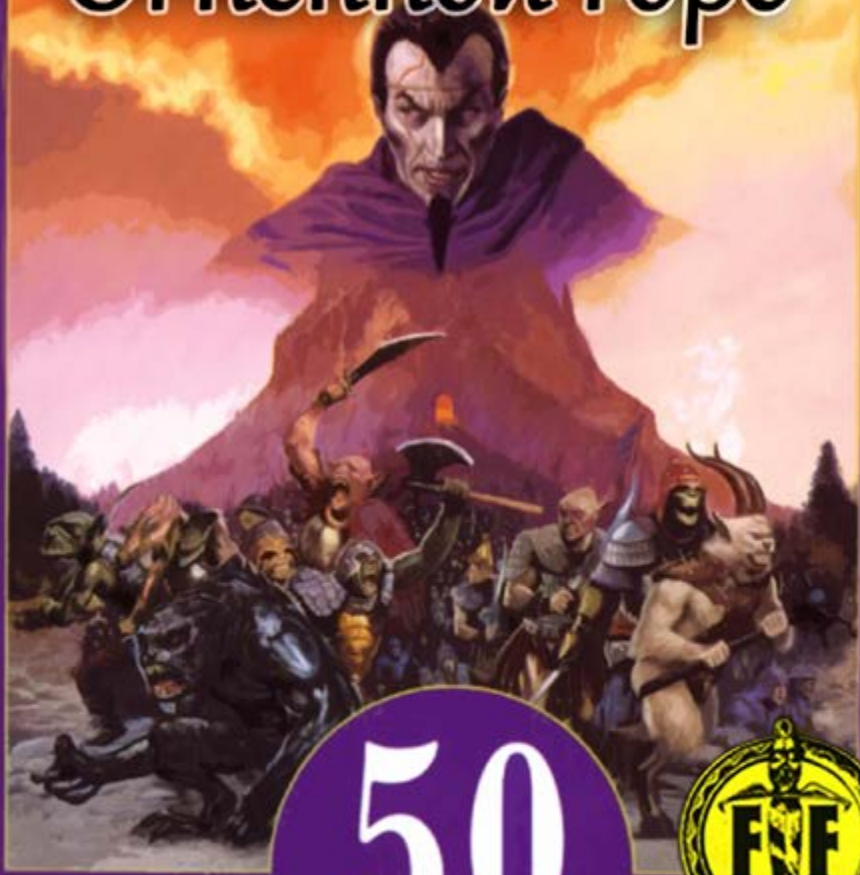




~ IAN ~
LIVINGSTONE

Возвращение к
Огненной горе



50



Return to Firetop Mountain
Ian Livingstone
Martin McKenna
Fighting Fantasy #50

Ян Ливингстон

Возвращение к Огненной горе

Иллюстрации: Мартин МакКенна
Перевод: Сергей «Златолюб Роскошный» Посниченко
Переведено по изданию Паффин Букс
Серия «Боевая фэнтези»
Верстка: Jumangee

*Посвящается всем членам моей команды Ultra 30 Race,
без которых эта книга не была необходимой!*

Версия текста: 1.01

Квест-игры
интерактивные рассказы
<http://quest-book.ru>



Огненная гора, запретный пик, чья темная тень некогда погружала во мрак всю Северную Аллансию, была спокойной десять лет. Мир продлился так долго потому, что дьявольской власти злого колдуна Загора был положен конец героическим искателем приключений, отважившимся бросить вызов неисчислимым опасностям подземелий под горой, и одержавшим верх там, где многие до него нашли лишь свою гибель.

Но теперь воскрешенный силой темного колдовства Загор восстал из мертвых! Еще злее прежнего, безумный волшебник намерен обрушить свою месть на всю Аллансию. Его необходимо остановить, и на этот раз навсегда. Некий отважный искатель приключений – ТЫ! – должен вступить в запретный лабиринт и вновь призвать к ответу владыку Огненной горы!

Два кубика, карандаш и ластик – вот и все, что нужно, чтобы отправиться на захватывающее приключение, дополненное продуманной боевой системой и листом для записей, чтобы отмечать на нем продвижение.

Многие опасности лежат впереди, и успех твой отнюдь не гарантирован. Могущественные противники собраны против тебя – именно ТЕБЕ решать, каким путем пойти, риск какой опасности принять, и с каким врагом сражаться. Будь осторожен. Загора будет не так просто одолеть во второй раз.

Ян Ливингстон – сооснователь, вместе со Стивом Джексоном, Games Workshop, необычайно успешной цепочки, специализирующейся в фэнтезийных играх всех видов.

Сражение с монстрами

Прежде чем отправиться навстречу приключению, тебе надо сперва определить свои сильные и слабые стороны. При помощи кубиков определи изначальные значения твоих атрибутов. На страницах 14–15 находится «Лист Приключения», куда ты можешь записывать подробности своего приключения. На нем есть окошечки для записи значений МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧИ.

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

Мастерство, Выносливость и Удача

Брось один кубик. Прибавь к результату 6 и запиши сумму в окошечко «МАСТЕРСТВО» на «Листе Приключения».

Брось два кубика. Прибавь к результату 12 и запиши сумму в окошечко «ВЫНОСЛИВОСТЬ».

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

Ниже мы объясним, почему значения МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧИ будут постоянно изменяться в ходе приключения. Ты должен внимательно отслеживать эти изменения, и поэтому советуем либо писать помельче в окошечках, либо держать под рукой ластик. Но никогда не стирай Изначальные значения.

Хотя ты можешь получать дополнительные очки МАСТЕРСТВА, ВЫНОСЛИВОСТИ и УДАЧИ, их сумма никогда не должна превышать твоих Изначальных значений, за исключением очень редких случаев, когда на конкретной странице тебе будет сказано об этом.

Твое МАСТЕРСТВО отражает то, насколько хорошо ты владеешь мечом, и опытность в бою в целом — чем выше, тем лучше. ВЫНОСЛИВОСТЬ отражает здоровье в целом, стремление выжить, решимость и физподготовку вообще —

чем выше твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ, тем дольше ты сможешь оставаться в живых. УДАЧА определяет, насколько ты везуч от природы. Удача — и магия, — это жизненная реальность фэнтезийного королевства, которое тебе предстоит исследовать.

Сражения

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

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

Ход битвы таков:

1. Брось один раз два кубика за существо. Добавь его МАСТЕРСТВО. Получившийся результат будет его «Силой Атаки».

2. Брось один раз два кубика за себя. Добавь свое МАСТЕРСТВО на текущий момент. Это — твоя «Сила Атаки».

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

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

5. Тебя ранили, поэтому вычти 2 из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Опять же, можешь призвать свою УДАЧУ (см. ниже).

6. Внеси соответствующие поправки в значения своей ВЫНОСЛИВОСТИ (и УДАЧИ, если ты ею воспользовался — см. ниже) либо ВЫНОСЛИВОСТИ противника.

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

Битва с несколькими противниками

Если в конкретном столкновении ты повстречаешь больше одного существа, то на этой же странице будут даны инструкции, как проводить сражение. Иногда ты будешь сражаться с ними, как с единым монстром, иногда будешь сражаться с ними по очереди.

Удача

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

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

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

Применение Удачи в сражениях

На определенных страницах книги тебе будет говорить Проверь Удачу, и будут сказаны последствия твоего везения или невезения. Однако в сражениях у тебя всегда есть

вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность только что полученной раны.

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

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

Помни, каждый раз, когда ты Проверяешь Удачу, ты должен вычитать 1 из своей **УДАЧИ**.

Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

В ходе твоего приключения **МАСТЕРСТВО** сильно не изменится. Время от времени в книге будут даваться указания повысить или понизить твое **МАСТЕРСТВО**. Волшебное Оружие может его повысить, но помни, можно использовать одновременно только одно оружие! Ты не можешь воспользоваться 2 премиями **МАСТЕРСТВА**, даже если у тебя будет 2 Волшебных Меча. Твое **МАСТЕРСТВО** никогда не может превышать Изначальное значение, за исключением особо указанных случаев.

Выносливость

В ходе твоего приключения **ВЫНОСЛИВОСТЬ** будет часто меняться – ведь ты будешь сражаться с монстрами и выполнять нелегкие задания. Когда ты почти дойдешь

до цели, твоя ВЫНОСЛИВОСТЬ может оказаться опасно низкой, и битвы будут особенно рискованными, поэтому будь осторожен!

В отличие от прочих книг-игр «Боевой фэнтези», в этой ты начинаешь приключение совсем без запасов провизии. Однако в ходе приключения у тебя будут возможности восстановить ВЫНОСЛИВОСТЬ тем или иным путем.

Также помни, что значение твоей ВЫНОСЛИВОСТИ никогда не может превышать ее Изначальный уровень, если только в конкретном параграфе не будет сказано иное.

Удача

Во время приключения, когда тебе особенно повезет, ты будешь вознаграждаться увеличением твоей УДАЧИ. Подробности даются в тексте книги. Помни, что как и в случае с МАСТЕРСТВОМ и ВЫНОСЛИВОСТЬЮ, значение УДАЧИ никогда не может превышать Изначального, если только в тексте не сказано обратное.

Снаряжение

Приключение ты начнешь с основными инструментами своего ремесла: прекрасным мечом, походной одеждой и рюкзаком для любых сокровищ, какие тебе могут встретиться, и фонарем, чтобы освещать дорогу.

Предыстория

Десять лет – не такой долгий срок в жизни волшебника – некоторые живут свыше двух сотен лет, поддерживая жизнь при помощи своей магии и зелий. Среди волшебников существует хорошо известная поговорка: «Тебе давно следовало быть мертвым, так давай вместо этого жить»! Некоторые волшебники заходят на один шаг дальше – они накладывают на себя заклинание, чтобы в случае их гибели или убийства они могли восстать через заранее заданный срок, когда их обидчик давно будет мертв. Однако такие, избравшие возвращение из мертвых, волшебники всегда склонны ко злу, потому что смерть не обмануть без темной магии. Один из этих волшебников известен (и внушает страх) под именем Загор, знаменитый Колдун Огненной горы. Десять лет прошло с того дня, как он был убит храбрым искателем приключений, рискнувшим преодолеть стражей и ловушки глубоко в Огненной горе, чтобы спасти Аллансию от его темной магии. Но одно дело убить Загора, а удержать его мертвым совсем другое. Никто не знал, что Загор наложил на себя заклинание Поднять Мертвых, иначе бы убивший его искатель приключений запечатал его внутри горной гробницы.

Но все это было десять лет назад. В последние шесть месяцев зловещие дела стали твориться вокруг Огненной горы. Во-первых, вершина горы, известная своей растительностью красного цвета, стала черной как смерть. Скотина, пасшаяся на горе и вокруг нее десятилетиями, начала умирать от какой-то хвори, а недавно начали исчезать даже люди, уволаскиваемые внутрь горы (так говорят) ужасными тварями ночи. Оставшиеся же добрые люди напуганы, ибо по слухам Загор восстал и собирает себе новое тело, кусочек за кусочком, из несчастных крестьян Наковальни!

Ты – искатель приключений, меч для найма, странствующий по стране. Придя в деревню Наковальня, ты решил остановиться отдохнуть после недельного перехода. Однако, стоило тебе войти в деревню, как ты почувствовал что-то неладное.

Крестьяне выглядят напуганными, и женщины быстро затаскивают детей по домам, пока ты идешь по главной улице. Решив, что местная таверна будет лучшим местом, чтобы узнать, что тревожит крестьян,ходишь в «Две Луны». Разговоры внутри быстро стихают до еле слышного бормотания, и посетители провожают тебя глазами, пока ты идешь к стойке. Бармен сурово смотрит на тебя, и по его глазам ты можешь сказать, что перед тобой гордый человек, пытающийся скрыть свой страх.

– Да? – Ворчит он тихим голосом.

Говоришь ему, что ты искатель приключений, ищущий новое задание, которое закончится богатством и славой. Он хмурится, не зная, верить ли тебе.

– Имя Загор что-нибудь значит для тебя? – Мягко спрашивает он, внимательно следя за твоей реакцией.

– Загор, – отвечаешь уверенно, – был Колдуном Огненной горы, пока его не убили десять лет назад.

– Является Колдуном Огненной горы, – драматично возвещает бармен. – Он вновь ожил! Сейчас он создает себе новое тело и посылает своих злых слуг в Наковальню за живыми донорами!

Похоже, бармен принял тебя за друга и быстро переходит к рассказу о роковой судьбе, постигшей Наковальню, спасибо Загору!

– Нам нужна помощь, чужестранец! – Говорит он в отчаянии. – Никто тут из нас не обладает силой одолеть Загора... но возможно у тебя она есть. Мы бедны и не можем заплатить тебе того, что ты заслуживаешь за подобную задачу, но зато мы знаем, что внутри Огненной горы есть полные золота сундуки. Ты нам поможешь?

К этому моменту вся таверна замирает. Все глаза смотрят на тебя. Как ты можешь их разочаровать? Ты неспешно улыбаешься и киваешь головой.

– При одном условии, – говоришь ты.

– Назови его, – отвечает бармен.

– Я получу горячую ванну и комнату на ночь, – смеешься ты.

– Договорились!

Все в таверне раздражаются приветственным криком и собираются вокруг, чтобы похлопать тебя по спине и предложить купить тебе эля.

Утром бармен, чье имя, как ты узнал, Лось, готовит тебе обильный завтрак.

– Ты должен немедленно отправляться на юг и повидать великого волшебника Язтромо. Лишь он может подготовить тебя к такому противнику, как Загор. Даже и не думай связываться с Загором самостоятельно. Он еще сильнее, чем был, а его магия смертоносна. – Настоятельно советует Лось.

Благоваришь его за совет и прощаешься.

Теперь переходи к 1.

1

Оставив Наковальню и ее жителей за спиной, ты направляешься на восток, глубоко задумавшись. До Огненной горы от Наковальни рукой подать, но если дать крюк, посетив сперва Башню Язтромо, это означает потерять многие дни ценного времени. Да и как Язтромо поможет? С тех самых пор, как он в одиночку одолел восемь дьявольских Темных Эльфов на краю Темнолесья, в котором он выстроил свою знаменитую башню, его репутация росла. Мудрый, добрый, могущественный, человеколюбивый – эти и многие другие слова употреблялись для описания великого Язтромо. Многие обращались к нему за помощью в борьбе со злом, и никому он не отказал. И тут за твоей спиной раздает крик. Развернувшись, видишь торопящегося к тебе Лося. Замечаешь, что он обнажил меч, а на лице его выражение тревоги.

– Загор узнает о твоём плане, если мы не сумеем поймать двух Ищеек, которых я видел выбегающими из Наковальни несколько минут назад. Должно быть, они подслушали нас и побежали донести Загору. Быстро, следуй за мной, мы должны поймать их. – Лось говорит торопливо, даже не отдышавшись. Он забегает в кусты и кричит тебе следовать за ним. Если хочешь так поступить – 341. Если предпочитаешь продолжить идти по тропинке в одиночестве – 161.

2

Сейчас неживого Воина Хаоса можно одолеть, лишь пронзив его сердце. Он ковыляет к тебе, вытянув свой двуручный меч, а ты пытаешься нанести мечом колющий удар вверх, под нагрудник его кирасы.

✂ НЕЖИВОЙ ВОИН ХАОСА МАСТЕРСТВО 10
 ВЫНОСЛИВОСТЬ 0

Если ты выигрываешь Раунд Атаки, то Воин Хаоса не теряет ВЫНОСЛИВОСТИ. Вместо этого ты должен бросить один кубик: результат 1–4 означает, что ты промахнулся

по его сердцу, результат 5 или 6 значит, что твой удар пронзил сердце и убил его. Если победишь – 88.

3

Завернув за угол, видишь старую деревянную скамейку, над которой есть знак, но краска на нем давно облупилась. Все, что можно разобрать, это первое слово «Покой». Если хочешь присесть на скамейку – 211. Если предпочитаешь идти дальше – 162.

