На вершине Огненной горы стервятников ждет новый обед.

229

Температура ощутимо ниже нуля, и завывающая метель промораживает тебя до костей. Пробиваешься вперед сквозь высасывающий из тебя силы буран – теряешь 2 *Выносливости*. Если ты все еще хочешь идти сквозь метель – 387. Если предпочитаешь выкопать в снегу укрытие при помощи меча – 281.

230

Вода выглядит достаточно безобидно, но тебе вовсе не хочется промокнуть и заболеть. Накрываешь голову щитом и проходишь под мягким водопадом. Перебравшись, бросаешь щит своим товарищам, и вскоре вы вновь продолжаете путь (339).

231

Тяжело дыша, восходишь на вершину холма. Теряешь 1 *Выносливость*. Чувствуя себя измотанным, стоишь и озираешься кругом. Холм понижается в ущелье, которое идет с востока на запад. Мелено спускаешься с холма в ущелье и поворачиваешь налево. Спустя какое-то время видишь вход в пещеру на полпути вверх на левой стене ущелья. Если хочешь вскарабкаться к пещере – 170. Если продолжишь идти по ущелью – 377.

232

Иллюзионист заорал от боли, когда твой меч вспорол ему бок. Он падает на пол, а два других образа истаивают. Но когда ты становишься над ним, он начинает хохотать и встает – его рана полностью исцелилась. Если хочешь пронзить его мечом еще раз – 261. Если хочешь попытаться разбить его призму – 72.

233

Вожак медленно кивает головой. Он поверил в твой рассказ и делает остальным знак продолжать движение. Смотришь вслед удаляющимся Кентаврам и, облегченно вздохнув, вы все вместе направляетесь к Каменному Мосту (278).



234

Тщательно прицелившись между железными прутьями, бросаешь свой кинжал в деревянную шишечку. *Проверь Удачу*. Если повезло – 120. Если нет – 132.

235

Твоим глазам предстает вмороженный в ледяную стену открытый сундук, полный золота и украшений. Начинаешь скалывать лед, чтобы добраться до сундука. Первым, что ты подобрал, был золотой идол, но внезапно он выпрыгнул из твоих рук и превратился в золотого воина – стража, оставленного охранять сокровища.

СТРАЖ

Мастерство 9 Выносливость 9

Если победишь – 171.



236

Твои друзья напрягали все свои силы, но так и не смогли прижать твою руку к двери. Сила кинжала вновь заставила твою руку повернуться и на этот раз вонзить лезвие тебе в бок. Теряешь 1 *Мастерство* и 4 *Выносливости*. Если ты еще жив, твои друзья снова пытаются воткнуть кинжал в дверь. *Проверь Удачу*. Если повезло – 6. Если нет – 35.

237

Крепко обхватив рукоятку, тянешь меч. Он освобождается на удивление легко. Ты выбрал Меч Скорости, почти невесомый, но сильный и острый меч. Прибавь 1 *Мастерство*. Если хочешь порыться в рюкзаке Орка – 354. Если хочешь выйти прямо через туннель напротив – 221.

238

Стрела Эша на волосок разминалась с пикирующим Ястребом Смерти. Прежде чем он успевает выстрелить еще раз, Ястреб Смерти атакует тебя.

ЯСТРЕБ СМЕРТИ

Мастерство 4 Выносливость 5

Если ты сумеешь пережить два *Раунда Боя* – 105.

239

Даже такое расстояние не помеха меткости Темного Эльфа. Стрела болезненно погружается в твое бедро. Теряешь 2 *Выносливости*. Стабб гребет так яростно, что вы достигаете дальнего берега раньше, чем Темный Эльф успевает выстрелить еще раз. Выпрыгиваете из лодки, показываете Темному Эльфу все, что вы о нем думаете, и отправляетесь на юг, через Равнину Варваров к Каменному Мосту (278).

240

Ты едва сумел отпрыгнуть от направленного в тебя кинжала. Стоишь, ноги врозь, готовый голыми руками сразиться с разъяренным Гоблином.

ГОБЛИН

Мастерство 5 Выносливость 5

Поскольку ты сражаешься без меча, то должен в каждом раунде отнимать 3 от своей *Силы Атаки*. Если победишь – 43.

241

Туннель раздваивается, и ты должен быстро решить, куда пойти. Из правого ответвления доносится топот бегущих ног. Если хочешь побежать в левое ответвление – 321. Если вместо этого ты направишься в правое ответвление, чтобы встретить лицом к лицу бегущих к тебе – 145.

242

Вытаскиваешь въевшихся в твое тело отвратительных Личинок и давишь их каблуком. Сообразив, что вряд ли Целитель будет жить в дупле, продолжаешь идти вдоль речной долины (119).

243

Выжидаешь, пока Морозный Великан не повернется к тебе спиной, а затем бегом пересекаешь его логово. Ты достигаешь следующего туннеля прежде, чем медлительный Великан сообразил, что происходит, но продолжаешь бежать, не останавливаясь (338).

244

Твой меч уже опускался на шар, когда из него вылетел разряд энергии, обхвативший твой клинок. Обжигающая боль промчалась по твоей руке, а образ Снежной Ведьмы расхохотался над твоей неудачной попыткой одолеть ее. Ты не можешь выпустить рукоять меча, и нарастающая сила разряда швыряет тебя на колени. Перед глазами все темнеет, но тебе уже не очнуться. Твое приключение окончено.

245

Оба кинжала по тебе промазали, пролетев по обеим сторонам головы. Прибавь 1 *Удачу*. Бежишь, даже не останавливаясь, чтобы оглянуться (29).

246

Внутри пещеры так темно, что ты едва видишь поднесенную к лицу ладонь. Шагая на ощупь, обо что-то спотыкаешься. *Проверь Удачу*. Если повезло – 133. Если нет – 178.

247

Разломив буханку пополам, к своему удивлению находишь внутри железный ключ. Прибавь 1 *Удачу*. Кладешь ключ в карман, передумываешь есть этот хлеб и отправляешься в туннель напротив (221).

248

Придя в себя, обнаруживаешь, что Рэдсвифт и Стабб ухаживают за твоими ожогами.

- И сказать бы тебе, что я предупреждал, - саркастично заметил Рэдсвифт. Пытаешься встать, но боль слишком сильная.

- Придется отдохнуть здесь, - говорит с озабоченным видом Стабб. – Да только Гоблины Снежной Ведьмы нас скоро найдут.

Тебе ничего не остается, как снова лечь. *Проверь Удачу*. Если повезло – 28. Если нет – 332.



249

Крепко сжав древко, отводишь руку назад и швыряешь копье в рычащего Йети. Брось 1 кубик. Если выпало 1 – 157. Если выпало 2 или больше – 219.

250

Крепко ухватившись за древко копья, тянешь со всей мочи. Копье не выходит, а твое сознание наполняется ужасными образами, заставляющими тебя закричать от ужаса. Выпускаешь копье, но образы не исчезают, терзая твое сознание. Теряешь 1 *Мастерство*. Если хочешь порыться в рюкзаке Орка – 354. Если хочешь выйти через туннель напротив – 221.

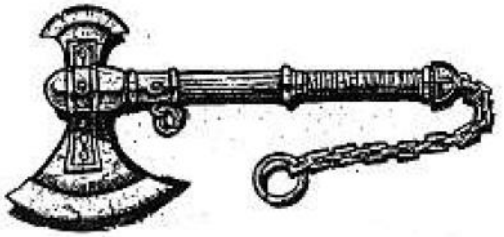
251

Ты проспал всего два часа, когда ночную тишину разорвал разбудивший тебя зловещий вой. Видишь, как Рэдсвифт сразу же принялся подбрасывать в костер хворост, а к нему подбежал Стабб, готовый к бою. Вдруг слышишь, как позади тебя хрустнула веточка, и, обернувшись, видишь крупного зверя, собирающегося на тебя прыгнуть. Длинные волосы и острые зубы блестят в свете костра, и ты понимаешь, что это оборотень. Ты должен сразиться с ним.

ОБОРОТЕНЬ

Мастерство 8 Выносливость 10

Если победишь – 199.



252

С левой стороны ущелья видишь дерево с веревочной лестницей. Посмотрев вверх, можно разглядеть деревянную хижину, почти полностью укрытую среди ветвей. Если хочешь подняться по лестнице в древесный домик – 398. Если предпочитаешь продолжить путь по ущелью – 92.

