

Натан Пэйдж

Nathan Page

Чернолесье

The Forest of Dreams

Перевод Майкла Фроста (*)

Иллюстрации

Аскольда Акишина

Скан: Kiot

OCR: p_alex

PDF: Jumangee

Книги-игры
интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>



Чернолесье... При одном упоминание этого богом проклятого места несмышленные ребяташки прячутся за юбки своих матерей, и даже дородных, выдавших виды мужчин охватывает непреодолимый страх, от которого подгибаются колени и свинцовым холодом наливаются сердца. Об этом прибежище всевозможных монстров и чудовищ ходят такие ужасные, но в то же время противоречивые слухи, что мало кто отваживается упомянуть его в досужей беседе, не говоря уже о том, чтобы в одиночку войти под его мрачные покровы, сквозь которые не пробивается ни единый лучик особо хмурого в этих краях солнца.

Молодой дикарь из древнего племени Перевоплощающихся, в младенчестве похищенный у любящей матери, Ты долгие годы томился в плену у безжалостных Гномов зловонного Болотища, что приютилось на западной окраине Чернолесья, стойко претерпевая жестокие издевательства и безмолвно снося бесконечные унижения. Однако теперь, когда все силы и внимание твоих врагов сконцентрированы на предстоящей войне с обитателями соседнего Каменного Моста, у тебя появился шанс отомстить обидчикам. Сбежать от занятых подготовкой к войне Гномов не составит особого труда, однако хватит ли у тебя мужества и духа войти под страшные своды Чернолесья, через нехоженые дебри которого пролегает единственный путь к спасению?!

Две игральные кости, карандаш и ластик — вот все, что понадобится тебе, чтобы бросить вызов силам зла и пуститься в это захватывающее путешествие, в ходе которого ты должен будешь отмечать свои победы и поражения на специальной Игровой Карте (стр.18-19).

Множество опасностей поджидают тебя, и непрост будет твой путь к спасению. Тебе встретятся страшные противники, и зачастую у тебя будет лишь один выбор — УБИТЬ или УМЕРЕТЬ самому!

КАК УЦЕЛЕТЬ В ЧАЩОБАХ ЧЕРНОЛЕСЬЯ?

Перед тем как предпринять отчаянную попытку к побегу, определи, в чем твои сильные и слабые стороны. У тебя нет никакого снаряжения, ибо злокозненные Гномы Болотища предусмотрительно постарались, чтобы все оружие, впрочем, как и любые другие могущие помочь тебе предметы, было надежно спрятано либо заперто. Находясь в заточении, у тебя не было возможности тренироваться в боевых искусствах, однако даже самый бдительный надзор не мог помешать тебе крепить свой дух, накалять тело и развивать интеллект. Гномы, относившиеся к тебе не лучше, чем к дикому животному, явно недооценили и твои врожденные способности. Немногие доступные упражнения позволили тебе овладеть Даром Перевоплощения, которым наделены все представители твоего древнего племени, однако тебе еще многому предстоит научиться в ходе странствий.

Чтобы узнать, насколько эффективны были приготовления, ты с помощью игральных костей должен определить начальный уровень своего МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ, УДАЧЛИВОСТИ и ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ. На Игровой Карте (см. стр. 18-19) ты будешь отмечать происходящие в ходе путешествия события. Там же ты найдешь поля для записи значений своего МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ, УДАЧЛИВОСТИ и ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ.

Если под рукой у тебя нет игральные кости, ты можешь найти их шаблоны на последней странице книги — аккуратно вырежи их по линиям отреза, наклеи на плотный картон, сложи, склей — и отличные кости готовы!

Советуем тебе вести все записи карандашом или сразу же сделать несколько ксерокопий Игровой Карты — весьма маловероятно, что тебе с первой же попытки удастся справиться со столь сложным заданием!

Мастерство, Выносливость, Удачливость и Дар Перевоплощения

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 3. Запиши полученное число в поле «МАСТЕРСТВО» на Игровой Карте.

Брось две кости. Прибавь к выпавшему значению 12. Запиши полученное число в поле «ВЫНОСЛИВОСТЬ» на Игровой Карте.

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 5. Запиши полученное число в поле «ДАР ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ» на Игровой Карте.

Брось одну кость. Прибавь к выпавшему значению 6. Запиши полученное число в поле «УДАЧЛИВОСТЬ» на Игровой Карте.

По определенным причинам, о которых ты прочтешь ниже, твои МАСТЕРСТВО, ВЫНОСЛИВОСТЬ, УДАЧЛИВОСТЬ и ДАР ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ будут постоянно меняться в ходе игры. Ты должен аккуратно записывать все эти изменения, поэтому старайся писать мелко, либо же держи под рукой ластик. Но никогда не стирай начальные значения МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧЛИВОСТИ! Хотя в процессе игры тебе иногда будут присваиваться дополнительные очки МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧЛИВОСТИ, их суммарные показатели никогда не могут превышать начального значения, за исключением тех редких случаев, когда это будет специально оговорено. Немного

иначе обстоит дело с твоим ДАРОМ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ. Между его текущим и начальным значениями не существует никакой разницы. Более того, как бы ни менялась твоя способность к изменению собственного облика, она будет касаться именно начального, а не текущего его значения. Отсюда также следует, что этот атрибут НЕ МОЖЕТ БЫТЬ восстановлен до его начального значения.

Уровень МАСТЕРСТВА отражает степень твоей агрессивности и общий уровень боевой подготовки; чем он выше — тем лучше. Будучи представителем племени Перевоплощающихся, знай, что твоя основная сила заключается не в умении обращаться с мечом, а в способности менять свой облик, приводя в замешательство врагов и принимая обличье сколь угодно свирепого и могучего существа. Помни, ни в коем случае не следует вступать в открытую схватку, если обстоятельства позволяют прибегнуть к хитрости и призвать на помощь свой чудесный Дар!

Уровень ВЫНОСЛИВОСТИ отражает состояние твоего здоровья, твою волю к победе, способность отражать удары и переносить ранения; чем выше уровень ВЫНОСЛИВОСТИ, тем дольше ты можешь сопротивляться ударам врагов.

ДАР ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ характеризует твою способность изменять обличье, вводя в заблуждение противников.

Уровень УДАЧЛИВОСТИ показывает, насколько ты везуч. Удача (и магия) — это реалии жизни королевства фэнтэзи, с которыми тебе предстоит столкнуться.

Удачливость

Иногда во время путешествия, будь то битвы либо определенные события, в которых твое везение может играть определяющую роль (в этом случае тебе будут даны соответствующие указания), ты можешь призвать на помощь удачу. Однако будь осторожен! Удача — коварная вещь, и есть вероятность, что она обернется против тебя!

Использовать удачу ты можешь следующим образом: брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно текущему значению твоей УДАЧЛИВОСТИ, значит, тебе повезло, и судьба благоприятствует тебе. Если же выпавшее число больше текущего значения твоей УДАЧЛИВОСТИ — счастье отвернулось от тебя.

Подобное действие называется «Испытание удачи». Каждый раз, когда ты испытываешь удачу, ты должен отнять 1 от текущего значения своей УДАЧЛИВОСТИ. А это значит, что чем чаще ты будешь испытывать удачу, тем более и более рискованным это испытание будет становиться!

Дар Перевоплощения

Твоим наиболее могущественным оружием является Дар Перевоплощения — способность по желанию изменять свой облик. Например, готовясь к нападению на сильного и хорошо вооруженного противника, ты можешь превратиться в свирепое чудовище. Или же ты можешь попытаться обмануть врага — например, встретив на своем пути Гоблина, попробуй также обратиться в Гоблина. Это, однако, не означает, что ты можешь принять вид ЛЮБОГО живого существа. Для этого ты должен присутствовать при его гибели! В момент смерти существа ты увидишь, как над его телом поднимается легкая, едва различимая дымка, прозванная в народе жизненной эссенцией, передавая тебе знания, необходимые для принятия облика этого существа. Видимо, именно поэтому представителей племени Перевоплощающихся так ненавидят в Аллансии — многие полагают, что вы похищаете души умерших. Определенные трансформации — незначительные изменения собственного тела, либо же превращения в каких-нибудь мелких созданий — могут быть совершены и без выполнения этого условия, однако для этого тебе должны быть даны определенные указания в тексте соответствующего раздела. Подобные трансформации могут повлечь (или не повлечь) за собой уменьшение уровня твоей ВЫНОСЛИВОСТИ, которым неизбежно сопровождается любое более-менее значительное перевоплощение — об этом тебе также будет сообщено в тексте соответствующего раздела.

Когда существо умирает (например, побежденное тобой во время схватки), ты можешь попытаться впитать исходящую из него жизненную эссенцию. Брось одну кость и прибавь выпавшее число к уровню МАСТЕРСТВА умирающего существа. Если полученное число будет больше уровня твоего ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, тебе не удастся «постичь душу» этого существа, и его жизненная эссенция испарится, не принеся тебе никакой пользы. Если же выпавшее число будет меньше или равно уровню твоего ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, тебе удастся получить необходимую для последующих перевоплощений информацию, и с этого момента у тебя появится возможность принимать обличье этого существа.

Таким образом, чем сильнее существо, тем сложнее впитать его жизненную эссенцию. За каждые три существа, облик которых ты научишься имитировать, увеличивай уровень своего ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ на 1. И не забывай записывать уровни МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ существ, в которых ты научился перевоплощаться — эти знания пригодятся тебе, когда придет время воспользоваться твоим Даром.

Научившись перевоплощаться в то или иное существо, ты можешь принимать его облик сколь угодно большое количество раз. Однако помни, что каждое перевоплощение, являясь крайне болезненным и вредным для здоровья процессом, влечет за собой уменьшение текущего уровня твоей ВЫНОСЛИВОСТИ на 4. Иногда возможность перевоплотиться в то или иное существо будет тебе предложена в тексте соответствующего раздела (например, если от этого зависит выполнение какого либо задания). Кроме того, ты можешь принять облик какого-нибудь существа непосредственно перед битвой. Однако помни, что действие Дара длится лишь строго определенное время (например, пока не окончено сражение, или не выполнено какое-либо задание) — сразу после этого

ты вновь принимаешь свою собственную форму, хотя это и не сопровождается уменьшением уровня твоей ВЫНОСЛИВОСТИ.

БИТВЫ

На страницах книги тебе не раз придется столкнуться с различными враждебными и агрессивными существами. Иногда у тебя будет возможность отступить, если же нет

- или если ты все же примешь решение атаковать врагов
- то битва должна развиваться по следующему сценарию:

Сперва отметь уровень МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ противника в любом свободном Поле Битвы на Игровой Карте. Затем:

1. Брось две кости. Прибавь выпавшее число к уровню МАСТЕРСТВА противника. Полученное число определяет силу его удара.

2. Брось две кости. Прибавь выпавшее число к уровню своего МАСТЕРСТВА, Полученное число определяет силу твоего удара.

3. Если сила твоего удара больше, чем сила удара противника, ты ранил его. Переходи к п.4. Если сила удара противника больше твоей, то ранили тебя — переходи к п.5. Если же силы ударов равны, то это значит, что вы оба отразили удары — следующий этап битвы начинается с п.1.

4. Ты ранил противника — отними 2 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ. Чтобы нанести ему еще больший урон, можешь прибегнуть к помощи удачи (см. ниже).

5. Противник ранил тебя — отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В этом случае ты также можешь призвать на помощь удачу (см. ниже).

6. Внеси соответствующее изменение в уровень ВЫНОСЛИВОСТИ противника, либо же в свой собственный.

Следующие этапы битвы происходят в той же последовательности до тех пор, пока либо твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ, либо ВЫНОСЛИВОСТЬ твоего противника не окажется равной нулю, что означает смерть!

Помни, что ты можешь сражаться с противником либо в своем собственном обличье, либо же приняв форму какого-нибудь существа, в которое ты умеешь преобразоваться. Если ты решишь изменить свой облик, то сделать это необходимо до начала битвы. Иными словами, ты не можешь поменять форму во время сражения. Преобразившись, вместо того, чтобы пользоваться своими собственными МАСТЕРСТВОМ и ВЫНОСЛИВОСТЬЮ, ты должен использовать МАСТЕРСТВО и ВЫНОСЛИВОСТЬ того существа, облик которого ты принял. Во всем остальном сражение будет развиваться по тому же, только что описанному, сценарию.

Если тебе удастся победить, ты можешь постараться усвоить жизненную эссенцию поверженного противника и, тем самым, научиться в дальнейшем принимать его облик.

Если на время сражения ты преобразился в какое-либо существо, сразу же после завершения битвы твое тело вновь обретает свой истинный вид. При этом показатели твоего «настоящего» МАСТЕРСТВА и ВЫНОСЛИВОСТИ вновь принимают свои текущие значения (за вычетом 4 пунктов из уровня твоей ВЫНОС-

ЛИВОСТИ). Если же ты сражался в своем истинном облике, все нанесенные тебе в ходе боя раны, естественно, остаются.

Отступление

Иногда, если битва будет складываться не в твою пользу, тебе будет разрешено отступить. Однако при этом противник автоматически наносит тебе еще одно ранение (отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ) — такова плата за трусость. В этом случае ты также можешь призвать на помощь удачу и смягчить последствия удара (см. ниже). Обрати внимание, ты можешь отступить лишь когда это специально оговорено!

Битва с несколькими противниками

В том случае, если на твоем пути встанут сразу несколько противников, тебе будут даны специальные инструкции о правилах ведения битвы — иногда ты должен будешь сразиться с ними по очереди, а иногда они будут нападать на тебя одновременно. Так же, как и в случае встречи с одним противником, ты можешь прибегнуть к своему ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, однако опять-таки лишь до начала сражения (менять свой облик в момент схватки ты не можешь!). Если тебе удастся победить всех врагов, это не означает, что ты можешь усвоить жизненную эссенцию всех их. Тебе хватит времени лишь на то, чтобы попытаться научиться принимать облик только одного — последнего! — из твоих поверженных противников.

Использование удачи в битвах

На некоторых страницах книги тебе будет специально указано испытать удачу, там же будут описаны результаты этого испытания в зависимости от твоей везучести. В битвах же ты можешь испытывать удачу по своему желанию либо для того, чтобы нанести противнику более серьезный урон, либо же для того, чтобы свести на нет последствия собственного ранения.

Если ты ранил своего противника, ты можешь испытать удачу, как это было описано выше. Если тебе повезет, ты нанесешь противнику более серьезную рану (дополнительно отними 2 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ). И наоборот, если тебе не повезет, ты нанесешь противнику менее серьезную рану (вместо 2 отними 1 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ).

Если противник ранил тебя, ты можешь испытать удачу, чтобы сделать ранение менее тяжелым. Если тебе повезет, то вместо 2 отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если же не повезет, это значит, что противник нанес тебе еще более тяжелую рану (дополнительно отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ).

И запомни: каждый раз, как ты испытываешь удачу, ты должен отнять 1 от текущего уровня своей УДАЧЛИВОСТИ.

Восстановление МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧЛИВОСТИ

Мастерство

Уровень твоего МАСТЕРСТВА не будет претерпевать серьезных изменений в ходе путешествия. Тем не менее, на некоторых страницах книги тебе будут даны специальные указания по увеличению или уменьшению уровня МАСТЕРСТВА. Помни, что уровень твоего МАСТЕРСТВА никогда не может превышать его начального значения за исключением тех случаев, когда это будет специально оговорено.

Выносливость

Уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ будет постоянно меняться в ходе столкновения с различными монстрами и выполнения сложных задач. Будь осторожен, ты можешь находиться в двух шагах от желанной цели, но проиграть битву с вставшим на твоем пути противником (пусть даже очень слабым) только потому, что уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ слишком низок.

Совершая побег, тебе не удастся прихватить с собой какого-нибудь питья или еды, однако в ходе странствий тебе не раз выпадет возможность найти что-нибудь съестное. Ты можешь отдохнуть и перекусить лишь тогда, когда в тексте соответствующего раздела тебе будет предоставлена такая возможность. Кроме того, зараз ты можешь съесть лишь одну порцию провизии, за исключением тех случаев, когда уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ снижается ниже 8 пунктов — в этом случае тебе разрешается съесть сразу две порции. Каждая порция провизии восстанавливает 4 пункта в уровне твоей ВЫНОСЛИВОСТИ; одновременно запас продовольствия в твоем мешке уменьшается на 1. На Игровой Карте в специальном поле, обозначенном «Запасы Провианта», отмечай, сколько провизии осталось у тебя в мешке.

Помни, что уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ никогда не может превышать его начального значения, за исключением тех случаев, когда это будет специально оговорено.

Удачливость

Как уже было сказано ранее, каждое испытание удачи уменьшает текущее значение твоей УДАЧЛИВОСТИ на 1. В некоторых случаях уровень твоей УДАЧЛИВОСТИ может повышаться, однако он никогда не должен превышать своего начального значения за исключением тех случаев, когда это будет специально оговорено.

Время

Время играет чрезвычайно важную роль в этой книге. Некоторые ее разделы содержат информацию, сообщающую о том, сколько времени прошло. Ты должен вести аккуратные записи этих временных периодов в поле «Время» на Игровой Карте. Каждые 24 часа наступает ночь, и, вне зависимости от того, в каком районе Аллансии ты находишься, ты должен приступить к подготовке ночлега, — запомнив номер раздела, на котором ты будешь в это время нахо-

даться, иди на 100.

Снаряжение

Ты отправляешься в путь, не имея в своем распоряжении иного снаряжения и оружия, кроме своих мозгов, врожденных способностей и непреклонной воли к победе. До тех пор, пока ты не найдешь сумки или мешка, ты можешь нести лишь четыре каких-нибудь предмета или порции провизии. Это ограничение не распространяется лишь на золотые монеты (которых ты можешь унести столько, сколько тебе удастся найти) и вещи, которые ты можешь надеть на себя (сапоги, оружие, кольчугу или украшения). Как только ты найдешь (или купишь) заплечный мешок, все ограничения снимаются.

Не исключено, что в ходе путешествия тебе удастся найти какие-либо предметы, у которых будет указана стоимость в золотом эквиваленте. Это не означает, конечно, что ты можешь использовать эти предметы в качестве денег (ничего купить на них ты не можешь!), однако если тебе представится возможность продать эти предметы, проси за них именно указанную цену.

Сторонний наблюдатель, не ведающий трагических перипетий твоей судьбы, непременно сочтет, что вступать под мрачные своды зловещего Чернолесья, не имея ни меча, ни щита, ни даже минимального запаса провизии, — это чистое безумие, однако тобой, не думающим ни о предстоящих опасностях, ни о поджидающих тебя монстрах, движут лишь две отчаянные мысли — бежать и отомстить!

Советы игрокам

Существует лишь один верный и наиболее безопасный путь через чащобы страшного Чернолесья, и для того, чтобы отыскать его, тебе придется предпринять не одну попытку. Делай заметки, рисуй карту пройденных территорий — она окажет тебе неоценимую помощь в дальнейшем путешествии, позволит быстрее осваивать еще не исследованные участки леса, да и, возможно, просто спасет тебе жизнь...

Далеко не везде ты найдешь соковища, далеко не всякая тропа приведет тебя к заветной цели — в некоторых запутанных и даже тупиковых участках Проклятого Леса нет ничего, кроме хитроумных ловушек и злокозненных монстров которые, не задумываясь, нападут на тебя.

Учти, что читать разделы по порядку их нумерации ни в коем случае не следует — это лишь запутает тебя и снизит удовольствие от игры! Начиная с первого раздела, следуй инструкциям — и интереснейшее времяпрепровождение, насыщенное захватывающими странствиями, приключениями и битвами тебе гарантировано!

Внимательно следи за тем, сколько прошло времени с тех пор, как ты пустился в свое полное опасностей странствие. Неоправданные задержки и безрезультатные поиски лишь приведут к потере драгоценного времени, а для того, чтобы достичь своей заветной цели, у тебя есть лишь четыре дня!

Постоянно следи за уровнем своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В некоторых разделах книги тебе могут быть даны указания, во что бы то ни стало прибегнуть к

ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, и если уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ будет в это время меньше или равен 4, любое изменение облика повлечет за собой неизбежное снижение ВЫНОСЛИВОСТИ до нуля, что означает смерть!

Единственный правильный путь через Чернолесье таит в себе наименьшее количество препятствий и опасностей, и любой игрок, вне зависимости от уровня его МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ И УДАЧЛИВОСТИ, сможет добраться до победного конца!

Так что удачи тебе, и да помогут тебе боги на твоём пути через страшный Проклятый Лес!

ИГРОВАЯ КАРТА

МАСТЕРСТВО
Или, значение =

ВЫНОСЛИВОСТЬ
Или, значение =

УДАЧЛИВОСТЬ
Или, значение =

**ДАР
ПЕРЕВОЛОЩЕНИЯ**
Или, значение =

**ЗАПАСЫ
ПРОФИТА**

**ЗОЛОТЫЕ
МОНЕТЫ**

СНАРЯЖЕНИЕ И ПРОЧЕЕ ПРЕДМЕТЫ

ВРЕМЯ

Первый день	Второй день	Третий день	Четвертый день
-------------	-------------	-------------	----------------

ПОЛЕ БИТВЫ

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

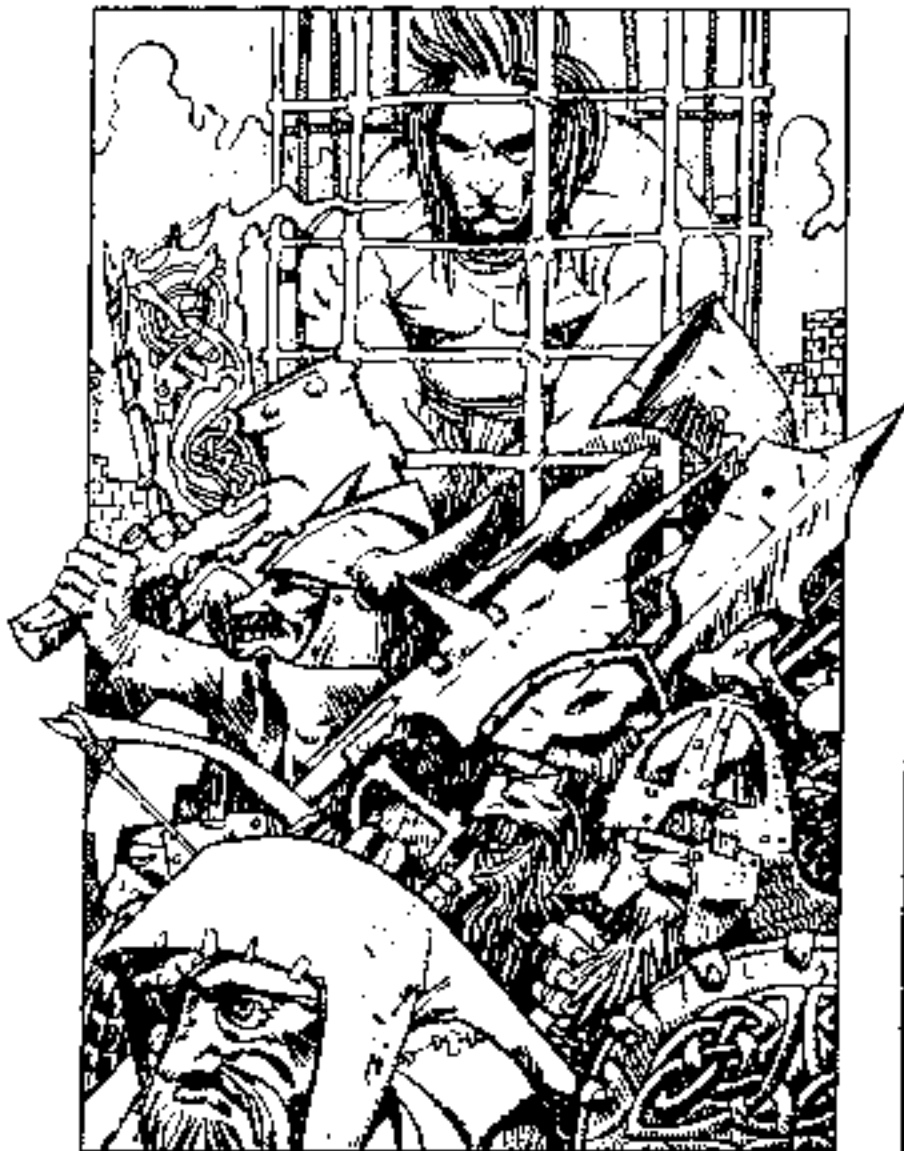
Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:

Проблемы:
Мастерство:
Выносливость:



Пролог

Сквозь прутья своей клетки ты видишь покидающую деревню процессию. Возглавляет ее сам Рунмабур — повелитель Гномов Болотища. Облаченный в кольчужную рубаху, с рогатым шлемом на голове и огромным боевым топором в руках, он, несмотря на свой маленький рост, являет собой весьма внушительное зрелище. Следом стройными рядами шествуют ратники — свирепые, вооруженные сверкающими бердышами бородатые крепыши. Колонну лучников замыкают трубачи. Звуки бравурной музыки наполняют воздух — все свидетельствует о том, что обитатели Болотища готовятся выступить в боевой поход против своего извечного врага — Гномов Каменного Моста. Где именно произойдет решающая битва, тебе не ведомо. Быть может, Гномы собираются взять непокорный Каменный Мост приступом, быть может, сражение развернется на болотистых просторах Паганских Равнин. Не можешь ты исключить и возможность того, что отважный Рунмабур поведет свое грозное воинство напрямик через мрачное Чернолесье.

Для многих поколений обитателей Аллансии ужасное Чернолесье, метко прозванное в народе Проклятым Лесом, олицетворяет собой квинтэссенцию абсолютного зла. В его мрачных чащобах, куда не проникает солнечный свет,

вынашивают свои злобные замыслы тысячи и тысячи мерзких чудовищ, имени и названия которых нет ни в одном из ныне существующих языков. Дикие звери и орки, гоблины и тролли, великаны, ведьмы и ужасные умертвия нашли себе надежное пристанище под его покровом. И нечего удивляться тому, что путешественники и торговые караваны, следующие из дальних южных земель, предпочитают полный опасностей окольный путь, чреватый потерей трех-четырёх дней и возможной встречей с бесчинствующими в этих краях многочисленными разбойничьими шайками, печальной перспективе провести хотя бы одну ночь в этой адской чаше, откуда, как гласит людская молва, нет дороги назад.

Что касается тебя, то давно уже нет у тебя иного желания, как, невзирая ни на что, вернуться под густые своды Чернолесья — твою истинную родину. Ибо ты — один из последних оставшихся в живых представителей древнего, веками преследуемого племени Перевоплощающихся — еще в младенчестве был похищен у любящей матери злокозненным повелителем Гномов Болотища королем Рунмабуром. Запертый в клетке, третируемый наподобие дикого зверя, ты под страхом смерти был вынужден демонстрировать свои чудесные способности по желанию менять форму собственного тела на потеху своих не знающих жалости врагов. Стойко претерпевая жестокие издевательства и безмолвно снося бесконечные унижения, ты мечтал лишь об одном — вернуться в Проклятый Лес, единственное место на земле, где ты можешь ощутить себя в относительной безопасности. Да-да! Бежать, скрыться от проклятых Гномов и злобного Рунмабура, бежать... и отомстить!

Несмотря на то, что за долгие годы, проведенные в плену у Гномов Болотища, тебе не раз выпадала удобная возможность бежать, одно обстоятельство каждый раз останавливало тебя и заставляло дожидаться более удобного случая. Дело в том, что, сызмальства отрезанный от внешнего мира толстыми прутьями тюремной клетки, ты имеешь весьма условное представление о том, что поджидает тебя за пределами ненавистного Болотища, и в каком направлении тебе следует держать свой путь.

Последние несколько недель обитатели Болотища находятся в состоянии войны со своими извечными врагами — Гномами соседнего Каменного Моста. Все это время в деревне не смолкает возбужденный гул — ратники без усталости точат оружие, полируют шлемы и щиты, упражняются в приемах рукопашного боя. Местная детвора, не желая ни в чем уступать взрослым, вооружается деревянными мечами и копьями и то и дело вступает в отчаянные потасовки с обитателями соседних дворов, тогда как женщины заняты сборами необходимых для длительного похода припасов. По правде говоря, тебе нет дела до всех этих войн — наоборот, царящая в деревне суматоха дает тебе возможность отдохнуть и набраться сил, изрядно пошатнувшихся от бесконечных издевательских экспериментов, которые проводили над тобой твои бессердечные поработители. Наконец, ты чувствуешь себя настолько окрепшим как физически, так и духовно, что позволяешь себе полностью расслабиться и сконцентрировать свой умственный взор на окружающих тебя гномах в попытке проникнуть в их мысли. В то же мгновение на тебя обрушивается волна едва уловимых впечатлений и смутных образов. Король, выступающий во главе грозной армии... Обильная трапеза... Огромный орел... Сражение... Молот... Судя по всему, война развивается весьма

удачно для обитателей Болотища — в мыслях шествующих мимо гномов преобладает ожидание какого-то грандиозного, хотя и не совсем понятного тебе триумфа; исходящая от них уверенность в победе над врагом настолько сильна, что ты почти что можешь ощущать ее кончиками пальцев. Беда лишь в том, что это совсем не то, что тебе хотелось бы узнать — дела и события, представляющие огромный интерес для гномов, тебе кажутся мелкими и незначительными. Разочарованный, ты совсем уже отчаиваешься узнать что-нибудь полезное, как вдруг наподобие молнии воздух пронзает невидимая, но от этого не становящаяся менее отчетливой и ясной мысль. Отогнав в сторону все побочные образы, ты изо всех сил концентрируешься на ней и вскоре понимаешь, что это один из советников Рунмабура думает о встрече, которую повелитель Болотища назначил в самой глуши Чернолесья Гиллибрану — предводителю гномов Каменного Моста. Встреча должна состояться через четыре дня, на ней будут обсуждаться условия капитуляции гномов Каменного Моста. Хотя обе стороны придут на переговоры в сопровождении многочисленной и хорошо вооруженной армии, окончательное решение будет принято во время встречи, на которой будут присутствовать лишь сами короли и их ближайшие советники. По очевидным причинам место встречи держится в строгом секрете, известно лишь, что она состоится в самом сердце Проклятого Леса. От самого Гиллибрана вряд ли можно ожидать коварного предательства, однако серьезные опасения у советника вызывают некоторые его военачальники, давно уже пытающиеся взбунтоваться и взять власть в свои руки. Эта неприятная возможность и беспокоит преданного советника — казалось бы, приняты максимальные предосторожности, учтены и по возможности нейтрализованы все, даже самые малейшие источники опасности, и все же мысль о предстоящих переговорах не дает ему покоя. Что, если он где-то просчитался, что, если не учел какого-нибудь незначительного фактора!? Ведь если Рунмабур будет убит, это будет означать и неминуемое поражение всего Болотища!

Ты понимаешь, что у тебя появился шанс! Если только тебе удастся бежать, пробраться в Чернолесье и, незаметно следуя за гномьей ратью, разузнать, где именно состоятся переговоры вождей... Тогда... Тогда во время встречи, когда короля не будет окружать многочисленная стража, ты сможешь попытаться убить ненавистного Рунмабура, одним ударом отомстив и ему, и всем гномам Болотища! Вот это будет месть — нанести роковой удар в самом сердце Чернолесья, именно там, где когда-то начались твои собственные беды и страдания! Понимая, что другой такой возможности тебе может больше не представиться, ты начинаешь обдумывать план побега. Лучшего места для мести, чем Чернолесье, не придумать, да и потом оно послужит тебе надежным пристанищем, коль скоро такое тебе понадобится. И тогда, свободный и отомщенный, ты заживешь вольной жизнью в милом твоему сердцу Проклятом Лесу!



1

Стоит глубокая ночь. Где-то в вышине глухо ухаёт вылетевшая на ночную охоту сова. Обратив к темному небу полный зависти взгляд — сова свободна, тогда как ты все еще находишься в заточении — ты желаешь ей удачи в ее нескончаемой борьбе за выживание. Твоих ушей достигает слабый шорох, доносящийся со стороны одной из окружающих площадь хижин — беспечный грызун тоже вышел на ночную охоту, даже не подозревая, что менее чем через минуту сам станет жертвой зоркого крылатого хищника. Болотище погружено в тишину. Все Гномы либо ушли в военный поход, либо надежно заперлись в своих покосившихся убогих жилищах. Окружающую тебя крошечную тьму нарушает лишь неверный свет звезд да неяркое мерцание, поднимающееся над несколькими оставленными на углях недоеденными кусками мяса. Сторонний наблюдатель никогда не заподозрил бы, что обитатели деревни готовятся к долгой кровопролитной войне — приставленный к твоей клетке вооруженный охран-

ник, да бородатый ратник, с боевым топором на плече неторопливо прогуливающийся около главных ворот — единственные вооруженные Гномы, которых бы заметил его праздный взгляд. Болотищу и не нужна дополнительная охрана — деревня, построенная в самом центре непроходимой топи, надежно защищена от визитов непрошенных гостей. Кому-то может показаться, что болото — не самое лучшее место для жилья, однако постоянно враждующим друг с другом Гномам лучшего обиталища просто не найти!

Твоя клетка, сколоченная из целых стволов чрезвычайно твердого дерева, что произрастает на западной окраине Чернолесья, довольно просторна, но практически пуста — ее единственную мебелировку составляют несколько охапок гнилой соломы, на которой ты спишь, да здоровая деревянная лохань, куда раз в два дня выливается ведро протухшей болотной воды и бросается несколько кусков вонючего полусырого мяса. Пленившие тебя Гномы относятся к тебе как к дикому животному, и после бесчисленных лет, проведенных за решеткой, ты прекрасно понимаешь, какое жалкое, отталкивающее зрелище представляет собой твое израненное, нагое, покрытое коростой и незаживающими болячками тело — сами Гномы частенько морщатся, учуяв исходящее от тебя невыносимое зловоние. Но скоро твоим страданиям придет конец! Приставленный к твоей клетке охранник давно уже потерял бдительность и, уверенный, что его пленнику никуда не деться, вот уже несколько часов беспечно клюет носом. Если ты будешь действовать достаточно быстро, тебе легко удастся обезоружить его. Введенные в заблуждение твоим всегдашним смирением Гномы совсем упустили из виду, насколько просто обладателю Дара Перевоплощения выбраться из любой, даже самой прочной клетки!

Наконец, голова твоего стражника безвольно свешивается на грудь, и воздух оглашает громкий храп. Он сидит спиной к тебе, с его широкого кожаного пояса свешивается пара ключей — один из них наверняка подойдет к замку, запирающему дверь твоей клетки. Однако Гном достаточно далеко, и ты быстро взвешиваешь в уме два варианта возможного спасения. Ты можешь либо удлинить свою руку и попытаться снять ключи с пояса заснувшего Гнома, либо же, прибегнув к Дару Перевоплощения, обратиться в крысу и прошмыгнуть между прутьями клетки. Какой вариант выберешь ты?

Удлинишь руку и постарайся схватить ключи.

Иди на [235](#)

Превратишься в крысу и выберешься из клетки.

Иди на [347](#)

2

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой карте. Поблагодарив Ястромо за гостеприимство, ты выходишь из башни и вновь оказываешься на перекрестке, откуда в разные стороны отходят три тропинки. В какую сторону отправишься ты: на запад (иди на [245](#)), на восток (иди на [496](#)) или на север — в глубь Чернолесья (иди на [359](#))?

3

«Один золотой», — отвечает старая карга. За одну золотую монету ты можешь приобрести запас продовольствия, достаточный для одной трапезы, однако общее количество купленной еды не должно превышать пяти порций. Расплатившись с Гномихой (не забудь сделать соответствующие пометки на Игровой Карте), ты думаешь о том, что делать дальше. Если хочешь поинтересоваться у старухи, кто проживает в окружающих площадь хижинах, иди на [129](#). Если решишь, что и так пробыл в деревне слишком долго и пора пускаться в обратный путь, иди на [271](#).

4

Ты выхватываешь серебряный кинжал и вонзаешь его в ужасного Призрака. Издав глухой стон, тот обрушивается на землю кучей зловонного праха. В центре кучи ты видишь тонкую золотую цепочку, которую, если выпадет случай, сможешь продать за 4 золотые монеты. Запиши свою находку в соответствующее поле на Игровой Карте и продолжай свой путь на запад. Иди на [176](#).

5

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по беспорядочно вьющейся тропе, пока с горечью не убеждаешься, что она уводит тебя в совершенно непроходимые болотные дебри. Оглядевшись по сторонам, ты понимаешь, что у тебя есть лишь две возможности продолжать двигаться в избранном направлении — понадеявшись на авось сойти с тропы и углубиться в недра болот, либо же переправиться на противоположный берег реки. Ни одна из этих перспектив не улыбается тебе, и, проклиная себя за даром потерянное время, ты принимаешь единственно верное решение — вернуться на развилку, с которой ты повернул на эту тропу. Иди на [333](#).

6

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Чем дальше ты продвигаешься вдоль берега реки, тем более нехоженой и заросшей становится тропинка у тебя под ногами — вскоре ты уже продираешься сквозь густые заросли какого-то колючего кустарника. Такой метод передвижения донельзя утомляет тебя, и, в надежде хоть как-то облегчить свой путь, ты постепенно удаляешься от берега. Вскоре река скрывается из виду, и ты замечаешь, что вокруг все чаще начинают попадаться высокие деревья. Еще несколько шагов, и ты вступаешь в Чернолесье! Ты стоишь на перекрестке, на котором сходятся четыре тропинки. С ходу отбросив южное и западное направление (оттуда ты только что пришел), ты размышляешь, куда идти дальше. Если хочешь отправиться на север, иди на [149](#). Если предпочтешь повернуть на восток, иди на [371](#).

7

Рассчитывая увидеть каких-нибудь Фей или Духов, ты стремительно оборачиваешься через плечо, однако окружающий тебя лес абсолютно пуст. В следующий момент сильный удар в спину сбивает тебя с ног, и множество крошечных кулачков обрушиваются на твою голову град весьма чувствительных тычков и затрещин. Отними 2 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ**. «Ну нет, — снова произносит голос. — Так в игры не играют!» Ты стряхиваешь с себя своих невидимых преследователей и с трудом поднимаешься на ноги. Что ты предпримешь теперь? Если хочешь побежать по тропинке в северном направлении, иди на **200**. Если постараться прибегнуть к помощи одного из имеющихся в твоём распоряжении волшебных предметов, иди на **464**.

8

Ты надеваешь голубой медальон себе на шею. В ту же секунду пред твоим мысленным взором предстает нескончаемый поток бегущих, охотящихся и играющих диких зверей. Образы настолько четкие и жизненные, что у тебя создается впечатление, что стоит только захотеть, и ты запросто можешь прикоснуться к ним рукой. Полюбовавшись открывшейся твоему взгляду картиной, ты концентрируешь свое внимание на огромном буром медведе, особенно выделяющемся на фоне окружающих его животных своей величиной и неповоротливостью. Ты с интересом наблюдаешь, как медведь, неуклюже взмахивая своими лапами с устрашающими когтями, пытается поймать резвящуюся в горной реке рыбу. Однако его попытки не увенчиваются успехом — глупое животное стоит слишком далеко от центра потока. Пока ты раздумываешь, почему бы медведю не зайти немного поглубже, он делает это! Понаблюдав за медведем еще некоторое время, ты с изумлением понимаешь, что в какой-то мере можешь направлять его действия. Найденный тобой медальон — не что иное, как легендарный Амулет Повелителя Зверей, наделяющий своего владельца чудесным даром навязывать свою волю наиболее глупым и несообразительным диким животным! Обрадованный своей находкой, ты решаешь не прикасаться ко второму медальону и, весело насвистывая, выходишь из хижины. Запиши свою находку в соответствующее поле на Игровой Карте и иди на **278**.

9

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по краю расщелины до тех пор, пока в стене по твою правую руку не открывается вход в новый туннель. Из его глубины слышатся чьи-то голоса, а на низких сводах играют красноватые отблески далекого пламени. Ты решаешь исследовать этот проход и решительно углубляешься в него.



Через несколько метров туннель круто поворачивает налево, и ты оказываешься лицом к лицу с несколькими дюжинами маленьких, одетых в дерюгу человечков. Они явно поджидали тебя — их крошечные ручки сжимают кривые кинжалы, а сморщенные уродливые личики перекашивают злобные гримасы. Ты понимаешь, что, несмотря на миниатюрность твоих противников, справиться с таким количеством врагов тебе не под силу. Есть у тебя слепок человеческой руки? Если есть, иди на [354](#). Если нет, иди на [232](#).

10

Гигантское тело Великана медленно опускается на дно трясины и вскоре бесследно скрывается под водой. Взглянув на солнце, ты понимаешь, что до встречи двух гномьих вождей осталось совсем немного времени, и тебе следует прибавить шагу. Вскоре болото остается позади, и ты продолжаешь свой путь по поросшей высокой травой равнине в направлении темнеющего вдалеке Чернолесья.

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте, Справа от тропы ты замечаешь полуразрушенную хижину, около которой столпилась большая группа темнокожих маленьких человечков, одетых в накидки из львиных шкур. Это ПИГМЕИ. Оживленно стрекоча на своем тарабарском наречии, они сгрудились у полусгнивших остатков трех гротескных существ, своими очертаниями напоминающих чудовищную помесь человека и гигантской крысы. При виде тебя один из Пигмеев быстро подносит ко рту духовую трубку, и ты едва успеваешь уклониться от летящей тебе в голову оперенной иглы. Остальные Пигмеи вооружены аналогичными трубками, так что на раздумья у тебя остается совсем немного времени.

Итак, что ты предпримешь?

Прибегнув к ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, превратишься в какого-нибудь быстрого зверя (наподобие Волка или Тигра) и постарайся убежать от Пигмеев.

Иди на [324](#)

Нападешь на Пигмеев.

Иди на [191](#)

Постарайся задобрить Пигмеев, предложив им что-нибудь из имеющихся в твоём распоряжении предметов.

Иди на [439](#)

11

Ты достаешь первую попавшуюся под руку вещь и с заискивающей улыбкой протягиваешь ее ближайшему дикарю. Однако твой щедрый дар не удовлетворяет Обитателей Холмов — они требуют, чтобы ты отдал им ВСЕ свое имущество. Если ты готов

отдать им ВСЕ нажитые тобой в ходе странствий пожитки, иди на [114](#). Если ты откажешься идти на такую жертву, тебе не остается иного выхода, как готовиться к решительной битве. Иди на [405](#).

12

Ты медленно и осторожно подносишь бутылочку к губам, как вдруг Ярост пронзительно кричит: «Пей до дна! У меня еще есть!». В ту же секунду неведомая сила опрокидывает бутылочку у тебя над головой, и тебя окатывает поток ярко-зеленой жидкости. Субстанция очень густая и липкая, и по мере того, как она растекается по твоему телу, тебя охватывает чувство безгливости. Если у тебя есть Соль Сухости, иди на [121](#). Если нет, иди на [343](#).

13

Как только ты наносишь последний удар, из соседних хижин выбегает множество привлеченных шумом битвы Гномов. Нечего и думать справиться с таким количеством врагов, и тебе не остается ничего другого, как со всех ног пуститься прочь из деревни. Некоторое время Гномы преследуют тебя, однако, в конце концов, тебе все-таки удастся оторваться от погони. Ты понуро бредешь обратно на восток. Иди на [498](#).

14

Ты вытаскиваешь кость, и глаза страшных хищников немедленно загораются голодной жадностью. Размахнувшись, ты швыряешь кость как можно дальше в чашу. В то же мгновение Псы Смерти срываются с места и, оглашая лес громким лаем, уносятся на поиски лакомой добычи, а ты, не дожидаясь их возвращения, продолжаешь свой путь на север. Иди на [472](#).

15

После каждого этапа битвы Гном предпринимает попытку ударить в колокол и поднять тревогу. Брось две кости. Если выпавшее число будет меньше или равно уровню его МАСТЕРСТВА, он успеет дотянуться до веревки колокола — сразу же иди на [313](#). Если выпавшее число будет больше уровня его МАСТЕРСТВА, тебе удастся воспрепятствовать ему.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

СТРАЖНИК 6 7

Если тебе удастся победить, иди на [168](#).

16

Ты со всех ног устремляешься к берегу. Бросив взгляд через плечо, ты с ужасом убеждаешься, что тень стремительно приближается, и, не видя другого выхода, решаешь прибегнуть к ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ — кости твоих ладоней раздаются в стороны, кожа растягивается и, превратившись в широкие перепонки, образует своеобразные ласты, благодаря которым тебе удастся резко повысить скорость своего движения. Изю всех сил работая руками и ногами, ты вылетаешь на твердую почву как раз в тот самый момент, когда огромный Крокодил, разинув ужасную пасть, выныривает на поверхность буквально в метре у тебя за спиной. Отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ и, не дожидаясь, когда Крокодил вылезет за тобой на берег, продолжай свой путь в северном направлении. Иди на [307](#).

17

Ты делаешь осторожный глоток — жидкость весьма недурна на вкус! С удовольствием причмокивая, ты осушаешь кружку до дна. Прибавь 3 к уровню своей ВЫНОСЛИВОСТИ, однако, поскольку жидкость содержала алкоголь, некоторое время твоя реакция будет слегка замедленной — до конца этого дня, если тебе придется участвовать в сражениях, уменьшай силу каждого своего удара на 1. Теперь иди на [430](#).

18

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Завершив перевоплощение, ты непринужденной походкой направляешься к воротам Каменного Моста. Сидящие на скамейке Гномы провожают тебя любопытными взглядами, однако тут же возвращаются к прерванной беседе. Выйдя на центральную площадь, ты осматриваешься. Площадь практически пуста — лишь на пеньке с вязаньем на коленях сидит молоденькая Гномиха, да за покосившимся забором азартно возится шумная детвора. Кроме того, на площади расположено несколько торговых лавок — судя по распахнутым настежь дверям, они, несмотря на военное время, открыты.

Что ты предпримешь?

Подойдешь к Гномихе.

Иди на [251](#)

Подойдешь посмотреть, во что играет местная детвора.

Иди на [473](#)

Зайдешь в оружейный магазин.

Иди на [485](#)

Зайдешь в ювелирную лавку.

Иди на [60](#)

Зайдешь в скобяную лавку.

Иди на [159](#)

19

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. При виде происходящих с тобой метаморфоз Человеко-Крысы трусливо отскакивают в угол — такого им лицезреть еще не доводилось! Ты быстро уменьшаешься в размерах, ловко выскальзываешься из проволочной удавки и тут же снова принимаешь свой истинный облик. Теперь решай, что делать дальше. Ты можешь воспользоваться временным замешательством Человеко-Крыс, выбежать из хижины и отправиться дальше на восток по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью — иди на [278](#). Если же ты чувствуешь себя достаточно сильным, чтобы вступить в единоборство с тремя грозными хищниками, иди на [207](#).

20

Орки будут атаковать тебя парами. Сперва сразись с первой парой и, если тебе удастся справиться с ней, переходи ко второй. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свой удар. Атакуй выбранного тобой Орка, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, уменьши уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 2, и наоборот. Затем определи силу своего удара по второму Орку, однако даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Орка окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первая пара

ОРК А 6 5

ОРК Б 5 5

Вторая пара

ОРК	6	6
ГЛАВАРЬ	7	7

Если тебе удастся справиться со всеми Орками, иди на [184](#).

21

Битва с Пигмеями заняла у тебя много времени — запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Обыскав тела поверженных уродцев, ты не обнаруживаешь ничего интересного, за исключением множества костяных браслетов и бус, да духовых трубок с изрядным запасом дротиков. Если хочешь, можешь взять эти предметы с собой. Сделай соответствующие пометки на Игровой Карте и продолжай свой путь на восток по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью. Иди на [205](#).

22

Какой предмет ты вынес из логова Черного Дракона?