4

Вскоре приходишь к большой железной двери в правой стене. Дверь надежно заперта, но в ней есть большая замочная скважина. Если у тебя есть железный ключ, переходи на параграф, вырезанный на ключе. Если железного ключа у тебя нет, придется тебе идти дальше (172).

5

Перегибаешься через раму и тянешься к пальцу скелета, но тут сверху раздается придушенный смех. Посмотрев вверх, успеваешь заметить падающую на тебя утяжеленную сеть. Брось два кубика. Если сумма меньше твоего МАСТЕРСТВА или равна ему – 339. Если сумма превышает твоё МАСТЕРСТВО – 252.

6

Не желая привлечь к себе внимания, говоришь Варвару, что вернешься выяснить с ним отношения позже. Единым махом проглатываешь кружку воды, чтобы избавиться от вкуса глаз, и теперь, хотя ты и раздулся, как минимум ты сыт. Восстанови 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. Проходишь мимо часовых Людей-Ящериц, затем сворачиваешь в туннеле направо (304).

7

Ждешь, пока между червями на полу появится просвет, затем прыгаешь. Сосущие Черви не выказывают никакой заинтересованности в тебе, предпочитая пировать на мертвой собаке. Однако один из червей закатился на крышку шкатулки. Подождешь, пока он соскользнет со шкатулки (307) или рубанешь по нему мечом прямо сейчас (396)?

8

Как только ты касаешься руки волшебника, тот принимается громко хохотать. Тело его начинает мерцать и вскоре ты уже можешь видеть сквозь него – а все потому, что ты пожал руку доппельгангеру, а не Язтрому. Эта похожая на привидение тварь способна высосать из тебя жизнь – посмотрев вниз, видишь, что твое тело тоже становится прозрачным. Пытаешься выдернуть руку, но уже слишком поздно. Ты обречен навеки жить в сумеречном мире. Твое приключение окончено.

9

Наверху раздаются аплодисменты, и, посмотрев туда, видишь улыбающегося Хозяина Ям. Он сбрасывает тебе веревку, и ты выбираешься из ямы. Он отводит тебя ко второй яме со словами:

– Твой следующий противник обладает хитростью и обманом, а не только силой. Металликс – не то, чем кажется.

Смотришь в яму и видишь там жилистую тварь ростом не больше метра. Большие, томные глаза и отвисшая челюсть придают ему почти безобидный вид. Однако помня предупреждение Хозяина Ям, ты прыгиваешь в яму с мечом в руке. Металликс и глазом не ведет, ему как будто и дела нет то твоего появления. Подходишь к Металликсу – тот все равно не двигается. Заносишь меч над головой, готовясь ударить. Но тут тебе приходит в голову, что возможно Металликс хочет, чтобы ты ударил его. Если хочешь попытаться снести

ему голову – 195. Если вместо этого поднимешь с пола камень и швырнешь им в животное, чтобы оно начало двигаться – 279.

10

Ты знаешь, что у тебя есть лишь несколько минут для бегства, прежде чем Мумии снова оживут. Углядев в конце коридора дверь, быстро выходишь (102).

11

Ближе к полудню над головой собираются темные тучи, и быстро поднимается ветер. Неустойчивую лодку подхватывает внезапный порыв ветра и резко кренит на один борт. Если экипаж насчитывает пятеро или меньше человек (включая тебя самого) – 54. Если на борту осталось больше пяти матросов – 312.

12

Кладешь сокровище в рюкзак, даже не догадываясь, что один из алмазов заколдован злой магией – похоже, что раньше или позже, но ты встретишь преждевременную кончину. Теперь же тебе надо выбрать, каким путем отправиться: если хочешь войти в левый туннель – 124; если предпочитаешь правый туннель – 38.

13

Вскоре приходишь к другой двери, но на этот раз без окошка, чтобы заглянуть. Прижимаешь к двери ухо и слышишь что-то вроде мучительных стонов. Если хочешь открыть дверь – 118. Если предпочитаешь идти дальше – 387.

14

Выхватываешь кинжал из-за голенища и бросаешь его в крысу. На таком близком расстоянии промахнуться трудно, и ты припиливаешь ее к полу. Кусочек зуба скатывается

на пол как раз вовремя, чтобы освободить Огненного Стихиаль, потому что на тебя обрушивается массивный Земляной Стихиаль. Огненный Стихиаль оборачивает свою огненную руку вокруг талии Земляного Стихиалья и пытается оторвать его от земли – тот, в свою очередь, молотит противника гигантскими каменными кулаками. Битва продолжается несколько минут, после чего Земляной Стихиаль разваливается грудой битого щебня и опаленной земли. Пламя умирает, и смотришь на трон, где сидит выглядящий смущенным Загор.

Он вновь начинает песнопения. Он решает последовать твоему примеру, и внезапно струя пламени вырывается из пола у подножия ступеней. Еще один огненный гуманоид призван, Огненный Стихиаль, последний из его Стихиалей Хаоса. Если у тебя есть еще один золотой драконий зуб, ты должен бросить его на пол, чтобы защититься от демонического огня. Если у тебя есть правильный зуб, переходи на параграф, чей номер совпадает с числом на зубе. Если зуба у тебя нет – 365.

15

Не теряя ни секунды, выхватываешь из рюкзака чеснок и швыряешь его перед собой, чтобы остановить Горгону... но чеснок действует лишь против Нежити – против тварей вроде Горгоны он бесполезен. Охваченный страхом, ты тупо пялишься на возвышающегося над тобой монстра. 265.

16

Кислота продолжает жечь – но ты ничего не можешь с этим поделать. Она прожигает тебе щеку, попадает в рот и начинает стекать вниз по горлу. Никакой кашель и отплевывание тебя не спасут. Твое приключение окончено.

17

С молниеносной скоростью хватаешься за горло и отрываешь крысу, прежде чем она успевает ранить тебя. Швыряешь на пол, затем с силой опускаешь каблук сапога,

раздавливая крысу в бесформенную массу. Проклиная Гоблинов, покидаешь погреб и возвращаешься на тропинку, чтобы продолжить путь на юг (238).

18

На книжных полках находится много странных наименований: «Шкатулка Душ», «Трансмутация», «Темный Свет» и «Кровь Вампира» – вот лишь некоторые примеры, но внимание твое привлекает крошечный переплетенный в кожу томик, озаглавленный «Глаз Дракона». Открываешь его на случайной странице, но шрифт слишком мелкий, чтобы прочесть. Если у тебя есть лупа и ты хочешь прочесть книгу – 53. Если вместо этого считаешь «Кровь Вампира» – 290.

19

Среди валунов, где-то в тридцати метрах от тропинки, видишь грубо намалеванный белой краской на небольшой скале рисунок. Если хочешь посмотреть на рисунок поближе – 171. Если вместо этого двинешься к Огненной горе – 64.

20

Посох вырезан из полированного боярышника, набалдашником служит вырезанный из кости череп – решаешь прихватить посох с собой. Если ты этого еще не делал, можешь снять крышку с корзины (107). В противном случае, тебе ничего не остается, как отправиться в погоню за Владыками Смерти (219).

21

Наполняешь ведро соломой из тюфяка и поджигаешь при помощи факела на стене. Когда дым начинает заполнять камеру и просачиваться между прутьями дверей камеры, принимаешься кричать. Слышишь гоблинские проклятия и становишься сбоку от двери, готовый прыгнуть на Гоблина,

с огнем. Какое-то мгновение кажется, что Водный Стихиаль просто выкипит полностью, но постепенно пламя опадает и потухает. Тишина возвращается в зал, пока Водный Стихиаль возвращается к зубу. Когда пар рассеивается, ты видишь Загора стоящим у подножия ступеней. Он выглядит потрясенным и стоит, слегка понутив голову. Возможно, его волшебная сила вся истрачена?

— Мы закончим эту маленькую битву дуэлью, — говорит он печально. — Мы будем биться длинными ножами и без доспехов. Прими этот вызов, или последними крохами своей энергии я сокрушу тебя молнией. Мы равны, ты и я, и мы должны сражаться на равных. Это бой между Хаосом и Порядком, который мы должны разрешить. Если побеждаю я, Хаос поглотит Аллансию. Если я проиграю, Порядок вернется. Приготовься умереть! Хаос ждет Аллансию!

Загор сбрасывает мантии и стоит перед тобой голый по пояс. Уродливые красные шрамы покрывают его тело — следы многочисленных произведенных трансплантаций. Из плеча вместо левой руки торчит неуклюжий обрубок кости. Содрогаешься от такого зрелища. Ты знаешь, что обязан принять его вызов, поэтому снимаешь доспехи. Загор бросает тебе нож и медленно идет к тебе. Судьба Аллансии зависит от этой финальной битвы.

✂ ЗАГОР МАСТЕРСТВО 11 ВЫНОСЛИВОСТЬ 18

Если победишь — 400.

28

Собрав немного хвороста, вскоре ты уже греешься у костра. Пристраиваешься спиной к валуну и вскоре крепко засыпаешь. Однако тебе и невдомек, что хворост тут намеренно оставил один из загорных слуг. Пламя начинает прыгать, а затем принимает форму небольшого, похожего на человечка, создания. Огненный Спрайт выпрыгивает из костра и хватается за вытянутую руку. Теряешь 3 ВЫНОСЛИВОСТИ. Пробуждаешь от боли, отчаянно пытаешься стряхнуть Огненного

Спрайта с руки, но тот не ослабляет своей пламенной хватки. Атакуешь его мечом (193) или попытаешься потушить его своим одеялом (98)?

29

— Ага! — Орет горбун, — ты работаешь на Загора, верно? Что ж, любой слуга Загора для меня враг.

Прежде чем ты успеваешь что-либо объяснить, старик вытягивает тебя поперек спины своей клюкой. Однако это вовсе не обычная клюка, а клюка усыхания! Сам по себе удар не слишком болезненный, но твою спину сгибает и скрючивает, она быстро костенеет и застывает в этом положении, и ты не можешь распрямиться! Вычти 2 из своего МАСТЕРСТВА. Обнажаешь меч и кричишь старикашке, чтобы тот исправил причиненный тебе вред.

— Подойди поближе, и я стукну тебя еще, злая пиявка! — Огрызается горбун. Если хочешь атаковать старика — 205. Если вместо этого попытаешься с ним договориться — 301.

30

Твое кольцо позволяет тебе видеть сквозь иллюзии. Образ женщины и мальчика медленно истаивает, обнажая их подлинные обличья. Перед тобой стоит отвратительная горбатая ведьма. Костлявые, скрюченные и волосатые пальцы заканчиваются длинными грязными ногтями. Глаза у нее темные и пустые, одета она в рваное тряпье. Ее слуга это какой-то мутант с телом человека и головой собаки. И сразу же в твоей голове раздается голос, предупреждение от кольца, кричащий: «Позвони в колокольчик! Позвони в колокольчик!»

Если у тебя есть серебряный колокольчик — 22. Если колокольчика у тебя нет — 228.

31

Отворачиваешь голову прежде, чем отвратительная тварь успеет посмотреть тебе в глаза, ведь достаточно лишь на секунду встретиться ее взглядом, чтобы превратиться в камень. Ты должен действовать быстро, чтобы одолеть ее. Атакуешь ее мечом, закрыв глаза свободной рукой (393), или поищешь в рюкзаке предмет против нее (66)?

32

Вскоре приходишь к очередной двери, на этот раз в правой стене туннеля. Если хочешь открыть дверь – 144. Если предпочитаешь идти дальше – 97.

33

Подцепив крышку шкатулки кончиком меча, находишь внутри небольшой кожаный кошелек. В кошельке лежит маленький деревянный шарик и маленький деревянный брусочек. Решив оставить их себе, суешь их в карман. Если ты этого еще не делал, можешь теперь осмотреть глиняные горшки (386) или отправиться спать (95). Если предпочитаешь поискать другое место для ночлега – 180.

34

Выхватываешь кинжал из-за голенища и швыряешь его в Гоблина. Брось два кубика. Если сумма меньше твоего МАСТЕРСТВА или равна ему – 371. Если сумма больше твоего МАСТЕРСТВА – 130.

35

Кинжалы в прочной хватке Мертвой Головы прекращают светиться и чернеют. Решаешь, что лучше их не брать. Если ты этого еще не делал, можешь теперь разбить красный горшок (41). В противном случае тебе ничего не остается, как подойти к новой двери в другой комнате (347).

36

– Похоже, это и впрямь ты, мой друг! – Восторженно восклицает Зут. – Увы, я не могу узнать тебя в лицо. Когда я возвращался в Каад на своей гигантской орлице, на меня напал Огненный Дракон. Я ослеп, а моя прекрасная орлица жестоко обгорела. Мы рухнули в какие-то деревья. В свой последний героический момент орлица, пытаясь уберечь меня, спасла мою жизнь ценой своей. Патруль Орков подобрал меня и принес сюда, злорадно рассказав, что мою левую руку пришьют Загору вместо его собственных сгнивших костей. Освободи меня, и я помогу тебе одолеть этого злого колдуна. – Взламываешь его железные кандалы и помогаешь ему встать на ноги. – Может я и слепой, но я по-прежнему Полу-Эльф. Мое осязание еще может пригодиться в этой кишасей ловушками дьявольской дыре. Пошли.

Выводишь Зута из комнаты и сворачиваешь в туннеле направо, который, однако, оканчивается каменной стеной. На полу есть следы, все направленные к тупиковой стене. Говоришь Зуту, что по твоему мнению в стене тут должна быть потайная дверь. Он медленно проводит пальцами по стене, ища трещинки с волосок шириной. Вскоре он находит расшатанный камень и осторожно вынимает его. В углублении находится железная ручка.

– Эта ручка откроет потайную дверь, но, думаю, к ней должна крепиться скрытая ловушка. Возможно, есть другой способ открыть дверь. – У подножия стены он находит еще один расшатанный камень с очередной ручкой за ним. – Вот эта нам нужна, я уверен. Эге, да я нашел кое-что еще. Вот, посмотри и скажи мне, что это.

Это большой зуб, сделанный из чистого золота и с выбитым на нем номером «186». Прибавь 1 к своей УДАЧЕ.

Зут улыбается, когда ты описываешь находку.

– Отойди, пока я буду поворачивать ручку. Мне ведь и раньше доводилось ошибаться.

Он поворачивает ручку, и ты слышишь щелчок. Потайная дверь распаивается внутрь – но в то же самое время камень

пола, на котором стол Зут, проваливается вниз. Слышишь, как его громкий крик затихает вдали, пока он падает навстречу смерти на дно ямы с кольями. Подстегнутый внезапным гневом, перепрыгиваешь яму и порог, безопасно приземляясь на перекрестке. Потайная дверь медленно закрывается и захлопывается – теперь ты даже не можешь сказать, что она тут была.

Посмотрев налево, видишь железную подъемную решетку в левой стене туннеля, который тянется еще двадцать метров, прежде чем закончиться грудой щебня от обвала. Справа же туннель тянется двадцать метров, прежде чем свернуть налево. Если хочешь осмотреть решетку – 253. Если предпочитаешь пойти направо – 3.

37

Несколькими метрами дальше видишь в правой стене туннеля три двери. Подходишь к первой двери и прижимаешь к ней ухо, но ничего не слышишь. Нажимаешь ручку – не заперто. Откроешь дверь (389) или подойдешь ко второй двери (56)?

38

Настороженно заходишь в освещенный факелами туннель. Вдалеке видно, что туннель выходит в другую пещеру, опоясанную книжными полками, забитыми сотнями книг. Посреди пещеры стоит фигура в черной мантии, мешковатые рукава которой скрывают ее скрещенные руки и почти достают до пола. Большой черный капюшон полностью скрывает голову.

– Входи, незнакомец, – зовет глубокий голос. – Ты избрал тропу Загадок. Я – Инквизитор. Твоя задача доказать мне, что ты достоин пройти моими владениями, и сделать это тебе надлежит одной лишь силой разума. Не справишься – и ты умрешь. Подойди сюда и слушай внимательно, твой экзамен начинается.

Если хочешь подчиниться Инквизитору – 262. Если предпочитаешь атаковать его – 141.