253

Взяв щит, вы высвободил ярость элементаля воздуха. К счастью ты помнишь слова со свитка, и произносишь их, когда Элементаль приближается. Тот исчезает столь же стремительно, как и появился, и вновь все тихо. Вешаешь щит на руку (прибавь 1 *Мастерство*), и вы все вместе возвращаетесь по туннелю мимо последней развилки (135).



254

Застонав от боли, пытаешься встать. Посмотрев вверх, чтобы оценить, с какой высоты ты упал, видишь к своему смятению две глазеющих на тебя уродливых рожи. Тебе сбрасывают веревку и приказывают подниматься, предварительно швырнув свой меч наверх, к гоблинам. Деваться тебе из ямы некуда, и ты неохотно подчиняешься приказам. Когда ты уже собирался подниматься, то заметил, что веревку держат оба Гоблина. Если хочешь подниматься – 276. Если хочешь резко дернуть за веревку, чтобы стащить Гоблинов в яму – 314.



255

Прежде чем покинуть хижину, ты берешь боевой молот и копье (263).

256

Ты успел обнажить меч как раз вовремя, чтобы отбиться от пикирующего Человека-птицы. Тот чуточку отлетает в сторону, но разворачивается для новой атаки.

ЧЕЛОВЕК-ПТИЦА

Мастерство 12 Выносливость 8

Если победишь – 18.

257

Тебя несет вниз по склону, но вскоре лавина теряет скорость, попав в овраг. К счастью, тебя не погребло под снегом, и хоть голова у тебя идет кругом, ты в состоянии сесть. Теряешь 1 *Мастерство*. Продолжая чувствовать головокружение, встаешь и начинаешь подъем заново (363).



258

Подойдя к тебе, Целитель кладет руки тебе на лоб. Пробормотав несколько незнакомых слов, он отходит.

- Следующие стадии обратного процесса также опасны, но опасность можно уменьшить, если у тебя есть определенные предметы. Моя помощь отныне будет ограничена, поскольку тебе придется отправиться в иное место, чтобы окончательно разбить заклинание Смерти. Пожалуйста, следуй за мной.

Целитель углубляется в пещеру, подведя тебя к краю ямы. Света почти нет, и тебе приходиться напрягать глаза, чтобы различить силуэт Целителя.

- Через яму перед тобой переброшено бревно, и ты должен перейти по нему, чтобы попасть во внутреннюю пещеру. Естественно, что перейти по нему было бы легче, если бы ты видел, куда идешь. Есть ли у тебя свеча? – Спрашивает Целитель.

Если у тебя есть свеча и огниво – 54. Если этих предметов у тебя нет – 343.

259

Возле левой стены туннеля видите большой железный ларец с латунной ручкой в виде змеи. Поскольку никто не вызвался добровольцем открыть ларец, вы тянете жребий. Брось 1 кубик. Если выпало 1 или 2 – 73. Если выпало 3 или 4 – 196. Если выпало 5 или 6 – 353.

260

Глубоко вздохнув, направляешься обычным шагом через пещеру к туннелю справа от тебя (370).



261

Иллюзионист и не пытается заблокировать твой меч, опускающийся на него. Вместо того, чтобы сразить Иллюзиониста, меч натыкается на невидимый барьер и раскалывается, оставив у тебя в руках рукоятку да короткий обломок лезвия. Теряешь 1 *Удачу* и 1 *Мастерство*. Единственное, что тебе еще остается, это попытаться схватить вероятный источник силы Иллюзиониста – призму. 72.



262

Пока ты пытаешься встать, Снежная Ведьма сосредоточилась на Рэдсвифте и Стаббе. Их металлические ошейники сжались, и они оба схватились за горло, широко раскрывая рты. Ты выкрикиваешь оскорбления Снежной Ведьме, насмехаешься над ее трусливой расправой над беззащитными рабами, вызываешь ее на бой – любой, какой она пожелает. Рассмеявшись, она произносит:

- Хоть я и побила тебя, но я люблю игры. Я сыграю!

Она выпускает Рэдсвифта и Стабба и замолкает, явно замышляя какую-то дьявольскую пакость. Неожиданно из туннеля напротив раздаются шаркающие шаги. В пещеру входят Эльф и Карлик. Они выглядят почти неотличимыми от Рэдсвифта и Стабба, но пустой взор и нездоровый белый цвет кожи выдают в них зомби. Снежная Ведьма велит тебе сражаться с ними, пока она изобретает игру. Зомби ковыляют к тебе, и ты вынужден сражаться с ужасными копиями своих друзей.

	Мастерство	Выносливость
ЗОМБИ КАРЛИК	8	9
ЗОМБИ ЭЛЬФ	9	9

Сражайся с двумя Зомби одновременно. В каждом Раунде Боя они оба атакуют тебя, но ты должен выбрать, кого из них атакуешь. Выбранного Зомби атакуешь как в обычном бою. Против второго Зомби ты делаешь Бросок Атаки, но если твоя *Сила Атаки* окажется больше, ты не наносишь ему ранений – ты просто парировал его удар. Само собой, если его *Сила Атаки* окажется больше твоей, тебя-то он ранит. Если победишь – 23.



263

Вновь выйдя на глубокий снег, продолжаешь подниматься по горному склону, следуя за следами на снегу (190).

264

Горный Эльф смотрит на тебя и улыбается.

- Вот теперь ты дело говоришь. Убей ее и освободи нас. Вот, возьми для маскировки мой плащ и иди по этому туннелю до развилки. Там свернешь направо. Удачи.

Пожимаешь Эльфу руку и убегаешь в туннель (136).

265

Короткая соломинка досталась Рэдсвифту. Он с улыбкой сбрасывает старые сапоги и натягивает волшебные эльфийские сапоги. Теперь он шагает по коридору, не производя ни малейшего шороха. Вы со Стаббом следуете за ним, слегка позеленевшие от зависти (20).



266

Стоило тебе шагнуть в туннель, как позади тебя упала железная решетка, отрезающая путь назад. Поднять ее невозможно, и тебе не остается ничего другого, как выяснить, что находится на другом конце туннеля (323).

267

Выжидаешь, пока Гном и Неандерталец отвернутся, затем быстро пробегаешь мимо входа в пещеру и дальше по туннелю (198).

268

Камни скользкие и далеко друг от друга. В твоем теперешнем состоянии прыгать с камня на камень нелегко. Брось 1 кубик. Если выпало 1, 2 или 3 – 124. Если выпало 4, 5 или 6 – 162.

269

Вскоре ты возвращаешься к резной каменной плите и решаешь подняться по каменным ступеням, ведущим в пещеру (75).

270

Снежная Ведьма вновь вглядывается в тебя, прежде чем прийти к решению. На этот раз она называет: «Звезда»! Ужас сковывает твое лицо, когда ты разжимаешь кулак, демонстрируя квадратную пластину. Снежная Ведьма хохочет, а из ее шара бьет еще один разряд энергии. Он бьет тебя в грудь, убивая наповал. Твое приключение окончено.

271

Покачав головой, Целитель предупреждает тебя, что следующая стадия будет для тебя очень трудной. Затем он говорит тебе идти впереди него (154).



272

Кентавр неожиданно присел на задние ноги и бросился вперед, швырнув в тебя копьем. Остальные Кентавры последовали его примеру и атаковали Рэдсвифта и Стабба. Размышлять некогда – надо защищаться от Кентавра-разбойника.

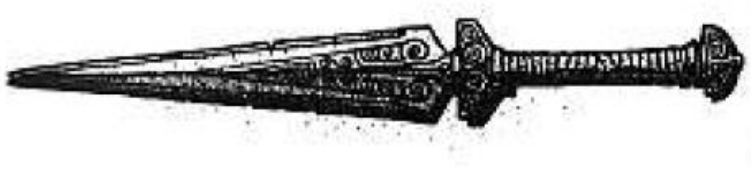
КЕНТАВР

Мастерство 10 Выносливость 10

Если победишь – 76.

273

Ты едва успел вскарабкаться на дальний берег, когда мост обрушился в реку. Эш понукает тебя следовать за ним как можно быстрее по уходящей от моста и ведущей вверх по склону холма тропинке (85).



274

Горный Эльф скептически смотрит на тебя и говорит:

- Никто с добрым сердцем не пожелал бы присоединиться к Снежной Ведьме. Я здесь только из-за этого! – Отбросив капюшон, Эльф обнажил металлический ошейник на шее, светящийся в полутьме. – Только ошейник покорности заставляет меня служить ей, - продолжает он убитым голосом.

Если хочешь подтвердить свое желание присоединиться к Снежной Ведьме – 22. Если переменишь свою историю и скажешь Эльфу, что собираешься убить ее – 264.