Шлем.	Иди на 373
Щит.	Иди на 128
Меч.	Иди на 264
Блюдо.	Иди на 61
Золото.	Иди на 415

23

Осторожно преодолев оставшуюся часть пути, ты благополучно добираться до северного берега. Вновь очутившись на твердой почве, ты внимательно осматриваешься и замечаешь две тропинки, одна из которых уходит на запад, тогда как другая следует в восточном направлении. Поскольку возвращаться на запад — в глубь болот — не входит в твои планы, ты решительно поворачиваешь на восток — по направлению к Чернолесью. Иди на [478](#).

24

Разведя руками ветви, ты видишь огромную ворону, пойманную в силок. Пытаясь вырваться на волю, она яростно бьет крыльями и силится разорвать сдерживающие ее путы. Пока ты размышляешь, как поступить с птицей, она раскрывает свой мощный клюв, и, к твоему великому удивлению, твоего слуха достигают звуки человеческой речи! «Кем бы ты ни был, вытащи меня отсюда! — каркает ворона. — Помоги!» Не помня себя от изумления, ты нагибаешься и, распутав веревки, освобождаешь птицу. Пригладив свои взъерошенные перья, ворона возмущенно говорит: «Ты видел их? Я запуталась в силке — какой-то безжалостный охотник поставил его здесь, и вдруг услышала, как кто-то идет

по тропинке, а потом увидела две донельзя уродливые гномьи хари. И как ты думаешь, помогли они мне выбраться? Помогли? Как бы не так!... Они просто расхохотались и как ни в чем не бывало прошли мимо! Вот я их...» Гнев птицы настолько велик, но в то же время так комичен, что тебе приходится приложить немало усилий, чтобы не рассмеяться. Наконец, пробормотав, что ей надо «по-видать Ястромо», ворона улетает прочь. Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и продолжай свой путь по тропе. Иди на [279](#).

25

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Ты продолжаешь идти вдоль границы Чернолесья, пока не оказываешься перед узким деревянным мостиком, перекинутым через реку, несущую свои воды со стороны холмов, что виднеются на северо-востоке, и скрывающуюся под темным покровом близко подступающих к тропинке деревьев. Если хочешь отправиться на север, иди на [124](#). Если предпочтешь пойти на юг, иди на [294](#).

26

Ты должен заплатить Аррагону за то, что без спросу вошел в его дом. Вычеркни 10 золотых монет или каких-нибудь три предмета из списка на Игровой Карте и, поспешно выйдя на улицу, продолжай свой путь на север. Иди на [51](#).

27

Посыпав валун Летательным Порошком, ты с легкостью, как будто имеешь дело с невесомым перышком, отрываешь его от земли и небрежно поднимаешь на уровень груди. Куин с изумлением глядит на тебя. «Это невероятно! Как ты это сделал?» — восклицает он, когда ты опускаешь гигантский камень обратно на землю. Ты рассказываешь ему о волшебном Порошке, и Куин раздражается громоподобным смехом. «Мне нужен твой порошок! — заявляет он наконец. — С его помощью я смогу дурачить гномов, особо не утруждая себя. Продашь его мне за 25 золотых?» Если хочешь, можешь продать остаток Летательного Порошка Куину (в этом случае не забудь сделать соответствующие пометки на Игровой Карте), а затем иди на [289](#).

28



Ты идешь на восток, как вдруг твое внимание привлекает что-то, белеющее в зарослях тростника. Подойдя поближе, ты видишь, что это останки Гнома. Его плоть давно истлела, полусгнившие лохмотья кожаных доспехов едва прикрывают слабо поблескивающие в неверном лунном свете кости. Его зловеще улыбающийся череп покоится на чем-то, издали напоминающем мешок или заплечную суму. Должно быть, смерть застала злосчастного Гнома во сне, и остается лишь гадать, кто или что послужило причиной его бесславной гибели. В мешке могут содержаться весьма полезные тебе вещи, однако, склонившись над черепом, ты замечаешь какое-то слабое движение в одной из его пустых глазниц. В затопляющем болота тусклем полумраке ты не можешь разглядеть, что это такое, однако само наличие чего-то живого в этих бранных останках заставляет тебя настороженно выпрямиться и сделать шаг назад. Если, несмотря на свои опасения, ты все же рискнешь отбросить в сторону череп и осмотреть заплечный мешок, иди на [107](#). Если предпочтешь не рисковать, поскорее продолжай свой путь на восток. Иди на [299](#).

29

Охотник вручает тебе 10 золотых монет и говорит: «В лесу обитает шайка воров. Если встретишься с ними, не верь ни единому слову. Сперва их требования могут показаться вполне законными, но стоит лишь немного поддаться, и они начнут требовать все большего и большего. Отказывай им во всем, и тогда есть шанс, что сможешь благополучно вырваться от них». Поблагодарив Охотника за полезный совет, ты продолжаешь свой путь на север. Прибавь 1 к уровню своей **УДАЧЛИВОСТИ** и иди на **73**.

30

Прибегнув к Дару Перевоплощения (не забудь отнять 4 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ**), ты принимаешь образ Гнома и неторопливо направляешься к главным воротам. Заслышав твои шаги, из под навеса выходит стражник и, держа копье наперевес, приказывает тебе остановиться. «Ты находишься во владениях славного короля Рунмабура! — грозно кричит он. — Кто ты, странник, и зачем пожаловал в эти края?» Ты подходишь ближе, и Гном начинает пристально всматривается в твое лицо. Неужели он узнал тебя?! Брось одну кость и прибавь к выпавшему числу 3. Если получившееся число будет больше уровня твоего **ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ**, иди на **222**. Если получившееся число будет меньше или равно твоему **ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ**, твоя уловка введет стражника в заблуждение — иди на **306**.

31

Отними 4 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** и иди на **325**.

32

Каким-то чудом тебе удастся увернуться от тучи летящих стрел, и к тому времени, когда Пигмеи перезаряжают свои трубки, ты уже находишься вне пределов их досягаемости. Прибавь 1 к уровню своей **УДАЧЛИВОСТИ**. Вновь приняв свой истинный облик, ты направляешься к темнеющему вдалеке Чернолесью. Иди на **205**.

33

Ты вытаскиваешь бутылку с водой и принимаешься яростно плескать себе в лицо. Наконец дьявольская жидкость смыта, и ты осмеливаешься приоткрыть глаза. Отбросив, пустую бутылку, ты понимаешь, что во время панического бегства потерял один из предметов своего снаряжения. Ты скорее умрешь, чем вернешься на поляну Плюющихся Цветов, и поэтому тебе не остается ничего иного, как смириться с досадной пропажей — вычеркни один любой предмет из списка на Игровой Карте. Оглядевшись, ты продолжаешь свой путь по на-

правлению к виднеющейся вдалеке прогалине. Иди на [297](#).

34

Ты наносишь смертельный удар, и бездыханное тело Гномихи застывает у твоих ног. У нее за спиной висит вместительный мешок. Порывшись в нем, ты обнаруживаешь 2 золотые монеты и бутылку с водой — если хочешь, можешь взять свои находки с собой (в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте). Кроме того, если ты до сих пор не обзавелся сумкой или рюкзаком, можешь воспользоваться заплечным мешком убитой Гномихи. Покончив с обыском, ты задумываешься, куда направиться теперь. Иди на [376](#).

35

Ты выходишь на небольшую прогалину, в центре которой стоят два яростно спорящих ОРКА. При виде тебя они забывают о своих разногласиях и, выхватив короткие мечи, с громкими криками кидаются в бой.

Оба Орка будут нападать на тебя одновременно. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свой удар. Атакуй выбранного тобой Орка, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, уменьши уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 2, и наоборот. Затем определи силу своего удара по второму Орку, однако, далее если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Орка окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ОРК 6 6

Второй ОРК 7 6

Если тебе удастся справиться с обоими Орками, иди на [303](#).

36

Если ошейник лежит у тебя в заплечном мешке (в том случае, конечно, если у тебя есть заплечный мешок), иди на [322](#). Если нет, иди на [120](#).

37

Ты вытаскиваешь бутылочку с Противоядием и одним глотком осушаешь ее до дна. Целебное снадобье оказывает мгновенный эффект — боль в руке проходит, и последствия скорпионьего укуса исчезают без следа. Ты решаешь больше не рисковать и, злобно пнув трухлявое дерево ногой, возвращаешься на тропинку и продолжаешь прерванный было путь. Иди на [35](#).

На земли Аллансии спускается ночь — четвертая ночь с тех пор, как ты покинул Болотище. А это значит, что ты при всем желании не поспеешь на встречу между Рунмабуром и Гиллибраном. Тебе удалось вырваться на свободу, однако твоя жажда мщения так и останется неудовлетворенной...

На этом твое приключение окончено!

Вытащив кожаный ремешок, ты опускаешь один его конец в клубок извивающихся змей. В ту же секунду несколько отвратительных тварей запускают в него свои крохотные зубы. Быстро вытащив ремешок из норы, ты с силой раскручиваешь его над головой и отбрасываешь вцепившихся в него гадов как можно дальше. Ты продолжаешь действовать в том же духе и вскоре замечаешь слабый блеск какого-то металлического предмета, лежащего в глубине норы. Наконец, последняя змея отброшена далеко в сторону, и ты, запустив в дыру руку, хватаешь привлечший твое внимание предмет и быстро вытаскиваешь его наружу.

У тебя на ладони лежит серебряная корона — тонкий, практически невесомый обруч, украшенный поблекшими от времени светло-серыми камушками. Если хочешь надеть корону на голову, иди на [194](#).

Если предпочтешь не делать этого, можешь прихватить корону с собой (в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте) и продолжить свой путь на север. Иди на [329](#).



Соблюдая максимальную осторожность, ты идешь по болоту, как вдруг твоя нога проваливается в неглубокую, полную зловонной тины лужу. Грязь достигает тебе лишь до колена, и ты уже собираешься продолжить свой путь, как вдруг дно начинает изгибаться и пульсировать у тебя под ногами. В тот же миг в самом центре лужи вспенивается какой-то пузырь, прямо у тебя на глазах обретая очертания гротескной, но от этого не менее кошмарной пародии на человеческую фигуру. Капли грязи отрываются от «рук» и «туловища» чудовища, образуя мутные лужицы у его слоноподобных «ног». Вне себя от ужаса, ты пятишься назад, спеша поскорее убраться из лощины, облюбованной этим кошмарным монстром, однако чудовищу не настроено так просто расставаться со своей добычей. Издавая протяжный вой, оно медленно направляется в твою сторону. Иди на [434](#).

41

«Старый колдун живет вон в том доме», — говорит старуха, показывая пальцем в сторону большой хижины, внешне ничем не отличающейся от остальных жилых построек Болотища — те же светло-розовые стены и крытая соломой крыша. «За последнее время он сильно постарел, а когда-то был таким видным мужчиной! — продолжает она. — Если зайдешь к нему, обязательно передавай от меня привет». С этими словами Гномиха вновь склоняется над своим варевом. Ты подходишь к хижине и замечаешь, что все ее окна замазаны черной краской. Тяжелая деревянная дверь, снизу доверху покрытая искусной резьбой, изображающей различных животных и неизвестных тебе существ, плотно закрыта. С медного крюка над дверью свисает высушенное чучело крупной ящерицы, и ты можешь дать голову на отсечение, что ящерица пристально наблюдает за тобой из-под полуприкрытых морщинистых век. Поднявшись по ступенькам, ты берешься за дверную ручку, и в ту же секунду чувствуешь, как по твоим пальцам пробегает едва ощутимое покалывание. Да, видать, Битай действительно чрезвычайно могущественный чародей, и сумасбродная идея нанести ему визит начинает вызывать у тебя все большие опасения. Если ты переборешь собственный страх и все-таки войдешь в дверь, иди на [358](#). В противном случае ты решишь, что и так слишком задержался в Болотище, и направишься к воротам (иди на [271](#)).

42

Большая часть ночи проходит спокойно, однако на рассвете тебя будит проходящее мимо чудовище. Брось одну кость — выпавшее число покажет, какой монстр нарушил твой ночной покой:

Выпавшее число	МАСТ.	ВЫНОСЛ.		
БЛУЖДАЮЩИЙ				
ГЛАЗ	1	7	5	
ЧЕЛОВЕКО-ПТИЦА	2	10	9	
НАНДИ	3	9	10	
ДИКИЙ ОБИТАТЕЛЬ				
ХОЛМОВ	4	6	4	
ДРАКОН	5	9	13	
ПЕЩЕРНЫЙ ЧЕЛОВЕК	6	7	7	

Если тебе удастся победить, ты решаешь больше не ложиться и без промедления продолжаешь свой путь. Запиши 5 часов в поле «Время» на Игровой Карте, увеличь на 2 уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ и возвращайся на раздел, на котором тебя застала ночная тьма.

43

Тропинка, по которой ты идешь, беспорядочно петляет между корявых вековых деревьев и, в конце концов, выводит тебя к очередной развилке. Если хочешь, можешь передохнуть и съесть одну порцию провизии. Обдумав свой

дальнейший маршрут, ты решаешь проигнорировать южное и западное ответвления и продолжить путь в северном направлении. Иди на [176](#).

44

Тяжелая стрела глубоко вонзается тебе в плечо. Отними 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА и 3 — от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Сжав зубы, ты выдерживаешь стрелу и бросаешь ее на землю. Твое плечо пронзает ужасная боль, из глубокой раны на траву хлещет поток алой крови. Ты поднимаешь глаза, ожидая, что вот-вот в твоё тело вопьется еще одна стрела, однако, к своему великому облегчению, понимаешь, что напавший на тебя незнакомец буквально испарился, быть может, убежав в южном направлении. Дав себе, слово отныне быть настороже, ты кое-как перевязываешь сильно кровоточащую рану и продолжаешь свой путь. Иди на [394](#).

45

Спустя некоторое время ты выходишь на очередную развилку. Если хочешь продолжать следовать в северном направлении, иди на [390](#). Если решишь повернуть на запад, иди на [59](#).

46

Ты пускаешься бежать, однако спотыкаешься на высокой куче камней. Испытай удачу. Если тебе повезет, иди на [209](#). Если не повезет, иди на [239](#).

47

Призрачная фигура быстро приближается. Ты пытаешься спастись бегством, однако она быстро нагоняет тебя — исполинские крылья смыкаются у тебя над головой, и ты чувствуешь, как все твоё тело охватывает смертельный холод, пробирая тебя до мозга костей и лишая воли к сопротивлению — отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Собрав все силы, ты наносишь дьявольскому ПРИЗРАКУ страшный удар, однако твой кулак не встречает на своем пути ни малейшего препятствия. Есть у тебя металлическая перчатка? Если есть, иди на [154](#). В противном случае иди на [433](#).

48

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь в северном направлении до тех пор, пока не выходишь на берег широкой, но медленной реки, несущей свои мутные воды с северо-востока на юго-запад — должно быть, именно отсюда доносился услышанный тобой давеча шум. Тропа, по которой ты шел

до сих пор, обрывается на прибрежном песке — судя по всему, там находится брод, по которому ты можешь переправиться на другую сторону — и вновь появляется на противоположном берегу. Ты понимаешь, что если отправишься на юго-запад, то рано или поздно вновь вернешься в ненавистное Болотище, так что тебе не остается ничего другого, как продолжить свой путь в северо-восточном направлении. Иди на [150](#).

49

Покончив с Гигантским Угрем, ты поспешно вылезаете на берег и, вычерпав воду из карманов, продолжаете свой путь на север. Иди на [317](#).

50

Вспомнив про волшебный Амулет, ты концентрируешься на приближающемся Драконе, мысленно приказывая ему убраться обратно в свое логово. К сожалению, Амулет не оказывает на Дракона ни малейшего воздействия, и тебе не остается ничего иного, как готовиться к решительной схватке с кошмарной рептилией. Иди на [444](#).



Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе до тех пор, пока не достигаешь очередной развилки. Раздумывая о том, куда пойти дальше, ты замечаешь какую-то странную фигуру, медленно бредущую по лесу на некотором расстоянии от тебя. Человек высок и чрезвычайно худ, над головой он держит зажженный фонарь. Его поступь абсолютно бесшумна — подобно бестелесному призраку он пробирается по лесу, и ты можешь дать голову на отсечение, что порой сквозь его закутанное в белые одежды тело просвечивают стволы соседних деревьев. Неожиданно фигура останавливается, хотя лицо ее по-прежнему обращено в противоположную от тебя сторону.

Что ты предпримешь?

Подойдешь к призрачной фигуре.
Застынешь на месте, дожидаясь,
когда таинственный человек снова
продолжит свой путь.

Иди на [66](#)

Иди на [246](#)

красной жидкости.

Выпьешь голубую жидкость.

Осторожно отхлебнешь
зеленой жидкости.

Вовсе откажешься пить
и нападешь на Ярота.

Иди на [169](#)

Иди на [378](#)

Иди на [12](#)

Иди на [459](#)

56

В недоумении ты обводишь взглядом комнату, но не обнаруживаешь никаких признаков чародея. Ты уверен, что он где-то здесь и просто наслал на тебя очередное заклятие. К сожалению, у тебя больше не осталось средств для противодействия дьявольской воле старого колдуна, и тебе не остается ничего другого, как, с каждой минутой чувствуя себя все глупее, просто стоять на месте и дожидаться его появления. Наконец, твое терпение подходит к концу — должно быть, советник короля Рунмабура считает тебя настолько грозным бойцом, что не решается вступить с тобой в открытую схватку. Проклиная все на свете, ты выходишь из хижины и направляешься к городским воротам. Иди на [271](#).

57

Вытащив рог, ты задумываешься, в облике какого существа лучше всего встретить Кентавра. Итак, чей облик ты решишь принять?

Свой собственный.

Гнома.

Лесного Эльфа.

Темного Эльфа.

Иди на [325](#)

Иди на [446](#)

Иди на [152](#)

Иди на [31](#)

58

Это может показаться невероятным, однако шум, поднятый во время схватки с диким зверем, не привлек внимания жителей близлежащих хижин — ты по-прежнему остаешься незамеченным! Подняв убитую Кошку за хвост, ты кидаешь ее в ящик и аккуратно прилаживаешь на место сдвинутую крышку в надежде, что тело не будет обнаружено слишком скоро. Приложив ухо к третьему ящику, ты внимательно прислушиваешься, однако изнутри не доносится никаких звуков, и ты решаешь снять крышку. К своей великой радости, ты видишь, что этот ящик содержит множество разнообразных предметов, большинство из которых, правда, не представляют для тебя ни малейшей ценности (например, свертки весьма неаппетитной снеди, судя по всему, предназначавшейся убитой тобой Дикой Кошке), тогда как некоторые вполне могут тебе пригодиться в предстоящих странствиях. В числе прочего ты обнаруживаешь хлеб и фрукты в количестве, достаточном для 3-х полноценных трапез, череп какого-то животного — по-видимому, собаки, — свиток пергамента и тяжелую деревянную дубинку.

ку. Ты можешь взять с собой любые из найденных в ящике предметов, однако помни, что одновременно ты можешь нести не более четырех предметов и порций провизии. Сделав выбор (не забудь сделать соответствующие пометки на Игровой Карте), ты решаешь больше не задерживаться в деревне и решительно направляешься к главным воротам. Иди на [220](#).

59

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой карте. Ты идешь по тропе, как вдруг из кустов на тебя набрасываются две ДИКИЕ СОБАКИ. Тебе не остается ничего другого, как сразиться с ними по очереди:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первая

ДИКАЯ СОБАКА 4 4

Вторая

ДИКАЯ СОБАКА 4 5

Как только тебе удастся справиться с обеими собаками, можешь продолжать свой путь. Если ты следуешь на восток, иди на [332](#). Если на запад — иди на [479](#).

60

Ты заходишь в ювелирную лавку, где тебя встречает услужливый Гном, слишком разжиревший от постоянного сидения на месте. С ног до головы он обвешан всевозможными драгоценностями и украшениями — у тебя создается впечатление, что весь свой товар он носит на себе! Ты бегло просматриваешь предлагаемый на продажу товар, но не находишь ничего интересного, за исключением ниточки бус, искусно выточенных из небесно-голубого камня. Хозяин утверждает, что бусы обладают магической силой и могут защитить тебя от служителей Сукха. Если хочешь, можешь купить их за 6 золотых монет (в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте). Гном говорит, что если у тебя есть какие-нибудь ценные предметы, он готов предложить за них хорошую цену. Если в ходе своего путешествия тебе удалось найти какие-нибудь предметы, у которых была указана стоимость в золотом эквиваленте, можешь продать их хозяину лавки именно за эти деньги.

Что ты предпримешь теперь?

Покинешь Каменный Мост. Иди на [143](#)

Подойдешь к Гномихе. Иди на [251](#)

Подойдешь посмотреть,
во что играет местная детвора. Иди на [473](#)

Зайдешь в оружейный магазин. Иди на [485](#)

Зайдешь в скобяную лавку. Иди на [159](#)

Блюдо сделано из чистого золота — как только тебе выпадет возможность продать его, можешь попросить за свою драгоценную находку 35 золотых монет! Сделай соответствующую пометку на Игровой Карте и возвращайся на перекресток у восточной опушки Чернолесья. Иди на [440](#).

Как только Гном Болотища бездыханный падает на пол, двое Гномов Каменного Моста объединяют усилия и с новыми силами набрасываются на оставшегося в живых ратника. Ты же должен сконцентрироваться на схватке с Рунмабуром — бейся с ним обычным путем.

Оставшийся в живых Гном Болотища сосредоточивает свою ярость на Гиллибране — схватка между двумя этими гномами разворачивается обычным путем. Однако Большеног также нападает на Гнома. Каждый раз после того, как Гиллибран и Гном обменяются ударами, брось две кости за Большенога и (во второй раз) за Гнома. Если сила удара Большенога будет больше силы удара Гнома, это значит, что Большеног ранил его — отними 2 от уровня ВЫНОСЛИВОСТИ Гнома. В то же время, если сила удара Большенога будет меньше силы удара оставшегося в живых Гнома, это значит, что тот смог отразить удар — ранить Большенога он не может!

Теперь продолжай схватку (ВЫНОСЛИВОСТЬ всех ее участников должна быть взята из предыдущей части битвы):

МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ	
РУНМАБУР	13	См. пред. раздел.
БОЛЬШЕНОГ	9	См. пред. раздел.
ГИЛЛИБРАН	7	См. пред. раздел.
ОСТАВШИЙСЯ		
В ЖИВЫХ ГНОМ	8	См. пред. раздел.

Продолжай битву, пока не произойдет одно из следующих событий: если тебе удастся убить Рунмабура, иди на [277](#); если Большеног (или Гиллибран) погибнет, иди на [132](#); если погибнет второй Гном Болотища, иди на [352](#).

Ты вынимаешь Зрячий Камень и сжимаешь его между ладоней. Сперва холодный как лед, он начинает быстро теплеть и вскоре становится таким горячим, что ты не в силах удержать его в руках.

Ты бросаешь камень на землю, и в ту же секунду прямо перед твоими глазами возникает множество крошечных существ. Чем-то похожие на фей, высотой они не превышают тридцати сантиметров; полупрозрачные, находящиеся в постоянном движении крылышки поддерживают своих обитателей в полуметре над землей. Увидев лежащий на земле камень, они понимают, что лишились невидимости — своего главного козыря — и обнаружены. Судя по растерянному выражению их лиц, Кинермиты, похоже, понятия не имеют, как выйти из

затруднительного положения. Угрожающе подняв кулак, ты требуешь, чтобы они помогли тебе, и им не остается ничего иного, как увеличить уровень твоего МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ или УДАЧЛИВОСТИ (на твой выбор) до его начального значения. В следующую секунду они скрываются между деревьями, а ты, весьма довольный результатами встречи, убираешь обратно остывший Зрячий Камень и продолжаешь свой путь на север. Иди на [269](#).

64

Нехоженная тропинка густо поросла травой — тебе то и дело приходится продираться сквозь густые заросли какого-то колючего кустарника. Наконец дремучая чаща все-таки остается позади, и вскоре ты выходишь на солнечный свет — впереди катит свои спокойные мутные воды широкая река. Тропинка, по которой ты шел, некоторое время бежит вдоль северного берега реки, пересекает ее по узкому деревянному мостику, а потом разветвляется, дальше следуя в двух противоположных направлениях. Куда отправишься ты: на север (иди на [217](#)) или на юг (иди на [245](#))?

65

Тела омерзительных созданий покоятся у твоих ног. Бегло осмотрев комнату, ты понимаешь, что тщательный обыск займет довольно много времени — весьма непросто разобраться в наваленных повсюду кучах тряпья и сломанной мебели. Если решишь не терять зря времени и, махнув рукой на «сокровища», которые, быть может, скрываются в недрах устилающей ее пол рухляди, выйдешь из хижины и продолжишь свой путь на восток, иди на [278](#). Если все же предпочтешь потратить немного времени на более тщательный осмотр хижины в надежде обнаружить что-нибудь ценное, иди на [483](#).

66

Ты медленно приближаешься к таинственной фигуре, как вдруг она резко оборачивается, и твоему взору предстает желтое, как тысячелетний пергамент, ужасное лицо. В то же мгновение ты чувствуешь, как глубоко запавшие огненно-красные глаза страшного Призрака насквозь пронзают твою душу, и тело твое начинает сотрясать мелкая дрожь. Если ты выпил Эликсир Несгибаемой Воли, иди на [157](#). В противном случае иди на [414](#).

67

Еще один удар, и старый Гном распрощается со своей черной жизнью, однако в тот самый момент, когда ты заносишь лапу для рокового удара, колдун предпринимает последнюю попытку к спасению. Должно быть, не только в амулете, что ты сорвал с его шеи, была сокрыта его магическая сила — внезапно он превращается в облако темного дыма и начинает медленно плыть к чернею-

щему в потолке дымоходу. Ты пытаешься схватить облако, однако твоя лапа, не встретив на пути ни малейшего препятствия, свободно проходит сквозь него. В тот момент, когда ты прикасаешься к облаку, по твоему телу пробегает волна едва ощутимого покалывания. Есть у тебя черный жезл с костяным наконечником? Если есть, иди на [310](#). Если нет, но ты прикасался к нему, иди на [195](#). Если ты даже не касался (или вовсе не видел) жезла, иди на [153](#).

68



Тень стремительно приближается, и в следующее мгновение, поднимая тучу брызг, на поверхность выныривает огромный КРОКОДИЛ. Тебе не остается ничего иного, как сразиться с ужасной рептилией, однако во время схватки уменьшай силу каждого своего удара на 1, ибо Крокодил — исконный обитатель реки — чувствует себя в воде гораздо увереннее, чем ты:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ
КРОКОДИЛ 8 7

Если тебе удастся победить, поскорее выбирайся из реки и продолжай свой путь на север. Иди на [307](#).

69

Ты идешь по тропинке, раздумывая, где бы устроиться на ночлег, как вдруг твоего слуха достигает громкое пение, доносящееся из глубины леса справа от тебя. Бесшумно пробравшись между деревьев, ты выходишь на скрывающуюся в чаще поляну. В ее центре пылает костер, вокруг которого танцует множество обнаженных мужчин и женщин — их лица скрывают маски. Присмотревшись, ты понимаешь, что звуки песни вылетают из широкой груди высокого мужчины, который стоит в самом центре костра! Он облачен в длинную развивающуюся мантию, на его лице также маска. Но что поражает тебя больше всего, это то, что жаркое пламя, похоже, не причиняет человеку ни малейшего вреда!

Что ты предпримешь?

Оставшись незамеченным,

вернешься на тропу.

Посмотришь, что будет дальше.

Выйдешь из кустов на свет.

Иди на [357](#)

Иди на [216](#)

Иди на [272](#)

70

Поскольку всадник все еще сидит на коне, он имеет перед тобой значительное преимущество — увеличивай на 2 силу каждого его удара!

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ВСАДНИК

8

8

Как только тебе удастся снизить уровень ВЫНОСЛИВОСТИ всадника до 3, иди на [215](#).

71

Ты вытаскиваешь из заплечного мешка цепь и протягиваешь ее Предводителю Пигмеев. К сожалению, твой щедрый дар не производит на маленьких уродцев ни малейшего впечатления — в мгновение ока они подносят ко ртам длинные духовые трубки, и в твоё тело вонзается множество крошечных отравленных дротиков. Иди на [488](#).

72

Осторожно перебегая из тени в тень — меньше всего тебе хочется разбудить обитателей деревни! — ты направляешься к главным воротам и беспрепятственно достигаешь их. Неожиданно ты замечаешь несколько больших ящиков, сваленных в кучу у стены одной из хижин. Не исключено, что в них находятся какие-нибудь предметы, которые могут пригодиться тебе в дальнейшем, однако у тебя нет ни малейшей охоты задерживаться в ненавистном Болотище хотя бы

на минуту дольше, чем того требуют обстоятельства. Так стоит ли рисковать? Если ты считаешь, что возможность найти оружие, одежду и пищу стоит риска быть схваченным и посаженным обратно в клетку, и решишь осмотреть ящики, принимай свой истинный облик (естественно, в том случае, если ранее ты изменял его) и иди на [139](#). Если решишь не рисковать и поскорее покинуть деревню, иди на [220](#).

73

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Канавка слева от тропинки постепенно расширяется и углубляется, и, наконец, ты понимаешь, что это никакая не канавка, а вход в исчезающий в недрах земли туннель. Ты внимательно осматриваешь его края, однако тебе так и не удается определить, кто выкопал этот подземный ход. Если хочешь исследовать туннель, спрыгивай вниз, однако помни, что тот настолько низок и узок, что ты сможешь там передвигаться лишь ползком. Итак, если хочешь войти в туннель, иди на [298](#). Если предпочтешь продолжить свой путь на север, иди на [351](#).

74

За несколько метров до дна расщелины ты завершаешь свое превращение и принимаешься судорожно бить крыльями. На долю секунды, пытаешься преодолеть инерцию падения, ты застываешь в воздухе и с ужасом видишь, что все дно расщелины, наподобие спинки ошестинившегося ежа, утыкано острыми сталагмитами, падение на которые означало бы для тебя неминуемую смерть. Вместо обычных 4 пунктов отними 6 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ, поскольку на этот раз изменение облика потребовало от тебя нешуточных физических затрат. Если ты все еще жив, то быстро поднимаешься наверх и вскоре достигаешь края расщелины. Иди на [481](#).

75

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Вернувшись на место, откуда ты повернул на север, ты продолжаешь свой путь по направлению к Чернолесью. Иди на [28](#).



Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе, как вдруг замечаешь пару кроваво-красных глаз, смотрящих на тебя из зарослей придорожного кустарника. При твоём приближении они наливаются кроваво-жадной яростью, а затем раздаётся хруст веток и на тропу выходит поистине чудовищное создание. Мощное, покрытое грязно-бурой шерстью человекообразное тело опирается на две мускулистые ноги, однако венчает его огромная, оскалившаяся острыми как кинжалы клыками волчья голова. Это ужасный ВОЛКО-ЛАК — издав душераздирающий вой, он бросается на тебя:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ВОЛКОЛАК

8

8

Если тебе удастся справиться с кошмарным чудовищем, иди на [166](#).

77

Ночь проходит спокойно, и утром ты просыпаешься бодрым и отдохнувшим. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, восстанови уровень своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** до его начального значения и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

78

Ты подходишь к воротам Болотища, как вдруг из тени, держа наперевес длинное копьё, выступает облаченный в кожаные доспехи стражник. «Тебе нечего делать во владениях славного короля Рунмабура, — заявляет он грозно. — Убирайся прочь!» Похоже, Гном настроен весьма решительно и не намерен пропускать тебя в деревню. Тебе не остается иного выхода, как напасть на него (иди на [432](#)), либо же развернуться и понуро отправиться обратно на восток (иди на [498](#)).

79

Как только ты наносишь последний удар, чудовищный монстр превращается в бесформенную грудку камня у твоих ног. Переведя дух, ты нагибаешься и подбираешь бутылочку, в которой плещется какая-то густая маслянистая жидкость. Пожелтевшая от времени этикетка гласит «Эликсир Невидимости. 2 порции». Бутылочка наполовину пуста, и ты прикидываешь, что оставшейся в ней жидкости хватит максимум на один прием. Прибавь 1 к уровню своей **ВЫНОСЛИВОСТИ**, запиши свою находку в соответствующее поле на Игровой Карте и продолжай свой путь в западном направлении. Иди на [51](#).

80

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Перейдя ручей вброд, ты продолжаешь свой путь на восток, как вдруг замечаешь какое-то странное углубление в почве. Подойдя поближе, ты видишь узкую, похожую на нору какого-то чудовищного крота дыру, исчезающую в недрах земли. Встав на колени, ты пытаешься заглянуть внутрь, однако дыра уходит в недра земли под слишком острым углом, и без того тусклый свет быстро слабеет по мере удаления от поверхности, и единственное, что может уловить твой глаз, это какое-то смутное, едва различимое поблескивание в глубине. Что ты предпримешь?

Попытаешься залезть в нору.

Иди на [286](#)

Продолжишь свой путь на восток.

Иди на [394](#)

Поскорее соображай, что делать дальше. Ты можешь напасть на Черного Дракона (иди на [444](#)), попытаться спастись бегством, бросившись к выходу из пещеры (иди на [311](#)), или же лихорадочно перебрать в уме все свои пожитки в надежде отыскать какую-нибудь волшебную вещь, что поможет тебе справиться с ужасной рептилией (иди на [179](#)).

Битай мертв, и без его колдовской поддержки воинство Болотища почти наверняка станет гораздо слабее. Тем не менее, ты не сомневаешься, что Рунмабуру удастся навязать королю Гиллибрану свои условия капитуляции Каменного Моста — помешать этому ты не в силах! Несмотря на то, что ты одолел Черного Колдуна Болотища, и битва эта достойна, быть увековеченной в песнях, ты не успеешь добраться до пещер к началу встречи двух владык — твоей жажде мщения не суждено быть удовлетворенной. Единственное утешение заключается в том, что, лишившись поддержки своего могущественного Первого Помощника, король Рунмабур очень скоро будет свергнут одним из своих придворных, однако, видят боги, это не то, чего ты хотел...

На этом твое приключение окончено!

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Заслышав твои шаги, Эльф оборачивается и дружелюбно приветствует тебя. Он настроен весьма доброжелательно, и не проходит и минуты, как между вами разворачивается оживленная беседа. Эльф рассказывает тебе, что находится в Чернолесье с важным заданием — он должен отыскать и убить злого колдуна, известного под именем Аррагон. На протяжении последних нескольких лет этот черный чародей безжалостно уничтожал всех Эльфов, которые имели неосторожность слишком близко подойти к его жилищу. Твой собеседник знает, что Аррагон обитает где-то неподалеку, однако за время скитаний по Чернолесью он истратил все свои стрелы и теперь, практически безоружный, не уверен, что сможет довести начатое дело до победного конца. Ты спрашиваешь Эльфа, как Аррагон убивает его сородичей, на что тот отвечает, что с помощью магических заклинаний он обращает Эльфов в каменные изваяния. С этими словами Эльф вытаскивает из-за пазухи золотой медальон, в центре которого сверкает бледно-зеленый камень, и говорит, что этот талисман должен защитить его от колдовских чар.

Если хочешь напасть на Эльфа и отобрать у него магический талисман, иди на [266](#). В противном случае ты можешь продолжить свой путь, предварительно решив, в какую сторону повернуть: на запад (иди на [206](#)), север (иди на [43](#)) или восток (иди на [380](#)).

Долго не раздумывая, ты со всех ног припускаешься по ведущей на юг тропинке. Пробежав несколько сот метров, ты бросаешь настороженный взгляд через плечо и убеждаешься, что таинственная незнакомка скрылась из поля твоего зрения. Прислушавшись, ты с облегчением убеждаешься в том, что она не преследует тебя — должно быть, свернула на западную, ведущую в сторону Болотища, тропинку. Размышляя о том, кем была таинственная незнакомка и чего она хотела, ты собираешься продолжить прерванный было путь.

У тебя есть две возможности: вернуться на развилку и, оставив Чернолесье по правую руку, направиться в северном направлении (иди на [376](#)), либо же продолжить идти на юг, обходя чащобу слева (иди на [428](#)).

Осознав, что женщина пытается загипнотизировать тебя, ты приходишь в ярость. Ты с силой кидаешь кружку на пол, и кроваво-красная жидкость без остатка впитывается в покрывающий его мягкий ковер. Поняв, что ей не удалось подчинить тебя своей воле, Колдунья принимает единственное разумное в данных обстоятельствах решение — бросается наутек. Она швыряет на пол какой-то предмет, и в ту же секунду комнату окутывают клубы темного удушливого дыма. Когда он, наконец, рассеивается, ты понимаешь, что Колдунья бесследно испарилась.

Порывшись среди стоящих на полке фолиантов, ты с горечью понимаешь, что не можешь разобрать в них ни слова. Единственный заслуживающий внимания предмет, который тебе удастся найти, это отлитое из какого-то зеленого металла изваяние сжатой в кулак человеческой руки, на тыльной стороне которой выцарапаны цифры «140». Если хочешь, можешь взять слепок с собой — в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте. Поспешно выбежав из хижины, ты возвращаешься на тропинку и продолжаешь прерванный было путь. Иди на [244](#).

Наконец, Гномихе удастся взять себя в руки и, прекратив всхлипывать, она рассказывает тебе свою грустную историю. Ты выясняешь, что совсем недавно ее муж был убит Первым Советником Короля Рунмабура за то, что не справился с каким-то важным заданием. «На самом деле, — продолжает Гномиха, то и дело шмыгая носом, — муж был совсем ни при чем, а виноваты были другие гномы». Тут ты чувствуешь, что теряешь нить повествования, однако с готовностью выражаешь ей свои самые глубокие и искренние соболезнования. Похоже, твои изысканные манеры пришлись Гномихе по душе — выбравшись из-за стола, она исчезает в соседней комнате с тем, чтобы через минуту вернуться, неся в руках две глиняные кружки, доверху наполненные какой-то странной маслянистой жидкостью.

Снова усевшись за стол, она принимается потягивать из своей кружки, тог-

да как ты предпочитаешь не рисковать и вежливо отказываешься от угощения. Вместо этого ты пристаешь к Гномихе, уже покончившей со своей кружкой и с каждой минутой говорящей все более раскованно и увлеченно, с расспросами относительно обитателей деревни, и тут узнаешь нечто, могущее иметь для тебя величайшее значение.

Оказывается, Первый Советник Короля Рунмабура — могущественный чародей, и своим высоким положением обязан лишь вызываемому им у всех Гномов страху. Более того, сам Великий Рунмабур боится прогневать своего Первого Советника. Все его колдовское могущество заключено в зеленом самоцвете, что он постоянно носит на шее. И без самоцвета Первый Советник является достаточно грозным противником, однако его основная сила происходит именно из этого таинственного камня.

Многие пытались похитить или отнять самоцвет — ибо помимо страха Первый Советник вызывает и сильнейшую ненависть, — но все попытки окончились абсолютным провалом. Покончив со второй кружкой, Гномиха доверительно сообщает, что после того, как по приказу Советника был убит ее любимый муж, она ждет не дождется, когда же найдется отважный воин, что осмелится лишить ненавистного Советника его магического амулета. За то, что смог получить такие важные сведения, прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ. Решив, что выяснил у молодой Гномихи все, что тебе было нужно, ты вежливо прощаешься и выходишь из хижины. Иди на [430](#).

87

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе, как вдруг откуда-то спереди до тебя доносится громкий смех, и в ту же минуту из тумана выныривают два оживленно беседующих Гнома. На то, чтобы разобраться, что послужило причиной их бурного веселья, нет времени — при виде тебя Гномы выхватывают тяжелые топоры и, издав боевой клич, кидаются в битву. Тебе придется сражаться с ними по очереди:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ГНОМ 7 6

Второй ГНОМ 6 5

Если тебе удастся справиться с обоими Гномами, иди на [450](#). Если битва будет оборачиваться не в твою пользу, можешь отступить — получай еще один удар в спину и пускайся бегом в западном направлении (иди на [290](#)).

88

Ты осторожно дотрагиваешься до жезла и в ту же секунду чувствуешь, как по твоему телу пробегает волна какого-то едва ощутимого покалывания. Крепко сжав рукоятку жезла в кулаке, ты тащишь его на себя. Он легко поддается, и в следующее мгновение ты уже бережно крутишь свою находку в руках, внимательно рассматривая странный узор, прихотливо покрывающий всю его поверхность. Ты можешь различить отдельные буквы, однако смысл слов, в кото-

рые они складываются, ускользает от тебя. Спустя некоторое время странное покалывание проходит, и в найденном тобой жезле больше не остается ничего магического. Если хочешь, можешь прихватить жезл с собой, однако в любом случае отметь на Игровой Карте, что ты прикасался к нему, и лишь после этого продолжай свой путь вдоль берега реки. Иди на [296](#).

89

Пройдя по туннелю, ты оказываешься в небольшой комнате, в которой сидят три Гнома. При твоём появлении они поднимаются на ноги. Одного из них ты узнаешь в ту же секунду — это Большеног. Он вопросительно смотрит на тебя, однако ты не осмеливаешься, подать ему знак, тем более что Рунмабур буквально пожирает тебя пристальным взором. Предводитель гномов Болотища облачен в полный боевой доспех, его грозный обоюдоострый топор прислонен к стене в нескольких метрах от тебя. Третий Гном — убеленный сединами, но все еще могучий старик — по всей видимости, не кто иной, как Галлибран. Судя по всему Рунмабур весьма удовлетворен тем, как протекают переговоры, тогда как в серых глазах Галлибрана читается смертельная усталость. Рунмабур приветствует тебя:

«О, старый друг! — говорит он дружелюбно. — А я уже начал беспокоиться, куда ты пропал. Иди сюда, садись рядом, и давай обсудим мирные условия... с этими бесхребетными созданиями». Ты медленно направляешься к Рунмабуру, как вдруг замечаешь какой-то странный блеск в его глазах. Что ты предпримешь?

Немедленно нападешь на него.

Иди на [441](#)

Сядешь рядом и будешь

ждать удобного момента.

Иди на [300](#)



Покинув деревню, ты вновь углубляешься в окружающие ее болота. Высоко в небе ярко светит солнце, и в его радостном сиянии предстающие твоему взору картины настолько отличаются от того, что ты видел здесь ночью, что ты невольно начинаешь сомневаться, а не приснились ли тебе твои блуждания по залитым мертвенным лунным светом просторам. Ты понимаешь, что на самом деле через болото существует лишь одна дорога — узкая слякотная тропинка, беспорядочно петляющая среди зарослей камыша и черных бездонных ям. Зачастую она теряется под покровом темной маслянистой воды, однако уверенно ведет вперед, безошибочно выбирая верное направление среди окружающей ее со всех сторон топи. То, что тебе удалось пройти по этой тропинке в крошечной ночной темноте, можно объяснить лишь чудом — при мысли о том, какие страшные опасности поджидали тебя в пути, твое тело пробирает невольная дрожь.

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Твое путешествие прохо-

дит без происшествий, однако, когда до восточной границы топи остается не более двух километров, ты замечаешь какой-то странный объект, медленно перемещающийся по болоту справа от тебя — такое впечатление, что прямо по воде плавно плывет небольшой земляной холм. Засмотревшись на странный предмет, ты оступаешься и, подняв целую тучу брызг, падаешь в ледяную темную воду. В тот же момент холм поворачивается, и ты с ужасом видишь пару темно-зеленых глаз, с кровожадной ненавистью вперившихся в тебя. Тут только до тебя доходит, что перед тобой ужасный БОЛОТНЫЙ ВЕЛИКАН — до этого он шел по дну трясины, и твоему взору была открыта лишь верхняя часть его головы! Он быстро направляется в твою сторону и, не проходит и минуты, как уже выбирается на тропинку в нескольких метрах перед тобой. По счастью, к этому времени ты уже успеваешь подняться на ноги и теперь с замиранием сердца ждешь, чем закончится непредвиденная встреча. Впрочем, внешний вид великана не дает ни малейшего повода для оптимизма. Он поистине огромен — более пяти метров в высоту — однако очень худ и костляв. Он открывает рот, больше похожий на пасть какого-нибудь доисторического чудовища, и тебя едва не оглушает свирепый рев, исторгнутый из его мощных легких. В этом реве ты не можешь разобрать ни слова, но, Впрочем, это и не к чему, ибо ты и без слов понимаешь, какое желание переполняет застывшего над тобой Великана. Желание убивать! Иди на [233](#).

91

«Дубоголов? — переспрашивает старая карга. — Да, он живет вон в том доме, — говорит она, указывая на покосившуюся от времени хижину. — Но что-то я уже несколько дней его не видала. Понятия не имею, где его носит». Бросив взгляд на хижину, ты убеждаешься, что она накрепко заперта, а внутри не заметно никаких признаков жизни. Ты решаешь, что в этом доме тебе делать нечего, и думаешь, что предпринять дальше. Если хочешь наудачу зайти в какую-нибудь из окружающих площадь хижин, иди на [228](#). Если решишь, что и так уже слишком задержался в деревне, и захочешь покинуть Болотище, иди на [271](#).

92

Невзирая на подозрительность стражника, тебе удастся убедить Гнома, что ты тот, за кого себя выдаешь. Поболтав с ним немного — Гном явно рад возможности чуть-чуть скоротать нудную ночную службу — ты собираешься продолжить свой путь. Внезапно стражник останавливает тебя. «Если собираешься наружу, прихвати с собой вот это, — говорит он, протягивая тебе до блеска отполированный дорожный посох. — В такую ночь на болотах может быть неспокойно». Если хочешь, можешь взять палку с собой (в этом случае сделай соответствующую пометку на Игровой Карте). Пожелав Гному удачи, ты минуешь ворота ненавистного Болотища и вскоре скрываешься в затопляющей окрестности крошечной темноте. Иди на [199](#).

Узкая тропинка уводит тебя все дальше в Лунные Холмы. Шагать сравнительно легко — почва под ногами достаточно мягкая, хотя и начисто лишена какой-либо растительности. Достигнув вершины особо высокого холма, ты обводишь взглядом расстилающиеся внизу просторы. На западе ты видишь огромное скопление могучих деревьев, прорезаемое двумя серебристыми ленточками рек, — это Чернолесье. Вдалеке, практически у самого горизонта, тебе удастся различить крохотное темное пятнышко — должно быть, это Болотище. На севере высоко в небо возносит свои неприступные кручи гигантская гора; ее остроконечная вершина окрашена красным. Быть может, это вулкан? Далеко на восток, насколько хватает глаз, простирается безбрежная цепь холмов, однообразная тускло-серая окраска которых изредка нарушается вкраплениями ярко-желтых песчаных дюн и совсем уж неуместными здесь «оазисами» блекло-зеленой травы. Окинув взором расстилающиеся под тобой земли Аллансии, ты продолжаешь свой путь на восток.

Взобравшись на вершину очередного холма, ты замечаешь небольшое скопление убогих тростниковых хижин, сиротливо приютившихся у его северного склона. Если хочешь спуститься и осмотреть хижины, иди на [218](#). Если предпочтешь продолжить свой путь на восток, иди на [363](#).

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по северной тропе, но вдруг она резко поворачивает налево и далее следует в западном направлении. В нескольких метрах от тропы ты замечаешь большой каменный валун, возле которого в траве лежит маленькая бутылочка. Если ты хочешь подойти к валуну и подобрать бутылочку, иди на [499](#). Если предпочтешь не трогать бутылочку и продолжишь свой путь в западном направлении, иди на [51](#).

Испытай удачу. Если тебе повезет, тебе удастся убежать от страшных хищников и благополучно возвратиться на южный перекресток (иди на [206](#)). Если не повезет, Псы быстро нагонят тебя, и у тебя не будет иного выхода, как вступить в отчаянную схватку (иди на [281](#)).