39

На странице всего-навсего одно предложение, которое гласит: «Водяной Стихиаль Света имеет номер 27 и уничтожает Огненного Стихиалья Хаоса». Запоминаешь слова, шагая по туннелю дальше (97).

40

Белая голубка описывает круг, затем садится на палубу, и ты замечаешь, что к лапке у нее привязан небольшой кошель. Птица ведет себя смирно, пока ты отвязываешь кошель. Внутри лежит послание от Лося: «Загор отправил допельгангера, похожего на привидение двойника Язтромо, чтобы поймать тебя в ловушку, когда ты достигнешь Каада. Но, как ты знаешь, у допельгангеров глаза всегда зеленые, а у Язтромо глаза голубые. Будь осторожен!»

Озадаченный тем, как Загор узнал о твоей миссии, выбрасываешь послание в реку. Голубка улетает, а лодка продолжает свое стремительное путешествие вниз по реке. 11.

41

Бросаешь горшок на пол, и на твоих глазах он раскалывается на дюжины кусочков. Среди черепков замечаешь круглый черный камень. Если хочешь подобрать его – 154. Или же, если ты этого еще не делал, можешь разбить коричневый горшок (397). Если оба горшка разбиты, тебе остается лишь вернуться в комнату со статуями и попробовать там новую дверь (347).

49

Среагировав вовремя, ты выбрасываешь щит вверх, блокируя стальной кинжал, который звенит по щиту и падает на землю, не причинив тебе вреда. Поднимаешь кинжал, затем устремляешься в кусты с мечом наголо. **72.**

50

Меч и кинжал исчезают из рук Инквизитора. Он вновь медленно складывает руки и говорит:

– Верно. Теперь вторая загадка. Ты должен назвать мой возраст, исходя из той информации, что я назову. Впервые я пошел в Школу Злой Магии, когда мне было 4,5 года, и оставался там одну шестую моей жизни. Затем я провел пятую часть своей жизни в Школе Демонического Колдовства. Потом я учился под руководством великого некроманта Адской Луны четверть моей жизни и стой поры я уже третью часть своей жизни служу Загору.

Если ты можешь вычислить возраст Инквизитора, переходи на параграф с этим номером. Если ты не знаешь ответа – **127.**

51

Пролезаешь через дыру в потолке в маленькую, освещенную свечами комнату с каменными стенами и низкой крышей, слишком низкой, чтобы стоять выпрямившись. В одной из стен есть узкий туннель. Возле входа в него на стене висит большой меч, лезвие меча изготовлено из темного, почти черного металла. Если хочешь взять меч – **355.** Если предпочитаешь проползти по узкому туннелю – **68.**

52

– Очень хорошо, спокойно говорит старик. – Из тебя выйдет великолепный шпион для Загора после того, как я внесу кое-какие изменения в твой разум. Изменить человеческий

мозг – простая задачка для такого Повелителя Разума как я. А теперь, должен ли я изменить тебя в слугу Хаоса или же сделать тебя просто чистым злом? – Пока Повелитель Разума хихикает себе под нос, решаешь ударить. Ты воспользуешься:

Кнутом (если у тебя есть)? **382**

Чесноком? **224**

Своим мечом? **174**

53

Переходишь к главе, озаглавленной «Драконьи Зубы» и просматриваешь страницу под лупой, пока не находишь раздел о «Стихиях Света и Хаоса». Там ты читаешь, что есть по четыре с каждой стороны, Верховные Стихиали Света проявляются в форме золотых драконьих зубов, каждый из которых пронумерован. «У Воздушного Стихиала Света номер 186, он уничтожает Водный Стихиаль Хаоса. У Земляного Стихиала Света...» Но следующих трех страниц в книге нет, и секреты остальных Стихиаелей остаются тебе неизвестны. Запоминаешь информацию о Воздушном Стихиале, прежде чем пройти через пещеру и выйти в туннель в дальнем конце (**337**).

54

Экипаж отчаянно пытается спустить паруса и выровнять лодку, но ветер слишком силен. Лодка переваливается на борт, сбрасывая тебя и моряков в холодную воду. Брось один кубик – это количество Рыб-Бритв, которые собрались и без предупреждения атаковали вас. Если Рыб-Бритв столько же (или больше), сколько потерпевших крушение, включая тебя – **101.** Если Рыб-Бритв меньше, чем моряков – **325.**

55

Драконьи зубы в твоей ладони начинают нагреваться, вселяя в тебя уверенность, когда Воздушный Стихиаль обволакивает тебя. Шум ветра оглушающий. Ты должен

сейчас же бросить один из зубов на пол. Если ты знаешь, который бросать, переходи на параграф с тем же номером, что и на зубе. Если у тебя нет такого зуба, или же ты не знаешь, какой нужен для борьбы с Воздушным Стихиалем – 365.

56

Старательно вслушиваешься под дверь, но не можешь услышать ни звука с другой стороны. Нажимаешь ручку и выясняешь, что дверь не заперта. Если хочешь войти в комнату – 226. Если предпочитаешь подойти к третьей двери – 273.

57

– Это и впрямь мое имя, незнакомец, но откуда ты его знаешь? Мы раньше встречались? Прежде, чем я смогу доверять тебе, мне необходимо убедиться, что ты и впрямь меня знаешь. Можешь назвать номер моего дома на Сапожной улице?

Если знаешь номер его дома, переходи на параграф с этим номером. Если нет – 176.

58

Изучаешь фигурки для драконьей игры, и выясняешь, что они вырезаны из дерева и покрашены в золотой и серебряный цвета. Обыск Скелетов дает 1 Золотую монету и полый стеклянный шар, заполненный белым дымом, заворачивающимся в вихрь, когда ты поворачиваешь шар. Если хочешь разбить стеклянный шар об землю – 392. Если предпочитаешь оставить шар в комнате и вернуться в туннель – 373.

59

Откуда тебе было знать, что серебряная крыса это амулет, созданный Загором – и контакт с человеческой кожей активирует его! Как только ты надеваешь его на шею,

как маленькая крыса оживает и принимается самозабвенно грызть твою глотку. Брось два кубика. Если сумма меньше твоего МАСТЕРСТВУ или равна ему – 17. Если сумма больше твоего МАСТЕРСТВА – 276.

60

Открыв дверь, видишь рябого горбуна в рваных серых тряпках, сгибающегося под тяжестью драконьего черепа, который он тащит через грязную комнату. Один из зубов в драконьей челюсти блестит – возможно, он золотой. В дальней части комнаты стоит большой деревянный ящик, наполненный соломой, к нему-то горбун и направляется. Если хочешь атаковать горбуна – 212. Если предпочитаешь закрыть дверь и пойти по коридору дальше – 32.

61

Тебя окружает куча разбитых костей, которые нужно смести мечом в сторону, чтобы расчистить проход. Обыскиваешь буфеты в комнате, но находишь только грубые миски, тарелки и ложки. Но под кухонным лючком обнаруживаешь тонкий кожаный футляр полметра длиной. Если хочешь открыть футляр – 119. Если предпочитаешь оставить его закрытым, вернуться в туннель и свернуть на последней развилке направо – 37.

62

Медный браслет это волшебный обруч исцеления. Твои раны заживают, а тело наполняет внезапное ощущение силы. Восстанови 4 ВЫНОСЛИВОСТИ. Если хочешь повесить кулон на шею – 105. В противном случае, если ты этого еще не сделал, можешь посмотреть на оружие (206) или покинуть комнату и пойти по туннелю дальше (151).

63

Страж обрушивается на землю, разлетаясь мириадами осколков, как разбитое окно. Если сейчас ты хочешь войти в левый туннель — 124. Если предпочитаешь войти в правый туннель — 38.

64

День идет себе без происшествий до того самого момента, как ты слышишь, как кто-то бежит к тебе. Обернувшись, видишь высокого уродливого гуманоида с рожой одутловатой и звероподобной. Из пасти у него каплют слюны, забрызгивая его с головы до пят, пока он гонится за тобой. Одежда на нем самая примитивная — всего лишь набедренная повязка из звериных шкур. Это Людоед, и он вооружен копьем и тяжелой дубиной. Если хочешь остановиться и сражаться — 395. Если предпочитаешь попробовать удрать от Людоеда — 126.

65

Дважды стучишь об землю посохом — и с той же быстротой, с какой пропасть разверзлась, земля вновь смыкается. Владыки Смерти внезапно начинают проявлять нервозность, когда ты направляешься к ним с увенчанным черепом посохом в руке. Один из них издает клич, и все они бросают в тебя свои острые как бритвы сферы. Брось один кубик, затем прибавь по 1 за каждую деталь доспехов, которыми ты пользуешься: щит, шлем и нагрудник кирасы. Если в сумме вышло 1–4 — 285. Если сумма 5 или выше — 335.

66

Если у тебя есть что-нибудь из следующих предметов, у тебя есть время, чтобы схватить что-то одно, прежде чем Горгона окажется подле тебя. Выберешь:

Чеснок? 15

Зеркало? 231

Свисток? 334

Если ни одного из этих предметов у тебя нет, придется тебе все же атаковать Горгону своим мечом (393).

67

Слизь пролетает возле твоей головы, лишь слегка промахнувшись. Слепой червь начинает извиваться и падает со шкатулки. Воспользовавшись появившейся возможностью, хватаешь шкатулку и выбираешься из ямы. Вернувшись в туннель, трясешь шкатулку, но внутри ничего не гремит. Осторожно поднимаешь крышку лишь для того, чтобы обнаружить, что все содержимое шкатулки — это страница из крошечной книги. Переворачиваешь шкатулку и видишь, что снизу нацарапано слово «Огонь». Шкатулка довольно большая, и если ты хочешь сунуть ее в свой рюкзак, тебе придется выложить два других предмета (вычеркни их из Списка Снаряжения). Разобравшись со шкатулкой, ты можешь или прочесть страницу из книги (230), или пойти по туннелю дальше (97).

68

В туннеле темно, и ты вынужден ощупывать пол перед собой руками, чтобы не провалиться в невидимую шахту. Примерно через двадцать метров дальше по туннелю твоя рука натывается на железный костыль, вбитый в каменный пол. За костылем пол исчезает, превратившись в абсолютно черную пропасть. Ты вполне уверен, что туннель заканчивается на дальней стороне шахты, потому что можешь различить стену — явный тупик. И пока ты прикидываешь, как далеко до дна шахты, до тебя доносится нервирующий звук скребущего по камню металлу, идущий из туннеля за тобой. Чувствуешь себя в ловушке — наверняка это Гоблин, но как он мог оказаться позади тебя, если ты не обнаружил его в его комнате? Если хочешь развернуться и поползти по туннелю обратно — 114. Если предпочитаешь спуститься в шахту — 383.

69

Уверено подходишь к стражу. Что ты сделаешь, чтобы тот открыл дверь?

Предложишь ему 10 Золотых? **214**

Скажешь, что пришел сменить его? **385**

Предложишь ему меч Черепокус Черный клинок? **202**

70

Сумев сохранить равновесие, перегибаешься через спящего Троглодита и подбираешь его метательный кинжал и кошелек. Внутри кошелька лежит кусок сланца с нацарапанным на нем словом «стрела». Кладешь его в карман, а кинжал суешь за голенище сапога. Не видя больше ничего интересного, на цыпочках прокрадываешься к дальней двери (**158**).

71

Гигантский орел выглядит совершенно невозмутимым, когда Зут надевает упряжь и двухместное седло ему на спину. Закончив с этой работой, Зут поворачивается к тебе и говорит:

– Даже не думай предложить мне денег за эту поездку.

Я всего лишь хочу, чтобы моя мать была отомщена, и я убежден, что ужасная чума, уничтожающая Каад, дело рук Загора. Давай, залезай на борт!

Делаешь, как велит Зут, и орел, взмахнув огромными крыльями, уносит вас высоко в небо.

Каад вскоре остается позади, превратившись в еще одну черточку на пейзаже под вами. Ощущение полета опьяняет, и на какое-то мгновение ты забываешь об опасной задаче, ждущей тебя. Зут направляет гигантскую птицу на северо-восток, высоко над Равнинами Варваров.

Где-то с полчаса небо остается чистым, но потом удача отворачивается от вас. Зут внезапно указывает куда-то на горизонт, где появляется еще одно летающее существо. Если попросишь Зута приземлиться – **240**. Если вместо этого скажешь ему лететь к Огненной горе – **131**.

72

Нырнешь в кусты, рассекая мечом воздух. Справа от тебя Лось, а перед тобой двое слуг Загора – они пригибаются, обнажив кинжалы, и рычат, роняя пенистую слюну с похожих на собачьи челюстей. Наполовину Темные Эльфы и наполовину Гоблины, Ищейки превосходные охотники и посланники. Никогда не расстающиеся с нагрудной перевязью с метательными кинжалами, они обычно не сражаются в открытую, если только не загнать их в угол. Без предупреждения они швыряют кинжалы в тебя и Лося, и достают короткие мечи. Но ты был готов и приседаешь под летящий кинжал. Не теряя больше ни секунды, набрасываешься на ближайшую Ищейку.

✕ ИЩЕЙКА МАСТЕРСТВО 7 ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

Если победишь – **306**.

73

Если твоя текущая УДАЧА 9 или выше – **167**. Если 8 или ниже – **320**.

74

Твоя вытянутая рука хватает дверную ручку в тот самый момент, как три копыя вонзаются тебе в спину. Падаешь вперед, привалившись к двери, и соскальзываешь на пол. Твое приключение окончено.

75

Ключ проворачивается в двери, и ты заходишь, ощущая, что, возможно, конец твоих поисков уже близок (**169**).

76

Подняв взгляд, видишь, что Хозяин Ям кидает в яму веревку. Вернув себе меч, поднимаешься по веревке и ждешь его приговора.

– Ты заслужил право войти во внутреннее святилище Огненной горы, где гармония сфер выстраивается к Хаосу, – торжественно возвещает Хозяин Ям. – Можешь идти.

И ты идешь к дальнему концу пещеры, гадая, знает ли Хозяин Ям о твоём задании. Наверняка он должен быть слугой Загора? Почему же он не попытался убить тебя? Поборов искушение оглянуться через плечо,ходишь в туннель (337).

77

Подняв и подтянув паруса, лодка быстро ложится на курс, и боевые каноэ вскоре остаются далеко позади.

– Больше никаких остановок до самого Каада, – рычит Лорри, тяжело налегая на руль. Чувствуя себя виноватым, сидишь тихонько на скамье, любуясь проплывающим мимо пейзажем. Проверь Удачу. Если повезло – 40. Если нет – 258.

78

Тебе и невдомек, что на кулон наложено древнее заклинание. Чесночный запах активирует его, и кулон меняет форму, превращаясь в узкий стилет, прокалывающий твой рюкзак и рубашку. Убийственный кончик пронзает твоё сердце. Твоё приключение окончено.

79

Открыв глаза, видишь отвратительную тварь, лежащую в луже зеленой слизи, сочащейся из её ран. Взмокший от пота, прислоняешься к стене, чтобы оклематься, не осмеливаясь оторвать взгляд от Горгоны и змей на её голове, которые продолжают извиваться. Где-то через минуту чувствуешь, что готов идти дальше. Если хочешь открыть новую дверь – 347. Если предпочитаешь заглянуть в примыкающую комнату, откуда появилась Горгона – 352.

80

Засветив фонарь, обнаруживаешь, что находишься в маленькой пустой комнате, в дальней стене которой есть туннель. На этой же стене есть и послание, написанное желтым мелом. Если хочешь прочесть послание – 323. Если предпочитаешь сразу же двинуть в туннель – 372.

81

На странице есть всего лишь одно предложение, которое гласит: «У Огненного Стихиаля Света номер 315, и он уничтожает Земляного Стихиаля Хаоса». Запоминаешь эти слова и раздумываешь, что делать дальше. Если хочешь взять драконью голову – 73. Если предпочитаешь оставить комнату как есть и пойти по туннелю налево – 32.

82

Ты нашел круглый отполированный щит, наполовину ушедший в грязь. Если хочешь, бери его себе и переходи на 267.

83

– Загор? Это было паролем на прошлой неделе. А теперь исчезни, пока я не позвал стражу, – со злостью говорит привратник.