275

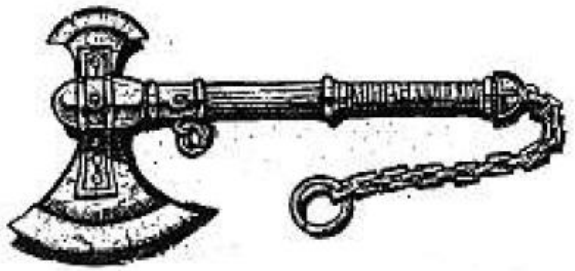
Полный решимости выяснить тайну шара, держишь его в вытянутых руках. Тепло от шара начинает ползти по рукам вверх, и вскоре ты уже весь светишься, чувствуя себя теплее, чем в последние несколько недель. Прибавь 3 *Выносливости* и 1 *Удачу*. Заверяешь Рэдсвифта и Стабба, что этот энергетический шар обогреет и их, и они, нервничая, передают его друг другу. В приподнятом настроении кладете шар обратно на пол и продолжаете идти по туннелю (166).

276

Ухватившись за веревку, выбираешься из ледяной ямы. Гоблины одеты в меха и носят блестящие металлические ошейники. Они жестами велят тебе шагать обратно в туннель, подкрепляя свои распоряжения остриями кинжалов. Ты понимаешь, что если не попытаешься сбежать – тебе конец. Если хочешь сразиться с Гоблинами голыми руками – 39. Если просто попытаешься убежать – 102.

277

Эш достаточно силен, чтобы удержаться на веревочном мосту, но он не может дотянуться до тебя. Тебя сбросило в воду и унесло течением. Ты слишком слаб, чтобы выжить в бурунах и стремнинах, и твое приключение окончено.





278

Быстро продвигаясь по равнине, вы не встретили ни одного злого существа. К востоку от вас виднеется запретный силуэт Огненной горы, тянущийся в небо.

- А интересно, Колдун все еще правит глубинами Огненной горы? – Пытливо спрашивает Стабб.

Ты как раз собирался ответить, когда увидел кого-то, идущего в вашем направлении. Обнажаешь меч, но когда незнакомец подходит поближе, становится ясно, что это маленький старичок с мешком на плече. Остановившись перед вами, он молвил:

- Отложи-ка этот меч, ведь убивать меня нет никакого смысла. Единственное, что у меня есть, это информация, а она стоит денег. Заплатите мне 2 Золотых, и вы не пожалеете.

Если хочешь заплатить старику за информацию – 69. Если предпочтешь проигнорировать его и продолжить идти на юг – 348.



279

Иллюзионист выдергивает кинжал из твоей раны, и все три образа готовятся вновь атаковать тебя. Решаешь наотмашь рубануть все три образа, надеясь попасть тем самым и по настоящему Иллюзионисту. *Проверь Удачу*. Если повезло – 232. Если нет – 127.

280

Ты видишь нависающую над водой ветку, но ухватиться за нее у тебя не получается. Река несет тебя дальше, пока не выносит в небольшую бухточку, где ты обретаешь желанный отдых. Если у тебя был щит, значит он утонул (теряешь 1 *Мастерство*). Ты наглотался воды и совершенно обессилел – сил тебе хватает ровно на то, чтобы выбраться из реки на южный берег. Теряешь 4 *Выносливости*. Проклинаешь свое невезение и отправляешься на восток, назад к тому месту, где горел костер (50).

281

Торопливо вырубаешь ледяные блоки из горного склона и строишь самодельное иглу. Едва ты успел забраться внутрь, когда буран со всей яростью обрушился на склон. Иглу сохраняет тепло твоего тела, согревая тебя. Однако тебе необходимо съесть две Еды, чтобы восстановить силы после утомительной ходьбы и усилий по строительству иглу (это не восстановит твою Выносливость). Спустя час буран стихает, и ты выбираешься из укрытия продолжать свои поиски (169).

282

Железный шарик летит точно в цель. Когда он ударяет шар Снежной Ведьмы, оттуда в твоем направлении выстреливает разряд белого света. *Проверь Удачу*. Если повезло – 193. Если нет – 84.

283

Глубоко вдохнув, тихонько проскальзываешь позади изваяния к туннелю напротив (370).

284

Ты пролетел всего несколько метров, упав на покрытый травой скальный выступ. Продолжаешь нелегкое восхождение и вот ты уже достиг вершины горы, покрытой странной красной растительностью. После долгого восхождения присаживаешься отдохнуть и подождать восхода (217).

285

Дверь открывается в очередной туннель, ведущий во тьму. Стабб начинает ныть, что устал и проголодался, поэтому решаете присесть и отдохнуть. Если у тебя еще есть три порции Еды, одну съедаешь сам и по одной отдаешь Рэдсвифту и Стаббу. Отдохнув полчаса, вновь отправляетесь в путь, и, в конце концов, туннель выходит на Т-образную развилку. Если хочешь пойти налево – 298. Если хочешь пойти направо – 135.

286

Единственное имущество Варвара, представляющее интерес, это гравированный медный браслет и кожаный кошель с тремя серебряными наконечниками для стрел. Забираешь наконечники и рассматриваешь гравировку на браслете. Из всей гравировки тебе едва удается разобрать фразу «Сила это Мощь». Если хочешь надеть браслет – 293. Если предпочитаешь положить его в карман и продолжить идти по ущелью – 319.

287

Если твоя *Выносливость* 10 или меньше – 151. Если твоя Выносливость больше 10 – 82.



288

Вскоре туннель приводит в следующую пещеру, где огромный белобородый дядька в белых мехах ставит деревянный сундук на высокую полку. Это морозный великан. Из его логова есть только один другой выход – туннель в противоположной стене. Если хочешь промчаться через его логово в противоположный туннель – 243. Если хочешь атаковать великана – 112.



289

Присаживаешься отдохнуть от напряжения последних событий. Стабб отправился на поиски съестного, а Рэдсвифт разводит костер. Уплываешь в желанный глубокий сон. Прибавь 2 *Выносливости*. Час спустя просыпаешься от лязга сталкивающихся мечей. Вскочив на ноги, видишь Рэдсвифта, бьющегося с кем-то в черном плаще с капюшоном. Когда противник оборачивается, узнаешь в нем темного эльфа, естественного врага Рэдсвифта и его друзей лесных эльфов. Подбегаешь, чтобы помочь другу, но твоя помощь уже не нужна. Рэдсвифт делает выпад вперед, и с врагом покончено.

- Чья была замечательная идея подождать лодочника? – С кривой усмешкой спрашивает Рэдсвифт.

Не желая развивать эту тему, вызываешься обыскать Темного Эльфа. В кошеле на поясе находишь стеклянный флакон с зеленой жидкостью. Рэдсвифт вынимает пробку, нюхает ее, но не может опознать запах. Если хочешь глотнуть жидкости – 158. Если предпочитаешь вылить ее на землю – 173.

290

Выходишь из пещеры и сворачиваешь налево, обратно в туннель, грызя на ходу пирог. Он черствый и практически безвкусный, но хоть какую-то энергию восстанавливает. Прибавь 1 *Выносливость*. 198.

291

Снежная Ведьма долго смотрит на тебя, прежде чем сделать выбор. На этот раз она говорит: «Звезда». С улыбкой разжимаешь кулак, показывая круглую металлическую пластину. Ты перехитрил ее, и она знает, что это значит. Белый дым начинает заполнять шар, и внезапно он раскалывается, а образ Снежной Ведьмы полностью исчезает. Пещеру наполняет ее пронзительный вопль, но с ней покончено. Ваша троица на радостях хлопает друг друга в ладони. Однако зловещий грохот похоронил вашу недолгую радость. Земля под ногами задрожала, а в ледяных стенах появились огромные трещины. Крыша начала оседать. Если ли шанс избежать обещанного Снежной Ведьмой? *Проверь Удачу*. Если повезло – 3. Если нет – 358.



292

Морозный Великан поворачивается к тебе с поднятым над головой деревянным сундуком. Взрыкнув от усилия, он швырнул сундук в тебя. *Проверь Удачу*. Если повезло – 93. Если нет – 357.

293

Браслет зачарован волшебной силой. Прибавь 1 *Мастерство*. Понимаешь, что должен поторапливаться, пока заклинание Смерти не вступило в последнюю стадию (319).

294

Сила Элементаля подхватывает тебя и швыряет об стену, но к счастью, основную силу удара принял на себя твой рюкзак. Теряешь 2 *Выносливости*. Если ты еще жив – 372.