По мере приближения к озеру ты начинаешь понимать, что странный мелодичный звук, привлечший твое внимание — на самом деле песня, тихонько исполняемая какими-то крошечными существами. Не проходит и минуты, как ты видишь таинственных певцов — прямо над поверхностью озера, бережно поддерживаемые чем-то, издавлек напоминающим легкое пушистое облачко, порхают две Феи. Присмотревшись, ты понимаешь, что они поют стайке разноцветных рыбок, неторопливо кружащейся в воде прямо под их своеобразным летательным средством. Феи настолько увлечены пением, что, кажется, даже не подозревают о твоем присутствии. Что ты предпримешь?

Вернешься на тропинку
и продолжишь свой путь.

Иди на [163](#)

Прибегнув к ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, превратишься
в Гнома (если ты, конечно, умеешь это делать)

и подойдешь к Феям.

Иди на [340](#)

Нападаешь на Фей.

Иди на [465](#)

Обдумывая заманчивое предложение, ты внезапно понимаешь, что странный человек готов отдать за твой Амулет гораздо больше 25 золотых монет. Ты подходишь к нему поближе и спокойно заявляешь, что Амулет стоит много дороже, и ты даже не подумаешь расставаться с ним за такую смехотворную цену. Человек, похоже, удивлен и раздосадован — какое-то мгновение тебе кажется, что он вот-вот набросится на тебя. Однако он быстро берет себя в руки и говорит: «Хорошо! Я дам тебе 25 золотых монет и два Камня Судьбы. Они позволят тебе предугадать твое будущее». Ты решаешь согласиться на это предложение и протягиваешь человеку Амулет.

Камни Судьбы — чрезвычайно ценное приобретение. В ходе твоего странствия тебе еще не раз будет предложено бросить кости, чтобы определить, как будут развиваться дальнейшие действия. Камни позволяют тебе самостоятельно выбрать один из предложенных вариантов, не полагаясь на слепую игру случая. Отныне, когда тебе будет предложено бросить кости (это, правда, не относится к битвам или испытанию удачи), ты можешь прибегнуть к помощи одного из магических Камней. Однако помни, что каждый Камень может быть использован лишь один раз!

Прибавь 2 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и занеси Камни в соответствующий список на Игровой Карте. В следующее мгновение человек превращается в гигантскую Летучую Мышь и, взмыв над деревьями, быстро пропадает из виду. В изумлении от происшедшей метаморфозы, ты продолжаешь свой путь на восток. Иди на [210](#).

Дверь отворяется, и ты оказываешься лицом к лицу с человеком, внешний облик которого никак не соответствует твоим представлениям о колдунах и волшебниках. Судя по тонким морщинкам, едва заметными лучиками разбегающимся из уголков его пронизательных темных глаз, а также легкой седине, словно инеем покрывающей его пышную шевелюру, ему едва перевалило за пятьдесят. Одет человек в длинный, спускающийся до самого пола теплый халат и пару мягких домашних тапочек — судя по его наряду, он только что встал с постели и еще не успел приступить к завтраку. «Вот, наконец, и ты, — говорит человек к твоему глубочайшему изумлению. — А я уже стал волноваться, куда это ты запропастился». Не совсем понимая, каким образом странный хозяин башни мог ожидать твоего визита, ты не находишь ничего лучшего, как скромно промолчать. Человек направляется к крутой спиральной лестнице, виднеющейся в дальнем углу холла, и начинает медленно и с видимым трудом подниматься. «Чего стоишь как вкопанный! — недовольно бросает он через плечо. — Давай за мной!» Донельзя удивленный его непонятным поведением, ты послушно следуешь за ним — чего-чего, а такого приема от злого колдуна ты уж никак не ожидал!

Поднявшись по лестнице, вы оказываетесь в просторной уставленной ста-

ринной мебелью комнате

— повинуясь жесту человека, ты усаживаешься в мягкое кресло, изрядно побитое молью, и принимаешься с любопытством рассматривать жилище своего таинственного хозяина. «Я Ястромо, — говорит он, — а ты, насколько понимаю, пришел купить магических снадобий. Вот все, что у меня есть». С этими словами он протягивает тебе грифельную доску, сплошь исписанную странным крючковатым почерком. «По одному каждого наименования, каждое можно использовать только один раз, инструкции на этикетке — продолжает он нетерпеливо. — И давай побыстрее. У меня еще куча дел». Бегло просмотрев предложенный список, ты понимаешь, что указанные в нем предметы и снадобья вызывают у тебя весьма большой интерес — ничуть не меньший, чем твой излишне торопливый хозяин. Ты можешь купить любые из перечисленных предметов:

НАЗВАНИЕ	ЦЕНА
Противоядие	2 золотые монеты
Эликсир Удачи	4 золотые монеты
Эликсир Здоровья	5 золотых монет
Эликсир Контроля над Растениями	2 золотые монеты
Эликсир Силы	5-золотых монет
Книга Мудрости	7 золотых монет
Летательный Порошок	3 золотые монеты
Чесночные Почки	2 золотые монеты
Повязка Правды	3 золотые монеты
Святая Вода	3 золотые монеты
Летательный Пояс	2 золотые монеты
Волшебный Ключ	3 золотые монеты
Носовые Фильтры	3 золотые монеты
Соль Сухости	1 золотая монета
Зрячий Камень	2 золотые монеты

Выбрав из предложенного списка предметы, которые ты хочешь приобрести, расплатись с Ястромо и иди на [236](#).

99

Подойдя к хижине, ты заглядываешь в затянутое паутиной окно. Грязная комната завалена всевозможной рухлядью — обломки мебели, кости животных, посудные черепки, остатки полусгнившей еды сплошным ковром устилают дощатый пол. В дальнем углу покоится куча побитого молью грязного тряпья. Не исключено, что тебе удастся найти в хижине что-нибудь полезное, однако для того, чтобы перерыть всю эту кучу барахла, понадобится некоторое время. Если хочешь войти в хижину, иди на [243](#). Если предпочтешь не тратить зря времени, вернуться на тропинку и продолжить свой путь к Чернолесью, иди на [278](#).

100

На Аллансию опускается ночь, и ты должен найти себе надежное убежище. Сколько времени прошло с тех пор, как ты покинул Болотище?

24 часа.

Иди на [407](#)

48 часов.

Иди на [212](#)

72 часа.

Иди на [345](#)

96 часов.

Иди на [38](#)

101

Если ты сражался с Предводителем Дикарей в облике Гнома, Эльфа или Человека, иди на [377](#). Если ты сражался в своем собственном обличье или же в облике еще какого-нибудь существа, иди на [263](#).

102

Лихорадочно размахивая в воздухе руками, ты пытаешься сохранить равновесие, однако все твои отчаянные попытки оказываются безрезультатными, и, подняв целый столб брызг, ты падаешь в ледяную воду. Тебя тут же подхватывает стремительное течение. Проходит достаточно много времени, пока оно выносит тебя, промокшего до нитки и замерзшего до полусмерти, к северному берегу, куда ты, отплевываясь и задыхаясь, в конце концов, выбираешься. Отними 2 пункта от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Несколько придя в себя, ты с досадой обнаруживаешь, что в довершении всех бед лишился кое-чего из своей с таким трудом добытой поклажи — вычеркни два предмета из списка на Игровой Карте. Наконец, собравшись с силами и расовав жалкие остатки своего «богатства» по карманам, ты решаешь продолжить свой путь.

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты находишься на северном берегу реки, откуда в восточном и западном направлении ведут две тропинки. Если хочешь перекусить, иди на [268](#). Если решишь не тратить время зря, то, памятуя о том, что западная тропинка лишь отдалит тебя от конечной цели твоего путешествия, — Чернолесья — отправляйся в ту сторону, откуда принесла тебя река — на восток. Иди на [350](#).

103

«А, так ты ищешь самого короля! — кряхтит старуха. — Он сейчас на войне! Тут его нет». Теперь ты можешь зайти в одну из окружающих площадь хижин (иди на [228](#)) или же, рассудив, что и так уже задержался в Болотище, пуститься в обратный путь (иди на [271](#)).

Колдун вскакивает на ноги и, выхватив из складок своей мантии магический жезл, направляет его в твою сторону. В ту же секунду камни на твоём поясе наливаются ярко-зеленым светом, комнату озаряет ослепительная вспышка, и Аррагон, схватившись обеими руками за горло, издаёт пронзительный вопль ужаса. Когда свет, наконец, меркнет, ты с удовлетворением видишь, что единственное, что осталось от Верховного Мага, — это его пурпурная мантия да остроконечная шляпа. Быстро осмотрев комнату, ты понимаешь, что в ней содержится масса вещей, которые вполне могут пригодиться тебе в пути. Если хочешь задержаться в хижине Аррагона и внимательно осмотреть ее, иди на [295](#). Если решишь как можно скорее покинуть жилище черного мага и продолжить свой путь на север, иди на [51](#).

«Так-так, что это у нас здесь?» — говорит Стражник, разворачивая пергаментный свиток. Он погружается в чтение, и вдруг его лицо искажает гримаса ужаса. Не успеваешь ты сообразить, в чем дело, как Стражник выхватывает меч и раздражается призывными воплями. Не проходит и минуты, как к нему присоединяются еще два выбежавших из соседних хижин Гнома, и все трое, обнажив мечи, яростно набрасываются на тебя. Сперва справишься со Стражником, и только после этого приступай к сражению с подоспевшей подмогой:

МАСТЕРСТВО ВЬНОСЛИВОСТЬ
СТРАЖНИК 5 6

Как только ты разделаешься со Стражником, его место займут два подоспевших на подмогу Гнома. Судя по всему, они весьма умелые бойцы и привыкли сражаться в паре. До тех пор, пока оба Гнома живы, увеличивай силу их каждого удара на 2. На каждом этапе битвы атакуй первого Гнома, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, ты ранишь его, и наоборот. Затем определи силу своего удара по второму Гному, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара второго Гнома окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЬНОСЛИВОСТЬ
Первый ГНОМ 6 5
Второй ГНОМ 7 6

Если тебе удастся справиться со всеми Гномами, иди на [13](#).



Вода доходит тебе до пояса — с трудом преодолевая быстрое течение, ты направляешься к противоположному берегу, но вдруг чувствуешь, как по твоему телу скользнуло нечто толстое и чешуйчатое. Вне себя от ужаса перед неизвестным подводным монстром, ты лихорадочно пытаешься взобраться наверх по берегу, однако тут твои ноги словно обвивают стальной петлей, и чудовищной силы рывок вновь стаскивает тебя в воду. Отдуваясь и отплевываясь, ты выныриваешь на поверхность и, обернувшись, оказываешься лицом к лицу с напавшим на тебя чудовищем — гигантским десятиметровым УГРЕМ, чья разинутая пасть усеяна крошечными, но острыми, как иголки многочисленными зубами. Тебе не остается ничего иного, как сразиться с этим страшным противником:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ГИГАНТСКИЙ УГОРЬ 8

8

Если тебе удастся справиться с Гигантским Угрем за пять раундов, иди на [49](#). В противном случае, как только начнется шестой этап битвы, иди на [240](#).

107

Собравшись с духом, ты сильным ударом ноги отбрасываешь череп в сторону. В тот же момент из его глазниц выползает добрая дюжина толстых бу-ро-синих червей которые, яростно извиваясь, направляются в твою сторону. Несмотря на их кажущуюся неповоротливость, ползут они чрезвычайно быстро. Испытай удачу. Если тебе повезет, иди на [384](#). Если не повезет, иди на [456](#).

108

Ты яростно набрасываешься на Черного Дракона. Поскольку он не видит тебя, можешь увеличивать силу каждого своего удара на 4! Однако на каждом этапе схватки в дополнение к обычному удару Дракон будет выпускать в тебя облако ядовитого газа. Если на тебе надет носовой фильтр, газ не причинит тебе вреда. В противном случае каждый раз уменьшай уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 3. Ты можешь призвать на помощь удачу, чтобы попытаться увернуться от ядовитого облака — всякий раз, когда Черный Дракон выпускает в тебя струю газа (а это происходит на каждом этапе битвы), испытай удачу: если тебе повезет, ты успеешь отпрыгнуть в сторону, и смертоносное облако пронесется мимо.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ЧЕРНЫЙ ДРАКОН 13 20

В любой момент схватки ты можешь отступить — получай еще один удар в спину и иди на [311](#). Если тебе все-таки удастся справиться с ужасным монстром, иди на [255](#).

109

«Но я настаиваю!» — тихо, но внятно говорит женщина. Она пристально смотрит тебе прямо в глаза, и ты чувствуешь, как по твоему телу пробегает легкий озноб. Не в силах сопротивляться, ты соглашаешься пройти с женщиной в хижину, несмотря на то, что твое внутреннее Я изо все сил противится этому поступку. Иди на [227](#).

110

Ты стоишь над останками поверженного Голема. Ты победил: что теперь скажет старый Гном?! Однако, обведя глазами полутемную комнату, ты понимаешь, что колдун таинственным образом исчез! Есть у тебя Зрячий Камень? Если есть, иди на [335](#). Если нет, иди на [56](#).

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Женщина быстро приближается — не проходит и минуты, как ты понимаешь, что перед тобой ГНОМИХА. Судя по ее тяжелому, со свистом вырывающемуся из груди дыханию, все это время она бежала, и теперь довольно-таки сильно утомлена. При виде тебя она переходит на шаг, а затем и вовсе останавливается. Пристально взглядевшись в твое лицо, Гномиха говорит, задыхаясь: «Друг! Я несу дурные новости для нашего славного короля Рунмабура. Орел, что был послан за молотом... он пропал, а может быть и убит... Гиллибран собирается отправить кого-то в чашу на его поиски... Мы должны немедленно вернуться в Болотище...» При этих словах последние силы оставляют Гномиху, и она падает к твоим ногам, ставя тебя перед весьма непростым выбором. Перед тобой лежит Гномиха из Болотища — одна из тех, кто долгие годы безжалостно мучил и издевался над тобой. Она слишком слаба, чтобы защищаться, и ее жизнь всецело в твоих руках. Если хочешь одним ударом меча покончить с Гномихой, иди на [34](#). Если решишь проявить милосердие и, оставив Гномиху лежать на том самом месте, где силы покинули ее, продолжишь прерванный было путь, иди на [376](#).

Ты лихорадочно стираешь с лица дьявольскую жидкость, однако она все-таки успевает разъесть твою кожу — отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты все еще жив, то, открыв глаза, понимаешь, что во время панического бегства потерял один из предметов своего снаряжения. Ты скорее умрешь, чем вернешься на поляну Плюющихся Цветов, и поэтому тебе не остается ничего иного, как смириться с досадной пропажей (вычеркни любой один предмет из списка на Игровой Карте). Оглядевшись, ты продолжаешь свой путь по направлению к виднеющейся вдалеке прогалине. Иди на [297](#).

Не успевает Гномиха понять, что происходит, как ты набрасываешься на нее и быстрым движением рук ломаешь ей шею. Ни звука не вырывается из ее перекошенного страданием рта, так что можно не опасаться, что шум мимолетной борьбы мог привлечь внимание какого-нибудь из проходящих по улице обитателей Болотища. Ты чувствуешь сильные угрызения совести, однако быстро успокаиваешь себя — в конце концов, она была из племени гномов, твоих безжалостных мучителей, что долгие годы держали тебя в заточении. Ты быстро осматриваешь хижину и в блюде, стоящем на каминной полке, находишь 3 золотые монеты и маленькую глиняную трубочку, которую, если хочешь, можешь прихватить с собой (в этом случае не забудь сделать пометку в соответствующем поле на Игровой Карте). Кроме того, ты обнаруживаешь глиняную кружку, доверху наполненную какой-то маслянистой жидкостью. Если хочешь выпить содержимое кружки, иди на [17](#). Если предпочтешь не делать этого, иди на [430](#).

114

Понимая, что битва с таким количеством хорошо вооруженных и сильных дикарей неизбежно закончится твоей скорой и неминуемой смертью, ты решаешь уступить их требованиям и, скрипя сердцем, выкладываешь к их ногам все нажитое тобой за время странствий имущество — вычеркни все предметы, записанные на Игровой Карте, и отними 3 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ. Подгоняя тебя увесистыми пинками, Обитатели Холмов выпроваживают тебя из поселения и принимаются оживленно рассматривать свою добычу. Понуро повесив голову и проклиная себя за безрассудство, ты бредешь по Лунным Холмам и в конце концов возвращаешься на перекресток у восточной опушки Чернолесья. Иди на [440](#).

115

Ты пристально разглядываешь человека, как вдруг он превращается в гигантскую Летучую Мышь и, взмыв над деревьями, принимается кружиться в вышине, то и дело бросая на тебя злобные взгляды. В изумлении от происшедшей метаморфозы, ты продолжаешь свой путь на восток. Иди на [210](#).

116

Внезапно Гном открывает глаза. Взревев от ярости, он вскакивает на ноги, выхватывает длинный меч и принимается тыкать им сквозь прутья клетки. Не проходит и минуты, как площадь полна взбешенных гномов, сбежавшихся на крик твоего тюремщика, а твоя клетка — остро отточенной стали. Отдавая себе полный отчет, что ты не в состоянии сопротивляться такому количеству нападающих, ты безвольно скорчиваешься на коленях в центре своего ненавистного пристанища. К сожалению, клетка не настолько велика, чтобы ты смог укрыться от шквала обрушившихся на тебя ударов. Не ведая жалости к взбунтовавшемуся зверю, Гномы продолжают рубить тебя мечами, и вскоре твое тело являет собой одну кровавую рану...

На этом твое приключение окончено, так и не успев начаться!

117

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты мирно беседуешь с Большеногом — дружелюбным старым Гномом, весьма угнетенным невеселыми мыслями касательно происходящей войны с жителями соседнего Болотища. Он предупреждает тебя, что из-за этой проклятой войны, которая длится уже невесть сколько и неизвестно когда закончится, весь район Чернолесья и прилегающих пустошей стал чрезвычайно опасным местом для любого одинокого странника. Он советует тебе как можно скорее убираться из этих гиблых краев и возвращаться туда, откуда ты прибыл. Затем он любезно приглашает тебя разделить с ним и его женой скромный ужин, на что ты с благодарностью согла-

шаешься. Пицца просто великолепна — можешь увеличить уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 6. Покончив с едой, ты прощаешься с Гномами и выходишь на улицу. Рассудив, что ты провел в Каменном Мосту уже достаточно времени, ты решаешь продолжить свой путь. Иди на **143**.

118

Сжав Амулет в руке, ты закрываешь глаза и, сконцентрировавшись, представляешь себе двух Медведей, стоящих на страже над твоим спящим телом. К твоей великой радости Медведи подчиняются твоему мысленному приказу и, встав по стойке «мирно», застывают около тебя. Глубоко вздохнув, ты вновь погружаешься в сон. Проснувшись утром, ты видишь, что Медведи ушли, а сам чувствуешь себя отдохнувшим и приободренным. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, восстанови уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ до его начального значения, прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

119

Готовясь к схватке с приближающимися Гоблинами, ты внезапно чувствуешь, как твои усталые мышцы наливаются живительной силой. Найденный тобой медальон оказался легендарным Амулетом Могущества, наделяющим своего владельца недюжинной силой — отныне и впредь (естественно, пока медальон висит у тебя на шее) во время сражений с разнообразными противниками увеличивай силу каждого своего удара на 1! Приободренный, ты хладнокровно ожидаешь приближения неуклюжих Гоблинов — тебе придется сразиться с ними по очереди:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ГОБЛИН 5 5

Второй ГОБЛИН 5 6

Если тебе удастся справиться с обоими нападающими, иди на **370**.

120

Попрощавшись с тобой, всадник вонзает шпоры в бока своего коня, как вдруг замечает металлический ошейник у тебя в руке. «Это принадлежало одной из моих гончих!» — в ярости восклицает он, натягивая поводья. Ты не успеваешь ничего ответить ему, как всадник выхватывает из складок своего плаща холодно поблескивающий меч и, привстав в стремях, бросается в атаку. Иди на **70**.

121

Ты вытаскиваешь Соль и лихорадочно высыпаешь ее себя на голову. В то же мгновение отвратительная липкая жижа высыхает, с ног до головы покрывая тебя темно-зеленой пористой коркой, которая, впрочем, с легкостью отковыривается. Глядя на твое перекошенное брезгливостью лицо, Ярост вылезает из своего кресла и, приплясывая от восторга, раздражается довольным хохотом. Что ты предпримешь? Если хочешь напасть на Лепрекона, иди на [459](#). Если, осознав комизм ситуации, присоединишься к его смеху, иди на [385](#).

122

Ты стремительно мчишься на восток, однако несколько Пигмеев все же успевают выпустить в тебя свои отравленные стрелы. Брось одну кость и прибавь к выпавшему числу 1 — именно столько игл летит в тебя. Тебе придется использовать всю свою звериную ловкость, чтобы увернуться от смертоносных дротиков. Брось две кости. Если выпавшее число меньше или равно уровню МАСТЕРСТВА того существа, в облике которого ты в настоящий момент пребываешь, тебе удастся отскочить в сторону, и игла пронесется мимо. Если выпавшее число будет больше уровня МАСТЕРСТВА, дротик вонзится в твое тело. Повтори вышеописанную процедуру столько раз, сколько Пигмеев послало в тебя свои стрелы.

Если в тебя не попало ни одной иглы, иди на [32](#). Если в твое тело вонзилась только одна игла, иди на [280](#). Если их две или больше, иди на [488](#).

123

Ты обвязываешься Летательным Поясом и в тот же миг чувствуешь, как земля уходит у тебя из-под ног. Поднявшись на несколько метров над землей, ты приказываешь Поясу перенести тебя на другой берег. Пролетая над водой, ты замечаешь темные тени, стремительными молниями скользящие у самого дна, — видимо, ты поступил мудро, отказавшись переходить реку вброд! Достигнув противоположного берега, ты опускаешься на землю. Иди на [307](#).

124

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Вскоре ты оказываешься на перекрестке, расположенном на северной опушке Чернолесья. Южная тропа исчезает в глубине леса, и ты сходу отбрасываешь возможность продвижения по ней. Таким образом, ты должен выбрать одну из трех оставшихся тропинок: западную, которая, огибая лес слева, в результате убегает в юго-западном направлении (иди на [333](#)), восточную, охватывающую лес с противоположного края (иди на [25](#)), или северную — миновав широкое поле, она пересекает виднеющуюся вдалеке реку по чему-то, издали напоминающему тебе каменный мост (иди на [254](#)).

Разделавшись с четырьмя нападающими, ты убеждаешься, что твой новый товарищ добился ничуть не меньшего успеха — несмотря на то, что кожа у него на лбу рассечена ударом топора, а на стальных доспехах виднеется множество вмятин, у его ног покоится не менее пяти бездыханных тел Обитателей Холмов. Остальные дикари, убедившись, что схватка развивается далеко не в их пользу, с дикими воплями устремляются прочь и вскоре скрываются в окружающих поселения холмах. Ты вздыхаешь с облегчением и с благодарностью на устах поворачиваешься к спасшему тебя незнакомцу.

Вскоре ты убеждаешься, что перед тобой отчаянный искатель приключений — сильный, опытный, не обделенный чувством юмора и обожающий «добрую схватку». Он доверительно сообщает тебе, что идет на Огненную Гору, где намеревается добыть сказочное сокровище, убив злого Колдуна, который обитает в тех краях. Обыскав тростниковые хижины, вы обнаруживаете 24 золотые монеты, которые по-братски делите поровну, и обширную коллекцию оружия, состоящую в основном из каменных топоров, коротких кинжалов и луков. Кроме того, повсюду разбросаны и развешаны выделанные шкуры убитых животных — твое внимание привлекает особенно роскошная шкура огромного пещерного медведя, закрывающая вход в самую большую хижину поселения, которая, должно быть, принадлежала Предводителю Обитателей Холмов. Если хочешь, можешь взять эту шкуру с собой, однако она настолько тяжела и громоздка, что в этом случае тебе придется отказаться от возможности пополнить свой арсенал найденным в поселении оружием. Если же решишь оставить шкуру на месте, то можешь выбрать и взять с собой три любых предмета вооружения из обнаруженных в хижинах.

Рыцарь спрашивает тебя, не желаешь ли ты присоединиться к нему в походе на Огненную Гору — вы могли бы стать добрыми партнерами. Раздумывая над его заманчивым предложением, ты медленно поднимаешься по склону холма, однако, достигнув вершины, с которой ты впервые увидел поселение дикарей, понимаешь, что с каждой минутой тебе все труднее становится сохранять принятый перед началом сражения облик. Опасаясь, что рыцарь разделяет всеобщее предубеждение насчет представителей твоего племени, ты поспешно прощаешься с ним, чем вызываешь его глубокое неудовольствие и досаду — холодно кивнув головой, он удаляется в северном направлении. Увеличь на 1 уровень своей УДАЧЛИВОСТИ за то, что встретил этого благородного человека в трудную минуту, и, записав 1 час в поле «Время» на Игровой Карте, думай, куда идти дальше:

На восток.

Иди на [363](#)

На запад — обратно к Чернолесью. Иди на [440](#)

126

Ты делаешь из фиала осторожный глоток, однако ничего не происходит. Если хочешь, можешь выпить остаток жидкости — в этом случае сделай соответствующую пометку на Игровой Карте. Если предпочтешь не рисковать, отбрасывай фиал в сторону, взваливай мешок на плечи и продолжай свой путь на восток. Иди на [299](#).

127



Скорпионий яд очень силен — ты чувствуешь, как силы постепенно покидают твоё тело. Ты едва можешь стоять на ногах, когда на тропинке появляются два дюжих ОРКА и, увидев тебя, выхватывают короткие мечи и с громкими криками бросаются в бой.

Ты настолько слаб, что не можешь прибегнуть к Дару Перевоплощения,

и тебе придется сражаться с Орками в своем истинном обличье. Кроме того, уменьшай силу каждого своего удара на 3. Оба Орка будут нападать на тебя одновременно. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свой удар. Атакуй выбранного тобой Орка, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, уменьши уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 2, и наоборот. Затем определи силу своего удара по второму Орку, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Орка окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ОРК 6 6

Второй ОРК 7 6

Если тебе удастся справиться с обоими Орками, иди на [346](#).

128

Щит сделан из чистого золота — он слишком тяжел и непрочен, чтобы использовать его в бою, зато стоит целую кучу денег: если тебе представится возможность, можешь продать его за 40 золотых монет! Взвалив тяжеленный щит за спину (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте), ты возвращаешься на перекресток у восточной опушки Чернолесья. Иди на [440](#).

129

«В основном Гномы, — отвечает старуха расплывчато. — Интересуешься кем-нибудь конкретно?» Если ты знаешь имена каких-нибудь проживающих в Болотище Гномов, можешь поинтересоваться у старухи, где они живут. Для этого сопоставь каждой букве, входящей в их имена, определенное число (А=1, Б=2, В=3 и т.д., Е и Ё считай за одну букву), сложи эти числа и иди на раздел, номер которого укажет получившееся в результате сложения число. В противном случае ты можешь попытаться угадать, наугад назвав Гномихе одно из нижеприведенных имен:

Красноглаз

Иди на [403](#)

Быстродум

Иди на [248](#)

Сильнорук

Иди на [454](#)

130

Тебе предстоит битва не на жизнь, а на смерть:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ГУЛЬ 9 7

Если тебе удастся победить, иди на [475](#).

131

Ты не находишь ничего интересного, за исключением двух золотых монет и куска проволоки, который, если хочешь, можешь взять с собой. Придя к выводу, что больше в хижине тебе делать нечего, ты выходишь на свежий воздух и продолжаешь свой путь на восток по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью. Запиши свои находки в соответствующее поле на Игровой Карте и иди на [278](#).

132

Увидев, что его недруг с разрубленной головой падает на пол, Рунмабур издает торжествующий вопль. Ты оборачиваешься, чтобы посмотреть, что произошло, и в ту же секунду острая сталь вонзается тебе в шею — воспользовавшись твоим замешательством, Рунмабур обрушивает на тебя чудовищный удар своего грозного оружия. Кровь фонтаном бьет из твоего перерезанного горла; пошатнувшись, ты без сил падаешь на холодный земляной пол. Последнее, что открывается твоему быстро тускнеющему взору, это Гномы Болотища, добивающие последнюю надежду обитателей Каменного Моста...

На этом твое приключение окончено!

133

Наконец, Гномихе удастся взять себя в руки, и, прекратив всхлипывать, она рассказывает тебе свою грустную историю. С трудом скрывая переполняющий тебя страх, ты узнаешь, что наутро после твоего удачного побега, когда обитатели деревни увидели, что клетка опустела, Первый Советник Короля Рунмабура созвал всех Гномов, что были на страже в ту ночь, и, в ярости от того, что его любимый «домашний зверь» вырвался на волю, приказал казнить всех до единого. Среди казненных стражников был и муж молодой Гномихи, хотя в ту злополучную ночь он патрулировал болото в нескольких километрах от деревни и поэтому не имел ни малейшего отношения к исчезновению «проклятого зверя, чтоб он сдох».

Ты чувствуешь, что тебя переполняет ненависть вперемешку со страхом и подспудным чувством вины — ведь «проклятый зверь», из-за которого погиб ее муж, это ты! Пробормотав невнятные соболезнования, ты поспешно покидаешь хижину. Отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ и иди на [430](#).

134

Ты со всех ног бросаешься за дикарем, однако тот слишком быстр — добежав до скопления тростниковых хижин, он раздражается истошными воплями, призывая на помощь. Разгоряченный яростной схваткой, ты не успеваешь оценить всю опасность сложившейся ситуации и в мгновение ока оказываешься окруженным плотным кольцом свирепых Обитателей Холмов. Тебе противо-

стоят не менее десяти могучих мужчин, не считая многочисленных женщин и детей. Пыл битвы моментально слетает с тебя, и ты принимаешься судорожно соображать, как с честью выйти из щекотливого положения. Ты можешь попробовать задобрить дикарей, предложив им что-нибудь из своего снаряжения (иди на [11](#)), или же, окончательно отбросив осторожность, издать боевой клич и броситься в самую гущу врагов (иди на [405](#)).

135



Осторожно сойдя в воду, ты направляешься к кургану. Когда до привлекшей твое внимание конструкции остается всего лишь несколько метров, ты замечаешь, что от нее отделяются и медленно скользят в твою сторону несколько темных извивающихся теней. Бросив взгляд в сторону берега, ты понимаешь, что не успеешь вернуться на твердую почву — по крайней мере, с первым из приближающихся к тебе существ тебе хочешь, не хочешь, а придется сразиться.

Подплыв поближе, существо поднимается на поверхность, и тебе впервые

представляется возможность хорошенько разглядеть своего противника. Это небольшое пятнистое создание; его покрытое чешуей тело оканчивается коротким тупым хвостом. Вдоль всей спины водяной твари идет невысокий, усаженный устрашающими шипами костяной гребень; далеко вперед выдается пара грозных, отточенных как лезвие бритвы клешней, которыми оно угрожающе щелкает. Тебе весьма не повезло — ты нарвался на выводок БОЛОТНЫХ КЛЕШНЕРУКОВ — прожорливых хищников-амфибий. Ты должен одолеть первую из направляющихся к тебе тварей как можно быстрее, пока к ней на помощь не подоспели остальные Клешнеруки:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

БОЛОТНЫЙ КЛЕШНЕРУК 4 4

Если тебе удастся одолеть напавшего на тебя Клешнерука с двух первых ударов, иди на [418](#). В противном случае, не дожидаясь начала третьего этапа схватки, иди на [302](#).

136

Мужественное лицо ОХОТНИКА искажает гримаса — он понял, что ты собираешься на него напасть. Однако он готов к битве — тебе повстречался весьма серьезный противник:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ОХОТНИК 9 11

Если тебе удастся победить, иди на [382](#).

137

Прибегнув к ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, ты принимаешь облик Эльфа. Если ты превратился в Темного Эльфа, иди на [78](#). Если ты превратился в Лесного Эльфа, иди на [364](#).

138

Не успеваешь ты вытащить бутылку, как крошечные пальчики вырывают ее у тебя из рук и забрасывают далеко в кусты. В следующее мгновение сильный удар рассекает тебе бровь — отними 1 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Все тот же призрачный голос угрожающе шепчет тебе на ухо: «Нечестно! Нечестно! Так мы не играем!». Ты чувствуешь, как невидимые существа принимаются пихать тебя в спину, как бы подталкивая вперед. Тебе не остается ничего иного, как уступить силе и, пытаясь не реагировать на бесконечные тумачи и подзатыльники, продолжить свой путь на север. Иди на [200](#).



Ты осторожно подходишь к ящикам и, с трудом приподняв крышку одного из них, всматриваешься в темноту. Внутри абсолютно пусто, и ты переходишь ко второму ящику. Едва ты успеваешь приподнять тяжелую крышку, как с ужасом видишь ярко-желтые, пылающие яростью глаза, уставившиеся на тебя из кромешной темноты, и спустя мгновение из ящика черной молнией выпрыгивает огромная Дикая Кошка. Громко шипя, она прыгает тебе на ногу. Тебе не остается ничего другого, как сразиться с ней:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ДИКАЯ КОШКА

5

5

Нанеся Кошке первый удачный удар, ты можешь отступить — получи еще один удар в спину и поскорее беги к городским воротам (иди на [220](#)). Если тебе удастся справиться с разъяренным зверем, иди на [58](#).

140

Ты зачерпываешь пригоршню воды и с наслаждением пьешь. Увеличь на 2 уровень своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** и продолжай переправу. Иди на [275](#).

141

Ты вкладываешь слепки в углубления на запястьях статуи, и в тот же миг до тебя доносится едва слышный скрип — то в одной из стен пещеры разверзается узкая щель. Медленно расширяясь, она превращается в сводчатый проход, откуда льется слабый свет и раздаются голоса Гномов! Поняв, что наконец обнаружил место встречи Рунмабура и Гиллибрана, ты принимаешь облик Битая (отними 4 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ**) и быстро проходишь в туннель. Иди на [89](#).

142

Тыходишь к старухе. Судя по всему, она занята готовкой: на вкопанных в землю низких деревянных столах разложена немудреная кухонная утварь и разнообразные продукты — в основном мясо, хлеб и фрукты. Заслышав твои шаги, Гномиха поднимает голову. «Что угодно молодому человеку?» — спрашивает она скрипучим надтреснутым голосом. Если хочешь попросить старуху продать тебе какой-нибудь еды, иди на [3](#). Если попросишь рассказать тебе, кто проживает в окружающих площадь хижинах, иди на [129](#).

143

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Покинув Каменный Мост, ты вновь переходишь через реку и размышляешь, куда направиться дальше. Если хочешь пойти на восток, иди на [25](#). Если решишь повернуть на запад, иди на [333](#).

144

Не успеваешь ты пройти и ста метров, как тебя охватывает ужасная слабость, и ты чувствуешь, что вот-вот потеряешь сознание — это змеиный яд, растекшись по твоим жилам, оказывает свое замедленное, но губительное воздействие. Если в ходе твоих странствий тебе довелось выпить **ПОЛНЫЙ** фиал красной жидкости, иди на [189](#). Если нет, иди на [447](#).

145

Ты достаешь бутылочку с Эликсиром Контроля над Растениями и, не долго думая, выпиваешь ее до дна. В ту же секунду **ПЛЮЮЩИЕСЯ ЦВЕТЫ** прекращают свои атаки, и ты облегченно вздыхаешь. Теперь, находясь в безопасности, ты

можешь внимательно осмотреть заросли, в которых притаились твои недавние противники. У основания каждого Цветка невысокими холмиками покоятся остатки их прежних жертв — многочисленные кости самых разных существ перемежку с разнообразными предметами, многие из которых вызывают твой неподдельный интерес. Намереваясь рассмотреть их повнимательней, ты подходишь к Цветам, как вдруг замечаешь, что их головки снова принимаются слегка покачиваться — действие Эликсира заканчивается! Ты понимаешь, что в твоём распоряжении не больше двух-трех минут — подбежав к ближайшему Цветку, ты не глядя хватаешь первый попавшийся под руку предмет и, выскочив на тропинку, со всех ног пускаешься в северном направлении. И как раз вовремя: ожившие Цветы вновь поворачивают свои головки в твою сторону. Отбежав на достаточно безопасное расстояние, ты решаешь остановиться и рассмотреть свою находку. Брось одну кость и посмотри, что ты подобрал с земли:

ВЫПАВШЕЕ ЧИСЛО

ПРЕДМЕТ

1	6 золотых монет
2	10 золотых монет
3	Эльфийский Лук
4	Зуб Великана
5	Бронзовое блюдо
6	Кости Гоблина

Запиши свою находку в соответствующее поле на Игровой Карте и продолжай свой путь по направлению к виднеющейся вдалеке прогалине. Иди на [297](#).

146

Среди ночи ты просыпаешься от звуков чьей-то тяжелой поступи. Вскочив на ноги, ты готовишься к битве с бродячим существом. Брось одну кость — выпавшее число покажет, какое чудовище нарушило твой ночной покой:

ВЫПАВШЕЕ

ЧИСЛО	МАСТ.	ВЫНОСЛ.	
ЧЕЛОВЕКО-ОРК	1	8	7
ВЕЛИКАН	2	8	11
КРЕЛЛ	3	7	6
ГАРПИЯ	4	6	6
САБЛЕЗУБАЯ			
КОШКА	5	7	10
ГАРК	6	9	12

Если тебе удастся победить напавшее на тебя существо, ты возвращаешься к прерванному сну — остаток ночи проходит спокойно. Проснувшись поутру, ты продолжаешь свой путь. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, увеличь на 4 уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ и возвращайся на раздел, на котором тебя застала ночная тьма.

147

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Тщательно осмотрев хижину, ты не находишь ничего заслуживающего внимания, кроме сухих костей и глиняных черепков. Если хочешь продолжить поиски, иди на [265](#). Если решишь больше не тратить зря время, выходи из хижины и отправляйся дальше на восток по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью. Иди на [278](#).

148

Ночь проходит спокойно, и утром ты просыпаешься бодрым и отдохнувшим, однако вскоре обнаруживаешь, что, пока ты спал, кто-то копался в твоих вещах — вычеркни из списка на Игровой Карте 2 любых предмета (на свой собственный выбор) или 10 золотых монет. Затем запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, восстанови уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ до его начального значения и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

149

Пробираясь меж старых узловатых деревьев, ты замечаешь три пары сверкающих глаз, внимательно наблюдающих за тобой из густого подлеска. В следующую секунду твоего слуха достигает угрожающее рычание, и одно из скрывающихся в чаще существ, с шумом продравшись сквозь ветки, выходит на тропу. Это собака, но гораздо крупнее и мощнее всех собак, которых тебе когда-либо доводилось встречать. Черная густая шерсть у нее на загривке стоит дыбом; оскалив устрашающие клыки, она направляется в твою сторону. Тебе не повезло: встреченные тобой животные — наводящие ужас ПСЫ СМЕРТИ.

Что ты предпримешь?

Нападешь на чудовище.

Иди на [281](#)

Воспользуешься Амулетом

Повелителей Зверей

(конечно, если он у тебя есть).

Иди на [495](#)

Вытащишь кость

(если она у тебя есть).

Иди на [14](#)

Повернув на юг, попытаешься

спастись бегством.

Иди на [95](#)



Ты идешь на северо-восток — справа от тебя мерно катит свои спокойные мутные воды река, слева сплошной стеной возвышаются непроходимые заросли ковыля — именно здесь проходит южная граница великой Паганской Равнины. Неожиданно трава раздается в стороны, и ты видишь двух похожих на волков животных, решительно направляющихся в твою сторону. Сперва ты действительно принимаешь их за обыкновенных степных волков, но, присмотревшись, понимаешь, что они слишком худощавы, а покрывающая их туловище темно-серая шерсть слишком коротка. Это ВОЛКОПСЫ -помесь волка и собаки. Судя по их поведению, они твердо намерились полакомиться твоей аппетитной сладкой плотью, так что тебе не остается ничего другого, как только подготовиться к решительной схватке.

Оба Волкопса будут нападать на тебя одновременно. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свои удары. Атакуй выбранного тобой Волкопса, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, уменьши уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 2, и наоборот. Затем

определи силу своего удара по второму Волкопсу, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Волкопса окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
--	------------	--------------

Первый ВОЛКОПЕС	7	6
-----------------	---	---

Второй ВОЛКОПЕС	7	7
-----------------	---	---

Если тебе удастся справиться с обоими Волкопсами, иди на [366](#).

151

Облако ядовитого газа настигает тебя — на этот раз ты попадаешь в самый центр губительного смерча. Судорожно сжав губы, ты пытаешься сдержать дыхание, однако тебе все-таки приходится глотнуть воздуха до того, как облако пронесется мимо. В ту же секунду на тебя нападает ужасающая слабость — отними 5 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ, и 1 — от уровня своего МАСТЕРСТВА. Если ты все еще жив, то запомни: пока ты находишься в пещере, уменьшай силу каждого своего удара на 2. А теперь иди на [81](#).

152

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты вытаскиваешь охотничий рог и, поднеся его ко рту, принимаешься громко трубить. Заслышав трубный зов, Кентавр меняет направление движения и начинает стремительно приближаться. Иди на [242](#).

153

Темное облако втягивается в дымоход и исчезает, а вместе с ним исчезает и твоя надежда победить старого колдуна. Вновь приняв облик Гнома, ты поспешно покидаешь хижину и направляешься к главным городским воротам. Иди на [271](#).

154

Закрыв глаза, ты готовишься к неминуемой смерти, как вдруг понимаешь, что страшный призрак разжал свою ужасную хватку и, обратившись в бесформенное облако, начинает медленно подниматься к верхушкам деревьев. Каково же твое изумление, когда ты видишь, что стальная рукавица так же свободно парит в воздухе, с каждой секундой поднимаясь все выше и выше! Ты пытаешься схватить ее, однако она выскользывает у тебя из рук и вскоре исчезает в вышине. Конечно, ты сожалеешь о своей потере, однако мысль о том, что ты счастливо избежал лютой смерти, позволяет тебя с легкостью с ней смириться. Продолжай свой путь на север. Иди на [206](#).

155

Не успеваешь ты отпрыгнуть в сторону, как проволочная петля затягивается вокруг твоей лодыжки и сильным рывком сбивает тебя с ног. Упав на грязный пол, ты с ужасом видишь, как куча тряпья в дальнем углу комнаты приходит в движение, и на свет выползают три существа настолько кошмарного вида, что первые несколько секунд ты просто отказываешься верить своим глазам. Массивные, покрытые грубой черной шерстью человеческие торсы венчают оскалившиеся острыми клыками крысиные головы. Мощные лапы щетинятся острыми когтями, толстые волосатые хвосты мерно постукивают по грязному дощатому полу. В отчаянии ты понимаешь, что имел неосторожность забраться в логово чудовищных ЧЕЛОВЕКО-КРЫС! Ты лихорадочно пытаешься освободиться от стягивающей твою правую ногу проволочной петли, но лишь еще туже затягиваешь удавку. Быстрее соображай, что делать, иначе будет слишком поздно — омерзительные твари, уверенные в легкой победе, подходят все ближе и ближе, и до тебя уже доносится гнилостный запах, вылетающий из их оскаленных пастей. Итак, что ты предпримешь?

Воспользовавшись ДАРОМ

ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ,

превратишься в крысу

и выскользнешь из

стягивающей твою ногу петли.

Иди на [19](#)

Невзирая на свое крайне

невыгодное положение, примешь бой. Иди на [308](#)

156

Не теряя ни секунды, ты достаешь из заплечного мешка стеклянный флакон и одним глотком выпиваешь его содержимое. Судя по тому, что ты больше не чувствуешь никаких признаков отравления, Противоядие оказало эффект. Отбросив пустой флакон далеко в сторону, ты продолжаешь свой путь на восток. Иди на [205](#).

157

Ты понимаешь, что Призрак пытается парализовать тебя. Пытаясь избежать гипнотического влияния его пронизывающего взгляда, ты крепко зажмуриваешься, однако, когда снова открываешь глаза, страшный фантом все еще стоит перед тобой. Есть у тебя серебряный кинжал? Если есть, иди на [4](#). Если нет, иди на [192](#).

Не успевает охраняющий ворота Гном всмотреться в затопляющий улицу мрак, как ты, призвав на помощь свой чудесный Дар, принимаешь облик своего недавнего стражника. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Держа копье наперевес, Гном выступает вперед. При виде тебя он не может скрыть своего удивления: «А я думал, ты сегодня сторожишь зверинец, — подозрительно говорит он. — Чего это ты собрался на болота в такую пору?». В ответ ты принимаешься бормотать нечто невразумительное относительно того, что он, должно быть, ошибся, твое дежурство в зверинце было вчера, как вдруг Гном пристально всматривается в твое лицо. «Ты как-то странно выглядишь, — говорит он. — Что это ты с собой сделал?» Брось одну кость и прибавь к выпавшему числу 2. Если получившееся число будет больше уровня твоего ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, стражник узнает тебя, и тебе не останется ничего другого, как сразиться с ним. У тебя не будет времени принять свой истинный облик, так что сражаться тебе придется в облике

Гнома (иди на [15](#)). Если получившееся число будет меньше или равно твоему ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, иди на [92](#).

В скобяной лавке продается множество предметов, которые могут вызвать твой интерес:

НАЗВАНИЕ	ЦЕНА
Заплечный мешок	5 золотых монет
Веревка	2 золотые монеты
Кожаные перчатки	3 золотые монеты
Металлическая проволока	1 золотая монета
Глиняная ваза	1 золотая монета
Целебные растения	1 золотая монета
Железный крюк	8 золотых монет
Провизия	2 золотые монеты за порцию
Пустая бутылка	1 золотая монета
Охотничий рог	4 золотые монеты

Как только совершишь все необходимые покупки, думай, что будешь делать дальше.

Покинешь Каменный Мост	Иди на 143
Подойдешь к Гномихе	Иди на 251
Подойдешь посмотреть, во что играет местная детвора	Иди на 473
Зайдешь в оружейный магазин	Иди на 485
Зайдешь в ювелирную лавку	Иди на 60

160

Ты садишься на бревно и с аппетитом съедаешь 1 порцию провизии (увеличь на 4 уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ), как вдруг замечаешь маленькую хижину, приютившуюся у огромной кучи камней. Если хочешь подойти и осмотреть хижину, иди на [493](#). Если, покончив с трапезой, встанешь и продолжишь свой путь на север, иди на [51](#).

161

Ты надеваешь красный медальон на шею, однако, к твоему великому разочарованию, ничего не происходит — судя по всему, медальон не наделен магической силой и представляет собой лишь изящное ювелирное украшение. Если хочешь попробовать надеть голубой медальон, сперваними с шеи красный и иди на [8](#). Если решишь оставить красный медальон у себя на шее, сделай соответствующую пометку на Игровой Карте, выходи из хижины и отправляйся дальше на восток по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью. Иди на [278](#).

162

Ты идешь по тропе, как вдруг твой мозг буквально пронзает ощущение стремительно надвигающейся опасности. В то же мгновение чей-то замогильный голос начинает нашептывать тебе в ухо:

«Убьем ли мы тебя?

Сожрем ли мы тебя?

Сведем ли мы тебя с ума?

Скоро ты узнаешь!

Сразишься с нами?

Что ж, попробуй!

Но берегись!

Ведь ты у КИНЕРМИТОВ!»

При виде изумления, явно отразившегося на твоём лице, невидимый враг издаёт сдавленный смешок, и ты чувствуешь, как крошечные, холодные как лед ручки ложатся тебе на плечи. Все это начинает тебя порядком злить.

Что ты предпримешь?

Не оборачиваясь, продолжишь свой путь.

Иди на [200](#)

Резко обернешься к преследующему тебе существу.

Иди на [7](#)

Воспользуешься одним из имеющихся в твоём распоряжении предметов.