Решаешь не испытывать судьбу так сильно и оправляешься дальше по туннелю (304).

84

Кладешь себе на ладонь Золотой и протягиваешь руку сквозь решетку камеры, побуждая Гоблина подойти и пообщаться с тобой. Надеешься, что с помощью монет Загора удастся убедить его, что ты союзник, собрат-слуга Загора. Проверь Удачу. Если повезло – 164. Если нет – 327.

85

Узнав о твоём присутствии, Мумии шаркают к тебе, вытянув руки. Ты знаешь, что хотя свирепыми бойцами их не назовешь, но одолеть их трудно, поскольку обычным оружием их толком не убьешь. Единственный верный способ их одолеть это огонь. Если у тебя есть фонарь – **288**. Если фонаря у тебя нет – **239**.

86

Спустя несколько часов начинает темнеть, а Огненная гора уже явно видна вдалеке, поэтому ты задаешься вопросом, стоит ли устраиваться на ночлег и спать на открытой равнине, или же идти дальше. Скопление крупных валунов, метрах в двухстах слева от тебя, обещает хоть какую-то защиту, а больше ничего, способного послужить укрытием, ты не видишь. Если хочешь подойти к валунам – **263**. Если предпочитаешь шагать в темноте дальше – **357**.

87

Входишь в заброшенную комнату, некогда бывшую камерой пыток. Повсюду разбросан всевозможный пыточный инструмент: железо для прижигания, ножи, цепи, тиски для пальцев, веревки, плети и железная дева – все давно заброшенное, лежит на каменном полу, покрытое пылью и паутиной. Посреди камеры видишь дыбу, самый страшный из известных пыточных инструментов. К дыбе все еще привязан скелет несчастной жертвы, его челюсти раскрыты, как будто он кричит от боли. Присмотревшись внимательнее, замечаешь у скелета на пальце золотое кольцо. Если хочешь взять кольцо – **5**. Если предпочитаешь покинуть камеры пыток и пойти по туннелю дальше – **23**.

88

Не дожидаясь, чтобы выяснить, встанет ли Воин Хаоса опять, выходишь из комнаты, захлопнув дверь за собой, и сворачиваешь по туннелю направо (**151**).

89

Подплываешь к северному берегу реки и выбираешься на него, тяжело дыша от усталости. Посмотрев назад, видишь дрейфующую вниз по течению лодку, но никто из матросов не уцелел, лишь бурлит вода там, где новые Рыбы-Бритвы подплывают к кормежке. Если хочешь немного отдохнуть – **155**. Если предпочитаешь отправиться на запад к Кааду – **379**.

90

– Верно, – говорит Инквизитор. – Ты заслужил право войти во внутреннее святилище Огненной горы, где гармония всех сфер выстраивается к Хаосу. Если хочешь, можешь воспользоваться моей библиотекой, прежде чем уйдешь.

Если хочешь посмотреть на его книги – **18**. Если предпочитаешь пересечь пещеру и войти в туннель в ее дальнем конце – **337**.

91

– Хорошо! – говорит Троглодит. – Я забыл о призе за второе место. Он золотой или серебряный в этот раз?

Чтобы избежать подозрений, ты должен дать Троглодиту один предмет, сделанный либо из золота, либо из серебра. Если у тебя есть такой предмет – **26**. Если у тебя нет золотого или серебряного предмета, чтобы отдать – **122**.

92

Засунув туда руку, нащупываешь на дне какой-то студень. Если на тебе надеты кожаные перчатки – **178**. Если перчаток на тебе нет – **377**.

93

Ларец пуст, если не считать клубка бечевки. Кладешь бечевку в рюкзак и выходишь из комнаты через дверь в дальней стене (121).

94

Зуб отскакивает от пола и разламывается надвое – массивный каменный гуманоид поднимается из земли между тобой и Воздушным Стихиалем. Это призванный тобой Земляной Стихиаль. Наклонив голову, Земляной Стихиаль вступает в жаркий бой, медленно тесня назад ярящийся вихрь, пока его злые силы не иссякают. Тишина внезапно обрушивается на зал, когда стихает ветер. Воздушный Стихиаль потерпел поражение, и Земляной Стихиаль вновь уменьшается, возвращаясь в зуб на полу.

Загор выглядит удивленным, затем хмурится, сосредоточившись на следующем призывании. Неожиданно у подножия ступеней бьет фонтан воды, принимающий формы водяного великана. Подобно приливной волне, он течет по залу, чтобы поглотить тебя. Тебе нужно бросить на пол очередной золотой зуб, чтобы остановить Водного Стихиала. Если ты знаешь, который зуб тебе нужен, переходи на параграф с тем же номером, что и на зубе. Если у тебя нет нужного зуба против Водного Стихиала – 365.

95

Устраиваешь постель из побегов плюща, накрыв их старым мешком. Поев немного хлеба с сыром, закрываешь люк и устраиваешься спать. В кромешной темноте слышатся царапающие звуки, как будто насекомые выходят из укрытий, но вскоре ты уже крепко спишь. Утром ты просыпаешься от звука шагов по полу над тобой. Медленно нащупываешь свой меч, стараясь не издать ни звука. Проверь Удачу. Если тебе повезло – 352. Если нет – 370.

96

Горгона видит отражение своего собственного убийственного взгляда в зеркале и издает звериный, разрывающий уши крик. Внезапно замерев, она начинает трястись, а ее чешуйчатая кожа медленно светлеет до песочного оттенка. В считанные секунды она превращается в камень, чтобы стать статуей в собственном логове. Позволяешь себе мрачную усмешку, размышляя тем временем о том, какие еще отвратительные твари поджидают тебя внутри горного лабиринта Загора. Если хочешь открыть дверь в дальней стене – 347. Если предпочитаешь исследовать примыкающую комнату, из которой появилась Горгона – 209.

97

Туннель продолжается прямо вперед, и вскоре ты приходишь к очередной двери в правой стене. Прикладываешь к двери ухо, но ничего не слышишь. Если хочешь открыть дверь – 222. Если предпочитаешь идти дальше – 373.

98

Хватаешь свое одеяло и оборачиваешь его вокруг себя и Огненного Спрайта. Из-под одеяла доносится зловещий звук, как будто Огненный Спрайт задыхается без воздуха. Вдруг одеяло провисает и падает на землю тлеющей кучей – Огненный Спрайт изгнан обратно на План Огня. Перевязав раны, остаток ночи проводишь с болью и неудобством, не в состоянии вообще уснуть.

С самым рассветом ты решительно отправляешься к Огненной горе, которая, в свете утра, угрожающе вырастает из равнины. По твоим оценкам, если повезет, то горы ты достигнешь к середине дня. 221.

99

Варвар откидывает свои меха через плечо и смотрит на тебя, держа наготове двуручный боевой топор – он будет свирепым противником. Остальные в комнате начинают радостно вопить в предвкушении хорошей драки.

✘ ВАРВАР МАСТЕРСТВО 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если победишь – 135.

100

Как только сережка повисает в твоём ухе, она начинает двигаться по собственной воле. Металлическая ухвертка освобождается от защелки и ввинчивается тебе в ухо. Ее многочисленные острые как иголки ножки причиняют тебе резкую боль. Проверь Удачу. Если повезло – 274. Если нет – 299.

101

Защищенные прочной серебряной чешуей Рыбы-Бритвы яростно терзают плоть своих жертв рядами острых как бритвы зубов. Вскоре река становится красной от крови матросов, а две рыбы подплывают к тебе.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

✘ Первая РЫБА-БРИТВА 7 8

✘ Вторая РЫБА-БРИТВА 7 8

Сражайся с обеими Рыбами-Бритвами одновременно. В каждом Раунде Атаки ты выбираешь, кого из противников будешь атаковать, затем сражаешься с ним как обычно – но обе Рыбы-Бритвы делают по самостоятельной атаке против тебя! Против второй Рыбы-Бритвы ты набрасываешь Силу Атаки как обычно, но не наносишь ей рану, даже если твоя Сила Атаки больше – просто считай, что ты заблокировал ее атаку. Если же ее Сила Атаки больше, то она ранит тебя как обычно. Если победишь – 89.

102

Дверь открывается в небольшой вестибюль, главная черта которого невероятно изукрашенная дверь в дальней стене. На двери вырезан огромный барельеф буквы «З», украшенный золотыми листьями. Охраняет дверь жутко выглядящий зверь, чьи вытянутые руки покоятся на рукояти большой дубинки с шипами. Волосатый торс зверя опоясывают кожаные нагрудные ремни, к которым крепятся два шипованных наплечника. Голова зверя похожа на волчью, только с рогами и намного страшнее. Попытаешься миновать стража с помощью блефа (69) или атакуешь, не теряя времени (198)?

103

Устремляешься в атаку на Хозяина Ям – тот поднимает руки и указывает на тебя пальцами, изрекая жестко и непреклонно:

– Время умереть!

Кончики пальцев окутываются дымком, и десять крошечных красных дротиков, которые ты принимал за ногти, летят напрямик к тебе. Они врезаются в тебя с сокрушающей силой. Твое приключение окончено.

104

Спускаешься через край шахты, повиснув на железном костыле. Ноги все равно не достают до земли, поэтому делаешь глубокий вдох, выпускаешь штырь и падаешь в темноту под тобой. Через несколько метров тяжело приземляешься на каменный пол, серьезно подвернув лодыжку. Вычти 1 из твоего МАСТЕРСТВА и 1 из ВЫНОСЛИВОСТИ. Если у тебя есть фонарь – 80. Если фонаря нет – 278.

105

Как только ты надеваешь себе на шею кулон, тело Воина Хаоса начинает дергаться. С завалившейся набок головой и зияющей раной от твоего смертельного удара, он поднимается на ноги. Срываешь кулон с шеи и швыряешь его на пол, отчаянно пытаясь сообразить, что делать с неживым воином. Если хочешь с ним сражаться – **2**. Если предпочитаешь побежать к двери, чтобы спастись в туннеле – **388**.

106

Возвращаетесь с Лосем на тропинку, глубоко погрузившись в разговор о Загоре.

– В любом случае, задание выполнено! – Жизнерадостно заявляет Лось. – Как минимум, Загор не знает, что ты идешь.

Наконец, обменявшись рукопожатием, прощаетесь. Лось отправляется в обратное путешествие в Наковальню, а тебе предстоит топтать в противоположном направлении. **161**.

107

Как только ты снимаешь крышку, крупная змея встает на хвост и пытается укусить тебя ядовитыми клыками. Проверь Удачу. Если повезло – **275**. Если нет – **302**.

108

Решив все-таки не лезть в канализацию, теперь ты должен решить, присесть ли тебе в дубовое кресло (**269**) или открыть дверь в дальней стене (**283**).

109

Идешь по туннелю, следуя его долгому закруглению в правую сторону, пока не приходишь к двери в левой стене. Изнутри доносится звук, напоминающий хлопанье маленьких крылышек. Если хочешь открыть дверь – **360**. Если предпочитаешь идти дальше – **172**.

110

Хватаешь копье и принимаешь стойку, чтобы метнуть его в приближающегося Людоеда. Брось два кубика. Если сумма меньше твоего МАСТЕРСТВА или равна ему – **185**. Если сумма больше твоего МАСТЕРСТВА – **199**.

111

Копье вбивается в твою спину, опрокидывая тебя вперед. В считанные секунды тебя настигают Люди-Ящерицы.

– Сохраняйте этого чужака живым еще один час на случай, если Загору понадобится новая рука или еще что-нибудь. – Рычит один из Людей-Ящериц глубоким булькающим голосом.

Тебя уносят в цепях и швыряют в темную камеру. Не далее, как через полчаса входит человек в белой мантии с длинным острым ножом. Он пришел за частью твоего тела для Загора. Твое приключение окончено.

112

Топор погружается Филлу в спину – тот валится в реку, умерев еще до того, как коснулся воды. Лодка плывет дальше, ее экипаж притих после нежданной гибели одного из них. Проверь Удачу. Если повезло – **40**. Если нет – **258**.

113

Вынимаешь драконьи зубы из кармана как раз перед тем, как Воздушный Стихиаль собирается наброситься на тебя. Ты должен немедленно активировать один из них! Если знаешь волшебное слово, высвобождающее магию этих зубов, ты должен сказать его сейчас. Закричишь: «Забарон»! (**344**), – или – «Качондо»! (**55**)?

114

Твои худшие подозрения оправдались – туннель перекрыт крепкой подъемной решеткой из железа, которую тебе даже не сдвинуть. Внезапно пол под тобой расходится, и ты летишь с высоты нескольких метров, болезненно приземлившись на каменный пол. Отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ.

Ты оказался в небольшой, тускло освещенной комнате, где нет ничего, кроме застланной соломой деревянной кровати да железного ведра. В одной стене есть деревянная дверь с небольшим зарешеченным окошком. Сквозь решетку видишь улыбающуюся рожу Гоблина! Ты в западне. Встаешь иходишь к двери, заглянув туда, видишь, что Гоблин стоит в своей камере пыток – ты не заметил эту дверь, когда впервые был там, она втиснута в темный угол. Гоблин вприпрыжку устремляется к дыбе и радостно начинает готовить ее для тебя. Он еще и поет при этом, ужасный, повторяющийся мотив, безбожно фальшивя – мелкий садист, от которого ты все еще надеешься сбежать. Но как? Крепко задумываешься. Твой план побега будет включать:

Ведро? 21

Золотую монету с выбитой на ней буквой «З»? 84

Серебряный ключ? 203

Железный ключ? 363

115

У Ведьмы нет ничего интересного для тебя. Однако, заглянув за занавески, находишь вделанную в стену металлическую пластину с ручкой и прорезью над ней. Надпись на стене предупреждает: «Юбилейные и золотые монеты не принимает». Если у тебя есть 2 Серебряных монеты, чтобы бросить их в прорезь – 264. Если все-таки сунешь туда две другие монеты – 362.

116

Лицо мальчика просветлело, когда ты протягиваешь ему деревянный брусочек. Он подскакивает и убегает, вернувшись через несколько минут с довольно грузным стариком, жующим куриную ножку – на нем белый фартук, и похоже старикан веселый малый.

– Сегодня лавка закрыта, – говорит он с улыбкой, – но, увидев, что ты дал подарок Глубокому Морю-младшему, я не возражаю открыться специально для тебя.

Он открывает дверь, и ты следуешь за ним в довольно неряшливую лавку – многие предметы явно стояли тут годами, потому что их покрывает густая пыль. Тут есть чучело медведя, несколько жонглерских булав, обручей, больших ваз, щитов, фонарей, коробок, резьбы, статуэток, картин, бутылок, урн, кувшинов, книг, карт, часов, париков, игр, сапог и мотки и бухты разноцветной веревки.

– Прошу прощения за беспорядок, – говорит Глубокое Море, – когда-нибудь мне надо будет решиться да навести здесь порядок. Но люди обычно находят, что им нужно, в Магазине Глубокого Моря, это да. Они называют меня Король-Старьевщик! А теперь, сколько у тебя есть на расходы, и чего же ты хочешь?

Открываешь кошелек Язтромо и вываливаешь содержимое на прилавок. Насчитав там 15 Золотых, решаешь придержать пять и потратить десять. Спрашиваешь, что может оказаться полезным в исследовании подземелий, на что Глубокое Море отвечает:

– Вот мой список снаряжения для этого сорта упрямец. Все стоит по 2 Золотых. Выбирай, что захочешь.

Он показывает тебе доску, на которой мелом перечислены следующие предметы:

☞ Фонарь

☞ Веревка

☞ Молот и Железные Костыли

☞ Чеснок

🔑 Зеркало

🔑 Топор

🔑 Бутылка для Воды

🔑 Луна

🔑 Перо, Чернила и Бумага

🔑 Серебряный Кинжал

🔑 Кожаные Перчатки

🔑 Целебная Мазь

Выбираешь пять предметов (запиши выбранное на Листе Приключения) и протягиваешь Глубокому Морю 10 Золотых. Тот благодарит тебя за покупки, и ты покидаешь магазин, разузнав, как найти Зута Циммера. **309.**

117

При виде твоей крови у Зверочеловека Хаоса изо рта идет пена, его трясет, и он внезапно начинает расти, разорвав свою перевязь. Он вырастает еще на метр, его голова гротескно увеличивается – челюсти вытягиваются, и из них прорастают два клыка. Ты должен продолжать сражаться с мутировавшим Зверочеловеком.