295

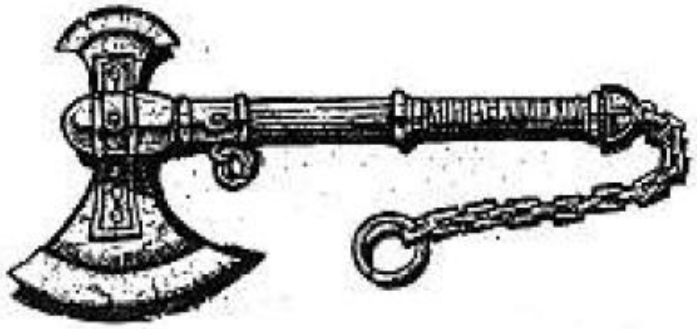
Никто из поклонников не заподозрил, что ты – чужак, и ты без проблем прошел через их храм, выйдя в другой туннель (137).

296

Один из Троллей Холмов поднял взгляд и увидел, как вы идете мимо. Он издает тревожный клич, и из-за деревьев выбегают трое Троллей. Ты должен сразиться с двумя из них.

	Мастерство	Выносливость
Первый ТРОЛЛЬ ХОЛМОВ	8	9
Второй ТРОЛЛЬ ХОЛМОВ	9	9

Сражайся с ними одновременно. В каждом Раунде Боя они оба атакуют тебя, но ты должен выбрать, кого из них атакуешь. Выбранного Тролля Холмов атакуешь как в обычном бою. Против второго Тролля ты делаешь Бросок Атаки, но если твоя Сила Атаки окажется больше, ты не наносишь ему ранений – ты просто парировал его удар. Само собой, если его Сила Атаки окажется больше твоей, тебя-то он ранит. Если одолеешь обоих Троллей – 164.





297

Когда ты приближаешься к саркофагу, зловещий женский смех заполняет помещение. Из саркофага медленно встает прекрасная женщина в белых мехах, и когда она улыбается, видишь красноречивые клыки – с ужасом понимаешь, что снежная ведьма – вампир! Если у тебя есть чеснок – 210. Если чеснока у тебя нет – 60.



298

Туннель вскоре заканчивается тупиком. На вбитом в тупиковую стену гвозде висит украшенный щит. Если ты хочешь взять щит – 183. Если вы просто развернетесь и пройдете по туннелю мимо последней развилки – 135.

299

Кивнув головой, он велит тебе следовать за ним. Подойдя к левому выходу, он указывает туда и говорит, что покои Снежной Ведьмы находятся в конце этого туннеля. Если хочешь войти в туннель – 214. Если предпочитаешь обнажить меч и напасть на него – 156.

300

Вдохнув, уверенно шагаешь через пещеру, надеясь не привлечь внимания. Проходишь позади изваяния к туннелю напротив. *Проверь Удачу*. Если повезло – 295. Если нет – 370.

301

Становишься на колени и вдоволь пьешь холодной водицы. Однако водопой был отравлен, и вскоре ты уже хватаешься за живот, почувствовав действие яда. Теряешь 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – 96.

302

Голова у тебя закружилась, в глазах двоится. Ковыляешь к краю ущелья, скользя и спотыкаясь на камнях. Когда твои ноги уже не могут удерживать твой вес, падаешь лицом вниз, чтобы уже не подняться. Заклинание Смерти Снежной Ведьмы окончательно вступило в силу. Твое приключение окончено.



303

Это менестрель. Одетый в клетчатую зелено-фиолетовую тунику поверх чулок, он не прекращает играть на лютне несмотря на твое вторжение. Кроме него в пещере есть только два больших глиняных горшка. Ты:

Нападешь на Менестреля? 316

Заговоришь с ним о музыке? 80

Вежливо кивнешь и пойдешь по туннелю дальше? 111

304

Когда ты пробегал мимо шара, оттуда выстрелил разряд белого света, поразив тебя в спину. Если твоя *Выносливость* 10 или меньше – 44. Если она больше 10 – 186.

305

Раненный Горный Эльф взмолился о пощаде. Если хочешь прикончить его – 351. Если хочешь его пощадить – 204.

306

Выбираешься из пещеры, обогащенный знанием, что Целитель в ней не живет (355).

307

Иллюзионист громко расхохотался – твой меч всего лишь рассек один из его образов, а вот его кинжал вонзился тебе в плечо. Теряешь 2 *Выносливости*. 279.

308

Можно сказать, повезло – обморозил ты левую руку. Тем не менее, метель взяла свою дань – теряешь 1 *Мастерство* и 3 *Выносливости*. Если ты еще жив – 174.



309

Выдернув меч из трупа Мозгоеда, слышишь, как застонали потихоньку приходящие в себя твои товарищи. Они объясняют, что Мозгоед затянул их в пещеру, и они были не в силах сопротивляться. Осматриваешь помещение и находишь в противоположной стене дверь. Также в стенной нише стоят два глиняных горшка, красный и серый. Ты:

Откроешь дверь? 176

Заглянешь в красный горшок? 101

Заглянешь в серый горшок? 344

310

Пока ты идешь вдоль края расщелины, начинает завывать ветер, швыряя порывы снега тебе в лицо. Опускаешь голову и шагаешь навстречу ветру. Неожиданно видишь впереди за завесой снега какую-то тень – огромный волосатый мамонт стоит перед тобой с угрожающе загнутыми бивнями. Громко затрубив, он идет в атаку.

МАМОНТ

Мастерство 10 Выносливость 11

Если победишь – 47.



311

Туннель оканчивается на краю ямы, из которой пытается выбраться, но все время соскальзывает назад Карлик. Пол ямы покрыт большими кусками льда, свалившимися из шахты над ямой. Одна льдина падает Карлику на плечи, и когда он кувырком летит на пол, сверху доносятся вопли восторга. Увидев тебя, Карлик прокричал:

- Да будешь ты проклят, незнакомец, если не поможешь мне. Я вижу, что ты не носишь ошейника.

Если хочешь помочь Карлику выбраться из ямы – 376. Если предпочитаешь проигнорировать его мольбы и вернуться назад на развилку – 57.

312

Вытащив лозу на свет, видишь, что она кишмя кишит отвратительными мясными личинками, тычущимися своими слепыми головами во все стороны в поисках живой плоти, в которую можно зарыться. Выпускаешь лозу, но одна из Личинок заползает тебе на тыльную сторону ладони. К счастью ты сумел ее стряхнуть и растоптать. Прибавь 1 *Удачу*. Вряд ли ты найдешь Целителя в дуплистом пне, поэтому решаешь продолжить путь по речной долине (119).

313

Пока Белый Дракон готовится напасть, яростно трешь медное кольцо. Перед тобой начинает возникать воин. Брось один кубик, чтобы узнать, кого ты призвал.

ВЫПАЛО	ВОИН	Мастерство	Выносливость
1	Рыцарь	9	10
2	Варвар	8	8
3	Карлик	7	6
4	Эльф	7	5
5	Ниндзя	6	6
6	Топорщик	6	7

Сначала с Белым Драконом будет сражаться призванный воин.

БЕЛЫЙ ДРАКОН

Мастерство 12 Выносливость 14

Если воин победит, он сразу же исчезнет (139). Если воин проиграет, продолжать бой придется тебе. Если победишь – 139.

314

Со всей силы дергаешь за веревку, надеясь, что Гоблины и впрямь настолько глупы, как выглядят. *Проверь Удачу*. Если повезло – 188. Если нет – 86.



315

Лодочник аж подпрыгнул.

- За 10 Золотых, я вас до самого Клыка отвезу – забирайтесь!

Платите жадному лодочнику запрошенную цену, и он быстро перевозит вас через реку. Сойдя на берег, отправляетесь на юг через Равнину Варваров к Каменному Мосту. Не успели вы далеко отойти, как заметили поднимающуюся вдалеке пыль. Рэдсвифт приложил ухо к земле:

- Лошади или Кентавры, не могу разобрать.

Если хотите подождать и посмотреть, кто приближается – 180. Если предпочтете залечь в кустарнике и притаиться – 58.

316

Как только ты дотронулся до меча, Менестрель начал играть странную мелодию на высоких тонах. Магия нот мгновенно парализовала тебя, и ты можешь лишь беспомощно смотреть, как Менестрель достает из одного из горшков металлический ошейник, ошейник покорности, который застегивает на твоей шее – отныне ты должен служить Снежной Ведьме до конца своих дней!