Иди на [464](#)

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. По мере продвижения на северо-восток ты начинаешь замечать, что небо на горизонте постепенно начинает светлеть, и твои глаза различают все больше деталей окружающего тебя ландшафта — по-видимому, приближается рассвет! Окинув взглядом расстилающиеся к северу просторы, ты понимаешь, что всю ночь шел вдоль южной границы огромного поросшего высокой травой поля. Ни единого холмика не поднимается над его слабо колышущейся под порывами теплого южного ветра гладью. Тебе остается лишь возблагодарить богов, что ты решил идти вдоль берега реки, а не углубился в эту травяную пустыню, где наверняка сбился бы с нужного пути и заблудился.

Спустя некоторое время твое внимание привлекает чрезвычайно странный объект — прямо посередине тропинки из земли торчит жезл, искусно вырезанный из черного дерева и украшенный костяным наконечником. Как могла очутиться здесь эта красивая и, без сомнения, ценная вещь? Если предпочтешь не трогать жезл и продолжишь свой путь на северо-запад, иди на [296](#). Если решишь, что такой полезной и, наверное, дорогой вещи негоже пропадать в глуши, и попытаешься вытащить жезл из земли, иди на [88](#).

Ты выходишь на очередную развилку. Если хочешь продолжить свой путь в северном направлении, иди на [336](#). Если предпочтешь повернуть на восток, иди на [59](#).

Ты выходишь на обширную, практически лишенную растительности глиняную пропleshину, в самом центре которой поблескивает на солнце широкий пруд. Подойдя к берегу» ты заглядываешь в прозрачную воду. Ни одно растение не украшает собой темного дна, лишь многочисленные стайки покрытых мелкой голубоватой чешуей рыбок без устали кружат у самой поверхности, хоть немного разнообразия представшую перед твоим взором безотрадную картину. Дно пруда в изобилии завалено костями различных животных. Твое внимание привлекает лежащий там же широкий серебряный браслет. Пока ты стоишь, в задумчивости вглядываясь в темную воду, плавающие в пруду рыбки начинают проявлять к тебе повышенный интерес — они подплывают ближе, и ты с изумлением замечаешь, что их рты полны крошечных, но острых как иголки зубов. Твое открытие не нравится тебе, хотя, быть может, рыбки только кажутся страшными, а на самом деле являются абсолютно безобидными созданиями. Если хочешь достать со дна браслет, иди на [305](#), однако для этого тебе придется по локоть запустить в воду руку, а, памятуя о кишасих в пруду зубастых тварях, дело это рискованное. Если ты знаешь специальную Рыбью Песню, можешь попробовать спеть ее — иди на [396](#). В противном случае тебе не остается ничего другого, кроме как оставить браслет в покое и продолжить свой путь на восток

(иди на [234](#)) или на запад (иди на [477](#)).

166

Ты осматриваешь останки убитого тобой Волколака, однако не находишь ничего достойного внимания. Если в схватке с ужасным хищником ты был ранен, иди на [365](#). В противном случае ты продолжаешь свой путешествие в северном направлении. Иди на [221](#).

167

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Ты открываешь глаза и понимаешь, что, пребывая в бессознательном состоянии, был таинственным образом перенесен в абсолютно другую часть леса. Ты судорожно осматриваешь свои пожитки — если у тебя была Книга Мудрости, которую ты купил у Ястро-мо, она исчезла, однако все остальные вещи находятся на месте. Ты стоишь на перекрестке, от которого в разные стороны отходят три тропинки. С ходу, отбросив южную дорогу, ты размышляешь, куда идти дальше: на запад (иди на [59](#)) или на север (иди на [390](#)).

168

За то, что тебе удалось справиться с Гномом, не позволив последнему поднять тревогу и вызвать подкрепление из соседних хижин, прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ. Обыскав поверженного врага, ты находишь одну золотую монету и деревянный свисток. Кроме того, к дверям сторожевой будки прислонен до блеска отполированный дорожный посох. Если хочешь, можешь взять любые из вышеперечисленных предметов с собой, однако помни, что одновременно ты можешь нести не более четырех вещей. Ты благополучно минуешь главные ворота и спустя секунду скрываешься в затопляющей болото кро-мешной тьме. Иди на [199](#).

169

Ты отхлебываешь красной жидкости и, причмокивая губами, пробуешь ее на вкус. Заметив краем глаза, как лицо Ярота расплывается в довольной улыбке, ты хочешь выплюнуть жидкость, однако слишком поздно! Твое горло охватывает нестерпимый жар — такое впечатление, что ты проглотил жидкий огонь, — и как только снадобье достигает твоего желудка, ты вскрикиваешь от нечеловеческой боли и, схватившись руками за живот, в конвульсиях падаешь на пол. Все твои внутренности пылают, словно ты наелся раскаленных углей, каждое движение причиняет невероятные страдания; распростершись на голом деревянном полу, ты молишь всех известных тебе богов, чтобы они оборвали эту ужасную муку и послали тебе спасительное забвение. Взирая на твои корчи, Ярот вылезает из своего кресла и, приплясывая от охватившего его восторга, разра-

жается довольным хохотом. Чем сильнее бьющие тебя конвульсии, тем громче хохочет маленький мучитель, а заметив гримасу ярости, исказившую твое лицо, он просто захлебывается от переполняющего его восторга. «Ну зачем ты выпил Огненной Воды? — визжит он. — Вот такая она! И никто еще не смог ей противостоять!» Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ, 1 от уровня своего МАСТЕРСТВА и 1 — от уровня УДАЧЛИВОСТИ. Наконец, боль начинает утихать и, собравшись с силами, ты поднимаешься на ноги. Что ты предпримешь? Если хочешь напасть на Лепрекона, иди на [459](#). Если, осознав комизм ситуации, присоединишься к его смеху, иди на [385](#).

170

Эти снадобья могут быть использованы тобой в любой момент, но только не во время битвы. Они позволят тебе увеличить уровень твоего МАСТЕРСТВА и УДАЧЛИВОСТИ на половину их округленного начального значения. Например, если начальное значение твоего МАСТЕРСТВА — 7, выпив Снадобье Силы, ты сможешь увеличить его текущий уровень на 4 ($7/2=3,5$ — округляем до 4-х). Теперь иди на [2](#).

171

Ты успеваешь отпрыгнуть в сторону, и тяжелая стрела со свистом пронесется мимо твоего уха. Незнакомец вскрикивает от досады, выхватывает меч и бросается на тебя. Полы его широкого плаща разлетаются в стороны, и ты понимаешь, что перед тобой Темный Эльф. Проворно вскочив на ноги, ты готовишься к схватке не на жизнь, а на смерть.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ 8 7

Если тебе удастся справиться с Эльфом, иди на [337](#).

172

Ты трешь кроваво-красный камень, поблескивающий в оправе кольца, и молния разбивается о выросший перед тобой невидимый барьер, не причинив тебе ни малейшего вреда. В ту же секунду камень прорезает широкая трещина, и ты понимаешь, что больше не сможешь воспользоваться магическим амулетом. Убедившись, что ты обладаешь грозным оружием, способным противодействовать его колдовским чарам, шаман делает шаг назад и обращается в бегство; за ним следуют остальные Друиды. Вскоре они скрываются среди деревьев, и ты остаешься на поляне один. Воспользовавшись удобной возможностью, ты внимательно рассматриваешь разбросанные в траве предметы и находишь длинный жертвенный нож и золотой браслет в виде свернувшейся в кольцо змеи. Если хочешь, можешь прихватить оба найденных предмета с собой — в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте. Затем ты решаешь продолжить свой путь. Иди на [357](#).



Подойдя к хижине Сильнорука, ты слышишь какой-то странный натужный рев, доносящийся изнутри. Ты стучишься в дверь, однако не получаешь ответа — должно быть, хозяин попросту не слышит тебя. Тебе не остается ничего другого, как отворить дверь и заглянуть в хижину.

Представшая перед твоим взором комната завалена многочисленными — большей частью, тяжелыми — предметами. В центре комнаты стоит высокий широкогрудый человек — он пытается (правда, без особого успеха) оторвать от пола огромный каменный валун. При виде тебя человек прекращает свои бесплодные попытки и вполне дружелюбно говорит: «Заходи! Заходи и добро пожаловать! Меня зовут Куин. Не то чтобы ко мне приходило много гостей... Гномы были так любезны, что позволили мне поселиться у них, однако большую часть времени мне приходится проводить в одиночестве. Быть может, они просто боятся моей невероятной силы... Кстати, не хочешь попробовать?» — добавляет он через минуту, показывая на лежащий у его слоноподобных ног

валун. Если хочешь попробовать поднять валун, иди на [344](#). Если откажешься, иди на [289](#).

174

Вспомнив про пергаментный свиток, ты вытаскиваешь его из-за пазухи и протягиваешь Большеногу. Бегло просмотрев рунический текст, Гном поднимает на тебя глаза. «Друг, — говорит он, — здесь именно те доказательства, которые и были мне нужны. Можно мне оставить это у себя?» Поскольку свиток не представляет для тебя ни малейшего интереса, ты охотно уступаешь его Большеногу и спрашиваешь, не может ли он в обмен снабдить тебя какой-нибудь важной информацией. Он соглашается рассказать тебе все, что знает.

Король Гиллибран согласился встретиться с Рунмабуром в разветвленной системе пещер, что запутанным лабиринтом прорезают Лунные Холмы там, где их западные отроги широким языком врезаются в Чернолесье. Гиллибрана будет сопровождать сам Большеног, а Рунмабура — его Первый Советник, Битай. Больше на встречу не будет допущена ни единая живая душа, ибо Вожди должны договориться о тайных условиях капитуляции Каменного Моста — лишённые волшебного молота Гиллибрана, обитатели селения больше не в силах продолжать войну.

Затем ты рассказываешь Большеногу о своих собственных планах. Старый Гном уверен, что, несмотря на строгий уговор, Рунмабур нарушит свое обещание и проведет на встречу нескольких своих самых опытных воинов — так что твоим планам незамеченным подкрасться к Повелителю Болотища и сразиться с ним один на один, похоже, не суждено сбыться. Однако, если тебе удастся принять облик Битая, Рунмабур ничего не заподозрит. Большеног абсолютно уверен, что Битай будет отсиживаться за надежными стенами Болотища до самого момента выступления — он очень редко покидает свой дом, а уж если и выходит на болота, то лишь в случае крайней необходимости. При этом известии ты в возбуждении вскакиваешь на ноги и заявляешь, что теперь знаешь, как поступить, однако Большеног жестом усаживает тебя обратно и продолжает свой рассказ. «Битай чрезвычайно могущественный чародей, — говорит он. — Как следует подготовься к встрече с ним! А если тебе доведется повстречать нашего короля Гиллибрана, не говори ему, что виделся со мной — не хочу, чтобы он знал, что я общался с Перевоплощающимся». Поблагодарив Большенога, ты выходишь на улицу и собираешься продолжить свой путь, как вдруг он окликает тебя из дверей: «Да, вот еще одно! Пещеры, где пройдет встреча, населены ордами Гоблинов-карликов. Их там чрезвычайно много, и одному тебе с ними не справиться. Однако их можно запросто подкупить, подарив слепки человеческих рук — они имеют у них какое-то религиозное значение. Удачи тебе, мой друг! Надеюсь снова свидеться с тобой в Чернолесье!». Иди на [143](#).

Медленно и осторожно ты вновь засовываешь руку в дыру и, убедившись, что на этот раз никто не собирается нападать на тебя, с облегчением вздыхаешь. Однако каково же твое разочарование, когда ты понимаешь, что нора абсолютно пуста! Замеченное тобой тусклое сияние было всего лишь отблеском лунного свете на чешуйчатой коже ужалившего тебя гада! Проклиная все на свете, ты поднимаешься на ноги. Отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ — и продолжай прерванный было путь. Иди на [144](#).

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе до тех пор, пока не достигаешь очередной развилки. Бросив взгляд в западном направлении, ты видишь яркий солнечный свет, пробивающийся в просветы между деревьями — ты достиг границы Чернолесья! Однако в твои планы пока что не входит покидать лес, и ты решаешь продолжить свой путь на север. По мере продвижения вперед ты чувствуешь, что самая лиходейская часть чащобы постепенно остается позади, однако вскоре у тебя возникает неясное ощущение, что впереди тебя поджидает какая-то опасность. Настороженно озираясь, ты продолжаешь свой путь, как вдруг пред твоим взором предстает группа грязных оборванных людей. Каждый вооружен двумя ножами — один заткнут за поясной ремень, второй они сжимают в мозолистых руках. Под деревом сидит просто одетая женщина, баюкающая младенца. Однако твое основное внимание сконцентрировано на человеке, который, завидев тебя, решительно направляется в твою сторону. Приблизившись, он засовывает большие пальцы рук за ремень и, слегка покачиваясь с носков на пятки, развязно говорит: «Кого это занесло в наши края?... Вот уж не ожидал! Хотя, какая разница! Видишь этого малыша? Понимаешь, он голодный, а нам нечем его накормить... и денег купить еду тоже нету... Может, подбросишь нам пару золотых... а нет, так мы сами их у тебя заберем!» С этими словами он разражается грубым хохотом, ему вторят и остальные мужчины.

Что ты предпримешь?

Отдашь Разбойнику

2 золотые монеты.

Откажешься и нападешь на него.

Иди на [408](#)

Иди на [497](#)

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Ты следуешь в выбранном направлении до тех пор, пока не достигаешь самой дальней южной оконечности Чернолесья. Из подслушанных разговоров Гномов Болотища ты помнишь, что где-то здесь находится древняя твердыня, в которой обитает предавшийся злу чернокнижник. Наверно, гораздо разумнее было бы избежать встречи с черным колдуном, хотя, с другой стороны, если тебе удастся заручиться его поддержкой, многие стоящие перед тобой проблемы разрешатся сами собой. Окинув

взглядом окрестности, ты видишь обитель колдуна — примерно в километре от тропы высоко в небо вздымает свой мрачный шпиль потрескавшаяся от времени и густо поросшая плющом черная безглазая башня. Если хочешь подойти к башне, иди на [330](#). Если предпочтешь не рисковать, то от того места, на котором ты стоишь, в разные стороны отходят три тропинки — можешь выбрать любую из них. Первая из них уводит на запад, но вскоре поворачивает направо, строго придерживаясь границе Чернолесья. Если хочешь пойти по этой дороге, иди на [245](#). Вторая тропинка ведет на восток, постепенно забирая влево — чтобы отправиться в этом направлении, иди на [496](#). И, наконец, третья тропинка сворачивает на север, исчезая в чаще леса. Если ты уже готов вступить под темные своды Чернолесья, иди на [359](#).

178

Иди на [318](#).

179

Есть у тебя что-нибудь из ниже перечисленных предметов?

Амулет Повелителя Зверей.

Иди на [50](#)

Напиток Невидимости.

Иди на [288](#)

Если у тебя нет ни одного из этих предметов, тебе не остается ничего иного, как готовиться к решительной схватке со стремительно приближающейся рептилией! Иди на [444](#).

180

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Ты пробираешься сквозь густой подлесок — крики о помощи звучат все ближе и ближе. Напряженно вглядываясь в окружающие тебя деревья, ты чуть было сам не попадаешь в расставленную ловушку: прямо перед твоими ногами разверзается глубокая яма, на дне которой лежит человек. Заслышав звук твоих шагов, он вскакивает на ноги и принимается яростно жестикулировать. Человек, похоже, не ранен, однако яма настолько глубока, а стенки ее такие отвесные, что он не может выбраться из нее без посторонней помощи. Есть у тебя веревка? Если есть, иди на [417](#). Если нет, иди на [312](#).

181

Ты отправляешься на запад. Вскоре густой подлесок сменяется поросшими травой холмами, которые, в свою очередь, уступают место чавкающей под ногами вязкой болотистой почве. Путешествие проходит без приключений; если хочешь, ты можешь остановиться в пути и перекусить. Наконец, вдалеке появляются темные стены Болотища. Легкий озноб пробегает по твоему телу, когда ты вновь видишь столь знакомые и столь ненавистные тобою места. Запиши 4 часа

в поле «Время» на Игровой Карте и думай, что делать дальше. Входить в деревню в своем собственном обличе было бы, разумеется, чистым безумием — тебя там знает каждый ребенок. Совершенно очевидно, что ты должен будешь сохранить выбранный тобой облик на все время своего пребывания в Болотище, а поскольку это может быть сопряжено с определенными трудностями, тебе нужно будет покинуть пределы деревни как можно быстрее. Кроме того, запомни, что если ты прибегнешь к Дару Перевоплощения прямо сейчас, то будешь вынужден отнять 4 от уровня своей ВЬНОСЛИВОСТИ. Итак, что ты предпримешь?

Примешь образ Гнома — обитателя Болотища.

Иди на [30](#)

Примешь образ Гнома, которого ты убил где-нибудь в пути.

Иди на [306](#)

Примешь образ Эльфа.

Иди на

[137](#)

Откажешься от своей безумной затеи и отправишься обратно на восток.

Иди на [498](#)

182

Таинственное существо летит в твою сторону, и тут ты вспоминаешь, что рассказывал тебе человек о чудесных свойствах волшебного кольца. Не мешкая ни секунды, ты достаешь его из кармана и протягиваешь в сторону приближающейся призрачной фигуры. Когда она подлетает к тебе на расстояние в несколько метров, лесную тишину пререзает душераздирающий вопль. В следующее мгновение призрак начинает растворяться в воздухе, и, не успеваешь ты и глазом моргнуть, от него не остается и следа. Поздравив себя с легкой победой, ты продолжаешь свой путь на север. Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и иди на [206](#).

183

Ты решаешь напасть на спящего Гнома. К сожалению, ты вынужден сражаться в своем истинном облике, поскольку у тебя еще не было возможности научиться принимать чей-либо облик. Однако обстоятельства благоприятствуют тебе — поскольку Гном не ожидал твоего нападения и к тому же еще не до конца проснулся, во время первых этапов битвы у тебя будет значительное преимущество — уменьшай силу первых двух ударов Гнома на 2.

МАСТЕРСТВО ВЬНОСЛИВОСТЬ

ГНОМ

7

5

Если тебе удастся победить Гнома, не забудь попытаться впитать его жизненную эссенцию, а потом иди на [273](#).

Обыскав тела поверженных Орков, ты обнаруживаешь 5 порций провизии, кусок покрытого плесенью сыра, 3 золотые монеты и вещевой мешок, который, к сожалению, оказывается пустым. Кроме того, если хочешь, можешь прихватить с собой булаву Главаря Орков. Сделай соответствующие пометки на Игровой Карте и продолжай свой путь на север. Иди на [237](#).

Вскочив на спину старому чернокнижнику, ты принимаешься терзать его когтями, однако не успеваешь ты нанести первый удар, как чувствуешь страшную боль, пронзающую твой собственный загривок. Должно быть, черный маг прибегнул к очередному заклинанию, и каждый предназначенный ему удар твоей когтистой лапы рикошетом возвращается к тебе, оставляя глубокие кровавые борозды в твоём покрытом полосатой шкурой теле. Как только ты понимаешь, что происходит, так тут же прекращаешь атаку, и старый Гном, поднявшись на ноги, раздражается дьявольским хохотом. «Ну, киска, — злобно шипит он, — и что же ты будешь делать теперь?» С этими словами он отталкивает тебя с силой, неожиданной для такого тщедушного человека, и вытянув вперед свою усохшую, похожую на птичью лапу руку, принимается бормотать себе под нос какое-то заклинание. Ты лихорадочно пытаешься вернуться к своему истинному облику, но тщетно — запертый в теле полосатой кошки, ты не можешь воспользоваться ни одним из имеющихся у тебя магических амулетов, и все, на что тебе остается рассчитывать, так это на силу своих клыков и когтей. В отчаянии ты кидаешься на черного колдуна, но... слишком поздно!

Колдовское заклинание пронзает твоё тело, и ты чувствуешь, как кто-то невидимый сдирает с тебя твою роскошную шкуру. Воя от непереносимой боли, ты падаешь в лужу собственной крови и принимаешься судорожно кататься по полу, пытаясь хоть как-то унять ужасающее жжение, охватившее твоё израненное тело. Колдун медленно подходит к тебе и склоняется над твоим истерзанным телом, которое, по мере того, как жизнь покидает тебя, медленно начинает обретать свой истинный вид. «Вот и ещё один Перевоплощающийся, которого я прикончил собственными руками», — говорит он. Взяв со стола череп твоего сородича, он подносит его к твоему лицу. «Не исключено, что это голова твоей любимой матушки, — шипит Гном. — Возраст как раз совпадает... Я повстречал ее в Чернолесье много-много лет назад...»

Твой взор завлакивает смертная тьма... Старый колдун оказался слишком грозным противником...

На этом твоё приключение окончено...

Наконец, Змее удастся обвиться вокруг твоего торса, и ты чувствуешь, как трещат твои ребра. Воздух со свистом вылетает из сдавленных адскими тисками легких, и ты с ужасом понимаешь, что у тебя не хватает сил, чтобы вздохнуть.

Если уровень твоей (именно ТВОЕЙ, а не того существа, в облике которого ты сейчас находишься) ВЫНОСЛИВОСТИ больше или равен 5, ты можешь прибегнуть к последнему из оставшихся средств к спасению — превратившись в маленькую птичку (не забудь при этом уменьшить уровень своей Выносливости на 4), ты выскользываешь из смертельного обруча все туже сжимающихся колец и, отчаянно хлопая крыльями, устремляешься на север — подальше от прогалины ужасной твари, — где спустя некоторое время благополучно приземляешься. Иди на [329](#). Если уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ меньше 5, тебе не остается иного выхода, как безропотно ожидать неминуемой смерти, моля всех известных тебе богов о том, чтобы она была не слишком болезненна.

На этом твое приключение окончено!

187

Некоторое время всадник пристально рассматривает тебя, но в конце концов удовлетворенно откидывается в седле — похоже, он поверил твоим словам. Вы мирно беседуете, и тебе удается узнать, что таинственный всадник находится в большой дружбе с Гномами Каменного Моста. Когда-то они оказали ему великую услугу, и с тех пор он считает себя их постоянным должником. Он добавляет, что с тех самых пор, как был украден боевой молот Гиллибрана, он без устали рыщет по тропам Чернолесья, однако до сих пор так и не разгадал ни единой тайны этой страшной пуци. Однако всадник заговорился с тобой — его гончие куда-то убежали, и ему во что бы то ни стало надо отыскать их до того, как взойдет солнце. Есть у тебя металлический ошейник? Если есть, иди на [36](#). Если нет, иди на [322](#).

188

Лихорадочно перебирая руками и ногами, ты взбираешься вверх по склону холма, как вдруг твою спину пронзает острая боль. Запустив руку назад, ты нащупываешь короткую толстую стрелу, торчащую из твоего плеча; из глубокой раны фонтаном бьет горячая кровь. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Быстро оглядевшись, ты сразу же обнаруживаешь источник новой опасности — на вершине соседнего холма стоит третий дикарь! В радости от того, что ему удалось подстрелить тебя, он приплясывает на месте, оглашая воздух торжествующими воплями, тогда как другой Обитатель Холмов глухо воеет над телом своего убитого товарища. По счастью, оба дикаря отказываются от преследования, и тебе удается благополучно взобраться на вершину холма. Рассудив, что дальнейшее исследование этой богом забытой местности может оказаться слишком опасным, ты решаешь вернуться на развилку на опушке Чернолесья. Иди на [440](#).

189

Вскоре слабость проходит, и ты с облегчением понимаешь, что кроваво-красная жидкость в стеклянном фиале, которую ты так предусмотрительно выпил, была дозой сильного Противоядия. Оно может помочь тебе еще один раз, а пока что поднимайся на ноги, благо туман в твоей голове начал рассеиваться, и продолжай прерванный было путь. Иди на [394](#).

190

Ты поспешно достаешь Повязку и, надев ее себе на голову, пытаешься проникнуть в мысли сидящего перед тобой человека — быть может, он преувеличивает свое могущество? Злобная усмешка искажает лицо черного мага, и ты убеждаешься, что он действительно в силах исполнить свое обещание! «Ну что, убедился? — презрительно шипит он. — Не стоит недооценивать мою силу! Ну-ка, подавай сюда деньги, да поживей!» Тебе остается только напасть на Аррагона (иди на [404](#)) либо же выполнить его требования (иди на [26](#)).

191

Не успеваешь ты приблизиться к Пигмеям на расстояние удара, как трое из них вскидывают ко рту свои трубки, и в тебя снова летят стрелы. Но попадут ли они в тебя? За каждый летящий в тебя дротик испытай удачу. Если тебе повезет, дротик пролетит мимо. Если не повезет, вонзится в твое тело. Если все стрелы пролетят мимо, иди на [256](#). Если хотя бы одна стрела попадет в цель, иди на [467](#).

192

Некоторое время Эликсир Несгибаемой Воли помогает тебе противостоять безмолвному приказу, однако страшный Призрак слишком силен — еще чуть-чуть, и сознание окончательно оставит тебя. Иди на [414](#).

193

«Так ведь это же та самая палка, что старый Дубоголов подарил вчерашнему незнакомцу», — бормочет стражник себе под нос. «А может, и не она», — продолжает он, к твоему величайшему облегчению откладывая посох в сторону. Стражник принимается осматривать твое остальное имущество. Если у тебя есть с собой какое-либо оружие, иди на [274](#). Если у тебя есть свиток пергамента, иди на [105](#). Если у тебя нет ничего из перечисленного выше, стражник возвращает тебе твои пожитки и позволяет войти в деревню. Иди на [486](#).

194

Как только ты надеваешь корону, твою голову пронзает острая боль. Ты лихорадочно пытаешься сорвать корону, однако тебе не удается даже сдвинуть ее — такое впечатление, что она накрепко вросла в твой череп. Отними 1 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** и 1 — от уровня своей **УДАЧЛИВОСТИ**. Более того, дьявольское украшение резко снижает твою способность к перевоплощению — уменьши уровень своего **ДАРА** на 2. Все еще мучаясь адской головной болью, ты продолжаешь свой путь на север. Иди на [329](#).

195

Внезапно ты вспоминаешь это чувство — то же самое покалывание охватило твоё тело, когда ты впервые притронулся к черному жезлу! Однако сейчас не время предаваться воспоминаниям — еще чуть-чуть, и темное облако скроется в дымоходной трубе. Иди на [153](#).

196

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты усаживаешься в дубовое кресло и с аппетитом приступаешь к еде. Покончив с пищей, ты с удивлением понимаешь, что силы отнюдь не вернулись к тебе — наоборот, чем дольше ты сидишь в кресле, тем хуже себя чувствуешь! Отними 4 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** (и не забудь вычеркнуть одну порцию провизии из списка на Игровой Карте). Вскочив на ноги, ты мощным ударом опрокидываешь проклятое кресло на землю и, проклиная злобного шутника, вырезавшего на его спинке коварную надпись, продолжаешь свой путь на север. Иди на [474](#).

197

Кто бы ни приближался к тебе по тропинке, ты решаешь встретить его в своем истинном обличье. Ждать приходится недолго — стук копыт раздается все ближе и ближе, и вот, поднимая фонтанчики пыли, из-за поворота вылетает сидящий на белоснежном коне всадник, закутанный в длинный темный плащ. При виде тебя он резко осаживает своего скакуна и останавливается. Лицо его закрывает темная маска, лишь глаза холодно поблескивают в узких прорезях. Несмотря на то, что он до сих пор не произнес ни слова, ты явно ощущаешь переполняющее его любопытство и удивление. Похоже, ему еще не доводилось встречать представителей твоего племени. В его глазах нет ни злости, ни ненависти, и тем не менее сильнейшая аура лютой кровожадности и беспощадности, волнами исходящая от его закутанного в мантию тела, заставляет тебя нервно поежиться. Наконец, таинственный всадник произносит: «Кто ты такой? Никогда ничего подобного не видел! И как это ты миновал моих сторожевых псов?». Если решишь немедленно напасть на всадника, иди на [70](#). Если постарайся втянуть его в беседу и, тем самым, выиграть время, иди на [392](#).

198

Чей облик ты примешь?

Гнома из Болотища.

Темного Эльфа.

Гоблина.

Иди на [111](#)

Иди на [247](#)

Иди на [386](#)

Если ты не умеешь принимать облик ни одного из вышеперечисленных существ, ты можешь дождаться приближения женщины либо в своем истинном обличье (иди на [355](#)), либо же попытаться убежать от нее по ведущей в южном направлении тропинке (иди на [84](#)).

199

Наконец, стены Болотища остаются далеко позади — ты все более и более углубляешься в окружающую его со всех сторон топь. Сознание того, что впервые за столько лет ты оказался на свободе и твои легкие вдыхают вольный воздух, несказанно воодушевляет, но в то же время несколько пугает тебя. Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой карте. В течение последующих 23 часов тебе нужно будет найти место для ночлега — так завершится твой первый день пути.

Ты знаешь, что Чернолесье лежит на востоке от Болотища, так что принимаешься пробираться в этом направлении. Со всех сторон тебя окружают большие лужи стоячей воды, непроходимые тростниковые заросли и бездонные ямы, полные липкой, испускающей неопишемое зловоние грязи. Единственным источником света тебе служит луна, то и дело прячущаяся за набегаящими на нее черными тучами, так что разглядеть что-либо ты можешь лишь в нескольких шагах непосредственно перед собой. Есть у тебя дорожный посох? Если есть, иди на [326](#). Если нет, иди на [40](#).

200

Стараясь не обращать внимания на щипки и удары, которыми безостановочно награждают тебя твои таинственные преследователи, ты продолжаешь идти на север. Наконец, Кинермитам, кем бы они ни были, надоедает эта игра, и они оставляют тебя в покое. Однако они успевают похитить у тебя два предмета из имеющегося в твоем распоряжении снаряжения. Вычеркни из списка на Игровой Карте 2 предмета на собственный выбор, отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ и продолжай свой путь на север. Иди на [269](#).

201

Ты извиняешься и говоришь, что твой грубый гномий голос не очень-то приспособлен для пения. Феи весело приносят тебе свои соболезнования, а затем вновь принимаются за пение. Стоя на берегу, ты слушаешь незатейливую мелодию и с интересом смотришь, как, подчиняясь приказам парящих в

воздухе Фей, плавающие в глубине рыбы выполняют различные задания, то пускаясь по кругу, то выстраиваясь в шеренги и каре. Наконец несколько однообразное представление надоедает тебе, ты прощаешься с Феями и, вернувшись на тропинку, продолжаешь свой путь на северо-восток. Иди на [163](#).

202

Ты прикладываешь слепки к углублениям в запястьях, однако ничего не происходит. Иди на [283](#).

203

Черный Дракон поистине гигантское существо — перевоплощение в могучую рептилию будет стоить тебе не 4 пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ, как при принятии облика любого другого существа, а целых 81. Кроме того, помни, что превратиться в Черного Дракона ты сможешь всего лишь один раз! А теперь возвращайся на свежий воздух и внимательно осмотри свою находку. Иди на [22](#).



Ты осторожно спускаешься вниз по лестнице — с каждым шагом звуки битвы звучат все громче и громче. Прислушавшись, ты с удивлением понимаешь, что до тебя доносится голос лишь одного из сражающихся — судя по характерному пронзительному визгу это Орк или Гоблин. Его таинственный противник сражается в жутком молчании, и лишь добравшись до самой нижней ступеньки, ты понимаешь, с чем столкнула тебя коварная судьба. Ты находишься в маленькой комнатке; лишь неверный свет стоящего в углу переносного фонаря разгоняет затопляющий ее мрак. Прямо перед тобой возвышается большой каменный саркофаг — он открыт, тяжелая крышка валяется неподалеку. Однако все это ты замечаешь лишь потом, а пока что твое внимание сосредоточено на двух яростно сражающихся фигурах. Как ты и предполагал, один из них — Гоблин, однако несмотря на то, что его потрепанная одежда и яростный блеск в глазах выдают в нем опытного воина, лишь немногие его удары достигают цели, ибо тот, на кого он осмелился поднять свой короткий меч, поистине ужасен! С первого взгляда это существо напоминает обыкновенного старого человека. Од-

нако тронутая гниением омерзительно белая кожа, безжизненный блеск мутных глаз, пыльные лохмотья, серым саваном прикрывающие его плоть — все это подсказывает тебе, что перед тобой одно из самых страшных созданий, когда-либо населявших Аллансию, — ужасное умертвие — смертоносный ГУЛЬ! В то самое мгновение, когда эта страшная истина подобно пороховому заряду взрывается у тебя в голове, Гуть наносит последний удар, и злосчастный Гоблин падает к его ногам. Каков же твой ужас, когда, покончив с Гоблином, Гуть поворачивает к тебе свое незрячее лицо!

Что ты предпримешь?

Бросишься вверх по лестнице. [Иди на 334](#)

Приготовишься к отчаянной схватке. [Иди на 130](#)

205

Оставшуюся часть пути до западной окраины Чернолесья ты преодолеешь без приключений. К тому времени, когда ты подходишь к Т-образному перекрестку, начинает смеркаться, а когда, свернув к югу от реки, ты вступаешь под мрачные своды Чернолесья, и вовсе становится темно, а на небо выплывает бледная луна. Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте.

Сегодня ночью лес выглядит как-то по-особенному. Несмотря на то, что кругом царит мертвая тишина, а все живое словно попряталось в свои норы, ты отчетливо чувствуешь, что в воздухе разлита неясная угроза — словно ожидание каких-то страшных событий. Хотя, быть может, всему виной твои расстроенные нервы... Ты вспоминаешь, что тебе рассказал Большеног. Встреча двух вождей должна состояться в пещерах, что прорезают западные отроги Лунных Холмов. Таким образом, тебе предстоит пересечь лес и добраться до его восточной оконечности. Ты пробираешься между деревьев, как вдруг у тебя возникает отчетливое чувство, что кто-то невидимый пристально наблюдает за тобой. Пытаясь не выдать охватившего тебя волнения, ты скашиваешь глаза и стараешься рассмотреть таинственного соглядатая, однако твоя попытка не приводит к успеху — темная чаща надежно хранит свою тайну. Ты уже решаешь, что всему виной твое не в меру разыгравшееся воображение, как вдруг замечаешь пару красных глаз, злобно глядящих на тебя из-за толстого корявого дерева. Глаза мигают, и ты решаешь, что их владелец понял, что обнаружен. Ты оказываешься прав — в следующее мгновение, ловко перемахнув через поваленный ствол, на тропу выпрыгивает рослое человекообразное существо. Пытаясь рассмотреть его в темноте, ты делаешь шаг вперед и застываешь как вкопанный. Ибо характерная посадка головы, зоркие, слегка раскосые глаза, светящиеся красноватым светом, приплюснутые уши, мускулистые руки, на каждой из которых всего лишь по четыре пальца, говорят тебе, что перед тобой стоит представитель племени Перевоплощающихся — представитель твоего собственного племени, твой родственник! [Иди на 374.](#)

206

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты находишься на перекрестке, от которого в разные стороны отходят четыре тропинки. Сразу же отбросив южное направление, ты размышляешь, куда идти дальше. Если хочешь отправиться на север, иди на [149](#). Если предпочтешь повернуть на восток, иди на [371](#). Остается еще чрезвычайно узкая тропинка на запад (иди на [64](#)), но она, судя по всему, выведет тебя из Чернолесья.

207

Ты должен сражаться с Человеко-Крысами по очереди:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первая ЧЕЛОВЕКО-КРЫСА 4 5

Вторая ЧЕЛОВЕКО-КРЫСА 5 5

Третья ЧЕЛОВЕКО-КРЫСА 5 6

Убив первую Человеко-Крысу, ты можешь отступить, выбежав из хижины и отправившись дальше по тропинке к темнеющему вдалеке Чернолесью — получи еще один удар в спину и иди на [278](#). Если тебе удастся справиться со всеми Человеко-Крысами, иди на [65](#).

208

Чем дальше ты идешь по западной тропинке, тем плотнее смыкаются деревья у тебя на пути. Вскоре они и вовсе заступают тебе путь, тропа теряется в густом подлеске, и ты понимаешь, что вперед дороги нет — придется возвращаться. Ты уже собираешься повернуть обратно, как вдруг замечаешь странное красноватое свечение, разливающееся в кустарнике слева от тропы. Если хочешь осмотреть его источник, иди на [398](#). Если предпочтешь, не теряя зря времени, вернуться на развилку и повернуть на север, иди на [491](#).

209

Тебе удается сохранить равновесие, и ты быстро взбираешься вверх по склону. К счастью, Обитатели Холмов отказываются от преследования, однако, не желая больше рисковать, ты решаешь прекратить дальнейшие исследования этой богом забытой местности. Вместо этого ты поворачиваешь на запад по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью. Иди на [440](#).

210

Ты выходишь на развилку. Южная тропа ведет обратно к реке, и ты принимаешь решение продолжить свой путь в северном направлении. Иди на [380](#).

211

То и дело, поскользываясь в грязи, спотыкаясь и падая, ты пытаешься убежать от преграждающего тебе дорогу монстра. К твоему счастью, Болотный Призрак вполне удовлетворен тем, что ты убираешься из его законных владений, и не собирается преследовать тебя — его тело вновь теряет свои очертания и превращается в бесформенную лужу вонючей грязи. Возблагодарив богов, что позволили тебе живым выйти из этого страшного испытания, ты продолжаешь свой путь на восток по направлению к Чернолесью. Иди на [413](#).

212

В какой части Аллансии ты находишься?

В окрестностях Болотища.

Иди на [388](#)

В Чернолесье, к югу от Лесной Реки.

Иди на [435](#)

В Чернолесье, к северу от Лесной Реки.

Иди на [77](#)

В Лунных Холмах.

Иди на [42](#)

В каком-либо ином месте.

Иди на [148](#)

213

Ты идешь на север, как вдруг замечаешь старое дуплистое бревно, лежащее в траве справа от тропы. Если хочешь присесть на него и перекусить, иди на [160](#). Если предпочтешь не тратить зря времени и продолжишь свой путь, иди на [51](#).

214

Судорожно изогнувшись, ты упираешься наконечником посоха в основание предыдущего булыжника, пытаясь во что бы то ни стало сохранить равновесие и не упасть в бурлящий ледяной поток. На какое-то мгновение это тебе удастся — окованный железом посох надежно упирается в углубление в камне, и ты уже собираешься хорошенько оттолкнуться, чтобы занять более безопасное положение, как вдруг с ужасом чувствуешь, что предательский камень поддается, и наконечник начинает соскальзывать. Испытай удачу. Если тебе повезет, наконечник посоха попадет в широкую трещину, и тебе удастся восстановить равновесие (иди на [23](#)). Если не повезет, посох лишь скользнет по поверхности и... иди на [102](#).

215

Поняв, что он неизбежно проигрывает битву, всадник вонзает шпоры коню в бока и стремительно уносится прочь. Нечего и думать догнать его могучего скакуна, и тебе не остается ничего другого, как продолжить свой путь вдоль берега реки. Иди на [437](#).



Спрятавшись за деревом, ты как замороженный наблюдаешь за происходящим на поляне. Таинственный обряд продолжается; движения танцующих становятся все более дикими и разнузданными. Наконец, они хватают с земли длинные зазубренные ножи и начинают наносить друг другу страшные раны. В то же мгновение тебя ослепляет яркая вспышка — то стоящий в центре костра мужчина вспыхивает ярким пламенем и за считанные секунды сгорает дотла. На его месте возникает поистине кошмарная фигура — исполинская тень, окутанная космато клубящейся тучей: в ней угадывается свирепая мощь, внушающая ужас всему живому. Пламя костра сейчас же блекнет, будто придушенное завесой дыма, и из косматой тучи выступает гигантский черный монстр, изо лба которого торчат два огромных рога, а разверстая пасть извергает ядовито-желтый пар. ДЕМОН делает шаг вперед, и его пылающий бесконечной злобой взгляд останавливается на тебе. Ты пытаешься обратиться в бегство, но ноги не слушаются тебя. Шаг за шагом медленно приближается к тебе кошмарный Демон — вот он уже навис над тобой, и последнее, что ты видишь, это сверкающие клыки,

насквозь пронзающие твоё тело...

На этом твоё приключение окончено!

217

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Вскоре ты оказываешься на перекрестке, расположенном на самой опушке Чернолесья. Куда ты отправишься теперь?

На север.

Иди на [333](#)

На юг.

Иди на [428](#)

На запад (по дороге, которая в конце концов приведет тебя обратно в Болотище).

Иди на [181](#)

218

Ты спускаешься к хижинам, как вдруг откуда-то сверху и слева до тебя доносится чье-то возбужденное бормотание. Подняв голову, ты видишь два человекообразных существа, волосатых и длинноруких, огромными прыжками спускающиеся с соседнего холма. Ты понимаешь, что не пройдет и нескольких минут, как они достигнут того места, на котором ты сейчас стоишь, так что у тебя остается лишь две возможности: либо, пытаясь избежать схватки с этими ДИКИМИ ОБИТАТЕЛЯМИ ХОЛМОВ, отступить тем же путем, каким ты пришел сюда (иди на [46](#)), либо же дождаться их приближения и принять решительный бой (иди на [353](#)).

219

Ты прикладываешь слепки к углублениям в запястьях, однако ничего не происходит. Иди на [283](#).

220

Тыходишь к воротам, как вдруг из темноты тебя окликает чей-то грубый голос: «Кто идет? Немедленно назовись!» Быстрее соображай, что будешь делать:

Отбросив осторожность, бегом кинешься по направлению к воротам.

Иди на [361](#)

Нападешь на стражника.

Иди на

[15](#)

Прибегнув к ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, примешь облик Гнома (естественно, если ты в свое время научился этому) и постараешься хитростью

выбраться из деревни.

Иди на

[158](#)

221

Ты выходить на развилку. Куда ты пойдешь теперь: на восток (иди на [327](#)), или на север (иди на [45](#))?

222

Стражник, естественно, узнает тебя. Он уже собирается впустить тебя в ворота, как вдруг его мозг пронзает внезапная мысль: как же так, ведь не далее как сегодня утром в деревне было обнаружено твое мертвое тело?! Да, ты допустил серьезную ошибку, приняв облик убитого тобой Гнома из Болотища — Стражник мгновенно понимает, кто в действительности стоит перед ним, и, не задумываясь, поднимает тревогу. Не проходит и минуты, как к нему присоединяются еще два выбежавших из соседних хижин Гнома, и все трое, обнажив мечи, яростно набрасываются на тебя. Сперва справишься со Стражником, и только после этого приступай к сражению с подоспевшей подмогой:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

СТРАЖНИК 5 6

Как только ты разделяешься со стражником, его место занимают два подоспевших на подмогу Гнома. Судя по всему, они весьма умелые бойцы и привыкли сражаться в паре. До тех пор, пока оба Гнома живы, увеличивай силу их каждого удара на 2. На каждом этапе битвы атакуй первого Гнома, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, ты ранишь его, и наоборот. Затем определи силу своего удара по второму Гному, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара второго Гнома окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ГНОМ 6 5

Второй ГНОМ 7 6

Если тебе удастся справиться со всеми Гномами, иди на [13](#).

223

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе, как вдруг обнаруживаешь слева от себя хижину, едва заметную в оплетающих ее зарослях дикого винограда. Она сложена из огромных замшелых бревен, на которые явно пошли наиболее старые и могучие деревья Черноголесья — иначе как объяснить фантазмагорическую игру теней и форм, что образуют на ее стенах перекрученные временем, сучковатые, покрытые лишайником стволы! Это может показаться невероятным, но не успеваешь ты увидеть хижину, как у тебя создается сильнейшее впечатление, что она буквально тянется к тебе, настойчиво приглашая зайти внутрь. Если хочешь переступить порог хижины, иди на [55](#).

Если предпочтешь продолжить свой путь на север, иди на [429](#).

224

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты рассказываешь Большеногу историю своей жизни, то и дело бросая настороженный взгляд на лицо внимательно слушающего Гнома. Ты повествуешь о своем побеге из Болотища, о скитаниях по болотам и, наконец, о предстоящей встрече двух королей. Как только ты приступаешь к заключительной части своего рассказа, глаза старого Большенога, до этого остававшиеся совершенно бесстрастными, загораются неподдельным интересом, однако тебе так и не удается понять, верит ли добродушный Гном твоему торопливому и сбивчивому повествованию. Когда ты, наконец, заканчиваешь, Большеног спрашивает с какой стати Рунмабур так долго держал тебя в клетке в качестве «домашнего животного», и тут только до тебя доходит, что он до сих пор принимает тебя за Гнома! Глубоко вздохнув, ты говоришь Большеногу, кто ты на самом деле, и в качестве подтверждения своих слов вновь принимаешь свой истинный облик.

От неожиданности Большеног, подпрыгивает высоко в воздух и выхватывает из-за поясного ремня короткий меч. Решив во всем положиться на судьбу, ты остаешься на месте, спокойно дожидаясь, когда он переварит эту неожиданную новость. Наконец, убедившись, что ты не собираешься нападать на него, старый Гном немного успокаивается и вновь усаживается на скамью. Разгладив руками свою длинную бороду, он говорит: «Перевоплощающийся... Интересно... И ты говоришь, что хочешь отомстить Рунмабуру?». Ты утвердительно киваешь. Немного подумав, он велит жене принести чего-нибудь поесть. Та выходит и через несколько минут возвращается, неся на подносе две миски с дымящимся мясом. Вы усаживаетесь за стол и принимаетесь за еду.

Еда просто великолепна — можешь увеличить уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 6! Наконец, покончив с трапезой, Большеног рассказывает тебе свою часть истории. У Гиллибрана — Великого Предводителя Гномов Каменного Моста — был волшебный боевой молот. Гиллибран использовал его во всех войнах, которые когда-либо вел его народ. Молот этот не только без промаха разил любого врага, на каком бы расстоянии от короля тот ни находился, но и, подобно бумерангу, неизменно возвращался к своему владельцу. Благодаря этому чудесному оружию обитатели Каменного Моста долгие годы жили в мире и спокойствии — никто не решался напасть на них. Однако несколько недель назад ночью в деревню прилетел гигантский орел и похитил магический молот. Большеног абсолютно уверен, что это король Болотища послал орла, однако доказательств тому у него нет. С тех пор никто больше не видел волшебный молот, и куда он делся, абсолютно неизвестно.

Есть у тебя свиток пергамента, на котором гномскими рунами выведено слово «Орел»? Если есть, ты должен знать, что делать дальше. Если нет, иди на [369](#).

Стремительным взмахом членистого хвоста скорпион вонзает тебе в запястье свое смертоносное жало. Ты лихорадочно пытаешься стряхнуть отвратительное насекомое, однако оно крепко вцепилось тебе в руку, уже начавшую болезненно пульсировать от проникшего в кровь яда. Наконец тебе все-таки удается стряхнуть ядовитую гадину. Если в ходе своего путешествия ты находил стеклянный фиал с кроваво-красной жидкостью и выпил ВСЕ его содержимое, иди на [431](#). Если ты не делал этого, однако у тебя есть Противоядие, иди на [37](#). Если у тебя нет ни того, ни другого, иди на [127](#).



По мере того, как солнце восходит все выше и выше, ты начинаешь различать темную полосу леса далеко на востоке — должно быть, это Чернолесье. Несмотря на то, что в последний раз ты был здесь несмышленным ребенком, вид деревьев заставляет твое сердце судорожно сжиматься в груди. Ты возвраща-

ешься домой... Немного южнее ты замечаешь небольшую хижину, сложенную из грубо обтесанных камней. Ведущая к дверям тропинка густо поросла сорной травой, и ты не можешь различить никаких признаков жизни внутри. Не исключено, что хижина необитаема. Что ты предпримешь?

Осмотришь хижину.

Иди на [99](#)

Продолжишь свой путь
к Чернолесью.