✂ МУТАНТ ЗВЕРОЛОРД МАСТЕРСТВО 14
 ВЫНОСЛИВОСТЬ 14

Если победишь – **331.**

118

Дверь открывается в грязную камеру. При твоём появлении две крысы прошмыгнули по грязному, покрытому соломой полу. У дальней стены видишь худого человека в красных штанах – он сидит на полу, его руки прикованы к стене, а глаза закрывает повязка. При звуке твоих шагов узник начинает паниковать. Он вжимается в стену и кричит:

– Нет! Не надо боли! Не надо боли!

Голос кажется тебе знакомым, ты пытаешься вспомнить его имя. Кто он, Зут Циммер (57) или Фергюс Финн (287)?

119

Футляр открывается довольно легко, но внутри ничего нет. На крышке футляра сделана надпись: «Усыпитель неспящего». Разочарованный тем, что не нашел ничего полезного, возвращаешься по туннелю обратно и сворачиваешь на развилке направо. **37.**

120

Спустя час или около того слышишь крик о помощи, доносящийся от дерева посреди кустарника справа от тебя. Если хочешь посмотреть, что к чему – **318.** Если предпочитаешь идти дальше – **250.**

121

Дверь открывается в короткий коридор, который через несколько метров заканчивается другой деревянной дверью. Прислушиваешься, но ничего не слышишь. Нажимаешь ручку, и та поворачивается. Входишь в богато украшенную комнату. Пол из полированного мрамора, стены выкрашены в белый цвет, хотя со временем он потускнел и выцвел. На каждой из четырех стен есть по одному более бледному квадратному пятну – там, ты полагаешь, висели картины. В дальней стене есть дверь, которая неожиданно распаивается, и в комнату входит высокая мускулистая тварь с длинными руками. Увидев тебя, она разом останавливается и начинает пускать слюни. Из нижней челюсти угрожающе торчат длинные, похожие на клыки зубы. Вооруженный дубинкой с шипами свирепый Пещерный Тролль устремляется в бой.

✂ ПЕЩЕРНЫЙ ТРОЛЛЬ МАСТЕРСТВО 9
 ВЫНОСЛИВОСТЬ 9

Если победишь – **284.**

122

Пытаешься объяснить, что Загор забрал все ценное золото и серебро для нового колдовского эксперимента.

— Ни капельки в это не верю, — скалится Троглодит. — Охрана! Арестуйте этого самозванца!

Отпихиваешь Троглодита с дороги и выбегаешь через дверь, свернув направо. Люди-Ящерицы гонятся за тобой, занеся копья. Первый, вбежавший в туннель, швыряет копье тебе вслед. Брось один кубик. Если выпало 1-3 — 234. Если выпало 4-6 — 111.

123

Улыбнувшись отваге старичка, достаешь из кармана монету и бросаешь ее ему. Он ловит монету на лету жилистой рукой и пробует на зуб. Одобрительно заворчав, он скашивает глаза, чтобы осмотреть монету поближе.

— Разве не букву «З» я вижу выбитой на этом Золотом, что я держу меж пальцев? — Медленно спрашивает горбун.

Если ответишь, что это буква «З» — 29. Если скажешь, что это буква «М» — 255.

124

Настороженоходишь в освещенный факелами туннель. Вдалеке видно, что туннель выходит в другую пещеру, где есть две ямы. С того места, где ты стоишь, в ямы не заглянуть, но можно услышать доносящееся из одной ямы рычание. Посреди пещеры стоит лысый человек в кольчуге. Обращаешь внимание, что ногти на руках у него заточены до острых кончиков и выкрашены в красный цвет.

— Входи, незнакомец, — зовет он спокойным голосом. — Ты избрал путь Ям. Я Хозяин Ям. Ты должен доказать мне, что достоин пройти моими владениями, и доказать это можешь только искусством твоего меча. Не сумеешь — и ты умрешь. Подойди и подготовься к испытанию — твой экзамен начинается.

Если хочешь подчиниться Хозяину Ям — 291. Если предпочитаешь атаковать его — 103.

125

Комната очень маленькая — тут стоит два табурета, небольшой стол, на котором стоят две миски с парующим супом, посох и плетеная корзина. Из одной миски с супом торчит небольшая лапка с когтями, напрочь отбивая идею подкрепиться супчиком. Ты:

Осмотришь посох? 20

Снимешь крышку с корзины? 107

Выйдешь из комнаты и погонишься за Владыками Смерти? 219

126

В отличие от Людоеда ты не устал, и вскоре расстояние между вами начинает увеличиваться. Сообразив, что ему тебя не догнать, Людоед останавливается и швыряет в тебя копье. Брось один кубик. Если выпало 1-4 — 157. Если выпало 5 или 6 — 319.

127

Инквизитор поднимает руку над головой и холодно произносит:

— Тебе запрещен вход во внутренне святилище Огненной горы. Волей моего господина и повелителя, колдуна Загора, для тебя пришло время умереть!

Следует ослепительная вспышка, и неожиданно пол под тобой распаивается, поглощая тебя. С воплем падаешь в черную бездну. Твое приключение окончено.

128

Троглодит вручает Варвару небольшой трофей. Это бюст Загора! Затем Варвар поворачивается к тебе и протягивает руку. Отдаешь ему золотой предмет, поскольку отказаться было бы не мудро. (Вычеркни золотой предмет из Списка снаряжения). Хоть ты и осоловел, по крайней мере, ты сыт. Прибавь 1 к ВЫНОСЛИВОСТИ. Выпив кружку воды, извиняешься и покидаешь комнату, свернув в туннеле направо (304).

129

Обыскав тела Гоблинов не находишь ничего, кроме серебряного амулета в виде маленькой крысы, висевшего на шее одного из Гоблинов. Если хочешь повесить этот амулет на кожаном шнурке себе на шею – 59. Если предпочитаешь оставить серебряную крысу у ее владельца и вернуться на тропинку, а потом пойти на юг – 238.

130

Гоблин приседает, и кинжал пролетает у него над головой. 184.

131

Когда существо уже можно различить, по спине у тебя пробегают мурашки. Визжа и каркая, на огромных кожистых крыльях по воздуху скользит отвратительная тварь с длинным мускулистым телом и гротескно большой головой. Похожие на птичьи ноги заканчиваются длинными изогнутыми когтями. Невозможно с кем-то ступить Гарпию, эту помесь человека с лучей мышью. Она атакует гигантского орла, отягощенного седоками.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

✗ ГАРПИЯ	7	6
✗ ГИГАНТСКИЙ ОРЕЛ	6	11

Проведи бой между двумя летающими существами. Если у тебя есть стальной кинжал, можешь метнуть его в Гарпию. Брось один кубик – если выпадет 1–3, ты промахнулся, если выпадет 4–6, ты попал в Гарпию, уменьшив ее ВЫНОСЛИВОСТЬ на 2. Если Гарпия выигрывает бой с гигантским орлом, вы упадете и разобьетесь насмерть. Если гигантский орел победит – 166.

132

Ты попал в маленькую кухню. Все загажено: в деревянном корыте выстроился штабель треснувших тарелок с гниющей едой, на печи, где горят дрова, выкипает гнусный на вид суп – а пахнет он столь же аппетитно, как и тухлые яйца. На полке над печью стоит несколько горшков с травами, а на полу стоит кувшин с водой. Также замечаешь ящик со столовыми приборами – порывшись в нем, находишь золотую ложку, которую суешь в рюкзак, затем возвращаешься в комнату, где лежат бездыханные Орк и Карлик. Перешагнув через них, выходишь из комнаты и сворачиваешь в туннеле направо (13).

133

Буквы на странице слишком мелкие, чтобы их прочесть. Если у тебя есть лупа – 81. Если же лупы у тебя нет, можешь взять либо драконью голову (73), либо покинуть комнату и свернуть в туннеле налево (32).

134

Из коробочки продолжает идти зеленый дым, но он не причиняет тебе вреда – вскоре он рассеивается и улетает прочь. Внутри находишь сделанный из золота драконий зуб, с выбитым в основании символом сердца в пылающем круге. Осмотрев находку, аккуратно кладешь ее в карман. Прибавь 1 УДАЧУ. Если ты этого еще не делал, можешь покопаться в грязи (242). В противном случае тебе больше

ничего не остается, как выйти из комнаты и подойти ко второй двери (56).

135

Объясняешь остальным, что Варвар нарушил уговор. Порывшись в мехах Варвара, находишь холщовый кошель. Оборвав шнурок, которым кошель крепился к поясу, открываешь его и находишь внутри большой зуб, сделанный из золота. На зубе выбит номер «27». Прибавь 1 УДАЧУ. Кладешь зуб в карман и спокойно выпиваешь кружку воды, чтобы избавиться от привкуса глаз. Хоть ты и чувствуешь тяжесть в животе, глаза довольно питательны. Прибавь 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. И пока остальные начинают спор, кому достанется топор Варвара, выскальзываешь из комнаты и сворачиваешь в туннеле направо (304).

136

Когда ваша лодка проплывает мимо Орка, тот рычит и швыряет в нее метательный топор. Брось два кубика. Если выпало от 2 до 9–112. Если выпало 10 и выше – 188.

137

Люди-Ящерицы бойцы крепкие и искусные. Тебе повезло, что в узком туннеле они могут сражаться с тобой лишь по одному за раз.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

✗ Первый ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕРИЦА	8	8
✗ Второй ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕРИЦА	8	7
✗ Третий ЧЕЛОВЕК-ЯЩЕРИЦА	8	6

Если победишь, то ты убегаешь дальше по туннелю, пока не появились новые Люди-Ящерицы (304).

138

Подбегаешь к двери в дальней стене, пока тварь вползает в комнату, но дверь крепко заперта. Оглянувшись, обнаруживаешь, что это вовсе не гигантская змея. На огромном, свернутом кольцами хвосте стоит вертикально торс внушающей страх женщины, размахивающей серебряным мечом. Маленькие змейки извиваются у нее на голове вместо волос. Пылающие красные глаза медленно обшаривают комнату убийственным взглядом в поисках чужака. Ты оказался в ловушке в логове Медузы. Проверь Удачу. Если повезло – 31. Если нет – 265.

139

Припомнив слова Дэна, поспешно жуешь гриб, проглатывая последний кусочек как раз в тот момент, когда начинаешь терять сознание. Приходишь в себя меньше чем через минуту, ощущая себя совершенно нормально. Прибавь 1 к своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Встаешь, отряхиваешься и идешь дальше (373).

140

Туннель вскоре заканчивается деревянной дверью, выглядящей так, словно ее заколотили много лет назад. Прислушиваешься под дверью, но ничего не слышишь. Собираешься уж было развернуться и вернуться на развилку, когда тебе на глаза попадает бутылка, запихнутая в угол туннеля у деревянной двери. Подобрав ее, видишь, что она из темно-синего стекла и заткнута пробкой. Внутри лежит какой-то металлический предмет, который гремит, пока ты вертишь бутылку. Вынимаешь пробку, но штоковина не пролезает в узкое горлышко. Если хочешь разбить бутылку – 321. Если предпочитаешь положить ее обратно на пол, вернуться на развилку и пройти по туннелю дальше – 281.

148

Ключ не подходит к замку. Внезапно твою руку простреливает боль, как от удара молнии. Теряешь 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Попробуешь теперь железный ключ (259) или латунный (75)?

149

Открываешь дверь и заходишь в узкий туннель. Вскоре туннель сворачивает направо, а затем налево, где есть маленькая ниша. Подойдя к ней, видишь очередную деревянную дверь с резной костяной ручкой. Не услышав ни звука с той стороны двери, нажимаешь ручку. Входишь в странную комнату грушевидной формы с грубым каменным полом – в дальней стене есть еще одна дверь, а с одной стороны комнаты лежит куча щебня. Неожиданно замечаешь спящее на куче щебня маленькое существо с большими ушами, длинным носом и в набедренной повязке. Возле головы Троглодита лежит кинжал и кошель. Если хочешь прокрасться на цыпочках к следующей двери – 330. Если предпочитаешь подкрасться к Троглодиту и спереть у него кинжал с кошельком – 45.

150

Просыпаешься на следующее утро с таким ощущением, будто продрых лет сто. Восстанавливаешь 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Продолжая зевать, возвращаешься на тропинку и идешь на юг (238).

151

Приходишь к деревянной двери в левой стене. Послушав под дверь, слышишь медленное шарканье ног по каменному полу. Если хочешь открыть дверь – 60. Если предпочитаешь идти дальше – 32.

152

Туннель заканчивается прочной деревянной дверью на металлических петлях – похоже, она не заперта. Слушаешь под дверь и слышишь звук, напоминающих клацанье костей. Если хочешь открыть дверь – 210. Если предпочитаешь вернуться на последнюю развилку, а там свернуть направо – 37.

153

Поспешно роешься в рюкзаке – отыскав яйцо, сразу же швыряешь его в зияющую пропасть. Слышишь, как оно приземлилось где-то внизу, но никаких магических эффектов не последовало. Островок уже почти весь исчез, и ты вынужден прыгать (46).

154

Как только ты прикасаешься к камню, твоя рука немеет и застывает. Как ты ни стараешься, но не можешь шевельнуть даже пальцем. Ты подобрал желчный камень Горгоны, обладающий незначительными силами превращения в камень. Теперь твоя правая рука бесполезна, и ты должен держать оружие в левой. Вычти 2 из своего МАСТЕРСТВА. Если ты этого еще не делал, можешь теперь разбить коричневый горшок (397). В противном случае, тебе ничего не остается, как подойти к новой двери в другой комнате (347).

155

Вымотанный борьбой в реке, решаешь, что небольшой сон пойдет тебе на пользу. Восстанови 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. Спустя какое-то время ты резко пробуждаешься, почувствовав, как нечто длинное и гладкое скользит по твоему телу. Это ядовитая змея! Проверь Удачу. Если повезло – 223. Если нет – 336.

156

– Я так и думал, – говорит Троглодит. – Мой друг Зонк уже должен был вернуться. Наверняка он где-то завалился поспать по дороге сюда. Это единственный день в году, когда нам позволено повеселиться, а Зонк должен его пропустить. Что ж, раз ты не хочешь поучаствовать в состязании, чего же ты хочешь?

Если ответишь, что ты принес приз для победителя состязания – **91**. Если ответишь, что тебя послали быть рефери на состязании – **272**.

157

Копье пролетает у тебя над головой, лишь на волосок промахнувшись. Если хочешь остановиться и швырнуть его обратно в Людоеда – **110**. Если предпочитаешь не останавливаться и бежать дальше – **353**.

158

Дверь ведет в грубо прорезанный в горе туннель. Он расширяется, пока ты не оказываешься в большой пещере с покрытым песком полом и протекающей через нее рекой. Возле твоего берега из воды торчат несколько деревянных свай – похоже, когда-то это был мост. Слева от них на столбе висит старый треснутый колокол. К столбу приколочена табличка, но она слишком выцвела, чтобы разобрать что-то кроме слова «Паром». Течение в реке быстрое, она выглядит глубокой и, на твой взгляд, предательской, чтобы пересекать ее вплавь, поэтому решаешь позвонить в колокол в надежде привлечь паромщика. Колокол глухо брякает, и вскоре к берегу подплывает морщинистый старик в небольшой деревянной лодочке.

– Запрыгивай, – говорит он ворчливо. – Два Золотых Загора за переправу, деньги вперед.

Похоже, внутри горы Загор ввел в оборот собственную валюту. Если у тебя есть два Золотых с выбитой на них

буквой «З», и ты хочешь заплатить паромщику – **399**. Если таких монет у тебя нет, или ты не желаешь платить – **260**.