317

Несмотря на то, что она засушенная, запах розы свежий и ароматный. Вдохнув его, чувствуешь, будто вдыхаешь новую жизнь. Прибавь 3 *Выносливости*. Если ты этого еще не делал, можешь:

Подуть во флейту 74

Прочесть руны на палочке 345

Почитать книгу 356

Если ты не хочешь делать ничего из вышеперечисленного, можешь покинуть пещеру и свернуть в туннеле налево (198).



318

Швыряешь шар изо всех сил в туннель. Ударившись о землю, он разбивается с ослепительной вспышкой света, вслед за которой в туннеле вырастает шар белого пламени. Жар настолько сильный, что обжигающий порыв достигает вас прежде, чем вы успеваете пошевелиться. Брось два кубика и вычти результат из своей *Выносливости*. Если ты еще жив – 248.



319

Справа видишь огромную каменную плиту с вырезанной на ней головой легендарной птицы в окружении пламени. Грубые ступени в боку каменной плиты ведут наверх, к устью пещеры. Если хочешь войти в пещеру – 75. Если предпочитаешь продолжить идти по ущелью – 161.



320

У Дикаря Холмов нет ничего интересного для тебя. Однако утка уже готова, и ты наслаждаешься вкусной и питательной трапезой. Прибавь 4 *Выносливости*. Теперь можешь либо переправиться обратно на другой берег по камням (364) или миновать поляну и пойти по козьей тропе вверх по склону холма (231).

321

Ты прошел всего десять метров по туннелю, когда ледяной пол неожиданно треснул и рухнул под твоим весом. Падаешь в ледяную яму, ловушку, устроенную последователями Снежной Ведьмы. Брось 1 кубик и вычти результат из твоей *Выносливости*. Если ты еще жив – 254.

322

Не оправившись до конца от энергетического разряда, ты должен быстро решить, что делать дальше. Ты:

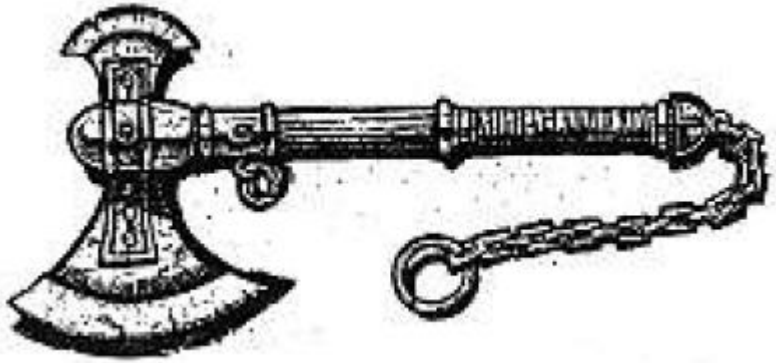
Опять воспользуешься пращей? 216

Попытаешься разбить шар мечом? 244

Попытаешься *Убежать*? 262

323

Вскоре твой путь вперед преграждает железная решетчатая дверь. По ту сторону двери туннель поворачивает направо. Если у тебя есть ключ – 165. Если ключа у тебя нет – 393.



324

Хоть ты и треснулся башкой, особого вреда падение тебе не причинило. Поднимаясь с пола, ты внезапно услышал шаги в глубине пещеры. Видишь вдалеке колеблющийся огонек и смутный силуэт сгорбленной жилистой фигуры, медленно крадущейся вперед. Если хочешь посмотреть, кто это идет к тебе – 37. Если предпочитаешь убежать из пещеры – 355.

325

Замечаешь, что у Эльфа на шее надет странный металлический ошейник, светящийся в полутьме туннеля. Неожиданно он прекращает светиться и становится черным. Удивившись, что бы это значило, решаешь поспешить дальше по туннелю (241).

326

Качнувшись вправо, ты случайно наступил на один из черных следов (87).



327

Ты надел Амулет Мужества. Прибавь 2 *Мастерства*. Если ты этого еще не делал, можешь:

Подуть во флейту 74

Прочесть руны на палочке 345

Понюхать розу 317

Если ты не хочешь делать ничего из вышеперечисленного, можешь покинуть пещеру и свернуть в туннеле налево (198).

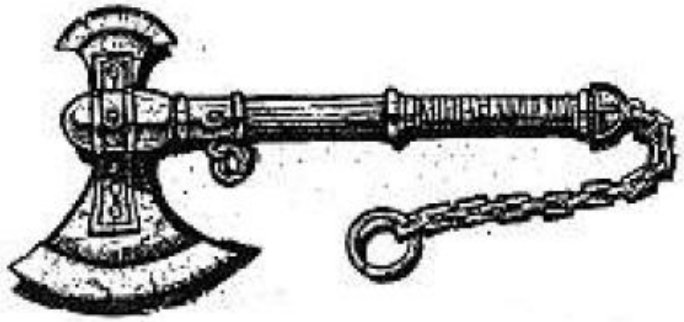


328

Протягиваешь серебряную вещь Целителю. Тот швыряет ее в трещину и оглушительно свистит в два пальца. Через несколько мгновений снаружи доносится хлопанье крыльев, и Целитель коротко улыбается.

- Привяжи серебро к его гриве и прикажи ему отнести тебя к Огненной горе, - говорит Целитель. – За серебро Пегас отнесет тебя куда угодно. Здесь мы попрощаемся. Удачи, надеюсь, у тебя получится.

Жмешь Целителю руку, снова и снова повторяя слова благодарности. Затем, помахав ему на прощанье, протискиваешься в трещину навстречу свету солнца. Перед тобой стоит величественный зверь. Он похож на белого жеребца, только с крыльями. Привязываешь серебро к гриве и забираешься к нему на спину. Выкрикиваешь пункт назначения, и вот ты уже летишь по воздуху, вцепившись в шею могучего Пегаса. Вскоре вы достигаете горы и без проблем садитесь на вершине, покрытой странной красной растительностью. Спрыгиваешь с Пегаса и смотришь, как тот улетает вдаль. Садишься отдохнуть и подождать рассвет (217).



329

Открыв рюкзак, предлагаешь Кентаврам 10 Золотых, если они отвезут вас к Каменному Мосту. При виде золота глаза вожака вспыхивают, и он понимает, что у тебя может оказаться гораздо больше. 272.

330

Один кинжал просвистел возле твой головы, но второй вонзился в плечо. Теряешь 2 *Выносливости*. Делаешь остановку, чтобы вытащить кинжал и швырнуть его назад в Гоблинов, после чего продолжаешь болезненный бег (29).

331

Горный Эльф не подозревает, что ты чужак, и ты можешь пройти мимо него как ни в чем ни бывало (241).



332

Рэдсвифт и Стабб нервно расхаживают взад-вперед, ожидая, когда ты оправишься, и вскоре твои худшие страхи сбываются. В коридоре появляются трое ГОБЛИНОВ, размахивающих мечами и взывающих об отмщении. Не обращая внимания на боль, ты присоединяешься к своим друзьям и сражаешься с одним из Гоблинов.

ГОБЛИН

Мастерство 6 Выносливость 6

На время этого боя твое *Мастерство* уменьшается на 3 из-за ранений, полученных от огненного шара. Если победишь – 155.

333

Инстинктивно сжимаешь рукоять своего меча, когда тревожные слова Целителя звучат в твоем сознании. Брось два кубика и прибавь в результату 2. Если общая сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 68. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 185.



334

Старик в мантии говорит, что он травник, и он только что вселился в эту хижину. Настороженно спрашиваешь, не слыхал ли он о человеке, называемом Целителем. Потерев подбородок, травник качает головой:

- Нет, не могу сказать, что слышал.

Решаешь покинуть травника, и так уже потратив слишком много времени, которого у тебя и так слишком мало. Теряешь 1 *Выносливость*. Возвращаешься по тропинке обратно, и продолжаешь путь по речной долине (205).

335

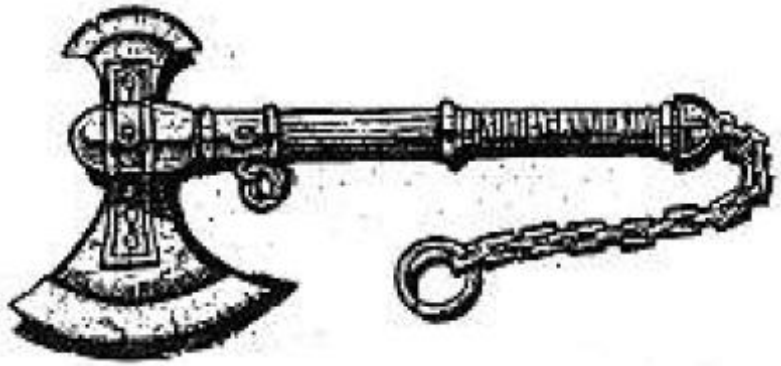
Мостик довольно узкий и очень скользкий. *Проверь Удачу*. Если повезло – 41. Если нет – 389.