Иди на [278](#)

227

Ты покорно следуешь за женщиной в дом. Переступив порог, она несколько раз хлопает в ладоши, и в комнату входит молодой мужчина, неся на подносе две кружки, наполненные ярко-красной жидкостью. Отдав вам кружки, он вновь удаляется. Несколько секунд внимание женщины сконцентрировано на принесенном питье, и ты, воспользовавшись удобной возможностью, осматриваешься. Удобную меблировку комнаты составляют несколько деревянных стульев, широкий стол да висящая над камином полка. На полке стоит полдюжины переплетенных в кожу старинных книг и несколько свитков пергамента. «Нравится тебе мое жилище?» — мягко спрашивает женщина, и странная дрожь, будто легкий морозец, пронизывает твоё тело. Ты поднимаешь на женщину взор, и с ужасом понимаешь, что не можешь отвести взгляд от ее пылающих глаз. «Выпей! Это пойдет тебе на пользу!» — командует женщина, и ты чувствуешь, что не в силах сопротивляться ее приказаниям. Если ты в ходе своих странствий пил Эликсир Несгибаемой Воли, иди на [85](#). В противном случае иди на [314](#).

228

Выбрав наудачу одну из окружающих площадь хижин, тыходишь и осторожно приоткрываешь входную дверь. Ты оказываешься в небольшой чисто прибранной комнатке, в воздухе которой разлит нежный аромат розовых лепестков. В дальнем углу комнаты стоит грубый деревянный стол, за которым сидит молоденькая Гномиха. Голова ее опущена на скрещенные руки, однако, заслышав шум шагов, она поднимает лицо, и ты видишь, что ее нежные глаза полны горьких слез. Быстро осмотревшись, ты убеждаешься, что больше в хижине некого нет. Итак, что ты предпримешь?

Нападешь на Гномиху.

Иди на [113](#)

Присядешь за стол
и заговоришь с ней.

Иди на [409](#)



Тыходишь в дверь и оказываешься в роскошно убранный комнате — ее пол устилают мягкие ковры чудесных расцветок, на стенах развешаны картины, окна закрывают искусно расшитые бархатные портьеры. В дальнем углу комнаты стоит массивный дубовый шкаф, полки которого уставлены многочисленными книгами в старинных кожаных переплетах. Спирой к шкафу за просторным письменным столом, ножки которого являют собой истинный шедевр резьбы по дереву, сидит хозяин — старый, седой как лунь человек, облаченный в длинную пурпурную мантию и высокую остроконечную шляпу. Его надменное и злобное лицо заставляет тебя пожалеть о своем необдуманном поступке, а первые же произнесенные человеком слова окончательно убеждают тебя в том, что ты совершил величайшую ошибку, переступив порог этого дома. «Я работаю, незнакомец, — говорит он старчески-пронзительным голосом, — а ты отвлекаешь меня! Теперь тебе придется заплатить изрядный штраф за то, что ты незваным осмелился переступить порог моего жилища. Отдай мне 10 золотых монет или же какие-нибудь три предмета из своего имущества, а не то я обращу тебя в

камень!» От этого человека исходит такая аура зла, что ты не сомневаешься: он, не задумываясь, исполнит свое злое обещание.

Что ты предпримешь?

Нападешь на человека.

Иди на [404](#)

Согласишься на его требования.

Иди на [26](#)

Заглянешь в свой заплечный мешок
в поисках какой-нибудь волшебной

вещи, которая смогла

бы помочь тебе.

Иди на [356](#)

230

Среди ночи ты просыпаешься от острой боли в ноге и видишь большого ТАРАНТУЛА, запустившего свои острые клыки тебе в лодыжку. Брезгливо смахнув отвратительное создание на землю, ты одним ударом превращаешь его в лепешку, однако он успевает впрыснуть в твое тело некоторое количество яда — отныне, пока ты не найдешь Противоядия, по прошествии каждого часа уменьшай уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 1. Если у тебя уже есть Противоядие, поскорее выпей его, и тогда ты избежишь неприятных последствий укуса.

Ты снова закрываешь глаза, и утром просыпаешься бодрым и отдохнувшим. Восстанови уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ до его начального значения, однако в том случае, если ты все еще страдаешь от яда Тарантула, отними 3 от ее текущего уровня. Затем запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

231

Идя вдоль берега, ты обращаешь внимание на то, что течение реки медленно и неуклонно меняет свое направление — вскоре ты окончательно убеждаешься в том, что теперь она течет с северо-востока на юго-запад. Отметив в уме это изменение, ты продолжаешь свой путь, как вдруг замечаешь небольшое озерцо, лежащее примерно в 50 метрах к северу от тропинки, по которой ты идешь. Его поверхность колеблет слабая рябь, а спустя еще несколько минут твоего слуха достигает слабый мелодичный звук. Если хочешь подойти к озеру и выяснить, где кроется источник этого таинственного звука, иди на [96](#). Если предпочтешь продолжить свой путь на северо-восток, иди на [163](#).



Гремлины всей толпой яростно наваливаются на тебя, и твое тело пронзает множество острых как бритвы клинков. Ты яростно отбиваешься от маленьких уродцев, но силы слишком неравны! Вскоре тебя прижимают к земле, и взобравшийся к тебе на грудь Вождь Гремлинов вонзает кинжал тебе в горло...

На этом твое приключение окончено!

На этот раз тебе повстречался поистине грозный противник, и победить в этой отчаянной схватке будет весьма непросто. Помимо своей чудовищной силы, Великан обладает чрезвычайно длинными руками — каждый раз, когда Великану удастся нанести тебе удачный удар, отними от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ не 2, как при схватке с обыкновенным противником, а 3. Кроме того, всякий раз Великан будет стараться обхватить тебя своими огромным ла-

пами и затащить под воду. Брось две кости. Если выпавшее число будет меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА, тебе удастся отскочить в сторону, и ты сможешь продолжить битву. Если выпавшее число будет больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, Великану удастся затащить тебя под воду, и ты должен будешь попытаться вырваться из его объятий и вынырнуть на поверхность до того, как будет слишком поздно. Снова брось две кости. Если выпавшее число будет меньше или равно уровню твоего МАСТЕРСТВА, тебе удастся вырваться — можешь переходить к следующему этапу битвы. Если выпавшее число будет больше уровня твоего МАСТЕРСТВА, немедленно иди на [399](#).

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
БОЛОТНЫЙ ВЕЛИКАН	10	10
Если тебе удастся победить, иди на 10 .		

234

Тропинка выводит тебя на перекресток, и, подумав секунду, ты поворачиваешь на север. Иди на [427](#).

235

Ты просовываешь руку между прутьями клетки и концентрируешься на висящих у Гнома на поясе спасительных ключах. Подчиняясь мысленному приказу, мышцы твоего предплечья начинают медленно деформироваться, постепенно становясь все более длинными и тонкими. Твоего чуткого слуха достигает едва уловимый треск — то вытягиваются кости. Наконец, кончики твоих пальцев касаются доспехов безмятежно храпящего Гнома — ты можешь почувствовать каждый шов на его заляпанной грязью грубой кожаной безрукавке. Твой сторож, судя по всему, не отличается особой аккуратностью и исполнительностью — быть может, именно поэтому его приставили охранять тебя, вместо того, чтобы взять в достойный настоящего мужчины боевой поход. Слегка отведя руку назад, ты нащупываешь холодный металл свисающих с его пояса ключей и осторожно сжимаешь кулак.

Стараясь не шуметь, ты медленно и осторожно тянешь, ключи к себе, как вдруг один из них цепляется за безрукавку твоего стража. Ты пытаешься освободить застрявший ключ, но Гном вдруг издает громкое фырканье и принимается бормотать что-то нечленораздельное. Ты в ужасе застываешь, молясь всем известным тебе богам, чтобы твоя неосторожность не разбудила Гнома. Если он проснется, очень маловероятно, что тебе удастся выбраться из клетки до того, как он поднимет тревогу. Испытай удачу. Если тебе повезет, иди на [292](#). Если не повезет, иди на [116](#).

236

Ты уже собираешься распрощаться с Ястромо и продолжить свой путь, как вдруг волшебник берет тебя за руку. «Быть может, у тебя есть что-нибудь, что нужно мне?» — спрашивает он. Ты останавливаешься и пытаешься припомнить, не находил ли во время своих странствий каких-нибудь предметов, которые могут вызвать интерес таинственного колдуна. Есть у тебя Ягоды Удачи? Если есть, иди на [476](#). Если у тебя вовсе нет ягод, либо же осталось менее четырех ягод, иди на [349](#).

237

Вскоре деревья остаются позади, и ты продолжаешь свой путь по пояс в сочной зеленой траве, которой густо поросла сбегаящая к виднеющейся вдалеке широкой реке равнина. Вскоре ты выходишь на развилку. В каком направлении ты пойдешь дальше: на север к реке (иди на [461](#)) или на восток (иди на [165](#))?

238

Пройдя еще немного, ты настороженно останавливаешься — твоего острого слуха достигает быстро приближающийся стук копыт. Не исключено, что это разгневанный владелец двух убитых тобой Волкопсов. Очень скоро он выедет на тропинку, и для принятия решения у тебя остается весьма мало времени. Итак, что ты предпримешь?

Спрячешься в высокой траве.

Иди на [451](#)

Оставаясь в своем истинном
обличье, будешь

дожидаться появления незнакомца. Иди на [197](#)

Воспользовавшись ДАРОМ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ,
примешь облик Гнома

(если, конечно, умеешь это делать). Иди на [342](#)

239

Ты теряешь равновесие, падаешь на спину и пребольно бьешься затылком об острые камни — отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Проворно вскочив на ноги, ты понимаешь, что слишком поздно думать об отступлении — Дикие Обитатели Холмов стремительно приближаются, и тебе не остается ничего иного, как, собрав в кулак всю свою отвагу, хладнокровно дожидаться смертельной схватки. Иди на [353](#).

В ходе битвы Гигантский Угорь упорно старается затащить тебя на более глубокое место. Неожиданно почва уходит у тебя из под ног, и ты с головой погружаешься в холодную воду. Из последних сил сдерживая дыхание, ты пытаешься вынырнуть на поверхность, однако не в силах разорвать смертельную хватку обвившего тебя Угря. Наконец, ты понимаешь, что больше не в силах сдерживать дыхание — огромный пузырь вырывается у тебя изо рта и быстро поднимается к такой близкой, но, к сожалению, недостижимой поверхности. Твои легкие быстро наполняются жидкостью, и последнее, о чем ты успеваешь подумать, перед тем, как смертная мгла окончательно затмевает твой взор, это то, что, перейдя реку по мосту, ты избежал бы ужасной опасности...

На этом твое приключение окончено!

Выйдя из хижины, ты понимаешь, что тебе едва хватает времени, чтобы добраться до пещер в Чернолесье, где состоится встреча Рунмабура и короля Гиллибрана. Если ты не успеешь к началу переговоров, то не выполнишь поставленной перед собой задачи, и твоя жажда мщения останется неудовлетворенной. Забрав оставленное при входе оружие (в том случае, конечно, если тебе было что оставлять), ты выходишь за ворота Болотища и поспешно пускаешься в обратный путь на восток по направлению к Чернолесью. Иди на [90](#).

Ты приветствуешь Кентавра. Несмотря на то, что он выглядит довольно молодым, он полностью снаряжен для битвы — его мощный торс облачен в сверкающую на солнце кольчугу. Тебе остается лишь благодарить богов, что он настроен дружелюбно и не собирается нападать на тебя! Ты спрашиваешь Кентавра, что находится на другой стороне реки, и он отвечает, что там простираются поистине опасные земли, населенные злыми духами, умертвиями и демонами. Кроме того, с обидой в голосе добавляет он, все почему-то ожидают от него неукротимой воинственности и агрессивности, тогда как он больше всего любит неспешные прогулки по зеленеющим полям и ничем не нарушаемый покой. Однако с тех пор, когда два гномьих племени затеяли между собой войну, во всей Аллансии не найти места, где можно было бы спокойно отдохнуть! Ты уже собираешься уходить, как вдруг Кентавр протягивает тебе веревочный пояс, украшенный небольшими зелеными кристаллами. «Возьми это! — говорит он. — Он защитит тебя от зла, что встретишь в дороге. А коль доведется тебе повстречать Ярота, пей только голубую жидкость!» Поблагодарив Кентавра за подарок и добрый совет, ты продолжаешь свой путь к реке, тогда как он стремительно скрывается на востоке. Иди на [270](#).

243

Навалившись на дверь плечом, тебе удастся распахнуть тяжелую створку и, настороженно озираясь, тыходишь в хижину. В ту же секунду откуда-то снизу раздается приглушенный свист, и, опустив глаза, ты с ужасом видишь тонкую проволочную петлю, захлестнувшую лодыжку твоей правой ноги. Испытай удачу. Если тебе повезет, иди на [422](#). Если не повезет, иди на [155](#).

244

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе, как вдруг замечаешь старое замшелое дерево, в стволе которого темнеет большое дупло. Подойдя поближе, ты заглядываешь внутрь, но там царит беспросветный мрак. Постучав по дереву ногой, ты понимаешь, что дупло довольно-таки глубокое. Если хочешь запустить в него руку и посмотреть, нет ли там чего-нибудь интересного, иди на [391](#). Если предпочтешь не рисковать, возвращайся на тропинку и продолжай свой путь на север (иди на [35](#)).

245

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Ты находишься в пути уже довольно долгое время и, наконец, решаешь дать отдых натруженным ногам — если хочешь, можешь остановиться и съесть одну порцию провизии. Спустя некоторое время ты чувствуешь себя достаточно отдохнувшим, чтобы продолжить путь. Если ты следуешь в северном направлении, иди на [428](#). Если в южном, иди на [177](#).

246

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Более часа ты, не смея шелохнуться, стоишь на тропе, пока не понимаешь, что таинственная фигура, похоже, и не собирается трогаться с места. И тут, словно подчиняясь какому-то безмолвному приказу, вместо того, чтобы продолжить свой путь на запад, ты медленно и как бы против своей воли начинаешь приближаться к застывшему неподалеку призраку. Иди на [66](#).



Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Женщина быстро приближается — не проходит и минуты, как ты понимаешь, что перед тобой ГНОМИХА. Судя по ее тяжелому, со свистом вырывающемуся из груди дыханию, все это время она бежала, и теперь довольно-таки сильно утомлена. При виде тебя она переходит на шаг, а затем и вовсе останавливается, настороженно всматриваясь в твое лицо. «Эльф, — говорит она, с трудом переводя дыхание, — я послана с важным заданием. Пропусти меня, и даже не пытайся остановить!»

Что ты предпримешь?

Позволишь ей пройти.

Нападешь на нее.

Иди на [406](#)

Иди на [52](#)

248

«Быстродум? — переспрашивает старуха. — Так ведь он уже несколько лет тут не живет — ушел, как сгинул. Ума не приложу, куда он мог подеваться... Вот она, молодежь!» Теперь ты можешь либо войти в одну из окружающих площадь хижин (иди на [228](#)), либо же, решив, что провел в Болотище уже достаточно времени, отправиться в обратный путь. Иди на [271](#).

249

Тело поверженного чудовища покоится у твоих ног. У него на груди висит золотой амулет в виде черепа; ты, естественно, не решаешься надеть его на себя, но, если хочешь, можешь захватить с собой (в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте). Ты вновь ложишься на землю, однако заснуть тебе так и не удастся — стоит лишь закрыть глаза, как в твоём воспалённом воображении вновь возникает образ чудовищного Пожирателя Жизней. Наконец, наступает утро. Запиши б часов в поле «Время» на Игровой Карте и, разбитый и злой, возвращайся на раздел, на котором тебя застала ночная тьма.

250

Ты зачерпываешь пригоршню воду и осторожно отправляешь ее в рот. В то же мгновение ты чувствуешь, как по твоему телу начинает разливаться странное, но чрезвычайно приятное и бодрящее тепло. Не долго думая, ты выпиваешь вторую пригоршню жидкости, а затем и третью, с каждым глотком чувствуя себя все лучше и бодрее. Тебе повезло — обнаруженная тобой жидкость обладает магическими целебными свойствами. Ты можешь увеличить уровень своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** на половину ее округленного начального значения и прибавить 1 к уровню своей **УДАЧЛИВОСТИ**. Более того, если в ходе странствий твое здоровье было подорвано каким-нибудь ядом или проклятием, чудесная жидкость сводит на нет последствия отравления. Ты понимаешь, что изображения, покрывающие стенки пьедестала, **НЕ** предупреждают тебя о том, что случится с каждым, осмеливавшимся выпить таинственную жидкость, а рассказывают, от каких недугов она может излечить. Приободренный, ты продолжаешь свой путь на север. Иди на [164](#).

251

Ты направляешься к сидящей на пеньке Гномихе. Завидев тебя, она издает тревожный крик. В ту же минуту из дверей соседнего дома выходит коренастый Гном и успокоительно кладет ей на плечо свою здоровенную, поросшую густыми темными волосами руку. Судя по решительному и явно недружелюбному выражению его лица, обитатели Каменного Моста весьма недоверчиво относятся к чужакам любого рода, так что ты решаешь не нарываться на неприятности

и благоразумно поворачиваешь обратно: драка — это самое последнее, что тебе сейчас нужно.

Что ты предпримешь теперь?

Покинешь Каменный Мост.

Иди на [143](#)

Подойдешь посмотреть, во что играет местная детвора.

Иди на [473](#)

Зайдешь в оружейный магазин.

Иди на [485](#)

Зайдешь в ювелирную лавку.

Иди на [60](#)

Зайдешь в скобяную лавку.

Иди на [159](#)

252

Как только ты разделяешься с Болотными Призраками, их тела вновь теряют свои очертания и превращаются в бесформенную лужу вонючей грязи у тебя под ногами. Возблагодарив богов, что позволили тебе живым выйти из этого страшного испытания, ты продолжаешь свой путь на восток по направлению к Чернолесью. Иди на [413](#).

253

Ты падаешь на землю и кубарем катишься вниз по склону. Ты лихорадочно пытаешься приостановить головокружительный спуск, но тщетно — туннель понижается все круче и круче, и его скользкая глинистая поверхность лишает тебя малейшей опоры. Наконец со смачным шлепком ты достигаешь самой нижней части туннеля, и уже было решаешь, что твое падение счастливо окончено, как вдруг почва под тобой разверзается, и, издав пронзительный вопль, ты летишь в черную пустоту. Ты понимаешь, что единственный путь к спасению — это, немедленно принять облик птицы, однако стремительное падение весьма затрудняет ориентацию, и на этот раз изменение формы тела потребует от тебя гораздо больших усилий. Брось 3 кости. Если выпавшее число меньше уровня твоего ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, иди на [74](#). Если выпавшее число больше или равно уровню твоего ДАРА, иди на [402](#).

254

Перейдя по мосту неширокую, но весьма бурную речку, ты замечаешь не-вдалеке небольшое гномье поселение. Вкопанный на обочине дорожный столб подтверждает твою догадку — ты набрел на Каменный Мост — деревню закля-тых врагов Гномов Болотища! На деревянной скамейке у входа в городок, ожив-ленно переговариваясь, сидит небольшая группа старых морщинистых гномов, и тут до тебя доходит, что в своем истинном обличье ты вряд ли встретишь ра-душный прием в этом обителище исконных ненавистников твоего древнего племени. Умеешь ты превращаться в Гнома? Если умеешь, иди на [18](#). В против-ном случае тебе придется отказаться от посещения Каменного Моста — возвра-щайся на развилку, откуда пришел, и отправляйся на запад (иди на [333](#)) или на

255

Ты победил Черного Дракона — подвиг, достойный настоящего героя! Увеличь уровень своей УДАЧЛИВОСТИ на 2. С трудом, перебравшись через загромождающую проход чудовищную тушу, ты идешь дальше по туннелю и вскоре достигаешь драконьего логова — огромной пещеры, из которой нет иных выходов, кроме того туннеля, по которому пришел ты. Оглядевшись по сторонам, ты застываешь от охватившего тебя восторга — в жизни тебе еще не доводилось видеть и сотой части тех поистине бесценных сокровищ, что небрежными грудями устилают пол пещеры. Однако восторг вскоре уступает место глубокому унынию — чтобы перенести все эти баснословные богатства в укромное место, понадобится целая армия здоровых и крепких мужчин! Заворожено бродя меж грудями сияющих самоцветов, золотых украшений и тускло поблескивающих монет, ты обращаешь внимание на несколько предметов, выделяющихся как богатством отделки, так и изяществом линий — рогатый шлем, золотой щит, призрачно сверкающий меч и огромное золотое блюдо. Все эти предметы достаточно тяжелы, так что с собой ты можешь взять лишь один из них. В том случае, если ты не хочешь брать никакой из этих предметов, можешь положить в карманы 30 золотых монет. Если, победив Дракона, ты научился принимать его облик, иди на [203](#). В противном случае ты покидаешь пещеру, чтобы на солнечном свете получше рассмотреть свои находки. Иди на [22](#).

256

За то, что тебе удалось избежать попадания всех трех дротиков, прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ. Не успевают Пигмеи перезарядить свои духовые трубки, как ты уже оказываешься среди них, обрушивая мощные удары на головы низкорослых созданий.

Пигмеи будут нападать на тебя парами. Сперва сразись с первой парой; если тебе удастся справиться с ней, то переходи ко второй, затем к третьей и, наконец, к их Предводителю. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свой удар. Атакуй выбранного тобой Пигмея, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, уменьши уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 2, и наоборот. Затем определи силу своего удара по другому Пигмею, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Пигмея окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первая пара:

ПИГМЕЙ А	5	5
ПИГМЕЙ Б	5	6

Вторая пара:

ПИГМЕЙ А 4 6

ПИГМЕЙ Б 5 7

Третья пара:

ПИГМЕЙ А 6 5

ПИГМЕЙ Б 6 6

ПРЕДВОДИТЕЛЬ ПИГМЕЕВ 7 8

Если тебе удастся справиться со всеми Пигмеями, иди на [21](#).

257

Тыходишь в прохладную воду и решительно направляешься к противоположному берегу. Неожиданно ты чувствуешь, как что-то обвивается вокруг твоей правой ноги. Вне себя от ужаса, ты поднимаешь ногу над водой и с облегчением вздыхаешь, убедившись, что это всего лишь речная водоросль. Успокоившись, ты продолжаешь свой путь.

Когда до берега остается не более нескольких метров, ты краем глаза замечаешь какую-то темную тень, стремительно несущуюся к тебе под покровом воды. У тебя есть серьезные опасения, что ты не успеешь добраться до твердой почвы до того, как тень настигнет тебя, однако, если хочешь, можешь попробовать спастись бегством (иди на [16](#)). В противном случае потверже упирайся ногами в глинистое дно и готовься к схватке с таинственным существом — иди на [68](#).



Тебе удастся дотянуться до кольца у себя на пальце и потереть поблескивающий в его оправе кроваво-красный камень. В то же мгновение боль отпускает тебя, и чудовищная дрожь прекращает сотрясать твоё тело. Вновь обретя контроль над своими мыслями и чувствами, ты медленно поднимаешься на ноги. Старый Гном явно не ожидал такого поворота событий. «Значит, ты считаешь, себя достаточно, сильным, чтобы справиться со мной? — злобно шипит он. — Что ж, давай посмотрим, как тебе понравится мой домашний ГОЛЕМ!» С этими словами он простирает руку к куче покоящихся на столе останков животных, и, к твоему великому ужасу, отдельные части начинают соединяться друг с другом, образуя чудовищную человекообразную фигуру почти трехметрового роста. Спрыгнув со стола, кошмарный монстр решительно направляется в твою сторону — тебе предстоит битва не на жизнь, а на смерть:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГОЛЕМ 11 16

Если тебе удастся справиться с ужасным монстром, иди на [110](#).

259

«Тогда ты не войдешь в деревню, вот и весь сказ!» — решительно заявляет Стражник. Если ты все-таки согласишься на обыск, иди на [54](#). В противном случае у тебя есть лишь две возможности: либо напасть на Гнома (иди на [432](#)), либо отказаться от попытки проникнуть в Болотище и направиться обратно на восток по направлению к Чернолесью (иди на [498](#)).

260

Поразмыслив, ты решительно поворачиваешь к северу и спустя несколько минут оказываешься на южном берегу неширокой, но весьма бурной речки. Возможность перебраться через эту преграду вызывает у тебя сильнейшие сомнения, так что ты направляешься на восток вверх по течению реки в надежде отыскать более удобное для переправы место. И действительно, не успеваешь ты пройти по берегу и ста метров, как видишь, что реку пересекает ряд весьма больших, тщательно обработанных, но с виду чрезвычайно скользких булыжников. Прыгая с булыжника на булыжник, ты при известной ловкости запросто достигнешь противоположного берега, однако стоит тебе оступиться, и быстрое течение наверняка унесет тебя далеко на запад. Если хочешь попытаться перебраться через реку вышеописанным манером, иди на [379](#). Если предпочтешь не рисковать, то, поскольку других бродов поблизости не видно, возвращайся на место, с которого ты пришел, и продолжай свой путь на восток. Иди на [75](#).

261

Понимая, что тебе не удастся справиться с таким количеством ядовитых насекомых, ты принимаешь единственно верное решение — приняв облик совы, ты стремительно взмываешь вверх и оказываешься вне досягаемости Гигантских Муравьев. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Некоторое время ты бесшумно паришь над травой, пока муравь-

иная армия полностью не скрывается из виду, а затем, сделав крутой вираж, приземляешься и, приняв свой истинный облик, продолжаешь свой путь по направлению к реке. Иди на [293](#).

262

Как только ты наносишь последний удар, твой противник вновь принимает свой истинный облик — избитый и окровавленный, он являет собой поистине жалкое зрелище. Его красноватые глаза уже затмевает предсмертный туман, когда он слабым жестом просит тебя подойти поближе. Ты осторожно приближаешься к распростертому на земле телу и, склонив колени, слышишь прерывистый шепот: «Удачи тебе... и прости меня... брат...». При этих словах его тело пронзает мучительная судорога, изо рта выступает кровавая пена, и, закатив

глаза, Перевоплощающийся испускает дух. Только тут до тебя окончательно доходит, что от твоей руки пал представитель твоего же собственного племени — быть может, твой родственник. Не помня себя от горя и глотая подступившие к горлу слезы, ты сломя голову бросаешься на восток, ломая преграждающие тебе путь кусты и до крови обдирая руки о хитросплетенье невидимых в темноте ветвей. На некоторое время разум оставляет тебя — встретиться на твоём пути какой-нибудь ночной хищник, ты стал бы для него легкой добычей! Однако судьба благоприятствует тебе, и ты беспрепятственно продолжаешь свою сумасшедшую гонку по застывшему в ожидании великих и трагических событий лесу.

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Холодный ночной- ветер остужает твою голову, и, придя в себя, ты понимаешь, что благополучно достиг дальней границы Чернолесья, где западные отроги Лунных Холмов наподобие огромного залива вклиниваются в его непроходимые дебри. Внимательно осмотревшись, ты определяешь свое местоположение и понимаешь, что находишься совсем рядом от входа в разветвленную систему пещер, о которой тебе поведал Большеног. Подойдя к зияющему крошечной темнотой жерлу туннеля, ты настороженно прислушиваешься, однако ни звука не долетает до твоих ушей. Тем не менее, у тебя нет ни малейших сомнений, что ты достиг конечной цели своего трудного путешествия — гномьи вожди либо уже находятся внутри, либо вот-вот придут. Отбросив мучительные воспоминания о гибели Перевоплощающегося, тыходишь в туннель и готовишься к последней решительной схватке. Иди на [400](#).

263

Смерть вождя приводит Обитателей Холмов в дикую ярость — в следующее мгновение они всей толпой набрасываются на тебя. Схватка стремительна и кровава — не проходит и минуты, как ты с проломленным черепом падаешь под ноги окруживших тебя сплошной стеной дикарей...

На этом твоё приключение окончено!

264

Как только ты дотрагиваешься до украшенной драгоценными камнями рукоятки, твою руку пронзает сильнейшая дрожь, а пальцы сводит болезненная судорога. Ты тут же отбрасываешь меч в сторону, однако древнее проклятие успевает нанести тебе непоправимый ущерб. Меч заговорен — отныне и впредь, пока ты не отыщешь какого-нибудь способа развеять напущенные чары, уменьшай силу каждого своего удара на 1. Отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ, 2 — от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ и, оставив меч у входа в пещеру, возвращайся на перекресток у восточной опушки Чернолесья. Иди на [440](#).

265

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте и брось одну кость. Если выпадет 1 или 2, иди на [178](#). Если выпадет 3 или 4, иди на [442](#). Если выпадет 5 или 6, иди на [131](#).

266

Эльф отчаянно сопротивляется:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ЛЕСНОЙ ЭЛЬФ 7 7

Если ты победишь, иди на [375](#).

267

Заслышав твой голос, человек успокаивается — у тебя создается впечатление, что он настроен скорее на беседу, чем на драку. Во время разговора можешь отдохнуть и съесть одну порцию провизии, однако в этом случае тебе придется поделиться со своим новым знакомым, и вместо обычных 4 пунктов ты сможешь увеличить уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ лишь на 2. Человек сообщает тебе, что он Охотник, выслеживающий в лесу диких зверей. Ему нравится жить в Чернолесье; правда, помимо зверей, здесь зачастую встречаются и чрезвычайно опасные чудовища, так что практически ни дня не проходит без кровавой битвы. Капкан, куда ты едва не угодил, расставлен на огромного бурого медведя, что обитает в этом участке леса. Охотник уже давно гоняется за этим грозным хищником, но пока что безрезультатно. Есть у тебя шкура медведя? Если есть, можешь предложить Охотнику купить ее или обменять на что-нибудь (иди на [412](#)). В противном случае ты прощаешься с Охотником и продолжаешь свой путь на север (иди на [73](#)).

268

Усевшись на землю, ты с аппетитом съедаешь одну порцию провизии — сделай соответствующую пометку на Игровой Карте и прибавь 4 к уровню своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Есть у тебя свиток пергамента? Если есть, иди на [389](#). Если нет, то поскорее заканчивай трапезу и, не теряя зря времени, продолжай свой путь на восток. Иди на [350](#).

269

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Дорогу преграждает поваленное дерево, и тропинка резко поворачивает налево. Если хочешь, можешь передохнуть и съесть одну порцию провизии, а затем продолжить свой путь в западном направлении. Иди на [76](#).

270

Ты идешь по полю в направлении поблескивающей вдалеке реки до тех пор, пока не достигаешь развилки. Если хочешь свернуть на запад, иди на [165](#). Если предпочтешь продолжить свой путь к реке, иди на [427](#).

271

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Забрав оставленное при входе оружие (в том случае, конечно, если тебе было что оставлять), ты выходишь за ворота и пускаешься в обратный путь на восток по направлению к Чернолесью. Иди на [498](#).



Ты выходишь из-за дерева и вступаешь в круг света. В то же мгновение Друиды прекращают танцевать, шаман выходит из костра, и по выражению его лица ты понимаешь, что твой незванный визит привел его в ярость. Шаман поднимает руку, раздается громкий треск, и из его ладони вырывается ветвистый разряд бело-голубой молнии. Если ты знаешь, как создавать Заградительный Барьер против колдовских чар, самое время воспользоваться своим умением. В противном случае иди на [423](#).

Нанеся злосчастному Гному последний удар, ты настороженно озираешься, пытаешься понять, не привлекли ли звуки схватки внимание обитателей Болотища. К твоему облегчению, кругом все тихо и спокойно. Поспешно обыскав поверженного Гнома, ты находишь у него в кармане немного хлеба с мясом (можешь записать в поле «Запасы провианта» на Игровой Карте одну порцию),

а также несколько предметов, которые могут пригодиться тебе в дальнейших странствиях: кожаный мешочек, короткий кинжал и 2 золотые монеты. Прихватив с собой эти находки (не забудь сделать соответствующие пометки на Игровой Карте), ты на цыпочках направляешься к главным городским воротам. Иди на [72](#).

274

«И ты хотел пронести в деревню ЭТО?! — восклицает Стражник. — Откуда я знаю, что у тебя на уме?» С этими словами он забирает все твое оружие. «Когда будешь возвращаться, я отдам тебе его, — обещает он. — Можешь не беспокоиться, никуда оно не денется». Таким образом, тебе будет разрешено войти в Болотище лишь при том условии, что ты отдашь Стражнику все имеющееся у тебя оружие, однако на обратном пути (если ты, конечно, уцелеешь в логове своих заклятых врагов) он вернет тебе все конфискованные предметы. Покончив с оружием, Гном продолжает тщательный осмотр твоей поклажи. Есть у тебя что-нибудь из ниже перечисленных предметов?

Свиток пергамента.

Иди на [105](#)

Дорожный посох.

Иди на [381](#)

Если у тебя нет ни свитка, ни посоха, Стражник позволит войти в деревню. Иди на [486](#).

275

Ты благополучно переходишь реку вброд и выходишь на противоположный берег. Почва под ногами сухая и пыльная, воздух лишен того запаха свежести, что переполнял его в южной части леса. Ты продолжаешь свой путь на север, и вскоре вновь вступаешь под сумрачные покровы Чернолесья. Однако это не тот южный лес, по которому ты, небрежно насвистывая, шел совсем недавно. Такое впечатление, что сам воздух, дымным маревом висящий меж обросших серо-зелеными лишайниками вековых стволов, пропитан чувством всепроникающего страха, смертью и неизбежным распадом. Глядя на темнеющую впереди непроходимую чащу, ты почти что готов возненавидеть место, которое совсем недавно считал своим домом. Перед тем, как углубиться в мрачные дебри, можешь отдохнуть и съесть одну порцию провизии. Наконец, зябко передернув плечами, ты продолжаешь свой путь. Иди на [223](#).

276

Если ты сражался с Гномом, то, обыскав тело поверженного врага, находишь 4 золотые монеты, маленький молоточек и запас провизии, достаточный для одной трапезы. Отметь свои находки в соответствующих полях на Игровой Карте и продолжай свой путь на восток по направлению к Чернолесью. Вскоре ты оказываешься на том самом перекрестке, с которого ушел некоторое время назад. Иди на [217](#).

Как только Король Рунмабур бездыханным падает к твоим ногам, оставшиеся в живых Гномы Болотища раздражаются криками ужаса и в панике скрываются в темном туннеле. Ты чувствуешь, что помимо твоей воли твое тело вновь обретает свою истинную форму — ты так истощен многодневным путешествием и кровавой схваткой, что, выжатый как губка, не в силах больше сопротивляться естеству. При виде чудовищных метаморфоз, которые претерпевает твое тело, Гиллибран издает сдавленный вопль и, высоко подняв над головой топор, кидается вперед. Однако Большеног в последний момент останавливает занесенную руку. «Мои повелитель, — говорит он. — Этот Преобразующийся не враг, это он помог нам одолеть наших недругов. Приди в себя и сам убедись, что я говорю правду». Прислушавшись к словам своего советника, Гиллибран опускает топор и протягивает тебе руку. «Друг, прости меня, если сможешь, — говорит он. — Ибо гнев затмил мои глаза и жар битвы заполонил сердце». Пожав друг другу руки, вы покидаете пещеру.

Достигнув выхода из пещеры, Большеног издает громкий свист, и из соседних зарослей выбегает большая группа вооруженных до зубов Гномов. Беспрепятственно миновав чащобы Чернолесья, вы вскоре вступаете в Каменный Мост. Там, вкусив обильную трапезу, ты ложишься спать, и спокойный сон излечивает твои раны и изгоняет из души усталость. Иди на [500](#).



Ты продолжаешь свой путь по направлению к Чернолесью. Постепенно местность начинает повышаться, и вскоре ты понимаешь, что взбираешься на вершину пологого, но довольно высокого холма. До тебя доносится запах горящего дерева, и, поднявшись на вершину, ты видишь его источник. У небольшого походного костерка сидят два ГОБЛИНА — скорее всего, они провели здесь всю ночь и теперь готовят себе на огне скудный завтрак. При виде тебя они проворно вскакивают на ноги, выхватывают оружие и, ни слова не говоря, кидаются в бой. Если у тебя на шее висит медальон с красным камнем, иди на [119](#). Если нет, поскорее приходи в себя от замешательства и готовься к схватке с двумя Гоблинами. Еще хорошо, что тебе придется сражаться с ними по очереди:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ГОБЛИН	5	5
Второй ГОБЛИН	5	6

Если тебе удастся справиться с обоими нападающими, иди на [370](#).

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Тропа беспорядочно вьется, и наконец ты выходишь на развилку. Ты можешь продолжить свой путь на восток, либо же повернуть на новую тропу, которая следует в северном направлении. В землю врыт столб с указателем; такое впечатление, что его поставили здесь совсем недавно — древесина все еще свежая и чистая. К сожалению, указатель мало чем может помочь тебе, ибо сообщает то, что тебе и так известно: на его стрелках белой, еще не до конца высохшей краской грубо намалевано лишь два слова: «Север» и «Восток».

Так в каком направлении пойдешь ты?

На север.

Иди на [162](#)

На восток.

Иди на [309](#)

280

Дротик вонзается тебе в загривок, причиняя жгучую боль. Тем не менее тебе удается оставить Пигмеев далеко позади до того, как они успевают перезарядить свои духовые трубки. Наконец, когда полуразрушенная хижина скрывается из глаз, ты останавливаешься и, вновь приняв свой истинный облик, выдергиваешь из раны стрелу. Ее наконечник покрыт потеками какой-то темной липкой жидкости, и ты понимаешь, что в твою кровь попал яд! Есть у тебя Противоядие? Если есть, иди на [156](#). Если нет, иди на [368](#).

281

Псы Смерти — кошмарные существа, и самый доблестный воин не сочтет за трусость отступить перед таким ужасным противником. Однако выбор сделан, и тебе не остается ничего иного, как готовиться к схватке с их вожаком:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ВОЖАК ПСОВ СМЕРТИ

10

11

Как только ты победишь вожака, на тебя набросятся два других Пса — тебе придется сражаться с ними одновременно. На каждом этапе битвы сперва реши, на какого Пса ты нацелишь свой удар. Атакуй выбранного Пса, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, ты ранишь его, и наоборот. Затем определи силу своего удара по второму Псу, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы, его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара второго Пса окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ПЕС СМЕРТИ

9

10

Второй ПЕС СМЕРТИ

9

9

Если тебе удастся победить всех Псов, сними с них утыканные золотыми гвоздями ошейники — каждый из них стоит 5 золотых монет — и продолжай

свой путь на север. Иди на [472](#).

282



Войдя в пещеру, ты отмечаешь, насколько сух и горяч окружающий тебя воздух. Стены пещеры сплошь покрыты черным порошкообразным налетом. Проведя по стене пальцем, ты с удивлением убеждаешься, что это не что иное, как сажа! В следующее мгновение ты понимаешь, что это никакая не пещера, а вход в убегаящий в кромешную темноту и постепенно сворачивающий вправо длинный туннель. Настороженно озираясь и прислушиваясь, ты медленно продвигаешься вперед — с каждым шагом проникающий снаружи дневной свет все более тускнеет, и, не проходит и пяти минут, как ты уже шагаешь в кромешной темноте. Откуда-то спереди доносится странный приглушенный шум — прислушавшись, ты понимаешь, что это мерное дыхание какого-то гигантского существа.

Осознав всю безрассудность своего поступка, ты решаешь вернуться, одна-

ко слишком поздно! Далеко впереди раздается оглушительный, сопровождающийся яркой вспышкой, взрыв, и ты с ужасом видишь, что в твою сторону стремительно несется ярко-зеленое клубящееся облако какой-то парообразной субстанции. Ты пытаешься отскочить в сторону, однако не успеваешь сдержать дыхание, и таинственный газ проникает в твои легкие. В ту же секунду ты начинаешь кашлять и задыхаться — такое впечатление, что тебе в грудь вонзается тысяча микроскопических иголок! Отними 2 от уровня собственной ВЫНОСЛИВОСТИ. Не в силах удержаться на подгибающихся ногах, ты сползаешь по стенке туннеля, как вдруг из-за поворота медленно появляется какое-то огромное, неопишимо ужасное существо. Это ЧЕРНЫЙ ДРАКОН, точнее детеныш Черного Дракона, однако от этого твое положение отнюдь не становится легче. Разинув страшную пасть, Дракон выплевывает в твою сторону еще одно облако ядовитого газа.

Есть у тебя Носовые Фильтры? Если есть, иди на [458](#). Если нет, иди на [151](#).

283

Пока ты размышляешь, что делать дальше, твоего слуха достигает быстро приближающийся топот крошечных ног. Стремительно обернувшись, ты понимаешь, что со всех сторон окружен вернувшимися Гремлинами! В ярости от того, что чужак осквернил своим присутствием их святыню, они выхватывают короткие кривые кинжалы и с диким визгом набрасываются на тебя. Нечего и думать справиться с таким количеством маленьких уродцев...

На этом твое приключение окончено!

284

До тебя доносится скрип открываемой двери, и, разрывая крошечную темноту, в комнату проникает тоненький лучик солнечного света. Ты быстро оборачиваешься, однако успеваешь заметить лишь тень старого кодуна — выскочив из хижины, он с грохотом захлопывает за собой тяжелую деревянную дверь. Подбежав к двери, ты пытаешься открыть ее, но тщетно — она заперта! В тот же момент тебя оглушает страшный грохот — стоящая в центре комнаты глиняная ваза взрывается, низкий потолок комнаты прорезает паутина стремительно расширяющихся трещин, и не успеваешь ты понять, что произошло, как крыша обрушивается внутрь дома, погребая тебя под собой. Еще чуть-чуть и ты бы справился с черным магом — ему еще не доводилось встречать такого грозного противника, однако он все-таки оказался чуть быстрее, чуть удачливей, и огромная гора кирпичей, деревянных балок и перекрытий послужит тебе поистине царской усыпальницей...

На этом твое приключение окончено!

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Слева от тропы ты замечаешь необычно выглядящее растение. Высотой оно превышает рост взрослого человека, толстый темно-красный стебель венчает огромный цветок в форме перевернутого колокола. Подойдя поближе, ты замечаешь, что в соседних зарослях притаилось еще несколько подобных растений. Внезапно ты понимаешь, что цветки, до сих пор смотрящие прямо в небо, повернулись таким образом, что их широкие раструбы направлены четко в твою сторону. В следующую секунду твоего слуха достигает какой-то хлюпающий звук, и ты видишь легкое облачко желтоватой жидкости, летящей тебе в лицо. Испытай удачу. Если тебе повезет, иди на [453](#). Если не повезет, иди на [410](#).

Ты ложишься на живот и засовываешь в дыру правую руку. Кончиками вытянутых пальцев ты пытаешься нащупать лежащий в норе предмет, как вдруг твою руку пронзает адская боль. Вытащив руку, ты с ужасом видишь зелено-коричневую ЗМЕЮ, запустившую свои ядовитые клыки в твое запястье. Тебе удастся разжать челюсти отвратительного пресмыкающегося и отбросить змею далеко в сторону, однако проникший в кровь яд уже начинает делать свое дело — отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Тем временем Змея снова бросается в атаку, и ты, несмотря на охватившую тебя слабость и все усиливающуюся боль в укушенной руке, готовишься к решительной схватке:

МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗМЕЯ	5 3

Если битва будет складываться не в твою пользу, ты можешь отступить — получай еще один удар в спину и иди на [144](#). Если тебе удастся убить Змею, иди на [401](#).

Ты пытаешься дотянуться до опутывающих твои ноги побегов и освободиться, но тщетно! Твое лицо как будто охвачено пламенем; ты чувствуешь, как кожу начинают покрывать огромные пузыри. Тем временем твое тело оплетают все новые усики, и вскоре ты не в силах даже пошевелиться. Адская боль расплзается от твоего сожженного до костей лица по всему остальному туловищу; силась закричать, ты разеваешь рот, и в ту же секунду в него заползают гибкие усики. Ты чувствуешь, как они все глубже проникают тебе в горло и, наконец, достигают внутренностей. Нечеловеческая боль охватывает твое тело, перед глазами плывут кровавые круги, и наконец спасительное беспмятство погружает тебя во тьму беспросветной ночи...

На этом твое приключение окончено!

Ты выпиваешь, эликсир и, затаив дыхание, быстро отскакиваешь в сторону. Не проходит и секунды, как ты с облегчением понимаешь, что волшебный напиток работает — недоуменно поводя огромными как тарелки глазами, Дракон тщетно силится понять, куда делся непрошенный посетитель. Он не может видеть тебя! Теперь у тебя есть два варианта дальнейших действий — либо, воспользовавшись своим преимуществом, напасть на Дракона (иди на [108](#)), либо незаметно выскользнуть из пещеры и вернуться на перекресток у восточной опушки Чернолесья (иди на [440](#)).

Некоторое время ты сидишь в хижине, беседуя с Куином и с восторгом наблюдая за демонстрируемыми им чудесами нечеловеческой силы. Несмотря на то, что ему неплохо живется среди гномов (которые уважительно прозвали его Сильноруком), подобное существование Куину порядком надоело. В самое ближайшее время он собирается перебраться в какое-нибудь, как он выражается, «более интересное» место. Наконец, распрощавшись с хозяином, ты выходишь из хижины и, рассудив, что и так провел в Болотище слишком много времени, решаешь покинуть деревню и направляешься к главным воротам. Иди на [271](#).

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Некоторое время тропа беспорядочно вьется между могучими деревьями, пока, в конце концов, не выводит тебя на очередную развилку. Если хочешь продолжить свой путь в западном направлении, иди на [457](#). Если предпочтешь свернуть на узкую, ведущую на север тропинку, иди на [53](#).

Если ты сражался с Эльфом, ты находишь 2 золотые монеты и, кроме того, можешь забрать себе его лук. Ты возвращаешься к прерванному сну — остаток ночи проходит спокойно. Проснувшись поутру, ты продолжаешь свой путь. Запиши 4 часа в поле «Время» на Игровой Карте, увеличь на 6 уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ и возвращайся на раздел, на котором тебя застала ночная тьма.

Ты вздыхаешь с облегчением — глаза Гнома остаются закрытыми. Не мешкая, ты подтягиваешь ключи к клетке и трясущимися от лихорадочного возбуждения руками пытаешься открыть замок своей ненавистной темницы. Первый же ключ легко входит в замок, и дверь с тихим скрипом отворяется. Ты свободен! Если хочешь, можешь взять ключи с собой — не исключено, что второй ключ

подойдет к какой-нибудь из деревенских построек. Однако об этом ты будешь думать потом, а сейчас тебе надо решить, что делать с безмятежно храпящим гномом. Ты можешь:

Напасть на Гнома.

Иди на [183](#)

Не желая рисковать, направиться к
главным воротам Болотища.

Иди на [72](#)

293

Тыходишь к реке. В этом месте она достаточно узкая, однако, бросив взгляд вниз по течению, ты убеждаешься, что вскоре поток значительно расширяется, разливаясь на несколько десятков метров и затопляя низкие берега. Через реку перекинут мост — если хочешь перебраться на противоположный берег по нему, иди на [489](#). Если, невзирая на то, что течение в этом месте очень быстрое, попытаешься перейти реку вброд, иди на [106](#).

294

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Ты замечаешь, что местность начинает постепенно повышаться — пустынная равнина, сплошным кольцом опоясывающая Чернолесье, уступает место первым, внешним отрогам Лунных Холмов. Тыходишь к развилке, откуда в разных направлениях отходят три тропинки. Если хочешь миновать Лунные Холмы и отправиться на север, иди на [25](#). Если хочешь проследовать в противоположном направлении, то есть на юг, иди на [496](#). Если выберешь узкую тропу, что уводит в глубь Лунных Холмов, иди на [93](#).

295

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Внимательно осматривая хижину, ты в горечью убеждаешься, что большинство находящихся в ней предметов не более чем просто красивые безделушки, тогда как о предназначении остальных вещей ты можешь лишь догадываться. Ты уже начинаешь подозревать, что даром тратишь драгоценное время, и собираешься покинуть хижину, как тут; твоё внимание привлекает глиняное изваяние человеческой руки, на тыльной стороне которой выцарапаны цифры «62». Если хочешь, можешь прихватить слепок с собой (в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте). Окончив осмотр, тыходишь из домика и продолжаешь свой путь на север. Иди на [51](#).