159

Чувствуешь опасность. Тут что-то не так. Старик чересчур дружелюбен, старый ворчун Язтромо вообще так себя не ведет. И тут до тебя доходит! У него зеленые глаза, а у Язтромо глаза голубые! Самозванец перед тобой, должно быть, допельгангер, похожий на привидение наемный убийца, посланный по твою душу. Ты должен пронзить его эфирное сердце мечом, прежде чем его плоть коснется твоей, иначе будешь обречен на нематериальное существование в сумеречном мире. Чтобы провести этот бой, бросай кубики как обычно, но не отнимай **ВЫНОСЛИВОСТЬ**. Победитель Раунда Атаки бросает оба кубика еще раз – если выпадет дубль, то либо ты пронзаешь сердце Доппельгангера, либо он касается твоей плоти, в зависимости от того, кто из вас выиграл Раунд Атаки.

✕ **ДОППЕЛЬГАНГЕР** **МАСТЕРСТВО 9**
ВЫНОСЛИВОСТЬ 0

Если победишь – **316**.

160

Вытянутые руки Воина едва не схватили тебя, когда ты пронесся мимо него. Захлопываешь за собой дверь и бежишь по туннелю (**151**).

161

К полудню солнце над головой ярко светит, и шагать по пыльной тропинке становится чересчур жарко. Слышишь, как кто-то свистит, затем видишь на расстоянии старика, ведущего осла. К спине осла привязаны две большие ивовые корзины, полные грибов. Когда ты подходишь поближе, старик

отважно останавливается перед своим ослом и, скрестив руки на груди, произносит:

— Я Дэн Помойный,
Грибовод достойный.
Люблю стихи я слагать,
Больше, чем землю пахать.

Он улыбается и кланяется, видимо, ожидая аплодисментов. Если хочешь поговорить с Дэном — 286. Если предпочитаешь проигнорировать его и идти дальше — 237.

162

Вскоре выходишь на развилку. В левом туннеле виден еще один обвал, где-то в тридцати метрах от тебя. Крыша туннеля справа также обвалилась, но прямо перед завалом в левой стене пробит новый проход. Решаешь пойти в правый туннель, а там свернуть налево в новый проход. Новый туннель вскоре приводит к прочной деревянной двери, нажимаешь ручку, и она открывается. Заглянув за дверь, видишь человеческий скелет на полу покрытой пылью комнаты. В руке скелет держит прекрасно сохранившийся меч. Если тебе нужен меч — 225. Если нет, то можешь или открыть старый ларец в углу комнаты (93) или покинуть комнату через дверь в дальней стене (121).

163

Владыки Смерти разворачиваются и выбегают через арку в задней части комнаты, вопя во всю глотку. Если хочешь погнаться за ними — 219. Если предпочитаешь зайти в боковую комнату, откуда появились Гоблины — 125.

164

Гоблин ворчит свое согласие с доказательством твоей преданности Загору, и отпирает двери камеры. Киваешь ему головой и спокойно проходишь через камеру пыток, свернув в туннеле направо (23).

165

Внутри черепа лежит два мелких предмета: вырезанная из кости крошечная драконья голова, размером не больше пуговицы, и страница из крошечной книги. Если хочешь взять драконью голову — 73. Если хочешь прочесть страницу — 133. Если предпочитаешь оставить все как есть, выйти из комнаты и свернуть в туннеле налево — 32.

166

Во второй половине дня наконец становится видна Огненная гора, ее когда-то огненно-красная вершина сейчас непроглядно черная. Говоришь Зуту посадить орла как можно ближе к пещерному входу, находящемуся у подножия южного склона горы. Гигантская птица скользит вниз и садится на поляне. С земли Огненная гора выглядит угрожающе — отвесный склон перед тобой выглядит, как будто его терзал когтями некий зверь-великан. На другой стороне поляны зияет черный вход в пещеру, который, как ты надеешься, приведет тебя к Загору. Не говоря лишних слов, Зут жмет тебе руку на прощанье. Вскоре он снова взлетает, направляясь на запад в Каад. Подходишь ко входу в пещеру и всматриваешься в темноту. В задней части пещеры есть туннель, освещенный горящими факелами. Со стен пещеры капает вода, а на полу собрались затхлые лужи. Воздух холодный и сырой. Делаешь глубокий вдох, заходишь в пещеру иходишь в туннель, который вскоре приводит на развилку. Если хочешь свернуть налево — 281. Если хочешь повернуть направо — 140.

167

Предмет в твоей руке это амулет удачи. Его сделал волшебник Вероятнус, у которого были странные представления о том, что считать в мире важным, а что неважным. Он считал, что квинтэссенция важности это удача, и что некоторые люди и существа рождаются с ней. Он не верил, что везение или невезение зависит от случайности. Вероятнус любил удачливых людей и не любил неудачливых, считая тех никчемными, раз уж они не получили своей доли удачи. Ты человек удачливый, и Вероятнус хочет, чтобы обладание таким качеством вознаграждалось. Амулет удачи обнаружил в тебе высокий фактор удачи и награждает тебя – восстанови до Изначального значение либо **МАСТЕРСТВО**, либо **ВЫНОСЛИВОСТЬ**. Кладешь амулет удачи обратно в череп и выходишь из комнаты, свернув в туннеле налево (32).

168

Череп ты перепрыгиваешь в самый притык и, не останавливаясь, чтобы оглядеться, вбегаешь в новый туннель (314).

169

Входишь в большую комнату, ярко освещенную светящимися полусферами на стенах и потолке. Видишь двух людей в черных рясах и черных скуфейках. Они несут тело к мраморному столу, где ждут двое мужчин в белых рясах и белых скуфейках со светящимися ножами в руках. Это Владыки Смерти, персональные врачи Загора. При виде тебя один из Владык Смерти поднимает свой нож и кричит. И тут из боковой комнаты выскакивают два Гоблина с луками и стрелами, оба берут тебя на мушку и стреляют. Если у тебя есть щит – **340**. Если щита у тебя нет – **189**.

170

Дверь открывается в очередной туннель, и через двадцать метров тебе попадает дверь в правой стене. Из-за двери доносятся громкие взрывы хохота. Нажимаешь ручку – заперто. Если хочешь постучать в дверь – **187**. Если предпочитаешь идти дальше – **304**.

171

Узнаешь в рисунке Горгулью, возможно, это созвездие Горгульи северного неба. В любом случае, тебе он ни о чем не говорит. Подходишь к другой стороне валуна и видишь число «92», нарисованное той же белой краской. Не найдя больше ничего интересного, вновь направляешься к Огненной горе (64).

172

Наконец приходишь к изгибу туннеля. Завернув за угол, слышишь громкий щелчок, и пол уходит из-под тебя. Падаешь в люк на железные колья, где-то в десяти метрах внизу. Твое приключение окончено.

173

Как только ты оказываешься среди черепов, они начинают двигаться к тебе. Их челюсти беспрестанно открываются и закрываются, наполняя комнату эхом зловещего клацания. Вдруг один из черепов кусает тебя за лодыжку, вырывая клочок кожи заточенными зубами. Второй кусает тебя за ногу, и остальные тоже пытаются тебя укусить. Вычти 2 из своей **ВЫНОСЛИВОСТИ**. Отбиваешься от черепов ногами, отфуболивая их во всех направлениях. Отрываешь два черепа от своей икры и вбегаешь в туннель впереди (314).

174

Когда ты касаешься рукояти своего меча, лицо Повелителя Разума омрачается, но затем он громко смеется. Если ты все еще намерен ударить его мечом – **232**. В противном случае, можешь использовать, если у тебя есть, кнут (**382**) или чеснок (**224**).

175

Тянувший веревку, ставящую главный парус, Крук поскальзывается, и конец вылетает у него из руки – парус обрушивается на палубу. Новый залп стрел накрывает лодку, брось один кубик и уменьши количество матросов на выпавшее число. Если хоть кто-то из экипажа еще жив – **292**. Если они все погибли – **201**.

176

– Я так и думал. Ты всего лишь один из слуг Загора. От меня ты ничего не узнаешь. Можешь убить меня, если хочешь, но я не скажу ни слова.

Пытаешься убедить Зута, что ты ему не враг, но он продолжает хранить молчание – возможно полученные раны свели его с ума. Пытаешься расковать его, но он начинает дико размахивать руками, чтобы ты прекратил. Понимаешь, что помочь ему не можешь, и покидаешь комнату, чтобы пойти по туннелю дальше (**387**).

177

Не имея ни одного золота зуба, ты беззащитен перед ярящимся ветром, который окутывает тебя. Тебя всасывает вверх и швыряет об колонну. Таранишь головой мрамор и теряешь сознание. **208**.

178

Твои пальцы проходят сквозь студень на дне отделения и нащупывают небольшую цилиндрическую коробочку. Вытаскиваешь ее и с удивлением видишь, что твоя перчатка тлеет – должно быть, студень был кислотой. Какое счастье, что на тебе были перчатки. Прибавь 1 УДАЧУ. Сама коробочка сделана из железа, крышка у нее откручивается. Решаешь медленно ее открутить, но как только начинаешь это делать, из коробки начинает выползать зеленый дым. Если хочешь отбросить коробочку обратно в дыру в стене – **235**. Если предпочитаешь откручивать крышку дальше – **134**.

179

Троглодит вручает тебе небольшой трофеей – бронзовый бюст Загора! Изображаешь радость. Хотя ты осоловел и чувствуешь тошноту от того, что пришлось съесть все эти глаза, все-таки они питательные. Восстанови 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. Поворачиваешься к Варвару и напоминаешь о вашем пари. Тот ворчит, но вкладывает холщовый кошель тебе в руку. Открываешь кошель и находишь внутри большой зуб, сделанный из золота. На нем выбит номер «27». Прибавь 1 УДАЧУ. Выпив кружку воды, извиняешься и выходишь из комнаты, свернув в туннеле направо (**304**).

180

Покидаешь разрушенную хижину и подходишь к каким-то камням, надеясь отыскать безопасное место для ночлега. По дороге к камням проходишь через участок растений красного цвета, того самого огненно-красного, который прославил Огненную гору. Зацепив ногой длинные листья растений, ты чувствуешь очень сладкий запах в воздухе. И тут же ты чувствуешь себя расслабленным и очень усталым... таким усталым, что больше не можешь ни секунды держать глаза открытыми. Валишься на землю посреди Сон-Травы,

погрузившись в глубокий сон, полный живых сновидений. Проверь Удачу. Если повезло – 150. Если нет – 366.

181

Красноглазый Вампир визжит при виде чеснока и вжимается в стену, шипя от страха и ненависти. Держа чеснок перед собой, медленноходишь в комнату и берешь небольшую шкатулку, затем, пятясь, выходишь из комнаты и захлопываешь за собой дверь. Внутри шкатулки находишь перо и бутылочку для чернил полную крови! Решаешь выбросить такую находку и идешь по туннелю дальше (172).

182

Вскоре прибываешь на городские окраины, где повсюду витает атмосфера отчаяния. Попадающиеся тебе прохожие все выглядят больными или напуганными, в воздухе чувствуется слабый привкус разложения. От реки к городским воротам идут тележные колеи, вдоль которых к тебе приближается старик. На нем длинная, свободная малиновая мантия, волосы и борода у него белые и длинные. Где-то с двадцати метров он окликает тебя:

– Здравствуй, путник. Я Язтромо, волшебник, которого, как я полагаю, ты ищешь.

Подойдя к тебе, он протягивает руку для пожатия. В просвет между туч падает солнечный луч, осветивший лицо и отразившийся в зеленых глазах старика. Если хочешь пожать ему руку – 8. Если предпочитаешь воздержаться от рукожатия – 159.

183

Неожиданно тварь запрыгивает на тебя, свирепо царапаясь и кусаясь. Вычти 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ. Тебе удастся ее стряхнуть, и ты собираешься ударить ее мечом, когда неожиданно вспоминаешь, что Металликсу нельзя повредить ни одним оружием, изготовленным из металла.

Чтобы справиться с ним, ты должен использовать камни и булыжники, разбросанные по полу ямы.

✕ МЕТАЛЛИКСМАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 12

На время этого боя ты должен снизить свое МАСТЕРСТВО на 2, потому что не можешь использовать свой меч. Если победишь – 76.

184

Гоблин наваливается на рычаг, и с потолка обрушивается металлическая пластина, блокируя коридор между тобой и Гоблином. Как ее ни толкай, с мечта она не сдвинется, да и поднять пластину не выйдет – слишком тяжелая. Теперь тебе ничего не остается, кроме как вернуться по коридору назад и свернуть в туннеле направо (172).

185

Копье находит свою цель, вонзаясь в грудь надвигающегося Людоеда. На роже у него расплывается ошеломленное выражение, и, качнувшись вперед-назад, огромный зверь опрокидывается на землю. Убедившись, что Людоед мертв, начинаешь обыск трупа. В кожаном кошельке на поясе лежит серебряный ключ и ломоть сыра. Решаешь сыр съесть (восстанови 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ), а серебряный ключ взять себе. Подумав, что копьё тебе еще пригодится, высвобождаешь его из тела, и вновь отправляешься к Огненной горе. 86.

186

Зуб отскакивает от пола и разламывается надвое. Из того места, где зуб ударился об пол, бьет струя воздуха и начинает вращаться все быстрее и быстрее. Она увеличивается в размерах до тех пор, пока не вырастает в ярящийся ураган – Воздушного Стихиаля. Несущиеся с ревом по залу волны воды останавливает незримая рука Воздушного Стихиаля. Стена воды вырастает до потолка, пытаешься пробиться сквозь

бушующий циклон, перекрывший ей дорогу. Но Воздушный Стихиаль сильнее, он отжимает стену воды обратно по залу, пока от той не остается безвредная лужа. Водный Стихиаль повержен, и Воздушный Стихиаль уменьшается, возвращаясь в зуб на полу.

Загор, уже злой, бранится и вопит, бешено размахивая в воздухе целой рукой, призывая очередного Стихиаля Хаоса. Земля перед ступенями неожиданно вспучивается, камни, мрамор и грунт поднимаются и сливаются в огромного каменного человека – Земляного Стихиаля. Чтобы одолеть его, требуется очередной драконий зуб. Если он у тебя есть, и ты знаешь, как им воспользоваться, переходит на параграф с тем же номером, что и на зубе. Если у тебя нет зуба, который может одолеть Земляного Стихиаля – 365.

187

В середине двери открывается небольшая заслонка, откуда на тебя смотрит пара больших глаз.

– Какой пароль? – Требуется голос.

Ответишь:

Загор? 83

Стрела? 204

Хаос? 300

188

Топор пролетает над лодкой, не зацепив никого на борту. Матросы насмеются над Орком, который в ярости трясет кулаками. Вскоре Орк остается далеко позади, а мимо вас проносится зеленый пейзаж. Проверь Удачу. Если повезло – 40. Если нет – 258.

189

Гоблины весьма умелые лучники, их меткость просто потрясающа. Брось один кубик два раза, по одному за каждую стрелу. Если хоть раз выпало 1, 2 или 3–236. В противном случае – 358.

190

Если сейчас у тебя нет меча, можешь взять меч Гоблина. Обыскав карманы Гоблина, находишь всего лишь черствую краюху хлеба – возможно, в камере пыток где-то скрыты сокровища? И действительно, под сиденьем деревянного стула приколотен кожаный кошелек, в котором лежит бронзовая медаль с изображением пылающего копья. Суешь находку в карман и вновь выходишь в туннель, свернув там направо (23).

191

Устроенного тобой шума оказалось достаточно, чтобы разбудить обладающего острым слухом Троглодита. Тот прыжком поднимается, хватая свой кинжал и прыгает на тебя.

✂ ТРОГЛОДИТ МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 4

Если победишь – 220.

192

Заряд в кольце кончился, и ты остаешься полностью видимым. Ты должен придумать другой способ спастись от Мумий. 85.

193

Огненный Спрайт неуязвим для твоего меча – клинок проходит сквозь огненное существо, но пламя вновь смыкается за ним, а тебя за ногу хватается вторая огненная рука. Вычти 3 ВЫНОСЛИВОСТИ. Пока ты катаешься по земле

Если победишь – 248.