336

Садишься и видишь, что шар Снежной Ведьмы треснул, но она, похоже, совсем не пострадала. Она внимательно смотрит на тебя, готовая к твоему следующему шагу (262).

337

Снег пошел гуще, завихряясь на сильном ветру. Начинается буран. Если хочешь выкопать при помощи меча укрытие в снегу – 281. Если предпочтешь идти дальше – 229.



338

Вскоре выходишь на перекресток туннелей. Однако времени на осмотр правого и левого ответвления у тебя нет, потому что из переднего туннеля к тебе приближается какой-то странный человек (59).

339

Туннель ведет прямо, пока не выходит в пещеру, стены которой покрыты льдом, а в центре на ледяном постаменте стоит большой стеклянный шар. Вдруг из туннеля напротив в пещеру вбегает ОРК, и шар немедленно начинает светиться. Внутри шара формируется лицо, которое ты узнаешь – Снежная Ведьма! Голова в шаре смеется, а затем ты слышишь ее леденящий голос:

- Хоть ты и убил меня, ты меня не победил. Мой дух все еще может сокрушить тебя. Смотри внимательно.

Стоящий перед шаром Орк хватается за ошейник на своей шее и кричит, хватая ртом воздух. Глаза на зеленом лице вылезают из орбит, пока он тщетно пытается не дать ошейнику сжаться. Усилия Орка тщетны, и вскоре он молча валится на пол. Образ Снежной Ведьмы презрительно ухмыляется:

- Я больше не нуждаюсь в слугах, и я знаю, что двое из вас до сих пор носят мои ошейники покорности. Мне доставит удовольствие зрелище вашей смерти, как предвестницы тех мук, что я припасла для вашего дерзкого дружка-воина.

Ты не собираешься смотреть, как Рэдсвифт и Стабб беспомощно погибают, и мучительно пытаешься измыслить способ одолеть дух Снежной Ведьмы. Ты:

Попытаешься разбить шар мечом? 244

Выстрелишь в шар железным шариком из пращи (если у тебя есть эти предметы)? 216

Попытаешься проскочить через пещеру в туннель напротив? 304

340

Если выпало нечетное число, дротик пролетел мимо, но кнут обвился вокруг твоей левой лодыжки, вынудив тебя с разбегу упасть на пол (108). Если выпало четное число, кнут хлестнул воздух, но дротик впился тебе в руку. Теряешь 3 *Выносливости*. Если ты еще в силах бежать – 177.

341

Когда ты открыл дверь, старик в кресле-качалке приоткрыл один глаз. Однако ему, похоже, нет дела до твоего вторжения, и он продолжает покачиваться. Если хочешь спросить его, не Целитель ли он – 71. Если предпочитаешь просто сказать ему, что заблудился – 334.



342

Единственное из найденного тобой, что может пригодиться, это свеча и огниво. Забираешь их и спускаешься вниз по лестнице, чтобы продолжить путь на восток по ущелью (92).

343

- Не обращай внимания, - говорит Целитель, - тебе придется просто сильнее сосредоточиться. Когда будешь готов, шагай вперед.

Еще он добавил, что бревно довольно узкое, а яма шириной примерно 15 метров. Глубоко вдохнув, делаешь шаг на бревно и во тьму. Брось два кубика и прибавь к результату 2. Если общая сумма равна твоему *Мастерству* или меньше – 91. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 78.

344

На донышке серого горшка лежит старый пергаментный свиток с целой восковой печатью. Если хочешь сломать печать и прочесть свиток – 224. Если нет, можешь либо заглянуть в красный горшок (101), либо выйти из пещеры через дверь напротив (176).

345

Твои познания в рунах оставляют желать лучшего, и ты суешь палочку в рюкзак, надеясь когда-нибудь в будущем прочесть руны на ней. Если ты этого еще не делал, можешь:

Подуть во флейту	74
Понюхать розу	317
Почитать книгу	356

Если ты не хочешь делать ничего из вышеперечисленного, можешь покинуть пещеру и свернуть в туннеле налево (198).



346

Травник сдержал свое слово. Пилюли заглушили боль, и ты чувствуешь себя чуточку лучше. Прибавь 4 *Выносливости*. Настроенный отыскать настоящего Целителя, возвращаешься по тропе назад и продолжаешь путь по речной долине (205).

347

Порывшись в одежде Гоблинов, находишь немного соленой рыбы, свечу и 2 Золотых. Решаешь все это прихватить вместе с их кинжалами. Металлические ошейники на них перестали светиться, но снять их ты не можешь. Рассовав вещички Гоблинов по своему рюкзаку, отправляешься по туннелю дальше (106).



348

Монотонность равнины успевает наскучить, и ты забываешь о необходимости постоянной осторожности. Солнечные зайчики на твоих доспехах привлекли группу летающих хищников, кружившихся над тобой, и которых ты так и не заметил. Они зеленые, с перепончатыми крыльями, и они обрушиваются на добычу, чтобы убивать острыми когтями. Над тобой четыре этих человека-птицы, один из которых испускает пронзительный вопль и пикирует на тебя. *Проверь Удачу*. Если повезло – 256. Если нет – 369.



349

Ты пролетел всего пару метров, приземлившись на ледяной уступ, торчащий из стены расщелины. Тебе посчастливилось отделаться подвернутой ногой. Теряешь 1 *Выносливость*. Вырубаешь мечом упоры для рук и ног в стене расщелины и выбираешься наверх. Прокладывая дорогу в толстом снегу, продолжаешь свои поиски (212).

350

Гремучая змея укусила голенище твоего сапога, безвредно опорожнив свой яд в дубленую кожу. Одним взмахом меча осекаешь ей голову и продолжаешь шагать по ущелью (252).

351

Продолжаешь бой до горького конца.

ГОРНЫЙ ЭЛЬФ

Мастерство 6 Выносливость 2

Если победишь – 325.

352

Железный шарик рассекает воздух, но пролетает мимо головы Морозного Великана. Времени перезарядить пращу у тебя нет, и ты вновь должен положиться на свой меч (292).



353

Рэдсвифт вытащил короткую соломинку и потянулся к ручке. Но когда он уже вот-вот должен был ее коснуться, то отдернул руку – эльфийское чутье подсказало о ловушке. Осмотрев ларец повнимательнее, Рэдсвифт нашел под ручкой потайную защелку. Он нажал ее пальцем, и крышка со щелчком открылась. Внутри ларца лежит пара серых кожаных сапог.

- Сапоги старых эльфов, - радостно говорит Рэдсвифт. – Настоящее сокровище – никто уже не знает, как их делать. В этих сапогах можно шагать по чему угодно – и никто тебя не услышит. Давайте опять бросим жребий, что решить, кому из нас их надеть.

Если выпало 1 или 2 – 203. Если выпало 3 или 4 – 265. Если выпало 5 или 6 – 379.

354

Внутри рюкзака лежит пара старых кожаных сандалий, чучело крысы и заплесневевшая буханка. Если хочешь съесть хлеб – 247. Если предпочитаешь, не мешкая, покинуть пещеру через туннель напротив – 221.

355

Наполовину бегом, наполовину скользя, ты спускаешься обратно на дно ущелья. Однако ты слабеешь с каждой минутой. Теряешь 1 *Выносливость*. Шагаешь на восток, вверх по ущелью (377).

356

Книга закрыта на защелку. Когда ты ее открывал, крохотная потайная иголочка уколола твой палец. Яд на кончике иголочки служит для борьбы с беспечными ворами. Теряешь 4 *Выносливости*. Если ты еще жив, можешь раскрыть книгу (97) или, если ты этого еще не делал, можешь:

Подуть во флейту – 74

Прочесть руны на палочке – 345

Понюхать розу – 317

Если ты не хочешь делать ничего из вышеперечисленного, можешь покинуть пещеру и свернуть в туннеле налево (198).



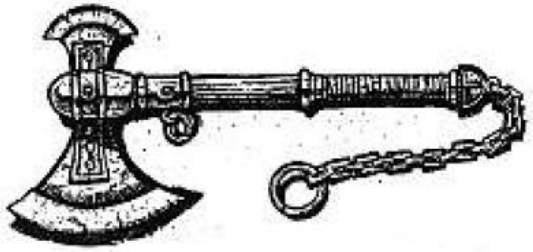
357

Ты не успел среагировать на импровизированное ядро, и летящий сундук со всей силы врезался тебе в живот. Из тебя вышибло дух и швырнуло назад, на стену. Теряешь 2 *Выносливости*. Морозный Великан неуклюже ковыляет к тебе с явным намерением тебя прикончить.