296

Тыходишь к броду. С противоположной стороны реки от него отходит ведущая на юг тропинка. Если хочешь вновь переправиться через реку и отправиться по южной тропинке, иди на [460](#). Если предпочтешь продолжить путь

вдоль северного берега реки, иди на [150](#).

297

Ты выходишь на небольшую прогалину. Тропинка, по которой ты идешь, пересекает поляну четко посередине, и слева от нее в траве стоит небольшое дубовое кресло. Судя по тому, что его ножки обвиты побегам плюща и прочих ползучих растений, оно стоит здесь уже довольно-таки давно. На спинке кресла вырезана надпись: «Присядь и отдохни, усталый путник», да и сама прогалина выглядит донельзя уютной и успокаивающей — идеальное место, чтобы отдохнуть и набраться сил. Если хочешь сесть в траву около кресла и съесть одну порцию провизии, иди на [436](#). Если ты хочешь сесть в кресло, иди на [196](#). Если вовсе не хочешь отдыхать, поскорее покидай прогалину и продолжай свой путь на север (иди на [474](#)).

298

Встав на колени, ты протискиваешься в узкую дыру. В ту же секунду тебе в нос бьет тяжелый запах сырой земли; туннель резко понижается, и тебе приходится прилагать массу усилий, чтобы не соскользнуть в его скрывающиеся в непроглядной темноте недра. С трудом, преодолев несколько метров, ты замечаешь, что проникающий с поверхности свет начинает быстро тускнеть, и вскоре ты уже не можешь ничего различить на расстоянии вытянутой руки. У тебя нет ни малейшего представления, куда заведет тебя этот подземный ход, а твое крайне невыгодное положение заставляет серьезно задуматься, не стоит ли отказаться от рискованной затеи и вернуться наверх. Действительно, ты практически лишен возможности видеть, и в случае чего тебе останется лишь полагаться на милость существа, вырывшего эту вонючую нору. Итак, что ты предпримешь? Если хочешь продолжить исследование туннеля, иди на [484](#). Если решишь отказаться от рискованной затеи и, вернувшись на поверхность, продолжишь свой путь на север, иди на [351](#).

299

По мере продвижения на восток болотистая почва у тебя под ногами постепенно становится все суше, и вскоре ты замечаешь, что идешь по поросшей невысокой травой равнине. Чем тверже земля, тем легче тебе идти, и постепенно ты ускоряешь шаг. Вскоре твой путь преграждает неширокий, но весьма быстрый ручей, пробивающийся из расщелины в скале и несущий свои воды в северо-западном направлении. Неподалеку возвышается покрытый травой курган, как бы приглашая тебя отдохнуть немного на его гостеприимных зеленых склонах. Если хочешь остановиться и перекусить (если, конечно, у тебя осталась какая-нибудь провизия), иди на [494](#). Если решишь не терять зря времени и продолжишь свой путь на восток, иди на [80](#).

300

Ты садишься на стул рядом с Рунмабуром. Небрежным движением он кладет руку тебе на плечо, и внезапно ты чувствуешь, как твою шею пронзает острая боль. В ту же секунду комната и окружающие тебя предметы начинают плыть у тебя перед глазами, и, с трудом преодолевая внезапно подступившую слабость, ты видишь, как Рунмабур, вытащив у тебя из шеи длинный кинжал, небрежно кидает его на стол. «А теперь давайте продолжим, — небрежно говорит он. — Он давно уже замыслил убить меня, а сейчас самый подходящий момент, чтобы свести счеты с предателем. Так о чем это мы? Ах, да, мы как раз договорились, что гномы Каменного Моста готовы сложить оружие и сдаться...» К сожалению, это последнее, что долетает до твоего слуха, и мир вокруг окутывает мертвенная тьма...

На этом твое приключение окончено!

301

Ты просыпаешься среди ночи от звуков чьего-то шумного дыхания. Открыв глаза, ты с ужасом понимаешь, что находишься лицом к лицу с двумя огромными МЕДВЕДЯМИ. Есть у тебя Амулет Повелителя Зверей? Если есть, иди на [118](#). Если нет, иди на [452](#).

302

Ты все еще сражаешься с первым Клешнеруком, когда ему на подмогу подспевают еще несколько хищных тварей. Их число стремительно растет, и в считанные секунды отвратительные создания окружают тебя плотным кольцом. Несмотря на весьма незначительные размеры нападающих, их количество так велико, а атаки настолько свирепы, что вскоре мутные воды реки становятся красными от крови, хлещущей из многочисленных ран, нанесенных тебе острыми клешнями и зубами мерзких тварей. Вместе с кровью тебя оставляют и силы — несмотря на отчаянные попытки пробиться к спасительному берегу, ты вскоре понимаешь, что тебе не удастся справиться с осаждающей тебя стаей безжалостных амфибий...

На этом твое приключение окончено!

303

Ты обыскиваешь тела поверженных Орков и обнаруживаешь 5 золотых монет, маленький серебряный кинжал, две арбалетные стрелы и шелковую перчатку. Положив свои находки в заплечный мешок (не забудь сделать соответствующие пометки на Игровой Карте), ты обращаешь внимание на предмет, являвшийся причиной спора между твоими недавними противниками.

Полувтоптаный в грязь, в траве лежит какой-то предмет, который ты с первого взгляда принимаешь за членистый кончик странного металлическо-

го червя. Однако, наклонившись поближе, ты понимаешь, что это никакой не червь, а указательный палец закопанной латной рукавицы. Встав на колени, ты принимаешься разбрасывать в стороны землю, и вскоре на поверхности показывается остальная часть рукавицы. Ты берешь ее в руки и в тот же момент с отворачиванием отбрасываешь в сторону, ибо из ее широкого раструба с тихим постукиванием выкатываются и падают на землю несколько полуистлевших человеческих костей. Ты понимаешь, что рука давно умершего воина (или, по крайней мере ее остатки) все еще находятся внутри рукавицы, однако пересиливаешь свою брезгливость и вновь поднимаешь ее с земли. Естественно, тебе и в голову не приходит примерить рукавицу на себя, однако, рассудив, что она сможет пригодиться тебе в дальнейшем, ты кладешь ее в заплечный мешок (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте). Тебя сильно занимает вопрос, где покоятся остальные останки погибшего воина, но по здравому размышлению ты решаешь не тратить время на бесперспективные поиски.

Если хочешь немного отдохнуть на прогалине и съесть одну порцию провизии, иди на [367](#). В противном случае тебе пора продолжать свой путь. Помимо дороги, по которой ты пришел, с прогалины ведет еще одна тропинка — она поворачивает на восток — и по ней-то ты и отправляешься дальше. Иди на [425](#).

304

Поняв, что ты согласен совершить обмен, Ястромо чуть не подпрыгивает от охватившей его радости. Бережно опустив мешочек с ягодами в глубокий карман своего необъятного халата, он снимает с пальца золотое кольцо, тускло поблескивающее вставленным в оправу кроваво-красным камнем, и протягивает его тебе. «На, держи, — говорит колдун. — Оно создаст магический барьер, который надежно загородит тебя от действия любого заклинания. Однако помни, что ты сможешь использовать его лишь один раз — просто потри камень, а уж кольцо само сделает все остальное». Поблагодарив Ястромо, ты надеваешь кольцо на палец левой руки (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте). Помни, что ты сможешь использовать кольцо лишь один раз, да и то только тогда, когда в тексте соответствующего раздела тебе будут даны определенные инструкции. Для создания заградительного барьера отними от номера раздела, на котором ты будешь в это время находиться, 100, и иди на раздел, номер которого тебе укажет получившееся в результате число. А теперь иди на [349](#).

305

Ты запускаешь руку в воду и тут же с пронзительным воплем выдергиваешь ее обратно. В пруду не вода, а кислота — твою руку по самый локоть покрывают мгновенно вздувшиеся волдыри! И как только рыбы могут жить в этой адской жиже?! Отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ и, баюкая искаленную руку, продолжай свой путь на восток (иди на [234](#)) или на запад (иди на [477](#)).

306

Ты объясняешь Стражнику, что пришел из дальней южной деревни, и что тебе нужно пополнить запасы продовольствия. Гном некоторое время пристально разглядывает тебя и говорит: «Сейчас Болотище находится в состоянии войны. Я могу пустить тебя в деревню лишь при условии, что сперва ты покажешь мне всю твою поклажу». Если ты позволишь Стражнику обыскать себя, иди на [54](#). В противном случае иди на [259](#).

307

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Вскоре река остается далеко позади, и ты выходишь на опушку северной части Чернолесья. Остановившись, ты настороженно принюхиваешься: в воздухе разлит едва различимый аромат... аромат страха! Южная часть леса тоже была темной и запущенной, и тем не менее ты чувствовал, что находишься дома. Теперь же перед тобой совсем иной лес! Казалось бы, тебя окружают те же самые деревья, однако тебя не оставляет тревожное ощущение, что сам воздух, дымным маревом висящий меж обросших серо-зелеными лишайниками вековых стволов, пропитан чувством всепроникающего страха, смертью и неизбежным распадом. Зябко передернув плечами, ты продолжаешь свой путь.

Спустя некоторое время ты выходишь на развилку. Если хочешь продолжать следовать в северном направлении, иди на [491](#). Если предпочтешь свернуть на запад, иди на [208](#).

308

Ужасные Человеко-Крысы подходят все ближе, и ты готовишься к решительной схватке. Однако твоя крайне невыгодная позиция не оставляет тебе ни единого шанса на победу — первая же атака чудовищ становится и последней: острые зубы с легкостью разрывают твою ничем не защищенную плоть, и вскоре твои тщательно обглоданные кости смешиваются с остатками несмышленных зверьков, имевших неосторожность забрести в логово этих адских созданий.

На этом твое приключение окончено!

309

Через несколько сот метров тропинка резко поворачивает налево и далее следует в северном направлении. Ты продолжаешь свой путь и спустя некоторое время замечаешь, что слева от дороги возникает постепенно углубляющаяся канава. В следующее мгновение твое внимание привлекает небольшая кучка листьев, несколько неестественно лежащая посредине тропинки. Осторожно подойдя поближе, ты разгребаешь листья и обнаруживаешь скрывающуюся под ними веревочную петлю. Проследив взглядом за убегающей на обочину веревкой, ты убеждаешься, что другой ее конец привязан к стволу возвышающе-

гося неподалеку огромного дерева. Ты понимаешь, что пред тобой веревочный силок, расставленный каким-то неведомым охотником для поимки неосторожных путников.

Что ты предпримешь?

Осторожно переступишь петлю
и продолжишь свой путь на север. Иди на [73](#)

Изо всех сил дернешь за веревку
и примешься звать на помощь. Иди на [416](#)

310

Внезапно ты вспоминаешь это чувство — то же самое покалывание охватило твое тело, когда ты впервые притронулся к черному жезлу! В ту же секунду ты принимаешь свой истинный облик и вытаскиваешь украшенный костяным наконечником жезл. Ты вытягиваешь жезл в направлении дымохода, куда пытается улизнуть старый колдун. Из его наконечника вырывается бледно-зеленая ветвистая молния и насквозь пронзает клубящееся облако. В следующее мгновение жезл, который ты крепко сжимаешь в обеих руках, начинает медленно растворяться в воздухе и исчезает. Однако волшебный посох все-таки успевает сделать свое дело — темное облако начинает переливаться всеми цветами радуги, и в тот самый момент, когда на полу материализуется скрюченная фигура старого колдуна, с воем вылетает в трубу. Нащупав в темноте тяжелый табурет, тыходишь к распростертому на камнях бездыханному телу и, не раздумывая ни минуты, хладнокровно обрушиваешь на голову Гнома смертельный удар. Теперь тебе надо попытаться выпить жизненную эссенцию черного мага (напоминаем, что уровень его МАСТЕРСТВА равнялся 11). Если тебе удастся сделать это, иди на [469](#). В противном случае иди на [82](#).

311

Ты со всех ног несешься к выходу из пещеры, однако Черный Дракон не отказывается от мысли разделаться с дерзким пришельцем — быстро приближающийся топот свидетельствует о том, что он настойчиво преследует тебя. Выскочив на солнечный свет, ты оглядываешься через плечо и с ужасом видишь, что Дракон, раскрыв свои огромные крылья, взвивается в воздух и, разинув ослепительную острыми, как бритвы клыками пасть, черной молнией стремительно кидается на тебя. Нечего и думать противостоять в открытой схватке ужасной рептилии, так что тебе не остается ничего другого, как, прибегнув к ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, превратиться в маленькую мышку и забиться в узкую расщелину между камнями. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Некоторое время Дракон кружит в воздухе над тобой, но, по счастью, не замечает твоего убежища. Наконец, сделав последний круг, он улетает обратно в пещеру, а ты, приняв свой истинный облик, спешишь побыстрее покинуть это адское место. Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте и возвращайся на перекресток у восточной опушки Чернолесья.

312

Яма очень глубокая, и без веревки тебе вряд ли удастся помочь человеку. Извинившись, ты возвращаешься на тропу. Отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ и иди на [285](#).

313

Гному удастся дотянуться до веревки колокола, и ночную тишину разрывает тревожный набат. В то же мгновение из дверей близлежащих хижин выбегает множество Гномов и со всех ног устремляется на подмогу поднявшему тревогу Стражнику. Ты прекрасно понимаешь, что тебе не удастся справиться с таким количеством нападающих — твоя последняя надежда заключается в ДАРЕ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ. Не дожидаясь приближения подкрепления, ты пытаешься вызвать у себя в памяти образ совы, охотничий клич которой ты слышал в ночь побега, и в ту же секунду ощущаешь, как твое стремительно уменьшившееся в размерах туловище покрывается перьями, а руки превращаются в крылья. Не успевают опешившие от неожиданности Гномы сообразить, что происходит, как ты взмываешь над их головами и, бесшумно хлопая крыльями, устремляешься вон из деревни. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Отлетев от Болотища на достаточно безопасное расстояние, ты снижаешься и вскоре приземляешься на небольшом, покрытом сочной травой пригорке. Иди на [199](#).

314

Ты чувствуешь, как, неподвластная твоей воле, рука поднимает кружку ко рту, и принимаешься пить кроваво-красную жидкость. В отчаянии ты пытаешься сжать губы, однако жидкость пахнет так вкусно — сам того не замечая, ты быстро выпиваешь кружку до дна! Ты слышишь веселый смех женщины — она тоже пьет, и ты уже начинаешь подумывать, что все происходящее было не более чем безобидной шуткой, как тут тебя окутывает темнота, и ты без сознания падаешь на пол. Иди на [167](#).

315

Ты быстро обыскиваешь убитых тобою Обитателей Холмов, однако находишь лишь несколько кремней, которые при желании можешь взять с собой (в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте), Кроме того, ты можешь вооружиться одним из их грозных каменных топоров. Покончив с обыском, ты решаешь вернуться на вершину холма, с которого впервые увидел скопление тростниковых хижин. Куда ты отправишься оттуда — в глубь Лунных Холмов на восток (иди на [363](#)), или же обратно на запад — в сторону Чернолесья (иди на [440](#))?

316

Как только ты вытаскиваешь из заплечного мешка украшение, бледно-зеленые глаза Пигмеев загораются алчным пламенем, однако в следующую секунду маленькие уродцы решают, что самый простой способ завладеть понравившимся им предметом — это отобрать его силой... В мгновение ока они подносят ко ртам длинные духовые трубки, и в твоё тело вонзается множество отравленных дротиков. В ту же секунду силы оставляют тебя, конечности наливаются свинцовой тяжестью, и, издав приглушенный вопль, ты падаешь на землю. Убедившись, что ты не можешь пошевелить ни рукой, ни ногой, Предводитель Пигмеев подходит к твоему распростертому на земле телу и, выхватив украшение, пускается наутек. Оглашая воздух пронзительными воплями, за ним устремляются и остальные уродцы. Оставшись один, ты с трудом поднимаешься на подгибающиеся ноги, однако сильнейший приступ головокружения заставляет тебя снова опуститься на землю — это смертоносный яд медленно, но неуклонно распространяется по твоим жилам.

Есть у тебя Противоядие? Если есть, иди на [156](#). Если нет, иди на [368](#).

317

По мере удаления от реки в твоей душе возникает неясное чувство постепенно нарастающей тревоги. Ты не можешь понять ее происхождения до тех пор, пока перед тобой снова не возникает мрачная чащоба Чернолесья. Однако это не тот южный лес, по которому ты, небрежно насвистывая, шел совсем недавно. Такое ощущение, что сам воздух, дымным маревом висящий меж обросших серо-зелеными лишайниками вековых стволов, пропитан запахом всепроникающего страха, смертью и неизбежным распадом. Глядя на темнеющую впереди непроходимую чащу, ты почти что готов возненавидеть место, которое совсем недавно считал своим домом. Зябко передернув плечами, ты продолжаешь свой путь.

Спустя некоторое время ты выходишь на распутье. Посмотрев на запад, ты сразу же решаешь, что скорее вовсе откажешься от своей задачи, чем хоть метр пройдешь в этом направлении — именно оттуда исходит незримая волна дьявольской злобы, от которой волосы дыбом встают у тебя на голове. Поежившись, ты продолжаешь свой путь на север. Иди на [380](#).

318

Ты решаешь осмотреть остатки массивного очага, возвышающегося в самом темном углу комнаты. Ты направляешься к нему, как вдруг замечаешь едва различимый в полумраке тоненький ручеек пыли, струящийся из небольшого отверстия в потолке. Подтащив поближе колченогий стул, ты осторожно встаешь на него и внимательно осматриваешь этот участок потолка. Тем временем ручеек пыли заметно усиливается, превращаясь в настоящий поток, и ты, в попытке уберечь глаза, вынужден отвернуть лицо в сторону. В то же мгновение

из образовавшегося в потолке широкого отверстия выпадает какой-то тяжелый предмет и с глухим стуком падает на грудь устилающих пол глиняных черепков. Спрыгнув со стула, ты склоняешься над своей находкой.

Полузасыпанный все еще струящейся из отверстия в потолке пылью, на полу лежит сшитый из грубой холстины мешочек, перевязанный засаленным обрывком тонкой бечевки. Распутав веревку дрожащими от нетерпения пальцами, ты застываешь от охватившего твою душу восторга и благодаришь богов за ту счастливую случайность, что позволила тебе сделать столь драгоценную находку. Ибо в грязном, покрытом многолетней пылью мешочке лежат два медальона, являющие собой безупречные образцы чудесного искусства какого-то безымянного ювелира. Оба медальона сделаны из потускневшего от времени зеленоватого металла; в центре одного из них сияет небольшой самоцвет небесно-голубого цвета, окруженный искусно вырезанными изображениями животных и птиц, тогда как кроваво-красный камень второго медальона несколько больше по размеру, а в окружающем его замысловатом орнаменте явственно проступают очертания всевозможного оружия. Что ты предпримешь?

Наденешь голубой медальон.

Иди на [8](#)

Наденешь красный медальон.

Иди на [161](#) Предпочтешь не трогать

медальоны

и поспешно покинешь хижину.

Иди на [278](#)

319

Не дожидаясь окончания схватки, женщина вскакивает на ноги и, прижав к себе ребенка, быстро скрывается среди деревьев. Ты осматриваешь жалкое имущество Разбойников, но не находишь ничего интересного, за исключением 5 золотых монет и небольшого количества мяса, достаточного для двух трапез. Кроме того, ты можешь забрать обратно 2 золотые монеты, которые отдал Главарю бандитов (если, конечно, давал ему что-нибудь). Сделай соответствующие пометки на Игровой Карте и продолжай свой путь на север. Иди на [348](#).



Среди ночи ты просыпаешься от странного пронзительного свиста. Открыв глаза, ты видишь гигантское черное существо, чем-то похожее на летучую мышь, однако отличающееся от всех виденных тобой прежде летучих мышей не только своими исполинскими размерами, но и внешним обликом. Тело существа напоминает тебе человеческое, однако оно очень длинное, тонкое и мускулистое. Голова напрочь лишена волосяного покрова, а острые как бритвы зубы в несколько рядов усеивают широкую беззубую пасть. Четыре клыка заметно больше остальных зубов — они торчат изо рта наподобие длинных слегка изогнутых кинжалов. Однако самое страшное в летящем к тебе существе — это его глаза: большие, круглые и ослепительно белые; незрячие, но в то же время пронзительно острые. В одной покрытой короткой черной шерстью руке существо сжимает длинный, мертвенно поблескивающий в лунном свете нож, и ты понимаешь, что тебе угрожает смертельная опасность, ибо пред тобой ужасный **ПОЖИРАТЕЛЬ ЖИЗНЕЙ** — один из слуг Сукха, бога Смерти.

Если у тебя есть какой-нибудь магический предмет, специально предназначенный для борьбы с подобными созданиями, каждый твой удар будет уменьшать уровень ВЫНОСЛИВОСТИ Пожирателя Жизни не на 2, как в обычной битве, а на 3. Если тебе удастся победить, иди на [249](#).

321

Вновь запустив руку в дупло, ты нащупываешь какой-то предмет, формой напоминающий металлическую чашу. Неожиданно твой палец пронзает острая боль. Вытащив руку из дупла, ты с ужасом видишь большого коричневого скорпиона, своими грозными клешнями вцепившегося в подушечку твоего большого пальца. Если в ходе своего путешествия ты купил пару кожаных перчаток, иди на [448](#). В противном случае иди на [225](#).

322

Всадник прощается с тобой и, вонзив шпоры в бока своего коня, быстро скрывается в том направлении, откуда ты пришел. Нет ни малейшего сомнения, что очень скоро он обнаружит тела убитых тобой Волкопсов, и ты поспешно продолжаешь свой путь на северо-восток. Иди на [437](#).

323

Ты идешь к хижине, как вдруг слышишь окликающий тебя мелодичный женский голос. Осмотревшись, ты видишь его обладательницу — молодую красивую женщину, склонившуюся у цветочной клумбы. Только тут до тебя доходит, что ты пребываешь в своем истинном облике, но женщину это, похоже, абсолютно не заботит. Ты нерешительно подходишь поближе. У женщины короткие темные волосы и ясные сияющие глаза. Должно быть, она уже довольно давно возится в земле — ее нежные тонкие руки и прекрасное лицо покрыты многочисленными потеками грязи. При твоём приближении женщина улыбается, обнажая ровные белые зубы. Однако, присмотревшись к тому, что она делает, ты чувствуешь легкое беспокойство, ибо вместо цветов или семян кустарника она сажает в почву кусочки тщательно размельченных костей!

Женщина приглашает тебя войти в хижину и немного передохнуть, но что-то в ее поведении заставляет тебя насторожиться — сконцентрировавшись, ты ощущаешь исходящую от нее сильную волну коварства, и решаешь быть настороже. Ты вежливо отказываешься от ее приглашения, однако женщина продолжает настаивать.

Что ты предпримешь?

Примешь приглашение.

Иди на [227](#)

Откажешься от приглашения.

Иди на [109](#)

Нападешь на женщину.

Иди на [470](#)

324

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В какую сторону ты побежишь? Если хочешь броситься на восток, иди на [122](#). Если предпочтешь побежать на юг и попытаться обогнуть Пигмеев, иди на [420](#).

325



Ты вытаскиваешь охотничий рог и, поднеся его ко рту, принимаешься громко трубить. Заслышав трубный зов, Кентавр круто поворачивает и начинает стремительно приближаться. Когда вас разделяет не более ста метров, у тебя возникает ощущение, что ты сделал что-то не так. Как бы в подтверждение твоих мыслей Кентавр выхватывает из-за спины лук и, натянув тетиву, пускает в тебя тяжелую длинную стрелу. Испытай удачу. Если тебе повезет, тебе удастся отпрыгнуть в сторону, и стрела, просвистев у твоего уха, унесется прочь. Если не повезет, стрела вонзится тебе прямо в грудь. По счастью, она войдет в твое тело

недостаточно глубоко, и тебе удастся выдернуть ее и, переломив о колено, отшвырнуть прочь. Тем не менее, уменьши уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 3. Кентавр стремительно приближается, и ты готовишься к предстоящей встрече. Иди на [360](#).

326

Осторожно ощупывая почву перед собой, ты медленно продвигаешься вперед. Несмотря на то, что ты с ног до головы перемазался отвратительной болотной тиной, ты шаг за шагом уверенно приближаешься к своей, все еще далекой, цели. Вдруг, погрузив посох в очередную преграждающую тебе дорогу лужу, наполненную какой-то особо густой и вонючей жижой, ты чувствуешь, что на этот раз столкнулся с чем-то не совсем обычным. Наполняющая лужу субстанция не похожа на обыкновенную воду или грязь. Пока ты раздумываешь, что делать, маслянистая поверхность лужи вздувается гигантским пузырем, принимающим очертания гротескной, но от этого не менее кошмарной пародии на человеческую фигуру. Капли грязи отрываются от «рук» и «туловища» чудовища, образуя зловонные лужицы у его слоноподобных «ног». Вне себя от ужаса, ты пятишься назад, благо ужасающий монстр, время от времени издающий какое-то нечленораздельное мычание, по-видимому, не спешит нападать на тебя, оставляя время для раздумий. Итак, что ты предпримешь?

Нападешь на монстра.

Иди на [434](#)

Предпочтешь не связываться с неизвестным, но, по-видимому, грозным соперником, и поспешно уберешься прочь.

Иди на [211](#)

327

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по восточной тропе, но она вдруг резко поворачивает направо и далее следует в южном направлении. Ты решаешь вернуться на развилку, с которой недавно ушел, и повернуть на север. Иди на [45](#).

328

Заметив огромный самоцвет, висящий на шее злого волшебника, ты крепко сжимаешь его в своей когтистой лапе. Резко подавшись назад, ты с легкостью обрываешь цепочку и, отшвырнув амулет в дальний угол комнаты, издаешь победный рев. Однако старый колдун еще не сломлен — с силой, неожиданной для такого тщедушного человека, он сбрасывает тебя со своей груди, и ты, пролетев по воздуху несколько метров, с грохотом врезаешься в стоящий у стены шкаф. Да, ты лишил Гнома его колдовского могущества, однако тебе все равно придется сразиться с ним — на этот раз как с обыкновенным существом из плоти и крови. Поскольку комната все еще затоплена непроглядной темнотой, ты

вынужден принять бой в обличье Тигра:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

КОЛДУН

11

15

Как только тебе удастся снизить уровень ВЫНОСЛИВОСТИ старого Гнома до 3, иди на [67](#).

329

Наконец, деревья остаются далеко позади — прямо перед тобой расстилается необозримая равнина, поросшая высокой сочной травой. Ты продолжаешь свой путь и спустя некоторое время замечаешь цепочку невысоких пологих холмов, поднимающихся из бескрайнего травяного моря в нескольких милях к востоку. Ты понимаешь, что это Лунные Холмы, однако тропинка, по которой ты следуешь, проходит намного западнее. В отдалении ты видишь реку, серебристо поблескивающую под лучами яркого солнца — если ты продолжишь идти в том же самом направлении, то вскоре достигнешь ее берега. Долгий путь через чащобы Чернолесья утомил тебя — если хочешь, можешь немного отдохнуть и съесть 1 порцию провизии. Затем продолжай свой путь на север. Иди на [487](#).

330

Тыходишь к парадной двери башни — массивной плите черного дерева, с которой свисает большой медный колокол. Перед тем, как ударить в колокол, ты можешь захотеть прибегнуть к Дару Перевоплощения и принять облик какого-нибудь существа, в которое умеешь превращаться — в этом случае не забудь отнять 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Взявшись за свисающую до самой земли толстую веревку, ты с силой бьешь в колокол, однако, несмотря на то, что в окружающей тебя лесной тиши звук получается неожиданно громким, никто не отзывается. Ты снова бьешь в колокол, и на этот раз из-за двери раздается чей-то хриплый сердитый голос: «Слышу, слышу! И минуты уже подождать не могут! Иду!». Противно скрипнув на несмазанных петлях, тяжелая дверь медленно приотворяется, и в образовавшуюся щелку на тебя пристально смотрит пара чьих-то глаз. Иди на [98](#).

331

Страхнув с себя последних червей, ты хватаешь мешок в охапку и со все ног пускаешься по ведущей в восточном направлении тропинке.

Лишь оставив логово омерзительных тварей далеко позади, ты осмеливаешься остановиться и осмотреть свою находку. Несмотря на то, что мешок пролежал в воде довольно долгое время, толстая кожа и надежные застёжки предохранили находящиеся в нем предметы от порчи и разрушения. Более того, тебе удастся подтянуть лямки мешка таким образом, что он удобно располагается у тебя за плечами — с этого момента с тебя снимаются все ограничения, касающиеся количества переносимой поклажи. В мешке ты находишь две золо-

тые монеты (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте) и небольшой стеклянный флакон, наполненный кроваво-красной жидкостью. Если хочешь выпить эту жидкость, иди на [126](#). Если предпочтешь не трогать флакон и продолжишь свой путь на восток, иди на [299](#).

332

Ты идешь по тропе, пока не достигаешь очередной развилки, на которой поворачиваешь на север. Иди на [390](#).

333

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Вскоре тропа разветвляется — дальше ты можешь отправиться в трех разных направлениях. Если хочешь пойти по тропе, ведущей на северо-восток между берегом реки и опушкой Чернолесья, иди на [124](#). Если хочешь пойти по южной тропе, что петляет вдоль западной границы чащобы, иди на [217](#). Если решишь повернуть на запад, куда, то и дело теряясь под пышным покровом трав, уводит очень узкая и едва заметная тропа, иди на [5](#).

334

Никогда еще тебе не доводилось бегать так быстро — взлетев вверх по ступенькам, ты выскакиваешь на свежий воздух и с грохотом захлопываешь за собой дверь. И как раз вовремя: не проходит и минуты, как тяжелая дубовая дверь начинает сотрясаться от глухих ударов — то поднявшийся наверх Гуль пытается высадить ее мощными ударами своих бескровных конечностей. Однако дверь не поддается, и постепенно удары стихают. Возблагодарив всех известных тебе богов за чудесное спасение, ты продолжаешь свой путь — сразу за домиком тропинка резко поворачивает направо и далее следует в восточном направлении. Иди на [43](#).

335

Ты вынимаешь камень и сжимаешь его между ладонями. Камень быстро накаляется, и, не в силах удержать его в руках, ты кидаешь его на каменный пол. Ударившись об пол, волшебный камень разбивается на мельчайшие кусочки, и в тот же момент в дальнем углу комнаты появляется злой колдун. Он явно напуган — считавший себя непобедимым чародей не мог даже предположить, что тебе удастся разгадать его дьявольские уловки. Ты решительно направляешься в его сторону, как вдруг пылающее в глиняном кувшине багровое пламя гаснет, и в наступившей темноте ты слышишь злорадный шепот старого Гнома: «А теперь попробуй отыскать меня!» Если ты умеешь перевоплощаться в Тигра, иди на [462](#). В противном случае иди на [284](#).

336

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. По прошествии некоторого времени ты замечаешь, что окружающие тебя деревья постепенно становятся все тоньше, светлее и моложе, а потом и вовсе остаются позади, уступая место буйным зарослям высокой, достающей тебе по пояс травы, по которой легкий ветерок гонит ни на миг не прекращающие свое движение волны. Ты стоишь на краю кажущейся безбрежной равнины; примерно в миле перед тобой ее пересекает поблескивающая в лучах яркого солнца серебристая полоска реки. Присмотревшись, ты видишь темную фигурку, стремительно перемещающуюся с запада на восток. Ты напрягаешь зрение и понимаешь, что это КЕНТАВР. Есть у тебя охотничий рог? Если есть, можешь протрубить в него и тем самым привлечь его внимание (иди на [57](#)). В противном случае, не успеешь ты достигнуть берега реки, как Кентавр уже скроется на востоке, а ты сможешь продолжить свой путь на север (иди на [270](#)).

337

Ты торопливо обыскиваешь тело поверженного врага и находишь 4 золотые монеты — запиши свою находку в соответствующее поле на Игровой Карте. Однако настоящим сокровищем является отнюдь не золото, а небольшая бутылка, наполненная прозрачной как слеза жидкостью. Осторожно отхлебнув маленький глоток, ты чувствуешь, как твое тело наливается живительной силой — прибавь 1 к уровню своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В бутылке содержится драгоценный Эликсир Здоровья — чудесный напиток, который позволит тебе в любое время (но только не во время битвы) восстановить значение своей ВЫНОСЛИВОСТИ до его начального уровня. Кроме того, ты можешь взять что-нибудь из принадлежавшего Эльфу оружия — либо арбалет, либо длинный меч с зазубренным лезвием. Отметь свои находки на Игровой Карте и продолжай путь на юг. Иди на [394](#).

338

Ты осторожно надкусываешь ягоду. Ее вкус просто изумителен — твой рот наполняет сладостный нектар, иссушенное жаждой горло освежает живительная влага, а сам ты чувствуешь необыкновенный прилив сил, бодрости и уверенности в успехе своего предприятия. Тебе несказанно повезло — ты нашел легендарные Ягоды Удачи. Каждая ягода, которую ты съешь, увеличит значение твоей УДАЧЛИВОСТИ на 1, так что ты можешь полностью восстановить ее до начального уровня. Если у тебя есть кожаный мешочек, ты можешь взять с собой четыре ягоды и по мере необходимости съедать их. Обрадованный своей находкой, ты продолжаешь путь на восток. Иди на [226](#).

339

Ты протягиваешь свой мешок главарю Орков. Довольно зарычав, он выхватывает мешок у тебя из рук и, что-то буркнув своим товарищам, быстро скрывается в придорожных зарослях. Вычеркни с Игровой Карты все накопленное за время твоих странствий снаряжение и продолжай свой путь на север. Иди на [237](#).

340

Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Приняв облик Гнома, тыходишь к берегу озера. Твое внезапное появление сперва слегка пугает Фей, но вскоре они успокаиваются и дружелюбно приветствуют тебя. Обе Феи облачены в нежно-зеленые свободные одежды. Судя по выражению их лиц, это чрезвычайно приветливые создания, и тебе нечего ожидать от них какого-нибудь подвоха. Не исключено, что их благодушие распространяется исключительно на Гномов, и в этом случае ты можешь поздравить себя с правильно выбранным решением. Разговорившись с Феями, ты вежливо интересуешься, чем это они занимаются. Феи объясняют тебе, что упражняются в специальной Рыбьей Песне, придуманной для общения с разнообразными водяными созданиями. Достаточно опытный певец с помощью этой песни может не только научить рыб понимать его мысли, но и (если, конечно, рыба настроена дружелюбно) заставить их выполнять различные простые задания. Феи приглашают тебя присоединиться к их пению. Есть у тебя деревянный свисток? Если есть, иди на [397](#). Если нет, иди на [201](#).

341

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь вдоль края ущелья до тех пор, пока твой путь не преграждает монолитная скала — дальше дороги нет! Проклиная свою невезучесть, ты поворачиваешь и отправляешься в противоположном направлении. Иди на [9](#).

342

Ты принимаешь облик Гнома — отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ — и хладнокровно дожидаясь, появления того, кто приближается к тебе по тропинке. Ждать приходится недолго — стук копыт раздается все ближе и ближе, и вот, поднимая фонтанчики пыли, из-за поворота вылетает сидящий на белоснежном коне всадник, закутанный в длинный темный плащ. При виде тебя он резко осаживает своего скакуна и останавливается. Лицо его закрывает темная маска, лишь глаза холодно поблескивают в узких прорезях. В этих глазах нет ни злости, ни ненависти, и тем не менее сильнейшая аура лютой кровожадности и беспощадности, волнами исходящая от его закутанного в мантию тела, заставляет тебя нервно поежиться. «Приветствую тебя, Гном, — произносит он

трубным голосом. — Не часто нынче встретишь представителей твоего племени в этих краях. Кстати, не видел ли ты моих гончих? Они побежали куда-то сюда». Ты отвечаешь ему, что совсем недавно повстречал его собак — преследуя какого-то зверька, они стрелой пронеслись мимо тебя и скрылись в траве. Неожиданно всадник наклоняется вперед и, вперив в твое лицо пронзительный взгляд, спрашивает: «Из какой деревни ты пришел?».

Что ты ответишь ему?

Из Болотища.

Иди на [411](#)

Из Каменного Моста.

Иди на [187](#)

343

Отвратительная жижа медленно расплзается по твоему телу, сковывая движения и не позволяя конечностям свободно гнуться. По мере того, как жидкость застывает, она все сильнее стягивает кожу, и все твое тело пронзают мириады крошечных иголок боли. Когда грязь окончательно засохнет, ты сможешь очистить ее, однако все равно отними 1 от уровня своего ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ. Смотри на твое перекошенное от ярости и боли лицо, Ярост вылезает из своего кресла и, приплясывая от охватившего его восторга, разражается довольным хохотом — он просто захлебывается от переполняющего его восторга. «Ну, а чего ты ожидал от купания в Тормозящей Грязи?» — визжит он. Что ты предпримешь? Если хочешь напасть на Лепрекона, иди на [459](#). Если, осознав комизм ситуации, присоединишься к его смеху, иди на [385](#).

344

Валун настолько огромен, что нечего и думать справиться с ним голыми руками. Есть у тебя Летательный Порошок? Если есть, иди на [27](#). Если нет, то после нескольких безрезультатных попыток хотя бы сдвинуть камень, ты сдаешься и признаешь свое поражение. Иди на [289](#).

345

В какой части Аллансии ты находишься?

В окрестностях Болотища.

Иди на [395](#)

В Чернолесье, к югу от Лесной Реки.

Иди на [480](#)

В Чернолесье, к северу от Лесной Реки. Иди на [69](#)

В Лунных Холмах.

Иди на [435](#)

В каком-либо ином месте.

Иди на [230](#)

346

Как только бездыханное тело второго Орка падает к твоим ногам, ты чувствуешь, что силы окончательно оставляют тебя. Отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты все еще жив, ты понимаешь, что не в силах пошевелить

351

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Тропинка резко поворачивает налево и далее следует в западном направлении. Ты идешь по ней до тех пор, пока не упираешься в развилку, от которой на север и на юг отходят две узкие тропинки. Ты решительно поворачиваешь на север, но не успеваешь пройти и ста метров, как снова оказываешься на распутье. Куда ты пойдешь теперь: на север (иди на [390](#)) или на запад (иди на [59](#))?

352

Справившись с атакующими их Гномами, Большеног и Гиллибран приходят к тебе на помощь.

Перед началом каждого раунда определи, на кого из вас Рунмабур нацелит свой удар. Для этого брось одну кость. Если выпадет 1 или 2, он будет атаковать тебя, если 3 или 4 — Большенога, а если 5 или 6, то Гиллибрана. Схватка с этим противником будет протекать обычным путем — отними 2 от уровня ВЫНОСЛИВОСТИ того из вас, сила удара которого будет меньше. От оставшихся двоих Рунмабур сможет лишь защищаться. Определи силу ударов каждого из троих. Если сила удара Рунмабура будет больше силы удара каждого из его оппонентов, он успешно парирует их удары — ранить их он не может. Однако если сила его удара будет меньше, значит удар его противника достиг цели — уменьши уровень ВЫНОСЛИВОСТИ Рунмабура на 2.

Как только уровень ВЫНОСЛИВОСТИ Большенога или Гиллибрана станет меньше 3, они прекратят сражение, и каждый удар Рунмабура, направленный на любого из этих Гномов, теперь будет обращен на тебя.

Теперь продолжай схватку с предводителем Гномов Болотища (ВЫНОСЛИВОСТЬ всех ее участников должна быть взята из предыдущей части битвы):

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

РУНМАБУР	13	См. пред. раздел.
БОЛЬШЕНОГ	9	См. пред. раздел.
ГИЛЛИБРАН	7	См. пред. раздел.

Если тебе удастся убить Рунмабура, иди на [277](#).



Вооруженные огромными каменными топорами, Обитатели Холмов будут атаковать тебя по очереди:

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый ОБИТАТЕЛЬ ХОЛМОВ	7	5
Второй ОБИТАТЕЛЬ ХОЛМОВ	6	6

Если тебе удастся победить, иди на [492](#). Как только ты убьешь своего первого противника, ты можешь отступить — получай еще один удар в спину и иди на [188](#).

354

Вспомнив совет Большенога, ты вытаскиваешь слепок человеческой руки (если у тебя есть несколько слепков, решай сам, каким воспользоваться) и, помахав им перед Гремлинами, с силой швыряешь его в туннель у себя за спиной. Яростно толкаясь и отпихивая друг друга, Гремлины неудержимой лавиной проносятся мимо тебя и вскоре скрываются в темноте. Решив не дожидаться их возвращения, ты продолжаешь свой путь. Иди на [463](#).

355

Женщина быстро приближается — не проходит и минуты, как ты понимаешь, что перед тобой ГНОМИХА. Судя по ее тяжелому, со свистом вырывающемуся из груди дыханию, все это время она бежала, и теперь довольно-таки сильно утомлена. Однако, едва бросив на тебя взгляд, она издает кровожадный боевой клич и, выхватив из заплечного мешка обоюдоострый топор, бросается в битву:

МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ	
ГНОМИХА	6	3

Если тебе удастся победить, иди на [34](#).

356

Какой предмет ты попробуешь использовать против злого колдуна?

Повязку Правды. Иди на [190](#)

Амулет с бледно-зеленым камнем. Иди на [438](#)

Веревочный пояс, украшенный
зелеными самоцветами. Иди на [104](#)

Если у тебя нет ни одного из вышеперечисленных предметов, ты можешь либо атаковать Аррагона (иди на [404](#)), либо согласиться заплатить требуемую дань (иди на [26](#)).



Ты благополучно выбираешься обратно на тропу и вскоре находишь уютное место для ночлега. Однако перед твоими глазами постоянно стоит картина танцующих мужчин и женщин, и твой сон очень беспокоен. Наконец, проснувшись поутру, ты продолжаешь свой путь. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, прибавь 4 к уровню своей ВЫНОСЛИВОСТИ и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

Не успеваешь ты переступить порог хижины, как тебя охватывает всепоглощающее чувство ледящего душу страха. Комната погружена в полутьму — единственным источником света является стоящая на полу большая глиняная ваза, из которой вырываются языки багрового пламени. Призрачный свет мерцает на поверхностях таинственных предметов, которыми сплошь уставлен черный каменный пол, и отбрасывает неровные тени на зловещую коллекцию

останков различных животных — черепов, костей, расчлененных конечностей и зубов, что в строгом порядке разложена на огромном деревянном столе. Ты можешь поклясться, что среди этих ужасных трофеев богопротивного искусства злого колдуна ты можешь различить голову старого Перевоплощающегося — его черепная коробка вскрыта мощным ударом какого-то неведомого колдовского оружия. Стены задрапированы тканями гобеленами, сплошь расписанными мистическими символами и рисунками. Полки возвышающегося в дальнем углу шкафа уставлены разноцветными банками и покрытыми вековой пылью бутылками. Около шкафа стоит сам хозяин дома — при твоём появлении от откладывает в сторону стеклянный флакон, который до этого пристально рассматривал на свет, и медленно поворачивает к тебе свое лицо.

Ты можешь поклясться, что такого старого Гнома тебе еще не доводилось встречать — его лицо, иссеченное глубокими морщинами и покрытое безобразными шишковатыми наростами, напоминает кору тысячелетнего дуба, тонкие скрюченные пальцы — когти хищной птицы. Его немощная фигура облачена в бесформенную робу, сшитую из какого-то тяжелого темно-пурпурного материала, слегка поблескивающего в заливающим хижину багровом свете. Если бы не пылающие адской злобой глаза, ты никогда бы не подумал, что этот тщедушный человек может причинить тебе хотя бы малейший вред, но тут Витаи начинает говорить, и ты чувствуешь, как смертным холодом наливается твое сердце. Вперив в тебя огненный взгляд, черный колдун глухо молвит: «Я знаю тебя. Ты не Гном! Ты один из этих ненавистных морфеусов, не так ли?». Он замолкает, и ты чувствуешь, как его мысленный взор, преисполненный адской ненависти и коварства, раскаленным шилом вкручивается тебе в голову. «Ага, так ты собираешься убить нашего короля, — продолжает колдун. — Тут ты допустил одну небольшую ошибку — не надо было приходить сюда!» С этими словами он простирает в твою сторону иссохшую правую руку и принимается бормотать что-то нечленораздельное. В то же мгновение твое тело начинает сотрясать сильнейшая дрожь, желудок пронзает нечеловеческая боль, и, схватившись руками за живот, ты падаешь на пол... Все меркнет у тебя перед глазами, голова наливается чудовищной болью, и ты начинаешь проваливаться в небытие. Если ты знаешь, как создавать Заградительный Барьер против колдовских чар, самое время воспользоваться своим умением. В противном случае...

Твое приключение подошло к страшному концу.

359

Ты идешь по северной тропинке — Чернолесье встает перед тобой темной громадой обомшелых, покрытых лишайником стволов. Вдруг ты слышишь какое-то слабое похрустывание под ногами. Посмотрев вниз, ты понимаешь, что вся тропинка буквально устлана сухими скелетиками каких-то мелких зверушек — как будто сам лес предупреждает тебя о неминуемой смерти, поджидая каждого, кто посмеет вступить в его колдовские дебри. Однако тебя не так-то легко испугать — насвистывая себе под нос, ты продолжаешь свой путь по тропе, что исчезает в затопляющей лес зыбкой мгле.

Деревья — впрямь и вкривь, стройные и корявые, гладкие и шишковатые, суковатые и ветвистые — нависают над тобой все выше, темнее и гуще. У самой земли клубится молочно-белый туман, застилая тебе взор и не позволяя видеть дальше, чем на несколько шагов. Вокруг стоит глухая тишь — ветви словно замерли, ниоткуда ни шелеста; иногда по неподвижной листве перекатывается и шлепается вниз набрякшая капля. Затхлый воздух насыщен влагой, деревья стискивают тебя с обеих сторон и заслоняют путь. Каждый шаг дается с трудом, ноги утопают в грудах прелых листьев, запинаются за скрытые корни, и в глухой тишине стук этот больно отдается в ушах. Впереди стволы смыкаются все плотнее и плотнее. Ты делаешь глубокий вдох и с удовольствием ощущаешь влажный холодный воздух у себя на губах. Ты не можешь понять, почему люди прозвали этот лес «Проклятым» — для тебя, представителя племени Перевоплощающихся, это родной дом, в который ты всегда рад вернуться.

Наконец, тропинка выводит тебя на распутье. Ты можешь пойти на восток (иди на [87](#)) или на запад (иди на [290](#)).

360

Кентавр решительно бросается в бой. Поскольку он возвышается над тобой более чем на полтора метра, тебе предстоит весьма непростая схватка:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

КЕНТАВР 11 11

Если тебе удастся победить, иди на [270](#).

361

Ты находишься в своем истинном обличье? Если да, то испытай удачу. Если тебе повезет, тебе удастся благополучно проскользнуть мимо стражника и скрыться в заливающей болота крошечной тьме (иди на [199](#)). Если нет, то стражник успеет захлопнуть у тебя перед носом ворота, и тебе не останется ничего другого, как сразиться с ним (иди на [15](#)). В том случае, если ты до сих пор находишься в облике крысы, Гном не заметит тебя — беспрепятственно прошмыгнув у него между ног, ты оказываешься на свободе! Иди на [199](#).

362

Тебе удастся вытащить нож, и несколькими сильными ударами ты перерубаешь опутавшие тебя усики. Вскочив на ноги, ты опрометью кидаешься в северном направлении. Твое лицо горит огнем, и ты вынужден держать глаза плотно закрытыми — отними 6 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Наконец, когда ты считаешь, что уже отбежал на достаточно безопасное расстояние, ты останавливаешься и с трудом переводишь дух. Есть у тебя бутылка с водой? Если есть, иди на [33](#). Если нет, иди на [112](#).