200

Быстро ретируешься, оставив в комнате за спиной Воинов-Скелетов. В свете туннеля видишь, что «дракон» всего лишь вырезан из дерева и покрашен в золотой цвет. Кладешь его в рюкзак и идешь по туннелю дальше (373).

201

В одиночку тебе с лодкой не управится – ты беспомощно застрял посреди реки. Нырнешь с борта, но получаешь три стрелы еще в прыжке. На поверхность всплывает твой труп к восторгу Орков. Ты стал еще одной жертвой, чья кровь помогает названию Красная Река звучать так зловеще.

202

Страж рычит, но, похоже, меч его заинтересовал. Протягиваешь оружие, и страж выхватывает его у тебя из рук. Зверь внимательно осматривает клинок и даже обнюхивает его. Удовлетворенный своим приобретением, он снимает с пояса один из ключей и отпирает большую дверь. Не теряя времени, заходишь туда (169).

203

Ключ чересчур маленький для большого замка в дверях камеры. Ты отчаянно пытаешься повернуть ключ в замке, но добиваешься лишь того, что ключ переламывается надвое. Швыряешь сломанный ключ на пол, и обдумываешь дальнейшие действия. Если хочешь воспользоваться ведром, чтобы сбежать – 21. Еще можно, если у тебя есть Золотой с отекающей буквой «З», воспользоваться им – 84.

204

Дверь открывается, и тебя приветствует небольшое создание с большими глазами и длинным носом – еще один Троглодит. С боков его подпирают двое стражей Людей-Ящериц. Осмотрев тебя оценивающе с головы до пят, Троглодит произносит:

– Мне не сообщали, что в состязании на поедание овечьих глаз будут участвовать люди. А впрочем, без разницы. Следуй за мной.

Если хочешь сказать Троглодиту, что произошла ошибка, и ты вовсе не участвуешь в состязании по поеданию овечьих глаз – 156. Если предпочитаешь промолчать и пойти за Троглодитом – 43.

205

Жажда отмщения, выхватываешь меч и атакуешь.

✕ ГОРБУН МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 6

Всякий раз, как ты проигрываешь Раунд Атаки, ты должен отнимать 2 от своего МАСТЕРСТВА, а не ВЫНОСЛИВОСТИ – результат удара клюкой усыхания. Как только выиграешь первый Раунд Атаки – 391.

206

Все оружие довольно обычное, вероятно оно были взято у жертв Воина Хаоса. Тут есть кожаный кнут, который решаешь взять с собой. Выйдешь из комнаты и пойдешь по туннелю (151)? Или, если ты этого еще не делал, посмотришь теперь содержимое коробки (24)?

207

Может Гоблин и дурак, но не настолько же. Он подходит к дверям камеры и хохочет над тобой. Сквозь дым видишь бамбуковую трубку, целящуюся в тебя сквозь решетку. Чувствуешь резкий укол в шею. В тебя попал отравленный

215

На золотом кольце выбит номер «30» и выгравированы слова «Не увижу – не поверю». Если хочешь надеть кольцо на палец – 384. Если предпочитаешь оставить его у скелета, то можешь теперь либо залезть по веревке и погнаться за Гоблином (51), или выйти из комнаты и пойти по туннелю дальше (23).

216

В кармане Крысы-оборотня находишь Золотой с чеканкой в виде буквы «З». Больше, однако, там нет ничего полезного, поэтому ты запрыгиваешь в лодку и гребешь через реку. Примерно на полпути лодка неожиданно поворачивается сама и отправляется вниз по течению, и как ты ни налегаешь на весла, ты не в силах изменить ее курс. Стены пещеры сближаются, и река становится уже. Потолок пещеры опускается до тех пор, пока тебе не приходится лечь на дно лодки, чтобы не биться об него головой. К счастью узкий туннель вскоре выходит в другую большую пещеру. В ней полно огромных кристаллов, сверкающих и блестящих в свете многочисленных факелов. Лодка заворачивает влево и скользит к каменистому берегу. Покинув лодку, ты оказываешься перед двумя туннелями. Над левым туннелем на стене выбито слово «ЯМЫ», над правым «ЗАГАДКИ». Ты:

Осмотришь огромные кристаллы? 247

Войдешь в левый туннель? 124

Войдешь в правый туннель? 38

217

Задышавшись от нехватки воздуха, тянешься вниз и достаешь кинжал. Вогнав его под нагрудник кирасы, вонзаешь кинжал в грудь воина, надеясь, что пронзив сердце, можно остановить неживого убийцу. Твои отчаянные действия вознаграждаются успехом. Вновь Воин Хаоса валится на пол. Не дожидаясь,

пока тот встанет снова, выходишь из комнаты, захлопываешь дверь за собой и сворачиваешь в туннеле направо (151).

218

Сложенная бумага промокла от пота и сомнительно пахнет. Брезгливо взяв ее за уголки, встряхиваешь, чтобы она расправилась. На бумаге нарисована пара кроваво-красных глаз. Внезапно их охватывает пламя, а твои руки начинают неконтролируемо трястись. Тебя прокляли! Отними 2 МАСТЕРСТВА. Бросаешь бумагу на пол, и трясучка прекращается. Лось пространно извиняется, кляня себя за приключившееся с тобой несчастье.

– Забудь. По крайней мере, Загор не знает, что я иду, – пытаешься обнадежить Лося.

Возвращаетесь на тропинку вместе и там прощаетесь еще раз, после чего ты в одиночку направляешься на восток (161).

219

Вбегаешь через арку в круглую комнату с мраморным полом. В задней части комнаты мраморные ступени ведут к другой арке, над которой находится единственный камень с золотым барельефом буквы «З». Но между тобой и ступенями стоят Владыки Смерти, сгрудившиеся на выложенном на мраморном полу золотом полумесяце. Над головами они держат небольшие металлические сферы, как будто собираются швырнуть их в тебя. Холодно взглянув на тебя, Владыки Смерти начинают напевать заклинание. Пол начинает дрожать, и чем громче их голоса, тем сильнее он дрожит. Внезапно пол вокруг тебя разверзается, и ты оказываешься стоящим на краю глубокой пропасти. Попытаешься перепрыгнуть через пропасть (46) или воспользуешься волшебным предметом, чтобы остановить землетрясение (354)?

220

Выворачиваешь кошелек Троглодита и находишь внутри кусочек сланца с нацарапанным на нем словом «стрела». Суешь камешек в карман, а метательный кинжал за голенище. Удовлетворенный тем, что больше ничего интересного в комнате не осталось,ходишь к дальней двери. **158.**

221

Подойдя к Огненной горе поближе, ты с удивлением видишь, что некогда красная вершина сейчас беспросветна черна. Когда ты, наконец, достигаешь подножия горы, то видишь, насколько угрожающе она выглядит – отвесный склон выглядит так, как будто его драл когтями некий гигантский зверь. Вскоре отыскиваешь темный вход в пещеру, которая, как ты надеешься, приведет тебя к Загору. Заглядываешь в полумрак и видишь, что со стен сочится вода, натекая на полу в большие лужи. В задней части пещеры есть туннель, освещенный горящими факелами. Воздух тут холодный и влажный, слышно как по полу шуршат крошечные лапки. Сделав последний вдох свежего воздуха, заходишь в пещеру и идешь дальше, по туннелю, который почти сразу выходит на развилку. Если хочешь свернуть налево – **281.** Если предпочитаешь свернуть направо – **140.**

222

Дверь открывается в комнату, о которой, похоже, давным-давно забыли – на полу густой слой пыли и мусора, повсюду полотно паутины. Единственный источник света – открытая тобой дверь. В дальнем конце комнаты за столом сидят напротив друг друга, развалившись в старых дубовых креслах два скелета. На обоих доспехи и, похоже, они играли в какую-то игру, прежде чем встретить внезапную смерть много лет назад. Тебе видно, что игровые фигурки это миниатюрные драконы, половина покрашена в золотой цвет, а половина в серебряный. Если хочешь осмотреть игру

поближе – **333.** Если предпочитаешь закрыть дверь и пойти по туннелю дальше – **373.**

223

Сохраняешь полную неподвижность, пока змея ползет по тебе, а затем уползает в кусты. Рывком вскакиваешь на ноги и отправляешься в Каад без дальнейших проволочек. **379.**

224

Вытягиваешь перед собой чеснок. Повелитель Разума смотрит на него, а затем начинает хохотать.

– Так я же не Нежить, – говорит он насмешливо, – я очень даже живой. А вот ты таковым скоро уже не будешь. Единственно, на что ты годишься – пополнить наш запас частей тела.

Простой щелчок его пальцев замораживает твои конечности. Орки Стражи уносят тебя в комнату, где с тобой начинают работать хирурги Загора. Твое приключение окончено.

225

Прежде чем трогать меч, удостоверяешься, что от него не ведут какие-нибудь подозрительные веревочки. Окончательно убедившись, что это не ловушка, берешь меч. Если у тебя до этого не было меча, восстанавливаешь 2 МАСТЕРСТВА, если у тебя и так есть меч, теперь будет запасной, который ты суешь за пояс. Если хочешь открыть старый ларец – **93.** Если предпочитаешь выйти из комнаты через дверь в дальней стене – **121.**

226

Дверь открывается в маленькую комнату, которая много лет назад была арсеналом – тут есть стойка с тремя сломанными мечами, несколько сломанных копий, прислоненные к стене

в дальнем углу, и различные детали погнутых и ржавых доспехов, лежащие на полках. Пол покрывает густой слой пыли, в которой ты замечаешь чьи-то следы, ведущие к дальней стене. Если хочешь и сам подойти к стене – **289**. Если предпочитаешь закрыть дверь и подойти к третьей двери – **273**.

227

Увидев, как ты врываешься в помещение, Орк сразу же пинком переворачивает стол, отправив в полет свою миску с жарким. Схватив меч, Орк прыгает к тебе, в то время как Карлик убегает в заднюю комнату.

✂ ОРК МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

Если победишь, получишь меч Орка, однако у тебя не будет времени даже дух перевести, прежде чем Карлик вбежит обратно в комнату, размахивая боевым молотом.

✂ КАРЛИК МАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 4

Если победишь – **243**.

228

Ведьма медленно обходит стеклянный стол и указывает на тебя своим согнутым указательным пальцем. Ломанный луч белого света выскакивает из пальца и бьет тебя в лоб. Тебя мгновенно оглушает – не можешь даже пошевелиться, только смотришь беспомощно, как Ведьма берет со стола другую серебряную повязку и надевает ее тебе на лоб. Через считанные секунды твоя память исчезает, чтобы никогда не вернуться. Твое приключение окончено.

229

Три стеклянных шарика – вот и все, что есть интересного в карманах Хобгоблина, один фиолетовый, второй зеленый, а третий прозрачный. Кладешь их себе в карман, надеясь, что в дальнейшем они пригодятся. На Хобгоблине также надет

шлем, который вполне может подойти тебе. Если хочешь примерить шлем – **298**. Если предпочитаешь вернуться на тропинку и продолжить путь на юг – **238**.

230

Текст на странице слишком мал, чтобы его прочесть. Если у тебя есть лупа – **39**. Если лупы у тебя нет, придется тебе забыть о странице и отправиться дальше по туннелю (**97**).

231

Поспешно вынимаешь из рюкзака зеркало и, плотно зажмурив глаза, вытягиваешь его перед собой, надеясь отразить смертельный взгляд Горгоны на нее саму. Проверь Удачу. Если повезло – **96**. Если нет – **256**.

232

– Увы, ты обладаешь неполноценным разумом. Твои лингвистические способности никуда не годятся. Единственное, для чего ты годишься – это пополнить наш запас частей тела, – беспечно говорит он.

Достаешь меч и собираешься ударить его, но не можешь пошевелиться – один щелчок пальцев Повелителя Разума замораживает твои конечности. Позже тебя унесут Орки Стражи в комнату, где с тобой начнут работать хирурги Загора. Твое приключение окончено.

233

Здороваясь с малышом, но тот не поднимает головы от игрушек.

– Если ты ищешь Глубокое Море, его здесь нет, – говорит мальчик, надувшись, – но если ты дашь мне деревянный брусочек для моего набора, я пойду и приведу его!

Поразившись такой наглости, подумываешь, что неплохо бы надрать ему уши. Если у тебя есть деревянный брусочек,

и ты хочешь отдать его мальчику – 116. Если деревянного брусочка у тебя нет, или ты не хочешь его отдавать – 44.

234

Копье пролетает возле твоей головы и стучается об пол. Бежишь, не останавливаясь, пока Люди-Ящерицы не скрываются из виду (304).

235

Коробочка уходит на дно кислотного студня, а усики зеленого дыма рассеиваются и исчезают, не причинив тебе вреда. Если ты этого еще не делал, можешь теперь порыться в грязи (242). В противном случае тебе ничего не остается, только выйти из комнаты и подойти ко второй двери (56).

236

С убийственной меткостью стрела бьет тебя в горло, и ты валишься на землю. Последнее, что ты видишь – кружок из шести ухмыляющихся лиц над тобой. Твое приключение закончено.

237

Полчаса спустя тропинка раздваивается. Если хочешь и дальше идти на восток, в направлении Огненной горы – 19. Если предпочитаешь свернуть на юг, к Темнолесью и Башне Язтромо – 120.

238

Бодрый трехчасовой марш приводит тебя на окраины Каменного Моста. Заходишь в поселок, и тебя встречают два Карлика. Новости в Аллансии разносятся быстро, потому что один из них говорит:

– Добро пожаловать, чужеземец. Мы ждали тебя. – Увидев озадаченное выражение на твоём лице, он продолжает, –

Почтовая птица принесла нам новости из Наковальни, и мы хотим помочь тебе встретиться с Язтромо. Тебе повезло, что ты зашел навестить нас, потому что сейчас Язтромо отсутствует в своей башне. Он отправился в город Каад, который лежит далеко на западе от Каменного Моста, вниз по Красной Реке. Там вспыхнула чума, и волшебник отправился помочь, но мы не знаем, не стоит ли за этим Загор? У нас есть быстрая парусная лодка, которая довезет тебя туда за полдня – экипаж на месте и готов отчалить немедленно. Давай, следуй за нами – мы не можем терять времени.

Следуешь через деревню за двумя Карликами к берегам Красной Реки, где у причала стоит необычная парусная лодка – она примерно десять метров длиной и узкая, но с торчащими по бортам парусиновыми полками. На носу угрожающе торчит пятиметровый шест – несомненно, таран. Мачта высокая и изогнутая, чем-то напоминает увеличенный длинный лук. Могучие паруса громко полощутся на ветру, подобно нетерпеливо бьющей копытом взнузданной лошади. Перед лодкой выстроились в ряд девять человек с обветренными и морщинистыми лицами бывалых моряков. Карлик указывает на них и говорит:

– Эти люди хорошие друзья Карликов Каменного Моста. Они отвезут тебя в Каад. _ Указав на самого низкорослого моряка, стоящего в начале шеренги, он продолжает, – Это Сач, он главный. Рулевого зовут Лорри. Остальные Филл, Ийюн, Стоой, Крук, Маак, Нил и Ндру.

Здороваешься с экипажем и поднимаешься на борт. Судно, такое узкое, очень неустойчиво, оно начинает качаться с борта на борт.

– Отправляемся! – Кричит Лорри, запрыгивая на борт.

Два Карлика отвязывают лодку, пока остальной экипаж также запрыгивает в нее. Моряки носятся, занимаясь своими делами: тянут канаты, уравнивают лодку, ставят огромные паруса. Лодка сразу же набирает ход, вспахивая воду с угрожающей скоростью. Впереди ты замечаешь перевернутую гребную лодку, плывущую, подпрыгивая,

вниз по течению. За ее днище цепляется Орк. Если хочешь сказать Лорри сбавить ход и подобрать Орка – 398. Если предпочитаешь плыть дальше – 136.

239

Из круга Мумий тебе не вырваться, поэтому придется проложить дорогу мечом. Сражайся с шестью Мумиями по одной за раз, у каждой МАСТЕРСТВО 9 и ВЫНОСЛИВОСТЬ 12. Если тебе как-то удастся их одолеть – 10.