МОРОЗНЫЙ ВЕЛИКАН

Мастерство 10 Выносливость 10

На время этого боя ты должен уменьшать свою *Силу Атаки* на 2, потому что тебе трудно дышать. Спустя два *Раунда Боя* можешь *Убежать*, выбежав из его логова в следующий туннель (338). Если победишь – 45.



358

На тебя упал огромный кусок льда. Теряешь 4 *Выносливости*. Если ты еще жив – 90.

359

Целитель берет у тебя яйцо и отбивает верхушку скорлупы. Затем из висящего на шее кулона высыпает немного порошка в яйцо. Помешав его палочкой, вручает яйцо тебе с наказом выпить. Доверившись познаниям Целителя, проглатываешь сырое яйцо. После этого Целитель говорит тебе идти вперед него (154).

360

Течение опять затаскивает тебя под воду. Но на этот раз тяжесть золота в твоем рюкзаке не дает тебе всплыть – ты слишком ослаб. Твое приключение окончено.

361

Теряешь 1 *Удачу*. 127.

362

Рогатый шлем сидит на тебе как влитой, это прекрасное дополнение к твоим доспехам. Прибавь 1 *Мастерство*. Рэдсвифт берет себе копье Кентавра, и ваша троица отправляется в Каменный Мост (278).

363

Медленно поднимаешься в гору, пока поверхность не становится слишком крутой для подъема. Идешь вдоль скалы до тех пор, пока не видишь огромную стену льда, полностью перекрывающую седловину между горными пиками – ледник. При виде кусочка меха, висящего на ледяной стене – знак, оставленный траппером – твое сердце учащенно забилось. Хотя никакого входа не видно, шагаешь прямо вперед. Закрываешь глаза и вместо того, чтобы стукнуться о стену льда, проходишь сквозь иллюзию, попав в длинный туннель, вырезанный во льду. Идешь по туннелю и вскоре выходишь на Т-образную развилку. Если хочешь свернуть налево – 395. Если хочешь свернуть направо – 215.

364

Ты сумел перебраться по камням, не свалившись в реку. Однако заклинание Смерти продолжает взимать свою плату. Теряешь 1 *Выносливость*. Поворачиваешь направо и идешь вверх по речной долине (115).



365

Туннель оканчивается дверью, которая распахивается еще до того, как ты успел к ней притронуться. Заглянув в пещеру, с удивлением видишь Рэдсвифта и Стабба покорно стоящими на коленях перед ужасной тварью с головой осьминога и в мантии. Двое щупалец твари обернуты вокруг голов твоих друзей – их удерживает гипнотическая сила мозгоеда. Если на тебе надет Амулет Мужества – 189. Если такого предмета у тебя нет – 126.

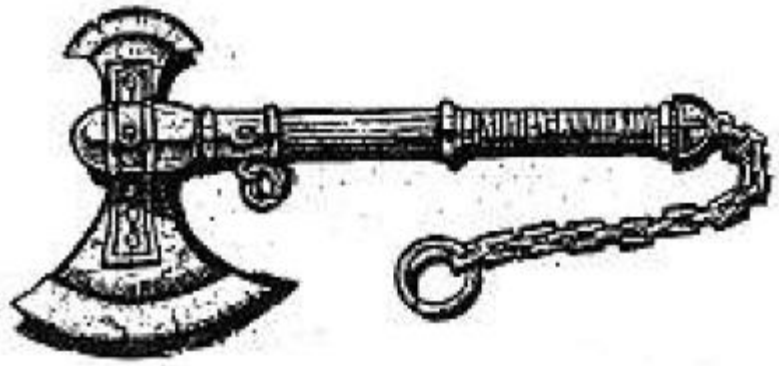


366

Обшарив одежду Гоблинов, находишь немного соленой рыбы, свечу и 2 Золотых, которые решаешь оставить себе. У обоих Гоблинов на шеях надеты металлические ошейники, которые ты так и не смог снять. Забрав кинжал у убитого Гоблина, вырубаешь в стене ямы упоры для рук и ног и выбираешься наружу. Подобрав свой меч, решаешь, куда пойти, гадая, нет ли в туннеле других ловушек. Если хочешь пойти по туннелю дальше – 88. Если предпочтешь вернуться на развилку и выбрать там левое ответвление – 29.

367

Пытаешься встать, но ноги у тебя стали негибкими и тяжелыми, как железо. Смотришь на Рэдсвифта – он тоже пытается встать, но, увы, тоже безуспешно. Погружаясь в беспамятство, ты еще успеваешь понять, что Снежная Ведьма вам отомстила. Твое приключение окончено.



368

Туннель оканчивается деревянной дверью, запертой на замок. Прикладываешь к двери ухо и слышишь с другой стороны медленное шарканье ног по полу. Если хочешь постучать в дверь – 83. Если предпочитаешь вернуться на развилку и там отправиться прямо – 150.

369

Ты замешкался, и человек-птица успел оцарапать тебя когтями, прежде чем ты достал меч. Теряешь 2 *Выносливости*. Наблюдаешь, как противник набирает высоту, но теперь ты готов его встретить, когда он снова спикирует в атаку.

ЧЕЛОВЕК-ПТИЦА Мастерство 12 Выносливость 8

Если победишь – 18.

370

Ты был уже у самого входа в туннель, когда поклонники прекратили песнопения. Они встали, и один из них спросил тебя, почему ты не остановился вознести молитвы Замороженной. Если у тебя есть волшебная флейта, можешь сказать, что тебе приказали пойти сыграть для Снежной Ведьмы (31). В противном случае можешь либо сразиться с ними (143), либо попытаться побежать к туннелю (33).

371

Прежде чем ты успел достигнуть безопасности скалы, лавина обрушилась на тебя, снеся тебя вниз по склону. *Проверь Удачу*. Если повезло – 257. Если нет – 64.

372

Элементаль исчез так же быстро, как и появился, и вновь все спокойно. Рэдсвифт и Стабб, пускай и сильно помятые, но живые. Пересиливая боль, Стабб сумел язвительно пошутить о твоем дурном желании мацать все, что увидишь. Проигнорировав его подколку, вешаешь щит на руку (прибавь 1 *Мастерство*), и вы все вместе возвращаетесь по туннелю и мимо последней развилки (135).

373

Вкладываешь железный шарик в пращу и, раскрутив ее над головой, стреляешь в Морозного Великана. Брось два кубика. Если сумма равна твоему *Мастерству* или меньше его – 12. Если сумма больше твоего *Мастерства* – 352.





374

Варвары привыкли, что к ним вечно кто-то подкрадывается, и шума твоих сапог на каменистой земле оказалось достаточно, чтобы разбудить его. Варвары также сперва сражаются, а потом уже задают вопросы. Он прыжком поднимается, хватает боевой топор и атакует!

ВАРВАР

Мастерство 9 Выносливость 8

Если победишь – 286.



375

Чертыхаешься, когда железный шарик свистит мимо цели. Теряешь 1 *Удачу*. Из шара тебе в грудь бьет разряд белой энергии. Если твоя Выносливость равна 10 или меньше – 44. Если она превышает 10 – 122.

376

Ложишься и, перегнувшись через край ямы, протягиваешь Карлику руку. К большому разочарованию зрителей наверху, Карлик из ямы выбрался. Вместе бежите назад к развилке, там Карлик сворачивает направо. Говоришь Карлику, что собираешься идти прямо, чтобы отыскать Снежную Ведьму, а поворот направо вернет тебя в зал с поклонниками. Карлик отвечает, что теперь, когда он свободен, он должен сбежать как можно скорее и вернуться в родную деревню. Он благодарит тебя за помощь и дает кожаный мешок, затем убегает. Но прежде, чем исчезнут, он оборачивается и кричит: «Берегись Белой Крысы». Открыв мешок, находишь внутри пращу и три железных шарика. Упаковав подарок, отправляешься в туннель (125).

377

Ходьба по ущелью тебя очень утомила, и ты перестал обращать внимание, куда ступаешь. Ты случайно наступил на гремучую змею, которая впилась в тебя смертоносными клыками. *Проверь Удачу*. Если повезло – 350. Если нет – 167.

378

Обнажив меч, устремляешься на огромную белую зверюгу.

ЙЕТИ

Мастерство 11 Выносливость 12

Если победишь – 67.