363

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой карте. Ты идешь на восток, все дальше и дальше углубляясь в пустынный лабиринт простирающихся до самого горизонта Лунных Холмов. Вокруг нет ничего интересного, и ты уже начинаешь подумывать, не даром ли тратишь время, занимаясь бесплодными и бесперспективными поисками, как вдруг замечаешь вход в пещеру, таинственно чернеющий в склоне соседнего холма. Вокруг разбросаны полустгнившие и испускающие неопишное зловоние останки различных — в основном, крупных — животных. Осторожно подойдя ко входу в пещеру, ты заглядываешь внутрь, однако там царит непроницаемая темнота. Если хочешь войти в пещеру, иди на [282](#). Если решишь, что это может быть слишком опасно, возвращайся на опушку Чернолесья (иди на [440](#)).

364

Тыходишь к воротам Болотища, как вдруг из тени, держа наперевес длинное копьё, выступает облаченный в кожаные доспехи Стражник. При виде тебя он расплывается в широкой улыбке. «Приветствую тебя, друг Гномов! — восклицает он. — Обитатели Болотища всегда рады тебе!» Взмахом копьё он позволяет тебе пройти в ворота. Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и иди на [486](#).

365

С тобой происходит что-то странное — тебя бросает то в жар, то в холод, а тело сотрясает сильная дрожь, которую ты, несмотря на все старания, не можешь унять. Должно быть, слюна убитого тобой Волколака содержала какое-то токсичное вещество. Затем ты с ужасом замечаешь, что твое тело начинает самопроизвольно менять форму: удлиняются и заостряются ногти, превращаясь в некоторое подобие когтей, на груди, спине и даже на ладонях начинают пробиваться густые жесткие волосы. Ты понимаешь, что неумолимо превращаешься в Волколака! Сконцентрировавшись, тебе удастся вернуться в свой истинный облик, хотя это и стоит тебе двух пунктов ВЫНОСЛИВОСТИ. Отныне тебе постоянно придется прилагать определенные усилия, чтобы оставаться в своем настоящем теле. Если у тебя есть какие-нибудь Целебные Травы или Эликсир Здоровья, ты можешь принять их прямо сейчас и мгновенно нейтрализовать действие яда. В противном случае, до тех пор пока ты не найдешь вышеуказанные снадобья, каждый час уменьшай уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 2!

Теперь продолжай свой путь на север. Иди на [221](#).

366

На мощных шеях обоих Волкопсов виднеются тонкие металлические цепочки — судя по всему, убитые тобой звери были чьими-то домашними животными или сторожевыми собаками. Решив про себя во что бы то ни стало избежать встречи с этим таинственным «кем-то», ты продолжаешь свой путь на северо-запад. Если хочешь, можешь взять ошейник одного из Волкопсов с собой (в этом случае не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте). Иди на [238](#).

367

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Отдохнув, ты собираешь свои пожитки и продолжаешь свой путь на восток. Иди на [425](#).

368

Твои ноги подкашиваются, и ты без сил опускаешься на землю — то яд, растекаясь по твоим венам, начинает оказывать свое губительное воздействие. У тебя на лбу выступает горячий пот; ты чувствуешь, что все твои внутренности охвачены испепеляющим пламенем. Ты пытаешься вытереть заливающий глаза пот, но ты настолько слаб, что даже не можешь поднять руку. Неизвестно, каким ядом пропитали Пигмеи свои отравленные иглы, но то, что он может свалить даже слона, не вызывает у тебя ни малейших сомнений. Тебе не остается ничего иного, кроме как вытянуться на траве и, по мере сил борясь с мучительными конвульсиями, ждать, когда организм сам справится с попавшей в кровь отравой. Несмотря на то, что люди племени Перевоплощающихся гораздо лучше приспособлены к борьбе с различными природными ядами, проходит довольно много времени, пока ты вновь не ощущаешь в себе силы подняться на все еще подгибающиеся ноги. Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте и отними 6 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты все еще жив, то быстрее продолжай свой путь на восток по направлению к Чернолесью. Иди на [205](#).

369

Ты благодаришь Большенога за вкусную еду, и собираешься продолжить свой путь. Гном решительно заявляет, что проводит тебя до ворот — по-видимому, он все-таки не желает, чтобы представитель племени Перевоплощающихся свободно разгуливал по его родной деревне. Как только ты выходишь за ворота, он возвращается в свою хижину. Иди на [143](#).

370

Обыскав поверженных врагов, ты находишь 12 золотых монет и кожаный ремешок, который при желании можешь взять с собой. Кроме того, ты обнаруживаешь вяленое мясо, сыр и тыквенную бутылку, полную прокисшего вина — запас вполне достаточный, чтобы обеспечить тебя провизией как минимум на две трапезы. Если хочешь, можешь отдохнуть и перекусить прямо здесь. В противном случае забирай найденную снедь с собой (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте) и отправляйся дальше на восток по направлению к приближающемуся с каждой минутой Чернолесью. Иди на [490](#).

371

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе до тех пор, пока не приближаешься к очередной развилке, на которой, размышляя, какой путь избрать, в задумчивости стоит высокий стройный ЛЕСНОЙ ЭЛЬФ. В руке он сжимает длинный упругий лук, однако висящий у него на плече колчан пуст. Эльф смотрит в другую сторону и, по-видимому, не подозревает о твоём присутствии.

Что ты предпримешь?
Прибегнув к ДАРУ
ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ,
примешь облик Гнома
и подойдешь к Эльфу.
Нападешь на него.

Иди на [83](#)
Иди на [266](#)

372

Вспомнив о найденном свитке пергамента, ты вытаскиваешь его из-за пазухи и бережно разворачиваешь на коленях. Пожелтевший от времени и сырости лист покрыт старинными гномьими рунами. Содержание тебе непонятно. Правда, за долгие годы, проведенные в обществе гномов, ты немного научился их письменности и теперь можешь сложить слово «Орел». Не исключено, что в какой-то момент твоего путешествия тебя спросят об этом пергаменте. Если это произойдет, отними от номера раздела, на котором ты будешь в этот момент находиться, 50 и иди на раздел, номер которого тебе укажет получившееся число. Покончив с едой, ты поднимаешься на ноги и продолжаешь свой путь на восток. Иди на [80](#).

373

Ты надеваешь шлем на голову, и в ту же секунду твой мозг буквально пронзает сильнейшее ощущение всезнания. Ты подобрал Шлем Сокрытых Мыслей, который позволит тебе с достаточной степенью уверенности предсказывать, как твои будущие враги поведут себя во время боя. Пока чудесный шлем находит-

ся у тебя на голове, увеличивай силу каждого своего удара на 1, однако помни, что воспользоваться волшебным шлемом ты можешь, лишь находясь в облике Гнома, Эльфа или Человека. Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и, сделав соответствующую пометку на Игровой Карте, возвращайся на перекресток у восточной опушки Чернолесья. Иди на [440](#).

374

Перевоплощающийся с пренебрежением окидывает взглядом твой заплечный мешок и говорит: «Ты идешь не по тому пути, брат! Люди и гномы — наши злейшие враги, а ты, видать, слишком долго прожил среди них. Брось это барахло и следуй за мной — я покажу тебе, что такое настоящая жизнь!».

Заслышав звуки его голоса, ты чувствуешь, как тебя охватывает сильнейшее искушение: отбросить все заботы и тревоги, снова жить на воле со своим родным народом — не о том ли ты мечтал все эти годы?! Однако в этом случае ты останешься не отомщенным, и Король Рунмабур, сам того не подозревая, одержит над тобой окончательную победу! Ты пытаешься объяснить это Перевоплощающемуся, но он лишь отмахивается от твоих аргументов. Ты умоляешь его понять тебя — подумав минуту, он говорит: «Ты больше не один из нас! Теперь ты один из наших врагов!». Внезапно его тело начинает претерпевать чудовищные метаморфозы — должно быть, та же самая ужасная картина представала перед глазами твоих собственных жертв за несколько секунд до того, как ты, изменив форму, напал на них. Как только преобразование завершается, Перевоплощающийся решительно прыгает вперед, и ты понимаешь, что он собирается убить тебя. Брось одну кость и определи, облик какого чудовища он принял:

Выпавшее

число МАСТ. ВЫНОСЛ.

КЕНТАВР	1	11	12	
МАНТИКОР	2	13	18	
ЧЕРНЫЙ ДЕМОН		3	12	13
ГИГАНТСКИЙ ПАУК		4	14	10
САБЛЕЗУБЫЙ ТИГР	5	10	14	
ЗОЛОТОЙ ДРАКОН		6	16	24

Если тебе удастся победить в этой смертельной схватке, учти, что ты не можешь впитать жизненную эссенцию существа, в которого превратился Перевоплощающийся, поскольку оно является лишь одной из форм твоего убитого соперника. Иди на [262](#).

375

Обыскав поверженного Эльфа, ты обнаруживаешь золотой медальон, в центре которого сверкает бледно-зеленый самоцвет, и 4 золотые монеты. Если хочешь, можешь прихватить с собой и эльфийский лук. Теперь продолжай свой путь, предварительно решив, в какую сторону повернуть: на запад (иди на [206](#)), север (иди на [43](#)) или восток (иди на [380](#)).

376

Ты находишься на Т-образном перекрестке. В какую сторону ты хочешь пойти?

На север.

Иди на [333](#)

На юг.

Иди на [428](#)

На запад (по дороге, которая в конце концов приведет тебя обратно в Болотище).

Иди на [181](#)

377

Смерть вождя приводит Обитателей Холмов в дикую ярость — кажется, еще мгновение — и они всей толпой набросятся на тебя, как вдруг с вершины нависающей над поселением скалы раздается громкий крик. Подняв голову, ты видишь высокую человеческую фигуру, четко вырисовывающуюся на фоне бледно-голубого неба. Человек облачен в стальные доспехи, в правой руке он сжимает огромный боевой топор. Ловко спрыгнув со скалы, воин подбегает к тебе и говорит: «Позволь помочь тебе, друг. Я вижу, ты попал в изрядную переделку, и численное превосходство явно не на твоей стороне». Ты киваешь в знак согласия и, встав спиной к спине с таинственным незнакомцем, готовишься отразить первую атаку Обитателей Холмов.

Дикари атакуют вас парами. Сперва сразись с первой парой; если тебе удастся справиться с ней, то переходи ко второй. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свой удар. Атакуй выбранного тобой Обитателя Холмов, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, уменьши уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 2, и наоборот. Затем определи силу своего удара по другому дикарю, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Обитателя Холмов окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первая пара: ОБИТАТЕЛЬ ХОЛМОВ А 5 5

ОБИТАТЕЛЬ ХОЛМОВ Б 6 4

Вторая пара: ОБИТАТЕЛЬ ХОЛМОВ А 4 6

ОБИТАТЕЛЬ ХОЛМОВ Б 5 6

Если тебе удастся справиться со всеми четырьмя Обитателями Холмов, иди на [125](#).

378

Бросив на Лепрекона настороженный взгляд, ты отхлебываешь голубой жидкости. Она немного сладковата на вкус и, в общем, напоминает обычную воду. Как только ты проглатываешь жидкость, Ярот говорит: «Это Эликсир Несгибаемой Воли. Отныне ни одно существо, насколько могущественно оно бы ни было, не сможет подчинить себе твою волю и контролировать твои поступки. Это замечательный напиток — я его сам придумал!». Он начинает похохотывать, а ты выходишь из хижины и, вернувшись на тропинку, продолжаешь свой путь на север. Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и иди на [429](#).

379

Ты осторожно ступаешь на первый булыжник и с облегчением убеждаешься, что он образует достаточно надежную опору для твоих ног. Несмотря на то, что камень изрядно обточен постоянным потоком струящейся по нему ледяной воды, на его поверхности сохранилось достаточно углублений и неровностей, обеспечивающих более-менее плотное сцепление с огрубевшими ступнями твоих босых ног. Ты уверенно прыгаешь с булыжника на булыжник и уже достигаешь центра реки, как вдруг случается непредвиденное. В затопляющем просторы болот неверном лунном свете глазомер предательски изменяет тебе, и ты чувствуешь, что вот-вот потеряешь равновесие. Есть у тебя дорожный посох? Если есть, иди на [214](#). Если нет, иди на [102](#).

380

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропинке до тех пор, пока она не выводит тебя на очередной перекресток. Южная тропа ведет обратно в лес, так что ты отбрасываешь эту возможность. Таким образом, ты можешь продолжить свой путь на запад (иди на [371](#)), на восток (иди на [443](#)) или же на север (иди на [213](#)).

381

Гном берет в руки твой дорожный посох, и в ту же секунду ты вспоминаешь, что взял его у стражника, стоявшего на посту в ночь твоего побега. Если ты убил того стражника, иди на [445](#). Если стражник сам отдал тебе посох, иди на [193](#).

382

Нож Охотника сломался во время битвы, и ты, к сожалению, не сможешь воспользоваться им. Тем не менее, порывшись в его заплечном мешке, ты обнаруживаешь 12 золотых монет, а также хлеб и фрукты в количестве, достаточном для одной трапезы. Кроме того, в уши Охотника вдеты две золотые серьги, ка-

ждая из которых стоит 1 золотую монету. Сделай соответствующие пометки на Игровой Карте и продолжай свой путь на север. Иди на [73](#).

383

Ты достаешь череп и поднимаешь его высоко над головой. В ту же секунду вокруг раздаются тоненькие крики ужаса, воздух наполняется шелестом бесчисленных крыльев, что-то легкое и невесомое задевает тебя по лицу, а затем все смолкает. Сперва ты решаешь, что коварные Кинермиты, кем бы они ни были, пустились на очередную хитрость, однако минута проходит за минутой, но все остается спокойно, и ты понимаешь, что они действительно убрались восвояси. Положив череп обратно в заплечный мешок, ты продолжаешь свой путь на север. Иди на [269](#).

384

Сильным ударом ноги ты отбрасываешь череп далеко в сторону — несколько раз перевернувшись в воздухе, он с приглушенным всплеском падает в центр большой лужи. В тот же момент поверхность воды превращается в кипящую и извивающуюся кашу от кишачих в ней отвратительных созданий. Схватив в охапку мешок, ты со все ног пускаешься по ведущей в восточном направлении тропинке.

Лишь оставив логово омерзительных червей далеко позади, ты осмеливаешься остановиться и осмотреть свою находку. Несмотря на то, что мешок пролежал в воде довольно долгое время, толстая кожа и надежные застёжки предохранили находящиеся в нем предметы от порчи и разрушения. Более того, тебе удастся подтянуть лямки мешка так, чтобы он удобно располагался у тебя за плечами — с этого момента с тебя снимаются все ограничения, касающиеся количества переносимой поклажи. В мешке ты находишь две золотые монеты (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте) и небольшой стеклянный фиал, наполненный кроваво-красной жидкостью. Если хочешь выпить эту жидкость, иди на [126](#). Если предпочтешь не трогать фиал и продолжишь свой путь на восток, иди на [299](#).

385

Едва ты начинаешь смеяться, как понимаешь, что буйное веселье Лепрекона ужасно заразительно — вы буквально катаетесь по полу от раздражающего вас хохота. Наконец, полностью обессиленные, вы поднимаетесь на ноги и, все еще хихикая, смотрите друг на друга. «Вот это, я понимаю, настоящий мужик, — говорит Ярот. — На, теперь выпей вот это!» С этими словами он подает тебе бутылочку, полную голубой жидкости. Если хочешь рискнуть и выпить эту жидкость, иди на [378](#). Если откажешься пить и, выйдя из хижины, продолжишь свой путь, иди на [429](#).

386

Отними 4 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** и иди на [355](#).

387

Понимая, что тебе не удастся справиться с таким количеством ядовитых насекомых, ты принимаешь единственно верное решение — достав Летательный Пояс, надеваешь его на себя и в то же мгновение, поднявшись на несколько метров над травой, оказываешься вне досягаемости Гигантских Муравьев. Некоторое время ты летишь на север, пока муравьиная армия полностью не скрывается из виду, а затем приземляешься и продолжаешь свой путь по направлению к реке. Иди на [293](#).

388

Среди ночи ты просыпаешься от звуков чьей-то тяжелой поступи. Вскочив на ноги, ты готовишься к битве с бродячим существом. Брось одну кость — выпавшее число покажет, какое чудовище нарушило твой ночной покой:

Выпавшее

число	МАСТ.	ВЫНОСЛ.		
ЧЕЛОВЕКО-ЯЩЕРИЦА	1	8	8	
ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ	2	7	6	
ГИГАНТСКАЯ ЗМЕЯ	3		8	14
БОЛОТНЫЙ ПОПРЫГУН	4	4	5	
УГОРЬ-ВАМПИР	5	5	4	
ГОБЛИН	6	6	7	

Если тебе удастся справиться со своим противником, иди на [291](#).



Вспомнив о найденном свитке пергамента, ты вытаскиваешь его из-за пазухи и бережно разворачиваешь на коленях. Пожелтевший от времени и сырости лист покрыт старинными гномьими рунами. Содержание тебе непонятно. Правда, за долгие годы, проведенные в обществе гномов, ты немного научился их письменности и теперь можешь сложить слово «Орел». Не исключено, что в какой-то момент твоего путешествия тебя спросят об этом пергаменте. Если это произойдет, отними от номера раздела, на котором ты будешь в этот момент находиться, 50 и иди на раздел, номер которого тебе укажет получившееся число. Покончив с едой, ты собираешь жалкие остатки своего имущества и, рассыпав их по карманам, продолжаешь свой путь на восток — по северному берегу реки в направлении Чернолесья. Иди на [350](#).

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. По мере продвижения на север ты замечаешь, что солнечный свет все чаще начинает пробиваться сквозь смыкающиеся у тебя над головой кроны вековых деревьев. Вскоре деревья остаются позади, их сменяет густой кустарник, а тропинка, по которой ты следуешь, скрывается в буйных зарослях высокой травы. Несмотря на то, что главная чаща Черноголесья, судя по всему, пройдена, кругом продолжает царить призрачный полумрак.

Ты продолжаешь свой путь по траве, как вдруг чувствуешь, как что-то холодное и шершавое вскользь коснулось твоей ноги. Ты опускаешь взор и с ужасом видишь ГИГАНТСКУЮ ЗМЕЮ, пытающуюся оплести твои лодыжки своими смертоносными кольцами. По самым скромным подсчетам ее длина не менее 20 метров! Тебе ничего не остается, как готовиться к решительной схватке, в ходе которой Змея будет пытаться обвить тебя своим мускулистым упругим телом. Если ей удастся победить в двух раундах битвы, — значит, ее попытки увенчались успехом — иди на [186](#).

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ГИГАНТСКАЯ ЗМЕЯ

8

13

Если тебе удастся справиться с Гигантской Змеей, иди на [468](#).

Запустив руку в дупло, ты шарить по его дну до тех пор, пока твои пальцы не нащупывают два каких-то предмета. Ухватив один из них, ты вытаскиваешь руку и с радостью видишь, что нашел богато украшенный кинжал. Ты сжимаешь его в кулаке и, подняв высоко над головой, понимаешь, что тебе досталось поистине грозное оружие. Ты нашел Обманный Кинжал, на котором лежат магические чары, призванные вводить в заблуждение противников его владельца — всякий раз, когда кинжал используют в битвах, он вызывает панику у нападающих, создавая иллюзию сплошной завесы сверкающей стали, непреодолимой стеной вырастающей перед ними. Запомни, что ты сможешь использовать Кинжал только в одной битве, в ходе которой каждый твой удар будет понижать уровень ВЫНОСЛИВОСТИ твоего врага не на 2, а на 3! Кроме того, ты можешь прибегнуть к помощи Кинжала лишь в том случае, если сам пребываешь в своем истинном облике, либо же в облике какого-нибудь человекообразного существа (Гнома, Эльфа или Человека). Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ и думай, что делать дальше. Если хочешь снова засунуть руку в дупло и вытащить оттуда второй предмет, иди на [321](#). В противном случае возвращайся на тропу и продолжай прерванный было путь (иди на [35](#)).

Как только ты открываешь рот, всадник откидывается на спине своего могучего скакуна и разражается громовым хохотом: «Да он еще и говорить умеет! Вот славный будет трофей!». С этими словами он выхватывает из складок своего

плаща холодно поблескивающий меч и, привстав в стременах, бросается в атаку. Иди на [70](#).

393

Ты пробираешься сквозь густой подлесок — крики о помощи звучат все ближе и ближе. Напряженно вглядываясь в окружающие тебя деревья, ты чуть было сам не попадаешь в расставленную ловушку: прямо перед твоими ногами разверзается глубокая яма, на дне которой лежит человек. Заслышав звук твоих шагов, он принимается громко кричать и яростно жестикулировать, однако, увидев твое лицо, резко нагибается, и в следующее мгновение ты видишь толстую оперенную стрелу, летящую тебе прямо в грудь! Испытай удачу. Если тебе повезет, стрела, просвистев в дюйме от твоего плеча, вонзится в ствол стоящего поблизости дерева. Если не повезет, она вопьется тебе в правое предплечье — отними 4 от уровня своей **ВЫНОСЛИВОСТИ**. Проклиная коварного человека, ты возвращаешься на тропинку и продолжаешь свой путь на север. Иди на [285](#).

394

Спустя некоторое время тыходишь к развилке. Тропа, ведущая на запад, вновь приведет тебя к Болотищу, поэтому ты можешь отправиться либо в восточном (иди на [471](#)), либо в северном (иди на [48](#)) направлении.

395

Ночь проходит спокойно, и утром ты просыпаешься бодрым и отдохнувшим. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, восстанови уровень своей **ВЫНОСЛИВОСТИ** до его начального значения и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

396

Достав свисток, ты принимаешься наигрывать мелодию, которой тебя обучили Феи. Проходит минута, другая, и вдруг ты понимаешь, что, как и в прошлый раз, смотришь на мир глазами одной из плавающих в пруду рыб. Однако на этот раз картинка представляется тебе странно искаженной, и после минутного размышления ты понимаешь, что пруд, наверное, содержит не обыкновенную воду, а какую-то неизвестную тебе жидкость. Ты подбираешь с земли небольшой кусок деревяшки и для пробы швыряешь его в воду. Каково же твое изумление, когда он, не успев долететь до поверхности, вспыхивает бесцветным пламенем и в ту же секунду обращается в прах. Ты был прав — в пруду не вода, а концентрированная кислота! К сожалению, ты так и не научился подчинять рыб своей воле — иначе ты приказал бы одной из них достать со дна браслет и принести его тебе. Однако и то хорошо, что ты поостерегся бездумно совать в воду руку! Прибавь 2 к уровню своей **УДАЧЛИВОСТИ** и продолжай свой путь

на восток (иди на [234](#)) или на запад (иди на [477](#)).

397

Ты вынимаешь свисток и показываешь его Феям. Они хлопают в ладоши и вновь принимаются за пение. Вскоре ты подхватываешь немудреный мотив и принимаешься весело насвистывать вместе со своими новыми друзьями. По мере развития мелодии ты начинаешь ощущать на себе ее магическое воздействие — в твоей голове возникает туманный и несколько искаженный образ двух маленьких человечков и приземистого коренастого гнома, стоящих где-то далеко-далеко над тобой. В следующее мгновение ты с изумлением понимаешь, что просто смотришь на мир глазами одной из плавающих в озере рыб, глазеющей на вас сквозь толстую призму воды. Веселое хихиканье одной из Фей выводит тебя из временного замешательства — она сообщает, что хочет заставить рыб плавать по кругу.

Поупражнявшись еще некоторое время, ты чувствуешь себя несколько утомленным. В отличие от Фей ты так и не научился разговаривать с рыбами, однако умение смотреть на мир глазами одного из подводных созданий может пригодиться тебе в будущем — отныне и впредь, пока волшебный свисток находится у тебя, ты можешь по желанию пользоваться своим новоприобретенным умением. Прибавь 1 к уровню своей УДАЧЛИВОСТИ, прощайся с гостеприимными Феями и, вернувшись на тропинку, продолжай свой путь на северо-восток. Иди на [163](#).



Продравшись сквозь колючий кустарник, ты понимаешь, что странное красноватое свечение, привлекшее твое внимание, пробиваясь сквозь тонкую пленку багровой жидкости, идет откуда-то из под земли. Такое впечатление, что жидкость течет прямо из почвы, и, встав на колени, ты опускаешь в нее палец. Жидкость теплая и липкая — в следующую секунду ты с ужасом понимаешь, что перед тобой кровь! Осознав всю кошмарность происходящего, ты вскакиваешь на ноги, как вдруг земля вокруг тебя раздается в стороны, и, обдав тебя комками грязи, на свет вылезает три существа, ужаснее которых тебе еще не доводилось видеть! Обликом своим они напоминают СКЕЛЕТЫ, но таких скелетов тебе еще не приходилось встречать! Из их пылающих яростью призрачно-зеленых глаз струятся потоки крови, костяные пальцы сжимают сверкающие багровым пламенем кривые мечи. Выбравшись на поверхность, Скелеты молча устремляются в твою сторону — тебе не остается ничего другого, как готовиться к схватке не на жизнь, а на смерть. Ты будешь сражаться с ними по очереди. Поскольку

тела Скелетов состоят из одних лишь костей, каждый твой удачный удар будет уменьшать их уровень ВЫНОСЛИВОСТИ не на 2, как при битве с обычными противниками, а только на 1. Однако если у тебя есть деревянная дубина, палица или булава, ты можешь воспользоваться ею, и в этом случае каждый твой удачный удар будет наносить Скелетам обычный урон:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый КРОВАВЫЙ СКЕЛЕТ 8 6

Второй КРОВАВЫЙ СКЕЛЕТ 7 7

Третий КРОВАВЫЙ СКЕЛЕТ 8 7

Если тебе удастся справиться со всеми Скелетами, иди на [455](#).

399

В отчаянии ты пытаешься освободиться от обхвативших тебя огромных рук, но Великан слишком силен! Болотная вода заливает тебе глаза, и по мере того, как силы покидают тебя, твои попытки вырваться становятся все слабее. Наконец, ты понимаешь, что больше не можешь сдерживать дыхание — последнее ощущение, посещающее тебя при этой жизни, это отвратительный вкус болотной жижи, стремительно заполняющей твои легкие. Сегодня Великан сытно пообедает...

На этом твоё приключение окончено!

400

После промозглой сырости Чернолесья пещерный воздух поражает тебя своей сухостью — он едва не скрипит на зубах. Несмотря на это, глинистый пол покрывают многочисленные лужи мутной воды, и каждый твой шаг приглушенным хлюпаньем отражается в низком своде. Стараясь ступать как можно бесшумнее, ты медленно продвигаешься вперед — по словам Большенога в глубинах пещер таится огромная орда Гремлинов, да и Гномы, должно быть, засели где-то неподалеку. Пол туннеля становится все более скользким и начинает медленно понижаться, и вскоре тебе уже приходится прилагать немалые усилия, чтобы попросту не скатиться вниз. Внезапно твоя левая нога проваливается в пустоту. Испытай удачу. Если тебе повезет, тебе удастся сохранить равновесие — иди на [481](#). Если не повезет, иди на [253](#).

401

Теперь, когда змея мертва, ты можешь безбоязненно исследовать ее нору. Если хочешь снова засунуть в нее руку, иди на [175](#). Если, наученный горьким опытом, предпочтешь не рисковать и продолжишь свой путь, иди на [144](#).

402

Не успеваешь ты завершить перевоплощение, как с грохотом обрушиваешься на дно расщелины, и острый сталагмит насквозь пронзает твоё тело. Как только каменное острие с отвратительным хлюпающим звуком входит в твою многотрадальную плоть, ты чувствуешь, как жизненная эссенция медленно покидает твоё изуродованное тело, а на её место приходит мертвая темнота, из которой нет возврата...

На этом твоё приключение окончено!

403

«Красноглаз... Красноглаз... — бормочет старуха. — Нет, не знаю. Никогда раньше о таком не слыхала. Ты уверен, что он здесь живет?» Отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ и думай, что делать дальше. Ты можешь либо войти в одну из окружающих площадь хижин (иди на [228](#)), либо же, решив, что провед в Болотище уже достаточно времени, отправиться в обратный путь. Иди на [271](#).

404

Поняв, что ты собираешься, напасть на него, Аррагон вскакивает на ноги и яростно кричит: «Я же тебя предупреждал! А коль не хочешь слушать, так получай!». С этими словами он выхватывает из складок своей мантии магический жезл и, направив его на тебя, произносит какое-то заклинание. В тот же миг ты с ужасом чувствуешь, как твои ноги наливаются свинцовой тяжестью, и, бросив взгляд вниз, понимаешь, что они превращаются в камень! С каждой секундой твоё тело становится все тверже и тяжелее, а каждое движение дается все с большим трудом. Аррагон превратил тебя в КАМЕННОГО МОНСТРА! С этого момента ты будешь безропотно выполнять каждое его приказание, оберегая злого колдуна от визитов непрошенных гостей...

На этом твоё приключение окончено!

405

Размахивая в воздухе огромным каменным топором и свирепо рыча, вперед выступает самый рослый и сильный дикарь — судя по всему, Предводитель Обитателей Холмов:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ПРЕДВОДИТЕЛЬ ОБИТАТЕЛЕЙ ХОЛМОВ

7

7

Если тебе удастся справиться с ним, иди на [101](#).

406

Ты делаешь шаг в сторону и жестом предлагаешь Гномихе продолжать путь. Поняв, что ты не собираешься препятствовать ей, Гномиха облегченно вздыхает и, свернув на западную тропинку, вскоре скрывается вдаль, тогда как ты размышляешь, в какую сторону отправиться теперь. Иди на [376](#).

407

В какой части Аллансии ты находишься?

В окрестностях Болотища.

Иди на [77](#)

В Чернолесье, к югу от Лесной Реки.

Иди на [301](#)

В Чернолесье, к северу от Лесной Реки. Иди на [146](#)

В Лунных Холмах.

Иди на [320](#)

В каком-либо ином месте.

Иди на [449](#)

408

Ты отдаешь Главарию Разбойников 2 золотые монеты (вычеркни их из списка на Игровой Карте) и уже собираешься продолжить свой путь, как вдруг к тебе подходит второй Бандит. «Знаешь, — говорит он жалостливо, — а ведь у меня тоже есть малыш. Может, и мне дашь пару золотых?» Не успеваешь ты понять, что происходит, как к нему присоединяется третий, а затем и четвертый Разбойник — все они требуют с тебя по 2 золотые монеты. Иными словами, если не хочешь вступать с Бандитами в неравную схватку, тебе придется раскошелиться на 8 золотых монет или на 4 каких-нибудь предмета из списка на Игровой Карте. В том случае, если ты согласишься заплатить Разбойникам требуемую дань, вычеркни соответствующие предметы или золотые монеты из списка на Игровой Карте и продолжай свой путь (иди на [348](#)). Если ты считаешь, что цена слишком велика, тебе не остается ничего другого, как готовиться к отчаянной битве (иди на [497](#)).

409

Она с испугом смотрит на тебя, но затем, убедившись, что ты не собираешься причинять ей вред, слегка успокаивается. Какой облик ты принял при входе в Болотище? Если ты вошел под видом Гнома, иди на [86](#). Если ты выглядишь как Эльф, иди на [133](#).

410

Желтое облачко попадает тебе прямо в лицо, покрывая его крошечными капельками полупрозрачной жидкости. В ту же секунду ты чувствуешь, что все твое лицо как будто охватывает пламя. Хорошо еще, что ты успел зажмуриться и ни единой капли не попало тебе в глаза. Однако с закрытыми глазами ты не

в состоянии уследить за манипуляциями окруживших тебя растений и понимаешь, в какую скверную переделку попал, лишь когда тонкие усики обвиваются вокруг твоих лодыжек и сильный рывок сбивает тебя с ног. Ты чувствуешь, что тебя куда-то тащат волоком, однако жгучая жидкость, все еще покрывающая твое лицо, не позволяет тебе открыть глаза и оглядеться. Есть у тебя длинный зубчатый нож? Если есть, иди на [362](#). Если нет, иди на [287](#).

411

«Тогда ты мой враг!» — восклицает Всадник и, выхватив из складок своей темной мантии холодно поблескивающий меч, бросается в атаку. У тебя нет времени прибегнуть к Дару Перевоплощения, и поэтому тебе придется отражать яростные атаки в облике Гнома. Иди на [70](#).

412

Ты показываешь Охотнику шкуру медведя, и он с восторгом проводит руками по густому темно-коричневому меху. «Великолепно, просто великолепно — бормочет он. — Слушай, я дам тебе за нее 10 золотых монет и несколько полезных советов в придачу». Если ты согласишься на предложение Охотника, иди на [29](#). Если, отклонив заманчивое предложение, предпочтешь оставить шкуру себе, прощайся с Охотником и продолжай свой путь на север. Иди на [73](#).

413

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Чем дальше ты продвигаешься к востоку, тем больше и больше убеждаешься, что южная часть болота гораздо суше северной. Ты внимательно прислушиваешься, и тебе начинает казаться, что с севера долетает едва различимое журчание. Если хочешь продолжать следовать в восточном направлении, иди на [28](#). Если предпочтешь повернуть на север и проверить, что или кто издает этот звук, иди на [260](#).

414

Огненный взгляд страшного Призрака буравит твой мозг — не в силах унять все усиливающуюся дрожь, ты делаешь шаг назад; вдруг все плывет у тебя перед глазами, и, издав сдавленный крик, ты без сознания падаешь на землю...

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Когда сознание вновь возвращается к тебе, ты с облегчением понимаешь, что кошмарный призрак исчез. Поднявшись на подгибающиеся ноги, ты возвращаешься на тропу и, проклиная себя за невезучесть, продолжаешь свой путь на запад. Иди на [176](#).

415

Чувствуя себя настоящим богачом, ты возвращаешься на перекресток у восточной опушки Чернолесья. Иди на [440](#).

416



Желая проверить, кто расставил здесь эту хитроумную ловушку, ты изо всех сил дергаешь за веревку и, издав пронзительный вопль, принимаешься звать на помощь. Не проходит и минуты, как из леса выходит облаченный в высокие сапоги и кожаные штаны рослый человек. Его обнаженный торс покрыт многочисленными шрамами, еще свежий рубец наискось пересекает его лицо. Человек высок и мускулист, и с первого взгляда ты понимаешь, что он больше привык действовать, чем говорить. Через его могучее плечо перекинут объемный кожаный мешок, с широкого пояса свисает длинный, отточенный как бритва нож. Увидев, что его жертва не свисает, беспомощная, с ветви дерева, а как ни в чем не бывало стоит на траве, человек привычным движением выхватывает нож.

Что ты предпримешь?

Нападешь на него.

Попытаешься заговорить с ним.

Иди на [136](#)

Иди на [267](#)

417

Привязав веревку к дереву, ты сбрасываешь ее конец на дно ямы. Человек ловко поднимается вверх и с твоей помощью выбирается на поверхность. Он горячо благодарит тебя, по ходу дела досадливо рассказывая, как его угораздило попасть в такую простую ловушку. Затем он предлагает тебе разделить с ним трапезу, на что ты охотно соглашаешься.

Вы усаживаетесь на ствол поваленного дерева и, беседуя, приступаете к еде, состоящей из хлеба, сыра и сушеных фруктов — прибавь 4 к уровню своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Человек рассказывает, что зарабатывает себе на жизнь, бродя по свету и за известную плату предлагая свой верный меч и добрый лук в услужение разным людям, которым по тем или иным причинам нужен отважный воин. Вот уже некоторое время он скитается по Чернолесью в поисках большой группы Друидов, что недавно произвела большой переполох в окрестностях Кали и Анвила — один из его друзей утверждает, что несколько дней назад видел их здесь. Подкрепившись, ты уже собираешься продолжить свой путь, когда человек дает тебе кольцо, которое, по его словам, наделено магической силой и оберегает своего владельца от действия злых чар. Затем, пожелав тебе долгих лет жизни, человек удаляется в южном направлении. Ты с интересом рассматриваешь кольцо и замечаешь на нем искусное изображение двух переплетающихся змей. Сделай соответствующую пометку на Игровой Карте, возвращайся на тропинку и продолжай свой путь на север. Иди на [285](#).

418

Разделавшись с первым Клешнеруком, ты принимаешь весьма мудрое решение не дожидаться прибытия подкрепления, а побыстрее выбираться на берег — несмотря на весьма незначительные размеры амфибий, их количество настолько велико, что ты осознаешь бесперспективность предстоящей схватки. Вновь очутившись на твердой почве, ты хладнокровно поджидаешь плывущих к тебе Клешнеруков, уверенный, что на земле им уж наверняка не удастся одолеть тебя. Однако, к твоему немалому облегчению, мерзкие твари отказываются от преследования и вскоре скрываются в тени возвышающейся над водой загадочной постройки. Дав себе слово впредь быть осторожнее, ты продолжаешь прерванное было путешествие. Иди на [231](#).

419

Горячая кровь Пса Смерти фонтаном хлещет на сухую лесную почву, расплываясь по ней темно-красной густой лужей. Не успеваешь ты придти в себя после отчаянной схватки, как твоего слуха достигает быстро приближающееся

рычание — остальные Псы возвращаются! На шее поверженного тобой хищника надет украшенный золотыми гвоздями ошейник. Скорее сними его — он стоит 5 золотых монет — и, не дожидаясь возвращения Псов, продолжай свой путь на север. Иди на [472](#).

420

Взяв круто к югу, ты вскоре оставляешь растерявшихся Пигмеев далеко позади. Одно лишь плохо: обходной маршрут оказывается гораздо длиннее, чем ты предполагал — запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Наконец, ты снова возвращаешься на тропу и продолжаешь свой путь на восток. Иди на [205](#).

421

Если хочешь отправиться на поиски взывающего о помощи существа в своем истинном облике, иди на [393](#). Если предпочтешь принять форму Гнома, Эльфа или Человека, иди на [180](#).



К счастью, тебе удастся отпрыгнуть в сторону до того, как проволочная петля затянется вокруг твоей лодыжки. В недоумении от того, кто мог расставить здесь эту коварную западню, ты проходишь в центр комнаты, как вдруг грома грязного тряпья в ее дальнем углу приходит в движение. Не успеваешь ты и глазом моргнуть, как перед тобой вырастает ошестинившаяся когтями, клыками и яростно сверкающими глазами живая стена. Ты имел неосторожность забраться в логово трех ужасных Человеко-Крыс. Отступить уже поздно, и у тебя не остается иного выбора, как сразиться с кошмарными созданиями. Иди на [207](#).

Молния насквозь пронзает твою грудь, и, издав громкий вопль, ты без чувств падаешь на землю. Когда сознание возвращается к тебе, ты понимаешь, что накрепко привязан к вбитым к землю кольям и со всех сторон окружен котлами с кипящим маслом. Ты пытаешься прибегнуть к Дару Перевоплощения и, приняв форму какого-нибудь мелкого существа, выскользнуть из пут, но чья-то могучая

воля препятствует твоей попытке. Полностью обездвиженный, ты обречено смотришь, как Друзиды принимаются танцевать вокруг твоего распростертого на земле тела — начинается заключительная, самая страшная часть обряда...

На этом твое приключение окончено!

424

Ты вытаскиваешь из заплечного мешка пригоршню золотых монет (Брось одну кость и прибавь к выпавшему числу 1. Полученное число покажет, сколько золотых монет ты вытащил из мешка. Если полученное число будет больше общего количества золотых монет, имеющих в твоем распоряжении, значит, ты вытащил все монеты). При виде золота бледно-зеленые глаза Пигмеев загораются алчным блеском. Как следует размахнувшись, ты швыряешь монеты далеко в сторону. В ту же секунду маленькие уродцы раздражаются дикими воплями и, толкаясь и отпихивая друг друга, опрометью бросаются на поиски сокровища. Не дожидаясь их возвращения, ты поспешно продолжаешь свой путь на восток по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью. Иди на [205](#).

425

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропинке до тех пор, пока она не выводит тебя на новую прогалину. В центре прогалины возвышается каменный пьедестал, в вершине которого выдолблено небольшое углубление. Оно полно бесцветной жидкостью. Подойдя поближе, ты видишь, что пьедестал снизу доверху покрывает искусно выполненная резьба, представляющая собой изображение всех мыслимых форм страдания — болезни, голод, пожары, смерть встают перед твоим взором. Все детали прописаны чрезвычайно четко, и тебя интересует, кто установил здесь эту зловещую колонну. Если хочешь выпить жидкость, которой наполнено углубление в пьедестале, иди на [250](#). Если решишь, что покрывающая его резьба является не чем иным, как предупреждением, и, не желая рисковать, покинешь прогалину по ведущей на север тропинке, иди на [164](#).

426

Да, ты допустил серьезную ошибку, взяв с собой посох убитого Гнома — Стражник мгновенно понимает, кто в действительности стоит перед ним, и не задумываясь поднимает тревогу. Не проходит и минуты, как к нему присоединяются еще два выбежавших из соседних хижин Гнома, и все трое, обнажив мечи, яростно набрасываются на тебя. Сперва справься со Стражником, и только после этого приступай к сражению с подоспевшей подмогой:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

СТРАЖНИК

5

6

Как только ты разделяешься со Стражником, его место занимают два подоспевших на подмогу Гнома. Судя по всему, они весьма умелые бойцы и при-

выкли сражаться в паре. До тех пор, пока оба Гнома живы, увеличивай силу их каждого удара на 2. На каждом этапе битвы атакуй первого Гнома, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, ты ранишь его, и наоборот. Затем определи силу своего удара по второму Гному, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара второго Гнома окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый ГНОМ 6 5

Второй ГНОМ 7 6

Если тебе удастся справиться со всеми Гномами, иди на [13](#).

427

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты выходишь на южный берег широкой спокойной реки. Она настолько мелка, что тебе без труда удастся перейти ее вброд. На берегу невдалеке от тебя сложена высокая груда плоских широких камней. Судя по тому, что два или три камня уже лежат в воде в полуметре друг от друга, образуя своеобразную тропинку, по которой, будь она завершена, ты мог бы перебраться на другой берег, даже не замочив ног, кто-то собрался устроить здесь постоянную переправу. Ты озираешься по сторонам, однако не обнаруживаешь признаков таинственного строителя. Поскольку у тебя нет ни малейшего желания заканчивать за него начатую работу, ты решаешь оставить камни в покое, и просто перейти реку вброд.

Вода холодна и чиста — сквозь нее просвечивает ровное, кое-где поросшее пышными водорослями, песчаное дно. Если хочешь напиться из реки, иди на [140](#). Если предпочтешь не делать этого, иди на [275](#).

428

Пройдя по тропинке, ты выходишь на берег реки, несущей свои спокойные мутные воды с северо-востока — из потайных чащоб Чернолесья. Через реку перекинут грубо сколоченный и весьма узкий деревянный мостик, впрочем, достаточно прочный, чтобы выдержать вес твоего тела. Ты уже собираешься продолжить свой путь, как вдруг замечаешь узкую тропинку, бегущую по северному берегу реки и исчезающую под темным покровом леса. Какой путь выберешь ты?

По тропинке в глубь леса.

Иди на [6](#)

На север, оставив Чернолесье по правую руку.

Иди на [217](#)

На юг, оставив Чернолесье по левую руку.

Иди на [245](#)

429

Ты идешь по тропе в северном направлении, но она вдруг резко поворачивает направо и далее следует на восток. Ты продолжаешь свой путь, когда твоего слуха достигает едва различимое пощелкивание. Оглядевшись в поисках источника этого странного звука, ты с удивлением видишь странного, одетого в яркие смешные одежды человека, небрежно прислонившегося к стволу стоящего на обочине дерева. Человек безостановочно цокает языком — именно этот звук привлек твое внимание. Есть у тебя амулет, на котором вырезано изображение черепа? Если есть, иди на [466](#). Если нет, иди на [115](#).

430

Ты выходишь из хижины и вновь оказываешься на центральной площади Болотища. Теперь ты (если, конечно, не делал этого раньше) можешь подойти к старой Гномихе, которая что-то деловито помешивает в кипящем на медленном огне котле (иди на [142](#)), или же, решив, что и так провел в Болотище слишком много времени, покинуть деревню и направиться к главным воротам. Иди на [271](#).

431

Красная жидкость, что ты выпил ранее, оказывается мощным противоядием — она нейтрализует последствия скорпионьего укуса, однако и сама полностью теряет свою целительную силу: в дальнейшем она тебе помочь не сможет. Решив больше не рисковать, ты возвращаешься на тропу и продолжаешь прерванный было путь. Иди на [35](#).

432

Стражник яростно сопротивляется:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

СТРАЖНИК

5

6

Если тебе удастся справиться с ним, иди на [13](#).

433

Ты чувствуешь, как что-то толстое и упругое обвивается вокруг твоего горла. Ты стараешься разорвать смертельную хватку, однако твои пальцы свободно проходят сквозь тело ужасного Призрака, не причиняя ему ни малейшего вреда. В отчаянии ты пытаешься прибегнуть к ДАРУ ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, но и здесь тебя ждет жестокая неудача — твое тело настолько замерзло, что не может достаточно быстро изменить свою форму. В твоих ушах раздается звон, перед глазами начинают мелькать кровавые круги, вскоре их сменяет могильная темнота, и ты без сознания падаешь на землю...

На этом твое приключение окончено!

434

Ты готовишься к решительной схватке, как вдруг твоего слуха достигает какое-то отвратительное чавканье. Самое ужасное, что на этот раз звук идет у тебя из-за спины! Резко обернувшись, ты видишь поднимающегося из грязи еще одного монстра. Тебе не повезло — ты повстречался с кошмарными БОЛОТНЫМИ ПРИЗРАКАМИ, и теперь тебе придется обороняться одновременно от двух нападающих. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свой удар. Атакуй выбранного тобой Призрака, как обычно. Затем определи силу своего удара по другому Призраку, однако, даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Призрака окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый БОЛОТНЫЙ ПРИЗРАК	7	5
-------------------------	---	---

Второй БОЛОТНЫЙ ПРИЗРАК	6	6
-------------------------	---	---

Если тебе удастся справиться с обоими Призраками, иди на [252](#). Кроме того, проведя два раунда схватки, ты можешь отступить — получай еще один удар в спину и иди на [211](#).

435

Ночь проходит спокойно, и утром ты просыпаешься бодрым и отдохнувшим. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, восстанови уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ до его начального значения и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

436

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Удобно расположившись на мягкой пахучей траве, ты съедаешь одну порцию провизии — прибавь 4 к уровню своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Наконец, отдохнув, ты поднимаешься на ноги и продолжаешь свой путь на север. Иди на [474](#).

437

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Чем дальше ты продвигаешься на северо-восток, тем более неровной становится тропинка у тебя под ногами. Вскоре она и вовсе исчезает — от некогда торного пути остается лишь широкая, заросшая побегам сорных трав колея. Идти становится все труднее, и, бросив взгляд на противоположный берег реки, ты видишь другую, гораздо более нахоженную тропинку, петляющую среди кустарника и исчезающую в

том же самом, нужном тебе направлении. Течение реки здесь гораздо спокойнее, чем в низовьях, и, немного поразмыслив, ты предпочитаешь риск принять холодную ванну безрадостной перспективе и дальше продолжать утомительный путь по бездорожью.

Благополучно переправившись на другой берег, ты выходишь на тропинку и продолжаешь свой путь на восток. Вскоре вдали появляется темная стена Чернолесья. Мысль о том, что очень скоро ты окажешься в родных краях, придает тебе сил, и ты прибавляешь шагу. Иди на [333](#).