379

Короткая соломинка досталась тебе, и ты радуешься своему везению. Прибавь 1 *Удачу*. Сбрасываешь старые сапоги и натягиваешь волшебные эльфийские сапоги. Ликование переполняет тебя, когда ты совершенно бесшумно вышагиваешь первым по коридору, а твои бросающие завистливые взгляды товарищи плетутся следом (20).

380

Снежная Ведьма достаточно сильна – она вырвала палочку у тебя из рук и швырнула на пол. Взгляд ее набирает силу, твое сознание полностью переходит под ее контроль. Расстегиваешь воротник и обнажаешь шею в готовности напоить ее кровью. Ты навеки станешь ее слугой в мире нежити.

381

Тяжесть золота в твоем рюкзаке продолжает тянуть тебя под воду. Если хочешь сбросить рюкзак – 42. Если предпочитаешь оставить его и бороться за глоток воздуха – 287.

382

Ты вытаскиваешь меч, и горный эльф с пронзительным боевым кличем отбрасывает плащ и хватается за свой меч.

ГОРНЫЙ ЭЛЬФ

Мастерство 6 Выносливость 6

Если победишь – 208.

383

Пробежка под душем из кислоты сильно ударила по вашему духу. Теряешь 1 *Удачу*. Тем не менее, решительно шагаете дальше (339).



384

Натягиваешь капюшон плаща как можно ниже и шагаешь к выходу в туннель справа от тебя. *Проверь Удачу*. Если повезло – 295. Если нет – 370.

385

Чувствуешь себя слабее с каждой минутой. Теряешь 1 *Выносливость*. Впереди видишь ущелье, идущее на восток меж двух холмов, и решаешь, что с тем же успехом можно пойти и по ущелью, чтобы отыскать Целителя. С левой стороны ущелья видишь на полпути к вершине вход в пещеру. Если хочешь вкарабкаться к пещере – 170. Если предпочтешь идти по ущелью дальше – 377.

386

Ты не успел вовремя убраться с пути кинжала, и тот оставляет глубокий разрез в твоем боку. Теряешь 2 *Выносливости*. Но сейчас не время заботиться о ране – Гоблин готовится нанести еще один удар. Ты должен сражаться с ним голыми руками.

ГОБЛИН

Мастерство 5 Выносливость 5

Так как ты без меча, то твоя *Сила Атаки* уменьшается на 3. Если победишь – 43.



387

Холод почти невыносимый. Руки и ноги у тебя окоченели, и ты даже не знаешь, сумеешь ли удержать меч в случае опасности. К тому времени, как буран наконец-то стих, ты успел раскаяться, что не подыскал убежище – ты обморозил одну руку. *Проверь Удачу*. Если повезло – 308. Если нет – 225.

388

По дороге Эльф начинает рассказывать:

- Меня зовут Рэдсвифт, а его, - тычет в улыбающегося Карлика, - кличут Стаббом. Мы встретились здесь как рабы на службе злой Снежной Ведьмы. Теперь мы оба надеемся вернуться в свои родные деревни. Я живу в холмах Лунный Камень, а Стабб из Каменного Моста. Если мы сумеем выбраться из этих дьявольских пещер, то ты всегда будешь желанным гостем в нашей компании. Каменный Мост находится по пути в мою деревню в холмах. Дорога туда неблизкая.

Но тут ты замечаешь что-то необычное на полу и, прервав Эльфа на полуслове, просишь его посмотреть вниз. Вдоль туннеля на протяжении примерно 20 метров тянутся две параллельных цепочки следов. Один след выкрашен в белый цвет, а второй – в черный. Спрашиваешь себя, для чего они тут, но никакого ответа в голову не приходит. Ты:

Пойдешь по белым следам? 11

Пойдешь по черным следам? 87

Пойдешь между следов? 220



389

Ты почти уже перешел, когда внезапно поскользнулся и свалился вниз. *Проверь Удачу*. Если повезло – 349. Если нет – 197.

390

Обнажив меч, надвигаешься на старика, спрашивая, с чего бы ему так охота зарабатывать на крови? Прижимаешь его к стене, приставив кончик меча ему к шее, и просишь объяснить, почему так называемый человеколюбец-Целитель требует 50 Золотых за спасение жизни? Старика забила дрожь, и он отвечает:

- Ладно, мне очень жаль, я не Целитель. Я всего лишь простой травник, сидящий на мели. Я счел, что вскоре тебе все равно уже золото не понадобится, поэтому ты не станешь возражать, если часть его достанется мне. Я осознал, что сделал глупость. Послушай, ты можешь взять немного моих пилюль, которые я сам пью от болей. Это может помочь. Бесплатно, разумеется.

Ты не опускаешь меч, пока старикашка сует руку в мантию и достает пузырек. Открыв его, он вручает тебе три зеленых таблетки. Хватаешь таблетки и выходишь из хижины, сказав старику на прощание, что ему повезло, что он остался в живых. Оказавшись снаружи, ты должен решить, что делать. Если хочешь проглотить пилюли – 346. Если предпочтешь вернуться по тропинке и пойти по речной долине вверх – 205.

391

Если ты обморозил правую руку – 195. Если нет – 249.

392

Снежная Ведьма долго смотрит на тебя, прежде чем прийти к решению. На этот раз она называет: «Круг». Ужас сковывает твое лицо, когда ты разжимаешь кулак, демонстрируя пластину в форме звезды. Снежная Ведьма хохочет, а из ее шара бьет еще один разряд энергии. Он бьет тебя в грудь, убивая наповал. Твое приключение окончено.

393

Ты заперт внутри горных туннелей. Ты знаешь, что недолго ждать, прежде чем стражи Снежной Ведьмы обнаружат тебя и обрекут на жизнь в рабстве. Твоя миссия провалилась.

394

Спускаясь в темные глубины дупла, ты неожиданно почувствовал, как по лозе ползают холодные, липкие, похожие на червей личинки. Они с твой палец величиной, и они заползают на твое тело и голые руки, но стряхнуть их ты не можешь, потому что рискуешь сорваться. В темноте ты не видишь, как их слепые головки вертятся туда-сюда, но ты чувствуешь боль, когда одна из них погружает свои похожие на крючья зубы в твою руку. Ты покрыт МЯСНЫМИ ЛИЧИНКАМИ. Охваченный слепой паникой, пытаешься вскарабкаться по лозе наверх – усилие, которое действие заклинания Смерти делает почти безнадежным. Если твоя Выносливость 6 или меньше – 191. Если твоя Выносливость больше 6 – 222.

395

Туннель плавно изгибается направо. Завернув за угол, ты почти налетел на высокую фигуру с бледной кожей, идущую тебе навстречу. На ней белый плащ с капюшоном, натянутым на голову. Это – горный эльф, один из последователей Снежной Ведьмы. Ты:

Кивнешь ему головой и бесстрастно пройдешь мимо? 89

Скажешь ему, что пришел присоединиться к последователям Снежной Ведьмы? 274

Нападешь на него с мечом в руках? 17

396

Письмена исчезают прежде, чем ты успеваешь прочесть их. Теряешь 1 *Удачу*. Если ты этого еще не делал, можешь либо заглянуть в красный горшок (101), либо выйти из пещеры через дверь напротив (176).



397

Эльф увидел, что обнажил меч и двинулся в его сторону. Он спокойно натягивает лук и с убийственной меткостью пускает в тебя стрелу. Брат Рэдсвифта опытный лучник – его стрела убивает тебя мгновенно, пронзив сердце.

398

Карабкаясь по веревочной лестнице, слышишь, как над тобой кто-то шаркает по платформе ногами. Пролезаешь через отверстие в платформе, но тебя там ждет вовсе не Целитель – ты вломился в убежище злобного человека-орка. Ты выхватываешь меч, а он тянется к топору.

ЧЕЛОВЕК-ОРК

Мастерство 8 Выносливость 6

Если победишь – 342.



399

В середине ночи тебя будит отстоявший вторую стражу Стабб. Остаток ночи проходит мирно, и утром вы готовы продолжать свой путь к Каменному Мосту (13).

400

Это утро чудесного дня. Дня, который, возможно, станет самым радостным в твоей жизни. Дух злой Снежной Ведьмы был уничтожен, и ты излечился от ее ужасного проклятия. Спускаясь с горы, ты думаешь о добром, бескорыстном Целителе и о своих друзьях, Рэдсвифте и Стаббе. Внезапно тебе захотелось вновь увидеться с веселым старым Карликом, и ты со всех ног поспешил в Каменный Мост, надеясь, что тот уже вернулся из Черного Леса. Ты заслужил долгожданный отдых, но вот получишь ты его или нет – это уже совсем другая история…