438

Ты вынимаешь медальон и надеваешь его себе на шею. В ту же секунду из бледно-зеленого камня, что сверкает в его центре, бьет ветвистая молния, и сумрачную комнату заливают призрачно-изумрудный свет. Арагон стремительно отскакивает назад, и его лицо перекашивает гримаса ужаса. Ты понимаешь, что победил! Однако не проходит и минуты, как заливающий комнату свет начинает меркнуть, и к черному магу постепенно возвращаются его дьявольские силы. Пока он еще окончательно не пришел в себя, скорее решай, что делать дальше! Если хочешь наброситься на Арагона, иди на [404](#). Если предпочтешь, пока не поздно, выбежать из хижины и продолжить свой путь на север, иди на [51](#).

439

Какой предмет ты достанешь из заплечного мешка?

[424](#) Золотые монеты (у тебя их должно быть по крайней мере две) Иди на

[316](#) Какое-нибудь украшение (Медальон, Бусы, Кольцо и т.п.) Иди на

Металлическую цепь. Иди на [71](#)

Если у тебя нет ни одного из вышеперечисленных предметов, тебе ничего не остается, кроме как сразиться с обступившими тебя Пигмеями. Иди на [191](#).

440

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Наконец, ты возвращаешься на развилку, откуда некоторое время назад отправился на исследование Лунных Холмов. Помимо узкой тропинки, по которой ты только что пришел, от развилки в разные стороны отходят два пути. Если ты хочешь отправиться на север, иди на [25](#). Если предпочтешь повернуть на юг, иди на [496](#).



Рунмабур немедленно понимает, что ты собираешься напасть на него. С криком: «Предатель!» он вскакивает на ноги и кидается к своему топору. В то же мгновение из туннеля, в который ты сам недавно вошел, в комнату врываются два ратника и набрасываются на Гномов Каменного Моста.

Все шестеро (пять Гномов и ты сам) кидаются в рукопашную схватку. Чтобы определить, кто с кем сражается, следуй нижеприведенным инструкциям:

Большеног сражается с Первым Гномом, а Гиллибран — со Вторым. Их сражение проходит обычным путем: определи силу их ударов, и отними 2 от уровня ВЫНОСЛИВОСТИ того, чья сила удара оказалась меньшей.

Рунмабур нападает на тебя. Если хочешь принять бой, то он будет разворачиваться обычным путем. Однако если хочешь, ты можешь просто обороняться от Рунмабура: если сила удара Рунмабура будет больше силы твоего удара, предводитель Гномов Болотица ранит тебя — отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В то же время, если сила твоего удара будет больше силы удара Рунмабура, это значит, что ты всего лишь смог отразить его удар — ранить его

ты не можешь.

Если ты решишь обороняться от Рунмабура, ты можешь одновременно нападать на Первого или Второго Гнома, тем самым помогая Большеногу или Гиллибрану. В том же самом раунде, в котором вы с Рунмабуром обменялись ударами, брось кости за себя и выбранного тобой Гнома. Если сила твоего удара будет больше, ты сможешь ранить Гнома — отними 2 от уровня его ВЫНОСЛИВОСТИ. Если сила твоего удара будет меньше силы его удара, это значит, что он смог отразить твое нападение — ранить тебя он не может.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

РУНМАБУР	13	19
БОЛЬШЕНОГ	9	10
ПЕРВЫЙ ГНОМ	9	12
ГИЛЛИБРАН	7	9
ВТОРОЙ ГНОМ	8	11

Продолжай битву, пока не произойдет одно из следующих событий: если тебе удастся убить Рунмабура, иди на [277](#); если Большеног (или Гиллибран) погибнет, иди на [132](#); если погибнет один из атакующих их Гномов, иди на [62](#).

442

Отбросив в сторону обломки деревянного стола, ты обнаруживаешь небольшую металлическую коробочку. Осторожно открыв ее, ты видишь, что внутри лежит 4 золотые монеты и потускневшее от времени металлическое кольцо. Преисполненный ожиданиями, ты надеваешь кольцо на палец, однако ничего не происходит: твоя находка оказывается именно тем, чем и кажется с первого взгляда — обыкновенным металлическим кольцом, не наделенным ни малейшей магической силой. Золотые монеты ты берешь с собой (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте); если хочешь, можешь прихватить и коробочку с кольцом. Придя к выводу, что больше в хижине тебе делать нечего, ты выходишь на свежий воздух и продолжаешь свой путь на восток по направлению к темнеющему вдалеке Чернолесью. Иди на [278](#).

443

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь в восточном направлении, но тропа вдруг резко поворачивает влево и далее ведет на север. Если ты чувствуешь себя уставшим, можешь немного передохнуть, съесть 1 порцию провизии и только после этого продолжить свой путь. Иди на [94](#).

444

Ты яростно набрасываешься на Черного Дракона. На каждом этапе схватки в дополнение к обычному удару Дракон будет выпускать в тебя облако ядовитого газа. Если на тебе надет носовой фильтр, газ не причинит тебе вреда. В противном случае каждый раз уменьшай уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 3. Ты

можешь призвать на помощь удачу, чтобы попытаться увернуться от ядовитого облака — всякий раз, когда черный Дракон выпускает в тебя струю газа (а это происходит на каждом этапе битвы) испытай удачу: если тебе повезет, ты успеешь отпрыгнуть в сторону, и смертоносное облако пронесется мимо.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ЧЕРНЫЙ ДРАКОН

13

20

В любой момент схватки ты можешь отступить — получай еще один удар в спину и иди на [311](#). Если тебе все-таки удастся справиться с ужасным монстром, иди на [255](#).

445

«Да ведь это же палка старого Дубоголова!» — в изумлении восклицает Стражник. В странном оцепенении ты наблюдаешь, как Гном пытается сообразить, каким образом дорожный посох убитого мог оказаться у тебя в руках. Некоторое время он переводит взгляд с посоха на тебя и обратно на посох, и вдруг в его глазах вспыхивает бешеная ярость. Иди на [426](#).

446

Отними 4 от уровня своей ВЬНОСЛИВОСТИ. Ты вытаскиваешь охотничий рог и, поднеся его ко рту, принимаешься громко трубить. Заслышав трубный зов, Кентавр меняет направление движения и начинает стремительно приближаться — получеловек, полуконь, он являет собой поистине ужасающее зрелище. Приблизившись, Кентавр резко останавливается и принимается пристально разглядывать тебя. Распознает он или нет твой истинный облик? Брось две кости. Если выпавшее число будет больше или равно уровню твоего ДАРА ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ, иди на [360](#). Если меньше, иди на [242](#).

447

Земля уходит у тебя из-под ног, и ты без сил падаешь на колени. Твое тело сотрясают мучительные конвульсии, перед глазами мелькают красные круги, в ушах стоит неумолчный звон — страшный яд, растекаясь по твоим венам, доставляет тебе ужасные страдания. Спустя некоторое время багровая пелена рассеивается, и ты вновь обретаешь возможность ясно мыслить. Тем не менее яд затронул жизненно важные органы — отныне до тех пор, пока тебе не удастся найти какое-нибудь противоядие или иным способом поправить изрядно пошатнувшееся здоровье, во время всех предстоящих схваток уменьшай силу каждого своего удара на 1. Кроме того, запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте — именно столько ты пролежал без сознания, приходя в себя после укуса ядовитой твари, и отними 1 от уровня своей УДАЧЛИВОСТИ. Теперь можешь продолжить прерванный было путь. Иди на [394](#).

448

Стремительным взмахом членистого хвоста скорпион вонзает тебе в руку свое смертоносное жало. Сорвав с руки перчатку, ты швыряешь ее на землю и принимаешься с остервенением топтать ногами. Наконец, убедившись, что с отвратительным насекомым покончено, ты внимательно осматриваешь руку и с облегчением убеждаешься, что жало не смогло проникнуть сквозь толстую кожу перчатки. Снова надев ее, ты решаешь больше не рисковать и, вернувшись на тропу, продолжаешь свой путь на север. Иди на [35](#).

449

Ночь проходит спокойно, и утром ты просыпаешься бодрым и отдохнувшим. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, восстанови уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ до его начального значения и возвращайся на раздел, на котором тебя застала темнота.

450

Ты обыскиваешь тела поверженных Гномов и находишь 3 золотые монеты и кожаный ремень, который, если хочешь, можешь взять с собой. Сделай соответствующие пометки на Игровой Карте и продолжай свой путь на восток.

Спустя некоторое время твоего слуха достигает какой-то шум, доносящийся из густого кустарника справа от тропинки — такое впечатление, что там застрял какой-то мелкий зверек или птичка. Если хочешь подойти поближе и посмотреть, иди на [24](#). Если предпочтешь не задерживаться и продолжишь свой путь, иди на [279](#).

451

Не теряя времени на лишние раздумья, ты решительно ныряешь в заросли высокой травы — и как раз вовремя, ибо стук копыт раздается все ближе и ближе. Слегка приподняв голову, ты пытаешься рассмотреть, кто это скачет по тропинке, однако замечаешь лишь высокую, облаченную в темный плащ фигуру, восседающую на промчавшемся мимо белоснежном коне. Дождавшись, когда стук копыт стихнет вдали, ты покидаешь свое убежище. Нет ни малейшего сомнения, что очень скоро таинственный всадник обнаружит тела убитых тобой Волкопсов, и ты поспешно продолжаешь свой путь на северо-восток. Иди на [437](#).



Один из Медведей поднимается на задние лапы и издает оглушительный рев. Ты понимаешь, что, хочешь не хочешь, а тебе придется сразиться с грозными хищниками. Медведи будут нападать на тебя по очереди, но из-за своего полусонного состояния во время первых четырех раундов боя с первым Медведем уменьшай силу каждого своего удара на 1.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый МЕДВЕДЬ 9 9

Второй МЕДВЕДЬ 10 8

Если тебе удастся победить обоих медведей, ты возвращаешься к прерванному сну — остаток ночи проходит спокойно. Проснувшись поутру, ты продолжаешь свой путь. Запиши 6 часов в поле «Время» на Игровой Карте, увеличь на 4 уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ и возвращайся на раздел, на котором тебя застала ночная тьма.

453

Ты быстро отскакиваешь в сторону, и облачко пролетает мимо твоего лица. Однако расслабляться еще рано, ибо, четко отреагировав на твое перемещение, растения вновь склоняют свои колоколообразные цветы в твою сторону. Есть у тебя Эликсир Контроля за Растениями? Если есть, иди на [145](#). Если нет, ты не успеваешь увернуться, и следующее желтоватое облачко попадает тебе прямо в лицо. Иди на [410](#).

454

Старая карга презрительно сплевывает на землю и показывает пальцем на хижину, приютившуюся у дальнего конца площади. «Там, — говорит она. — Вон там живет этот проклятый бездельник. Целыми днями только и занимается, что качает свои никчемные бицепсы. Если ты его дружок, я с тобой больше дела иметь не желаю». С этими словами она отворачивается и вновь принимается яростно помешивать в своем котле. Что ты предпримешь?

Направишься к хижине Сильнорука.

Иди на [173](#)

Войдешь еще в какую-нибудь стоящую на площади хижину. Иди на [228](#)

Решишь покинуть Болотище.

Иди на [271](#)

455

Обессиленный долгой схваткой, ты опускаешься на землю — останки Скелетов грудой костей покоятся у твоих ног. Если хочешь, можешь взять с собой одну кость, покрытую сгустками запекшейся крови. Кроме того, у тебя есть возможность немного передохнуть и съесть одну порцию провизии. Наконец, собравшись с силами, ты поднимаешься на ноги и, вернувшись на развилку, поворачиваешь на север. Иди на [491](#).

456

Ты с силой бьешь ногой по черепу, поскальзываешься в грязи и, несмотря на отчаянные попытки сохранить равновесие, с громким плеском падаешь на спину в самый центр большой и довольно-таки глубокой лужи. Ты лихорадочно пытаешься подняться на ноги, однако черви слишком быстры и проворны. Не проходит и секунды, как они с ног до головы облепляют твою голову, пытаясь залезть в нос, рот и уши. Брось две кости — получившееся в результате число покажет, сколько червей успеют запустить свои крошечные, но чрезвычайно острые зубки в твое тело.

У тебя не будет возможности сразиться с червями как с обыкновенным противником, не можешь ты прибегнуть и к спасительному Дару Перевоплощения. Вместо этого на каждом этапе схватки бросай одну кость. Выпавшее число покажет, сколько червей тебе удастся смахнуть с себя и втоптать в землю. Оставшиеся твари будут упорно вгрызаться в твою плоть, каждым своим укусом

уменьшая уровень твоей ВЫНОСЛИВОСТИ на 1. Если тебе не удастся достаточно быстро сбросить с себя всех червей, ты умрешь — быть может, той же самой страшной, мучительной смертью, какую принял Гном, поклажей которого ты так неосмотрительно решил поживиться.

Если тебе все-таки удастся сбросить с себя всех червей, иди на [331](#).

457

Тропа поворачивает направо и далее следует в северном направлении. Ты продолжаешь свой путь, как вдруг откуда-то слева до тебя доносятся истошные крики о помощи. Если хочешь прийти на помощь таинственному существу, кем бы оно ни было, иди на [421](#). Если предпочтешь продолжить свой путь на север, иди на [285](#).

458

Ты быстро достаешь фильтр и надеваешь его себе на нос — облако ядовитого газа стремительно проносится мимо, не нанеся тебе ни малейшего вреда. И тут ты замечаешь, что столкнулся с проблемой несколько иного рода. Если ты, прибегнув к Дару Перевоплощения, примешь облик какого-нибудь не человекообразного существа, носовой фильтр больше не сможет помочь тебе. Таким образом, пока фильтр находится у тебя на носу, ты не можешь превратиться в какого-нибудь зверя или чудовище. Иди на [81](#).

459

«Что, уж и пошутить нельзя?» — изумляется Ярот, увидев твое угрожающее движение. Ты бросаешься вперед, но не успеваешь пробежать и метра, как чувствуешь, что земля уходит у тебя из-под ног. С силой, ударившись обо что-то пятками, плечом и головой, ты проваливаешься в темноту, а когда снова открываешь глаза, понимаешь, что находишься в совершенно неизвестной тебе части леса. На твоём лбу набухает огромная шишка, плечо болезненно ноет, а в ногах такое чувство, как будто по ним прошелся слон. Отними 3 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ, запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте и иди на [149](#).



Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь в южном направлении, и вскоре река, берега которой ты старался придерживаться до сих пор, скрывается из виду. Спустя некоторое время ты замечаешь худую высокую фигуру, медленно бредущую по тропе в нескольких сотнях метров впереди тебя. Облаченный в длинный, ниспадающий до самой земли плащ, человек, похоже, не замечает тебя, как вдруг резко оборачивается и буквально пронзает тебя взглядом своих ярко-зеленых глаз. В следующее мгновение незнакомец вскидывает к плечу арбалет, и, не успеваешь ты сообразить, в чем дело, спускает курок. Испытай удачу. Если тебе повезет, иди на [171](#). Если не повезет, иди на [44](#).

Раздвигая руками преграждающую тебе путь высокую траву, ты идешь в выбранном направлении до тех пор, пока не выходишь на берег широкой реки, лениво несущей свои спокойные воды с северо-востока на запад. Оттуда доносится сильный гул, и ты понимаешь, что в нескольких милях вниз по течению

расположен водопад. На противоположном берегу реки виднеется вымощенная камнем тропинка — она ведет на север, и ты решаешь переправиться через реку.

Вода очень мелкая, и даже в самом глубоком месте вряд ли достанет тебе до середины груди — ты без труда можешь перейти реку вброд, однако тебя несколько смущает мысль о подводных чудовищах, что могут скрываться в многочисленных тростниковых зарослях. Если у тебя есть Летательный Пояс, можешь прибегнуть к его помощи (иди на [123](#)). В противном случае тебе придется войти в воду (иди на [257](#)).

462

Ты быстро превращаешься в Тигра — отними 4 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. В комнате царит непроглядный мрак, однако теперь это не смущает тебя. Вперив свои кошачьи глаза в темноту, ты с легкостью различаешь очертания старого колдуна, бесшумно крадущегося к входной двери. Издав оглушительный рык, ты кидаешься вперед и одним ударом своей могучей лапы опрокидываешь его на землю. «Проклятый Перевоплощающийся!» — в отчаянии шипит Гном. Ты знаешь, в чем сосредоточено его колдовское могущество? Если знаешь, иди на [328](#). Если не знаешь, иди на [185](#).

463

Ты со всех ног бежишь вниз по туннелю и спустя несколько минут оказываешься в небольшой пещере. Из нее нет иных выходов, кроме того узкого прохода, по которому ты пришел, однако в самом ее центре стоит двухметровая статуя, грубо пародирующая облик какого-то человекообразного существа, быть может, пещерного человека. Подойдя поближе, ты убеждаешься, что у статуи отсутствуют обе кисти рук, а на запястьях видны небольшие углубления. Если в твоём распоряжении есть еще два слепка человеческих рук, ты можешь попытаться вставить их в эти углубления — сложи вместе номера, выцарапанные на их тыльных сторонах, и иди на раздел, номер которого тебе укажет получившееся в результате число. Если у тебя больше не осталось слепков, либо же остался всего лишь один слепок, иди на [283](#).

464

Каким предметом ты воспользуешься?

Пустой бутылкой.

Иди на [138](#)

Зрячим Камнем.

Иди на [63](#)

Звериным черепом.

Иди на [383](#)

Если у тебя нет ни одного из вышеперечисленных предметов, тебе не остается ничего другого, как, не реагируя на тумачи и оплеухи, продолжить свой путь на север. Иди на [200](#).

465

Намереваясь застать Фей врасплох, ты осторожно крадешься к пруду. Однако как только ты приближаешься к ним на расстояние удара, песня внезапно обрывается, и маленькие создания в ужасе обращают на тебя свои ясные небесно-голубые глаза. Не успеваешь ты даже замахнуться, как Феи растворяются в воздухе. Их примеру следует и легкое облачко, на котором они только что сидели — не проходит и минуты, как ты обнаруживаешь себя стоящим в полном одиночестве на берегу кишящего разноцветными рыбками озера. Проклиная себя за неловкость, ты возвращаешься на тропу и продолжаешь свой путь в северо-восточном направлении. Иди на [163](#).

466

«Твой Амулет, — говорит человек хриплым шепотом. — Он мне нужен. Если отдашь его мне, я тебе заплачу 25 золотых». Внешний вид и тем более сиплый голос странного человека вызывают у тебя серьезные подозрения. Вертя в руках Амулет, ты раздумываешь, как быть — что-то предостерегает тебя от его продажи. Если у тебя есть Шлем Сокрытых Мыслей, иди на [97](#). В противном случае ты можешь продать Амулет, согласившись на предложенную цену (в этом случае не забудь сделать соответствующие пометки на Игровой Карте), или же решительно отказаться. После этого продолжай свой путь на восток. Иди на [210](#).

467

Дротик вонзается тебе в грудь, и ты чувствуешь, как твои мускулы начинают деревенеть, а тело наливается испепеляющим пламенем. Стрела отравлена! Конечности отказываются служить тебе, и ты без сил падаешь на землю. Пигмеи, убедившись, что ты не можешь пошевелить ни рукой, ни ногой, окружают тебя плотным кольцом и обрушивают на твоё тело удары тяжелых каменных дубинок. Сознание оставляет тебя, и зрение затмевает беспросветный мрак...

На этом твоё приключение окончено!

468

Покончив с дьявольской тварью, ты продолжаешь свой путь на север, как вдруг твоё внимание привлекает темнеющее в земле отверстие около полуметра в диаметре. Встав на колени, ты заглядываешь в него, и с отвращением видишь шевелящийся клубок крошечных змеек — должно быть, ты обнаружил нору убитого тобой гада. Не исключено, что в глубинах норы может находиться что-нибудь интересное, но извивающиеся тела маленьких пресмыкающихся полностью скрывают от тебя её дно. У тебя нет ни малейшего желания запустить руку в этот живой клубок, и ты размышляешь, как бы половчее выгнать мерзких созданий из их подземного логова. Есть у тебя кожаный ремешок? Если есть, иди на [39](#). Если нет, тебе не остается иного выхода, как отказаться от осмо-

тра змеиного логова и продолжить свой путь на север. Иди на [329](#).

469

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Теперь, если до исхода четвертого дня осталось 9 или более часов, иди на [241](#). Если меньше, иди на [82](#).

470

Не успеваешь ты броситься в атаку, как на твой затылок обрушивается мощный удар. Ты падаешь на землю, и последнее, что успеваешь увидеть, это мужчина, стоящий над твоим распростертым телом с тяжелой деревянной дубиной в руках. Затем твой взор застилает темнота, и ты теряешь сознание. Иди на [167](#).

471

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. По мере продвижения к востоку ты замечаешь вокруг все больше и больше разнообразной растительности — от низких кустов, побитых ни на секунду не стихающим ветром, до редких кряжистых деревьев. За последние полчаса небо на востоке заметно посветлело, горизонт постепенно наливается желтым сиянием, и ты с радостью понимаешь, что наступает долгожданный рассвет. Эта мысль придает тебе сил, и, заметно приободренный, ты продолжаешь свой путь.

Твое внимание привлекает развесистый куст, покрытый необычайно большими сочными ягодами. Ты срываешь с ветки ягоду, но она тут же превращается в липкую массу у тебя между пальцами.

Тщательно вытерев руку о траву, ты срываешь еще одну ягоду, на этот раз стараясь быть максимально аккуратным. Ягоды слишком нежные, и тебе не удастся сохранить их, однако если у тебя есть кожаный мешочек, ты можешь попытаться взять несколько ягод с собой. Если хочешь съесть одну из этих ягод прямо сейчас, иди на [338](#). Если предпочтешь не рисковать, бросишь ягоду на траву и отправишься дальше на восток, иди на [226](#).

472

Ты идешь по тропинке, как вдруг слева от себя замечаешь маленький каменный домик, полускрытый лесными зарослями. Тыходишь поближе и убеждаешься, что он действительно очень мал — не более трех метров в ширину и столько же в длину — да к тому же начисто лишен каких бы то ни было признаков окон. Каменная кладка выглядит совсем новой и свежей — такое впечатление, что домик только что построили. Дверца слегка приоткрыта; изнутри до тебя доносятся звуки яростной битвы. Осторожно заглянув в дверной проем, ты видишь ряд истертых каменных ступенек, ведущих куда-то под землю. Если хочешь войти в домик и посмотреть, кто там дерется, иди на [204](#). Если пред-

почтешь не рисковать и продолжишь свой путь по тропинке, которая сразу за домиком резко сворачивает вправо и далее ведет в восточном направлении, иди на [43](#)

473

Подойдя поближе, ты некоторое время с интересом наблюдаешь за детьми. Они увлечены какой-то весьма сложной игрой, в которой используются металлические диски, камни и мел, а сами игроки занимают места согласно известной лишь им запутанной системе правил. Сперва тебе не удастся понять, в чем заключается суть игры, но постепенно до тебя начинает доходить, что это какая-то хитрая и весьма своеобразная имитация боевых действий. Ты уже собираешься уходить, как тебя окликает один из игроков: «Эй, незнакомец! Кого-нибудь ищешь?». После секундного размышления ты отвечаешь, что ищешь короля. Ребенок указывает в сторону небольшой хижины, стоящей неподалеку, и говорит: «Короля сейчас нет, но там живет Большеног». Ты понятия не имеешь, кто такой Большеног, однако вежливо благодаришь ребенка и направляешься в сторону хижины — быть может, поговорив с Большеногом, ты получишь какую-нибудь полезную информацию. Иди на [482](#).

474

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по тропе, когда замечаешь, что деревья вокруг начинают постепенно редеть — неужели ты вышел к северной границе Чернолесья?! Ты продолжаешь свой путь, как вдруг слышишь какой-то странный шум в нависающих над твоей головой ветвях. Подняв голову, ты едва успеваешь увернуться от громадного корявого сука, и в следующее мгновение понимаешь, что окружен четырьмя спрыгнувшими с дерева Орками. Они облачены в кожаные доспехи, в руках сжимают длинные кривые мечи, и их злобные ухмылки не оставляют у тебя ни малейших сомнений касательно их намерений. Один из них с рычанием показывает на твой заплечный мешок, а когда ты делаешь вид, что не понимаешь, чего он хочет, другой Орк, с виду главарь, небрежно помахивая ощетилившейся длинными шипами булавой, направляется в твою сторону. Если ты отдашь Оркам свое снаряжение, иди на [339](#). Если, невзирая на явное численное преимущество противника, рискнешь напасть на Орков, иди на [20](#).

475

Мертвый Гуль падает на землю, однако в последний момент успевает вонзить тебе в ногу свои острые когти. В ту же секунду лодыжка наливается свинцовым холодом, и ты с ужасом видишь, как твое тело начинает покрываться мертвенно-бледными пятнами. Ты заражен той же самой болезнью, которая когда-то стубила старика! В панике ты бросаешься вверх по лестнице, однако ноги не слушаются тебя, ты спотыкаешься и с приглушенным криком падаешь

на холодный каменный пол.

Спустя некоторое время ты приходишь в себя. Вся твоя нога изъедена проказой, синеватые трупные пятна покрывают большую часть тела. Неожиданно в тебе пробуждается неудержимое желание отведать плоти убитого Гоблина, и с грехом пополам тебе удается доползти до его мертвого тела. Его мясо оказывается жестким и жилистым, однако весьма изысканным на вкус. Насытившись, ты понимаешь, что чертовски устал, а стоящий на полу саркофаг выглядит таким уютным...

Ты подползаешь к каменному ложу и с трудом залезаешь внутрь. Свет от стоящего в углу фонаря жестоко режет твои чувствительные глаза, однако тебе удается вернуть на место тяжелую каменную крышку, и саркофаг затопляет благословенная тьма. Там, в тиши, ты и будешь лежать, дожидаясь, когда по лестнице к тебе спустится еще один кусочек теплой, сладкой, ничего не подозревающей плоти...

На этом твое приключение окончено!

476

Ты аккуратно вынимаешь ягоды и показываешь их Ястромо. «Да, это может меня заинтересовать, — бормочет он под нос. — Хочешь поменять их на Заградительное Кольцо?» Если хочешь совершить

обмен, иди на [304](#). Если предпочтешь оставить ягоды себе, чародей возвращает тебе кожаный мешочек. Иди на [349](#).

477

Тропинка выводит тебя на перекресток, и, подумав секунду, ты поворачиваешь на север. Иди на [461](#).

478

Медленно бредя вдоль берега реки, ты замечаешь небольшой курган, на несколько метров возвышающийся над ее поверхностью. Издали он выглядит самым обыкновенным глинистым островком, но, подойдя поближе, ты понимаешь, что перед тобой какая-то искусственная конструкция — в дно реки вбито множество тростниковых жердей, тщательно связанных друг с другом и сверху обмазанных толстым слоем болотной грязи. Если ты хочешь поближе рассмотреть заинтересовавший тебя объект, тебе придется сойти в воду (иди на [135](#)). Если ты считаешь, что несколько воткнутых в землю жердей не стоят того, чтобы тратить на них драгоценное время, а уж тем более мочить ноги, продолжай свой путь на восток. Иди на [231](#).

Поведаешь Большеногу
свою историю:

Иди на [224](#)

483

Ты начинаешь методично разгребать хлам, толстым слоем устилающий пол комнаты. С каждой минутой ты все меньше и меньше понимаешь, как Человеко-крысы могли жить во всей этой чудовищной грязи. Если бы только пол хижины был покрыт липкой грязью и завален омерзительными останками, происхождение которых зачастую ты боишься даже представить, было бы еще полбеды. Однако со стен комнаты в изобилии свешиваются какие-то отвратительные, поблескивающие жирной слизью, зеленые водоросли, с потолка то и дело срываются капли мутной жидкости (тебе остается лишь надеяться, что это обыкновенная вода), а царящий в хижине запах напоминает тебе во сто крат усиленное зловоние, некогда наполнявшее твою собственную клетку. Если хочешь, можешь испытать удачу и постараться сократить время, которое понадобится тебе для тщательного осмотра хижины. Если ты сделаешь это, и удача улыбнется тебе, иди на [318](#). Если тебе не повезет, иди на [147](#). Если ты вовсе не хочешь испытывать удачу, иди на [265](#).

484

Некоторое время ты ползешь вниз по туннелю, как вдруг чувствуешь, что его сочащиеся влагой стены раздаются в стороны, а холодную землю у тебя под коленями сменяет настил из грубо обработанных досок. Вытянув перед собой руки, ты на ощупь продвигаешься вперед и вскоре понимаешь, что находишься в маленькой пещере, уставленной чем-то, напоминающим тебе неумело сколоченную деревянную мебель. К счастью, пещера пуста, хотя тебя не оставляет сильнейшее предчувствие, что ее неведомый обитатель в любую минуту может вернуться. Ощупав близлежащие предметы, ты не находишь ничего интересного, за исключением какого-то странного предмета, формой напоминающего высушенную человеческую руку. Засунув его за пазуху, ты пускаешься в обратный путь и вскоре благополучно вылезает на солнечный свет.

Выбравшись на поверхность, ты рассматриваешь свою находку и понимаешь, что обнаружил глиняный слепок человеческой руки, на тыльной стороне которого выцарапаны цифры «79». Ты решаешь прихватить слепок с собой (не забудь сделать соответствующую пометку на Игровой Карте) и продолжаешь свой путь на север. Иди на [351](#).

485

Тыходишь в оружейную лавку, однако хозяин окидывает тебя хмурым взглядом и говорит: «Чужестранцам не продаем!». Если ты хотел пополнить свой арсенал, то тебе придется отказаться от этой идеи, однако хозяин лавки готов приобрести ненужное тебе оружие по следующим ценам:

НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	
Короткий кинжал	2 золотые монеты	
Эльфийский лук	5 золотых монет	
2 арбалетные стрелы	1 золотая монета	
Длинный зазубренный нож	7 золотых монет	
Маленький молот	1 золотая монета	
Каменный топор	2 золотые монеты	
Лук Обитателей Холмов	3 золотые монеты	
Булава	4 золотые монеты	
Короткий нож	2 золотые монеты	
Наконец, ты выходишь из лавки и размышляешь, куда отправиться дальше.		
Покинешь Каменный Мост.		Иди на 143
Подойдешь к Гномихе.		Иди на 251
Подойдешь посмотреть, во что играет местная детвора.		Иди на 473
Зайдешь в ювелирную лавку.		Иди на 60
Зайдешь в скобяную лавку.		Иди на 159

486

Не в силах удержаться от того, чтобы не бросить еще один взгляд на клетку, в которой провел так много лет, ты проходишь на главную площадь Болотища. Клетка пуста — должно быть, твои мучители еще не успели подыскать себе нового «домашнего зверя». Пустынна и сама площадь — лишь старая Гномиха что-то деловито помешивает в кипящем на медленном огне огромном котле. Что ты предпримешь?

Подойдешь и заговоришь со старухой. Иди на [142](#)
 Войдешь в какую-нибудь хижину. Иди на [228](#)

487

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по высокой траве, как вдруг чувствуешь, что в твою ногу вонзаются чьи-то крохотные челюсти. Посмотрев вниз, ты видишь огромное количество гигантских муравьев — такое впечатление, что земля и окружающая тебя трава буквально укутаны черным шевелящимся одеялом! В ту же секунду ты чувствуешь еще один укус и с содроганием понимаешь, что рискуешь быть съеденным заживо целой армией этих прожорливых смертоносных насекомых. Если ты не предпримешь каких-либо решительных действий, то очень скоро пойдешь им на обед. Есть у тебя Летательный Пояс? Если есть, иди на [387](#). Если нет, или ты просто не хочешь воспользоваться им, иди на [261](#).

488

Дротики вонзаются тебе в грудь, и в ту же секунду все твое тело охватывает ужасающая слабость. Не в состоянии пошевелить ни рукой, ни ногой, ты без сил падаешь на землю. Ты понимаешь, что иглы Пигмеев отравлены, и даже

мощный организм Перевоплощающихся, привычных к действию разнообразных растительных ядов, не может без вреда для здоровья противостоять такому количеству попавшей в кровь отравы! Твои мускулы деревенеют, и ты не в состоянии противостоять уродливым карликам, которые, воспользовавшись твоим беспомощным состоянием, окружают тебя плотным кольцом и обрушивают на твоё тело удары тяжелых каменных дубинок. Сознание оставляет тебя, и твоё зрение затмевает беспросветный мрак...

На этом твоё приключение окончено!

489

Как только ты доходишь до середины моста, твоего слуха достигает угрожающий треск и поскрипывание. Затаив дыхание, ты ожидаешь, что вот-вот полусгнившее покрытие провалится у тебя под ногами и ты очутишься в холодной воде, однако все обходится — мост выдерживает тяжесть твоего тела, и ты благополучно добираешься до берега. Ступив на твердую почву, ты с облегчением вздыхаешь и продолжаешь свой путь на север. Иди на [317](#).

490

Запиши 1 час в поле «Время» на Игровой Карте. За это время деревья Чернолесья приблизились настолько, что ты понимаешь: до опушки чащобы осталось не более получаса ходьбы. Преисполненный нетерпения, ты быстро спускаешься с вершины пологого холма, на котором стоял, с волнением созерцая открывшуюся твоему взору картину, и оказываешься на Т-образном перекрестке, от которого на юг и на север отходят бегущие вдоль кромки леса тропинки. Раздумывая о том, в какую сторону пойти, ты неожиданно замечаешь, что с севера к тебе быстро кто-то приближается. Вас разделяет довольно значительное расстояние, и ты не можешь различить никаких деталей, однако, сконцентрировавшись на приближающемся объекте, ты понимаешь, что это существо женского пола — и это все, что становится доступно твоему мысленному взору. Что ты предпримешь?

Останешься на месте и дождешься ее приближения.

Иди на [355](#)

На всякий случай изменишь свой облик.

Иди на [198](#)

Пытаясь избежать встречи, со всех ног бросишься по южной тропинке.

Иди на [84](#)

491

Ты идешь на север, как вдруг замечаешь какую-то темную тень, бесшумно перелетающую с дерева на дерево на некотором расстоянии перед тобой. Застыв на месте, ты заморожено наблюдаешь за ее странными перемещениями, пытаешься сообразить, что за неведомое создание преграждает тебе путь. Такое

впечатление, что таинственное существо постоянно меняет свою форму и вообще состоит из какой-то полужидкой субстанции. Со временем его беспорядочные движения претерпевают некоторые изменения, будто подчиняясь одному ему ведомой системе — существо несколько секунд парит над землей, как будто что-то разыскивая, затем перелетает на другое место, и все повторяется заново. Наконец, ты с ужасом понимаешь, что оно летит в твою сторону. Есть у тебя кольцо, на котором выгравировано изображение двух переплетающихся змей? Если есть, иди на [182](#). Если нет, иди на [47](#).

492

Едва ты успеваешь покончить со вторым нападающим, как краем глаза замечаешь какое-то движение. Быстро подняв голову, ты видишь еще одного дикаря, торопливо спускающегося с вершины соседнего холма по направлению к приютившимся у его подножия тростниковым хижинам — должно быть, он собирается вызвать подмогу. Если ты хочешь броситься за ним в погоню, иди на [134](#). Если решишь, что, по крайней мере, на сегодня, с тебя достаточно драк с Обитателями Холмов, иди на [315](#).

493

Сойдя с тропы, ты огибаешь каменную грудку и осторожно подходишь к хижине. На первый взгляд в домике нет ничего необыкновенного — гладкие каменные стены, соломенная крыша, — однако над входной дверью прибита вывеска, гласящая: «Аррагон. Верховный Маг». Если хочешь нанести визит Аррагону, иди на [229](#). Если решишь вернуться на тропу и продолжишь свой путь на север, иди на [51](#).

494

Присев на склоне кургана, ты съедаешь одну порцию провизии. Сделай соответствующую пометку на Игровой Карте и увеличь уровень своей ВЫНОСЛИВОСТИ на 4. Есть у тебя свиток пергамента? Если есть, иди на [372](#). Если нет, поскорее заканчивай с трапезой, поднимайся на ноги и продолжай свой путь на восток. Иди на [80](#).



Вспомнив про амулет, ты решаешь воспользоваться им и, закрыв глаза, вызываешь у себя в мозгу картину трех собак, с поджатыми хвостами и опущенными мордами трусливо убегающих в лесную чащу. Услышав жалобный вой, ты открываешь глаза и убеждаешься, что двое из преградивших тебе дорогу псов подчинились твоей воле и быстро скрываются между деревьями, тогда как третий — самый большой и свирепый — по-прежнему скалит на тебя свои ужасные клыки. Тебе удалось сократить количество противников, однако битвы все-таки не избежать:

МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ	
ПЕС СМЕРТИ	10	11

Если тебе удастся победить страшного хищника, иди на [419](#).

496

Запиши 2 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Ты идешь по широкой тропе, по периметру огибающей Чернолесье. С того места, где ты находишься, мрачное Чернолесье выглядит самой обыкновенной, быть может, чуть-чуть слишком дремучей чащей, и тебе с трудом верится, что пройдет совсем немного времени, и его вековые деревья станут свидетелями решающей встречи двух гномьих вождей. Дорогу тебе преграждает срубленное дерево — сли хочешь, ты можешь передохнуть на его широком стволе и съесть одну порцию провизии. Затем тебе придется решить, в какую сторону двигаться дальше. Если хочешь отправиться на север по направлению к Лунным Холмам, иди на **294**. Если предпочтешь пойти на юго-запад с тем, чтобы достичь южной окраины Чернолесья, иди на **177**.

497

Издав яростный вопль, ты бросаешься в битву. Сперва тебе придется сразиться с Главарем Разбойников:

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

ГЛАВАРЬ РАЗБОЙНИКОВ 9 7

Если тебе удастся разделаться с Главарем, наступит черед оставшихся четырех Разбойников. Они будут нападать на тебя парами. Сперва сразись с первой парой; если тебе удастся справиться с ней, то переходи ко второй. На каждом этапе битвы ты должен выбирать, на кого именно нацеливать свой удар. Атакуй выбранного тобой Разбойника, как обычно — если сила твоего удара окажется больше силы его удара, уменьши уровень его ВЫНОСЛИВОСТИ на 2, и наоборот. Затем определи силу своего удара по другому Разбойнику, однако даже если сила твоего удара будет больше силы его удара, ранить его ты не сможешь — это означает, что тебе всего лишь удалось парировать его удар. В то же время, если сила удара другого Разбойника окажется больше силы твоего удара, это значит, что он ранил тебя.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первая пара: РАЗБОЙНИК А 8 7

РАЗБОЙНИК Б 7 6

Вторая пара: РАЗБОЙНИК А 7 8

РАЗБОЙНИК Б 6 7

В том случае, если тебе удастся справиться со всеми Разбойниками, иди на **319**.

498

Запиши 3 часа в поле «Время» на Игровой Карте. Пройдя полпути между Болотищем и Чернолесьем, ты встречаешь некое бродячее существо. Чтобы узнать, с кем именно ты имел неосторожность столкнуться, брось одну кость и готовься к решительной схватке:

Выброшенное

число МАСТ. ВЫНОСЛ.

БОЛОТНЫЙ ГОБЛИН	1	16	6
ГНОМ	2	7	7
ГИГАНТСКАЯ ЯЩЕРИЦА	3	8	9
ПЕЩЕРНЫЙ ОРК	4	7	6
ЧЕЛОВЕК-КОШКА	5	8	6
ГИГАНТСКИЙ ПАУК	6	7	8

Если тебе удастся победить своего соперника, иди на [276](#).

499



Как только ты нагибаешься, чтобы подобрать бутылочку, у тебя из-за спины раздаётся какой-то странный скрип, и, быстро обернувшись, ты с ужасом видишь, что огромный валун, до этого спокойно лежавший в траве, приходит в движение, а на его верхушке яростно сверкают два темно-красных глаза! Это ужасный КАМЕННЫЙ МОНСТР! Не успеваешь ты отпрыгнуть в сторону, как он резко выбрасывает вперед одну из своих массивных твердокаменных конеч-

ностей, и сокрушительный удар сбивает тебя с ног — отними 2 от уровня своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Поскольку чудовище целиком состоит из камня, обычное оружие не в силах нанести ему ни малейшего вреда. Ты можешь сразиться с ним, только если в твоём арсенале имеется специальное «дробящее» оружие — булава или деревянная дубина. В противном случае тебе не остается ничего иного, как, получив еще один удар в спину, поспешно отступить.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

КАМЕННЫЙ МОНСТР

9

12

Если тебе удастся победить, иди на [79](#). В любой момент ты можешь отступить, бросившись бежать по тропинке в западном направлении (иди на [51](#)).

500

Ты просыпаешься рано утром от доносящегося с улицы громкого смеха и пения. Приняв облик Битая, — тебе кажется, что появляться на улице в своем истинном обличье будет не самым мудрым поступком — ты выходишь из хижин. Каменный Мост наводнен Гномами — старые и молодые, мужчины и женщины, они беззаботно пляшут и предаются веселью. Ты не спеша направляешься к главной площади, и тебя со всех сторон окружают незнакомые смеющиеся лица, наперебой предлагая тебе подарки в виде незамысловатых безделушек и разнообразных лакомств. Да, в прошлый твой визит деревня выглядела совсем иначе! Наконец, достигнув главной площади, ты пробираешься через запрудившую ее толпу к наспех сколоченному помосту, что возвышается в самом ее центре.

На помосте стоят Большеног и Гиллибран — они рассказывают историю победы над Рунмабуром, и для того, чтобы их голоса пробились сквозь восторженный рев толпы, им приходится чуть ли не кричать. Когда их повествование достигает финальной стадии, и Рунмабур с раскроенным черепом падает на залитую кровью землю, окружающие помост Гномы раздражаются такими воплями, что ты начинаешь опасаться за целостность своих барабанных перепонок. Вдруг острый глаз Большенога замечает тебя в беснующейся толпе, и, спрыгнув вниз, отважный Гном втаскивает тебя на помост. Он представляет тебя обитателям Каменного Моста, и тебя едва не оглушает шквал восторженных аплодисментов. Несмотря на то, что, охотясь за ненавистным Рунмабуром, ты мечтал лишь об отмщении, ты понимаешь, что в глазах местных жителей выглядишь настоящим героем! Лишившись дара речи от переполняющей тебя радости, ты лишь улыбаешься и изредка машешь рукой обступившим тебя Гномам — впрочем, им этого вполне достаточно! Все, что они хотят, так это просто видеть спасителей своего города. Наконец, когда Большеног раскрывает им твою истинную сущность, и горожане понимают, что перед ними не Гном, а Преобразующийся, они заверяют тебя, что отныне тебе нечего опасаться за свою жизнь — из дикого зверя, долгие годы томившегося в тесной вонючей клетке, ты как по мановению волшебной палочки превратился в лучшего друга и освободителя всех честных Гномов Аллансии.

Этот день запомнится тебе на всю жизнь. Вновь и вновь ты рассказываешь

о своих скитаниях по чащобам Чернолесья, о своем счастливом побеге из Болотища, о битвах и приключениях, что выпали на твою долю. Вновь и вновь тебе приходится демонстрировать горожанам свой чудесный Дар, и к концу дня ты чувствуешь себя выжатым как лимон. Праздник тем не менее продолжается — лишь когда первые лучи солнца золотят восточный край горизонта, последние шумные компании подгулявших Гномов расходятся по домам, и улицы, наконец, погружаются в тишину.

На следующий день горожане возвращаются к своим повседневным делам, а ты, попросившись с Большеногом и Гиллибраном, выходишь из Каменного Моста и направляешь свои стопы на юг — туда, где в отдалении темнеет твой настоящий дом — Чернолесье. ПРОКЛЯТЫЙ ЛЕС. ЛЕС ТВОЕЙ МЕЧТЫ.

Эпилог

Сын Рунмабура был еще весьма молод, когда погиб его отец. Несмотря на это, лишь настойчивые уговоры старейшин Болотища смогли усмирить его пылающую жаждой немедленной мести кровь. Обитатели Каменного Моста наглядно продемонстрировали, что достаточно сильны, чтобы справиться с самым могучим противником — и даже без легендарного Боевого Молота. Несмотря на свои юные лета, сын Рунмабура понял всю бесперспективность войны с Гномами Каменного Моста — по крайней мере до тех пор, пока ему не удастся разыскать пропавший Молот. Может быть, тогда он и сможет отомстить убийцам своего доблестного отца, ну а пока что ему придется лишь выжидать и копить силы.

Ручная ворона поведала Ястромо об успехе Перевоплощающегося. Что-то, бормоча себе под нос, волшебник поднялся к себе в башню. «Я так и знал, что это человек дела», — довольно сказал он самому себе. Вытащив из-за камина жезл черного дерева с искусно выточенным костяным наконечником, Ястромо удовлетворенно повертел его в руках. «Иногда, — пробормотал он, обращаясь неизвестно к кому, — я и сам удивляюсь своим собственным планам». Затем, тяжело опустившись в мягкое кресло, он принялся обдумывать следующий ход в своей нескончаемой игре.

Как наиболее преданный и верный советник, Большеног получил право являться к королю Гиллибрану без предварительного доклада. «Мой повелитель, — вскричал он как-то, настезь распахнув тяжелые дубовые двери тронного зала. — Я принес вам тревожные известия. Я только что узнал, что молодой повелитель Гномов Болотища — сын злодея Рунмабура — вновь обратил свой взор к Чернолесью. Им послана большая экспедиция на поиски пропавшего Молота. Я думаю, вы и сами понимаете, какие трагические последствия ожидают всех честных гномов Аллансии, если врагам удастся обнаружить Волшебный Молот. Позвольте мне рискнуть и отправиться следом за ними, умоляю вас!» Гиллибран тяжело вздохнул — несколько лет, прошедших со дня гибели Рунмабура, тяжелым грузом легли на его и так уже весьма немолодые плечи. О том, чтобы позволить Большеногу в одиночку отправляться в Чернолесье, не могло идти и речи, и в то же время король не хотел обижать своего ближайше-

го друга решительным отказом. Гиллибран надеялся, что ему удастся отыскать достойный компромисс. «Большеног, — сказал он, подумав, — несмотря на то, что твоя затея вызывает у меня серьезные опасения, я вынужден дать тебе свое согласие, ибо мы должны отыскать Молот до того, как его найдут наши враги. Однако помни, что в чащобах Чернолесья обитает наш могучий союзник. Быть может, Перевоплощающийся, что спас нашу деревню много лет назад, вновь согласится помочь тебе. Отыщи его, он должен знать все потайные тропы Чернолесья как свои пять пальцев. И возьми с собой в поход Керрилима». Два дня спустя Большеног пробирается через окутанный ночью лес по направлению к виднеющемуся между могучих деревьев свету костра. Его попутчик, сраженный ударами Диких Обитателей Холмов, давно мертв. Быть может, греющийся у костра странник поможет ему в выполнении задания?! Большеног едва не теряет сознание от чудовищной боли, раздирающей его живот — из его кожаной безрукавки торчат оперенья двух толстых арбалетных стрел. Собравшись с силами, он минует последний ряд деревьев, и перед его глазами предстает высокий мускулистый человек, стоящий около пламени — его могучая длань сжимает готовый к битве клинок. С мучительным стоном Большеног падает на землю; перед его помутившимся взором проходят воображаемые сцены триумфального возвращения в Каменный Мост: «Я нашел его! Не бойся, Гиллибран! Большеног вернулся и принес с собой Молот!». Гном теряет сознание, а когда вновь открывает глаза, понимает, что незнакомец склонился над его распростертым на земле телом. «Помоги мне, друг, — шепчет Большеног прерывающимся голосом, — отнеси молот Гиллибрану... лишь молот поможет нам воссоединить наши народы... Умоляю тебя, найди молот... Ты будешь щедро награжден...!» С этими словами старый Гном испускает последнее дыхание. Внимательно всмотревшись в его искаженное смертной мукой лицо, незнакомец тщательно обыскивает Большенога, и, обнаружив несколько золотых монет и карту, пускается в путь. Быть может, скоро жители Каменного Моста обретут нового героя...