240

Большая птица скользит к земле и садится на верхушку крупного валуна, который стоит сам по себе на открытой равнине. Тем временем крылатая тварь пролетает над головой, видимо, не интересуясь происходящим на земле. Выждав пять минут, делаете вывод, что опасность миновала, и возобновляете полет к Огненной горе. 166.

241

Выламываешь золотой зуб из драконьей челюсти и внимательно его осматриваешь. Он гладкий, без каких-либо отметок. Кладешь его в карман и исследуешь грязную комнату. Возле одной из стен стоит небольшой столик, на котором лежит человеческий череп с горячей свечой на макушке. Замечаешь, что верхушка черепа была срезана. Если хочешь поднять верхушку черепа – 165. Если предпочитаешь покинуть эту комнату и свернуть в туннеле налево – 32.

242

Пошуровав мечом в грязи минут пять, выуживаешь 1 Золотой, жестяной свисток и ониксовое яйцо. Прячешь находки и раздумываешь над дальнейшими действиями. Если ты этого еще не делал, можешь потянуть прибитую к стене

цепь (332). В противном случае тебе ничего не остается, только покинуть комнату и подойти ко второй двери (56).

243

Если ты страдаешь от Загорова проклятия Дыхание Демона – 197. В противном же случае ты:

Выйдешь из комнаты и свернешь в туннеле направо? 13
Откроешь деревянный ящик? 375
Войдешь в заднюю комнату? 132

244

На странице лишь половина предложения: «... номер 94, и уничтожает Воздушный Стихиаль Хаоса». Запоминаешь надпись и решаешь, что делать дальше. Ты:

Наденешь на запястье медный браслет? 62
Наденешь на шею кулон? 105
Положишь браслет и кулон в рюкзак? 313
Осмотришь оружие, если еще не сделал этого? 206
Выйдешь из комнаты и пойдешь по туннелю дальше? 151

245

Оставляешь просьбу старика без ответа и шагаешь в направлении Каада, оставив старика браниться и плевать у тебя за спиной. 271.

246

Ядовитый дым смертелен. Опускаешься на колени, а потом и вовсе теряешь сознание. Твое приключение окончено.

247

Побродив среди огромных кристаллов, натыкаешься на полный самоцветов сундук. Если хочешь прихватить пригоршню алмазов – 342. Если хочешь оставить сокровище

в покое, можешь войти либо в левый туннель (124), либо в правый туннель (38).

248

Бой настолько вымотал тебя, что ты садишься на землю немного передохнуть. В кожаном кошельке на поясе Людоода лежит серебряный ключ и комок сыра. Решаешь съесть сыр (восстанови 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ) и забрать серебряный ключ. Также решаешь прихватить копье Людоода. С трудом поднявшись на ноги, возобновляешь свой путь к Огненной горе. 86.

249

Дверь открывается в очередной коридор, ведущий, как ты видишь, в длинный зал с мраморным полом, примерно вдвое шире самого коридора и уставленный вроде бы статуями, по три с каждой стороны. Только это на самом деле не статуи, а Мумии, чьи усохшие тела замотаны в изгвазданную мешковину. На цыпочкахходишь в зал, не забывая смотреть по сторонам – в дальнем конце зала видишь дверь. Неожиданно бьют часы, и Мумии начинают двигаться! Они спускаются со своих пьедесталов – тебя они не видят... пока. Если у тебя есть Кольцо Невидимости – 328. Если Кольца Невидимости у тебя нет – 85.

250

Остаток дня проходит без происшествий, и когда свет начинает угасать, ты подумываешь о том, чтобы подыскать место для ночлега. Ты знаешь, что до деревни Карликов Каменный Мост не так уж далеко, хотя совершенно не уверен, что сможешь достичь ее до темноты. Поищешь место для ночлега, пока светло (329) или продолжишь идти к Каменному Мосту (143)?

251

Слизь летит во все стороны, и по твоей щеке размазывается крупный комок – он кислотный, и он начинает жечь. Отними 1 от своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Стираешь пакость со всей возможной поспешностью, но кислота продолжает жечь. Если у тебя есть бутылка воды – 293. Если бутылки воды у тебя нет – 16.

252

Ныряешь в сторону, пытаешься увернуться от сети, но ты реагируешь слишком медленно. Большая сеть прижимает тебя к земле, и, прежде чем ты успеваешь выпутаться из нее, к горлу тебе прижимают острие меча, а тяжелый сапог вжимает твою голову в пол. Уголком глаза видишь стоящего над тобой Гоблина со злой ухмылкой на роже. Твое приключение окончено.

253

Подъемная решетка преграждает тебе вход в другой туннель – она слишком тяжелая, чтобы можно было ее поднять. На стене по ту сторону решетки есть два рычага, как раз вне пределов досягаемости. Подходишь к тому месту, где заканчивается туннель, и тычешь в щебенку. Там ты находишь небольшую металлическую коробочку, в которой лежит большой бронзовый зуб с выбитым на нем номером «280». Кладешь зуб в карман и шагаешь по туннелю обратно. 3.

254

Широко распахнув рот, Вампир прыгает к тебе, намереваясь выпить твою кровь.

✕ ВАМПИР МАСТЕРСТВО 10 ВЫНОСЛИВОСТЬ 15

Вампира ты сможешь убить, только если сражаешься серебряным кинжалом. Если же серебряного кинжала у тебя нет, то вскоре ты обнаружишь, что твой меч не причиняет

от своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, то рывком поднимаешься и удираешь в новый туннель (314).

262

Сообщаешь Инквизитору о своей готовности.

– Хорошо, – говорит он. – Ты должен решить две задачи. – Он вытягивает руки перед собой, и внезапно в правой руке появляется меч, а в левой кинжал. – Меч и кинжал, что ты видишь, вместе стоят 300 Медяков. Меч стоит на 200 Медяков дороже кинжала. Сколько стоит кинжал?

Если можешь найти ответ, отправляйся на параграф с этим номером. Если ты не знаешь ответа – 127.

263

Плотно прижавшись спиной к крупному валуну, никак не можешь отделаться от мыслей о ночных тварях, охотящихся на равнине. Поблизости есть немного хвороста, как раз хватит на костер. Если хочешь развести костер – 28. Если предпочитаешь заснуть так – 359.

264

Слышишь металлическое «кляц», и панель надаёт на сантиметр. Хватаешься за ручку и вытаскиваешь металлический ящик. В ящике лежит большой драконий зуб, сделанный из золота, на нем выцарапан номер «94». Прибавь 1 УДАЧУ. Вновь воспрянув духом, покидаешь комнату и шагаешь по туннелю обратно, проходя мимо развилки (4).

265

Горгона устремляет на тебя свой взгляд, и ваши глаза встречаются. Ее ужасный взгляд ловит и пронзает тебя. Ужасная боль ползет по твоим застывающим и превращающимся в камень конечностям. Вскоре логово Горгоны украсит четвертая статуя. Твое приключение окончено.

266

Твоя смекалка спасает тебе жизнь. Кровь свободно вытекает из нанесенной самому себе раны, а вместе с ней вытекает и яд. Может такой способ спасти жизнь и болезненный, но он действенный. Осмотришь теперь посох (20), или покинешь комнату и погонишься за Владыками Смерти (219)?

267

Тебе приходится постараться, чтобы не отстать от Лося. Тот зигзагом мчится через кустарник, время от времени посматривая вниз в поисках следов. Внезапно он останавливается и вытягивает руку, чтобы ты тоже остановился. Слышишь слева от себя шорох ветвей, затем пронзительный вой. Устремись в кусты к источнику звука (72) или останешься, где стоишь (374)?

268

– Я ставлю только золото против золота, – продолжает Варвар. – Нет золота – нет пари.

Если у тебя что-нибудь золотое, что ты хочешь поставить на кон – 326. Если у тебя нет золотого предмета, чтобы поставить его, ты должен сказать Варвару, что все-таки не хочешь биться об заклад (380).

269

Присев в гладкое, отполированное кресло, ты сразу чувствуешь глубокую расслабленность и сонливость. Ты не в силах удержаться и проваливаешься в долгий глубокий сон. В конце концов, просыпаешься – как долго ты спал? – но когда пытаешься встать, выясняешь, что не можешь пошевелиться. Начинаешь паниковать и отчаянно пытаешься пошевелиться, но это оказывается невозможным. Ты пал жертвой Иссущающего Кресла. Со временем твой рост уменьшится всего до десяти сантиметров, и ты станешь

деталью резного орнамента кресла. Твое приключение окончено.

270

Нырнешь в сторону от падающей клетки – как раз вовремя! С громким лязгом клетка входит в пазы на полу – ее не сдвинуть, и теперь ты не можешь дотянуться до панели. Решив, что больше тебе тут делать нечего, выходишь из комнаты и идешь по туннелю мимо последней развилки (4).

271

Несколько часов спустя приходишь к молу на берегу, где в Красную Реку впадает приток. Судя по количеству людей, суесящихся вокруг, делаешь вывод, что Каад, должно быть, уже близко. Люди одеты в рваные лохмотья. Они выглядят подавленными, подбородки у всех уперты в грудь, и почти никто из них не разговаривает. Большинство несут небольшие узлы и торбы. Решаешь подойти к одному из них, высокому мужчине с черной бородой, и спросить, что происходит. Тот мрачно отвечает, что ждет лодки, которая отвезет его вверх по реке в Силвертон, чтобы сбежать от чумы. Спрашиваешь, не знает ли он, где искать Язтромо, и мужчина отвечает, последний раз видел волшебника, смешивающего зелья для больных, на городской площади. По словам мужчины, тебе надо пройти вдоль узкого притока совсем чуть-чуть на север, и ты окажешься в Кааде. **182.**

272

– У нас уже есть рефери, – хмурится Троглодит. – Кто послал тебя?

Никакое имя в голову не лезет, поэтому решаешь рвануться к двери. Отгалкиваешь Троглодита с дороги и бежишь к двери, свернув направо. Люди-Ящерицы сразу же бросаются в погоню, подняв копыя. Первый швыряет копые

тебе вдогонку. Брось один кубик. Если выпало 1–3 – **234.** Если выпало 4–5 – **111.**

273

Следующая дверь в туннеле сделана из крепкого железа. Прижимаешь ухо к холодному металлу, но не слышишь ничего. Если хочешь открыть дверь – **87.** Если предпочитаешь идти по туннелю дальше – **23.**

274

Тебе удастся схватить хвост ухвертки большим и указательным пальцем как раз в тот момент, когда она ныряет в твое ухо. Аккуратно вытаскиваешь ухвертку, хоть та и впивается своими крошечными, острыми как иголки ножками в кожу уха. Ухвертка вся покрыта твоей кровью и извивается как ненормальная у тебя в пальцах. Тебе удалось спастись от ужасной смерти от Мозгокуса, одного из излюбленных зачарованных убийц Загора. Давишь Мозгокуса сапогом, затемходишь к двери перед тобой (**149**).

275

Вместо неприкрытой кожи змеиные клыки впиваются в твои доспехи. Не сумев тебя укусить, змея сворачивается в своей корзине, впуская израсходовав яд. Ты захлопываешь крышку корзины, чтобы змея там и оставалась. Сейчас ты взглянешь на посох (**20**) или выйдешь из комнаты и погонишься за Владыками Смерти (**219**)?

276

Острые крысиные зубки погружаются в твое горло раньше, чем ты успеваешь что-то предпринять. Ранка может и небольшая, но ее достаточно, чтобы ввести тебе яд Загора с крысиных зубов. Брось один кубик и вычти полученный результат из своей **ВЫНОСЛИВОТИ.** С кружащейся от яда

283

Дверь открывается в большую комнату со сводчатым потолком. Пол сделан из полированного мрамора, на котором лицом к тебе стоят три статуи, каждая на мраморном постаменте. Статуи изображают воинов, на чьих лицах запечатлен крайний ужас. Открытые рты и выпученные глаза передают впечатление неимоверной боли. Тут есть и четвертый постамент, но без статуи, а в стене напротив есть еще одна дверь. Но как только тыходишь в комнату, чтобы посмотреть на статуи поближе, дверь за твоей спиной захлопывается, и одновременно с этим начинаем подниматься широкая секция стены. Из-под поднимающейся стены выстреливает хвост огромной змеи, и ты слышишь громкое шипение. Ты:

Попытаешься открыть новую дверь? **138**

Попытаешься открыть дверь, в которую вошел? **381**

Приготовишься к бою? **294**

284

В кошельке на поясе Пещерного Тролля лежит 3 Медных монеты, немного чеснока, грубая металлическая сережка в форме ухвертки и клочок бумажки, на котором написано слово «нога». Возможно, у Пещерного Тролля было задание отыскать Загору ногу для нового тела. Можешь забрать один, два или все Медяки, чеснок и бумажку, и реши, что делать с сережкой. Если хочешь надеть ее — **100**. В противном случае ты идешь к двери впереди (**149**).

285

Одна из гладких стальных сфер впивается тебе в руку и застряет там. Странно, но крови нет. Пытаешься вытащить ее из руки, но это оказывается невозможно. Твое зрение затуманивается, и спустя несколько секунд теряешь сознание. Когда ты приходишь в себя, ты лежишь на мраморном столе, а два Владыки Смерти парят над тобой с острыми ножами.

Не пройдет и часа, как у Загора появится новая рука — твоя!
Твое приключение окончено.

286

Открываешь рот, чтобы заговорить, но Дэн немедленно встревает с очередным стишком:

— Возьми гриб, скажу так —

Если болен, с грибом ништяк.

До тебя доходит, что разговор с Дэном будет пустой тратой времени — с благодарностью принимаешь его подарок и кладешь гриб в рюкзак. Затем Дэн со своим осликом отправляются в сторону Наковальни, тебе же остается только продолжить путь на восток (**237**).

287

— Не пытайся одурачить меня, притворяясь другом. Для начала, мое имя не Фергюс Финн. Я собирался рассказать тебе свою тайну, но передумал. Убей меня, если хочешь, но больше ты не услышишь от меня ни слова, — решительно заявляет мужчина.

Называешь другие имена, стараешься изо всех сил убедить его, что тебе можно доверять, но все тщетно — узник хранит безмолвие. Ты даже пытаешься освободить его от цепей, но тот отчаянно размахивает руками, отгоняя тебя. Решаешь, что бедняга совсем спятил, и что будет лучше оставить его и пойти по туннелю дальше (**387**).

288

Разбив фонарь рукоятью меча, начинаешь вращать его над головой, надеясь, что брызги горящего масла отгонят приближающихся Мумий. Брось один кубик — выпавшее число это сколько Мумий тебе удалось поджечь, их сухие до ломкости бинты вспыхивают как лучина. С остальными Мумиями (если есть) ты должен сражаться мечом. Сражайся с ними по одной за раз, у каждой МАСТЕРСТВО 9 и ВЫНОСЛИВОСТЬ 12. Ты

знаешь, что если победишь, то у тебя будет лишь несколько минут, прежде чем Мумии вновь начнут шевелиться. Беги к дверям в конце зала, чтобы выйти (102).

289

Пока ты идешь по пыльному полу, дверь за тобой захлопывается. И в тот момент, как она закрывается, кое-что из сломанного оружия начинает двигаться по собственной воле — мечи вылетают из стойки, а копья из своего угла. И ты оказываешься в круге висящего в воздухе оружия. Ты:

Побежишь к двери? 74

Сразишься с оружием? 147

Бросишь свой меч? 348

290

Просматриваешь пару глав и узнаешь, что главным ингредиентом в большинстве зелий злой магии служит кровь ящерицы. «Болель», «Создать Зомби», «Кровавый Глаз» и «Высосать Жизнь» — вот те немногие зелья, для которых требуется кровь Вампира. Запоминаешь информацию и проходишь через пещеру к туннелю в ее дальнем конце (337).

291

Сообщаешь Хозяину Ям о готовности к бою.

— Хорошо! — Отвечает он. — Ты должен выиграть два боя.

Он отводит тебя к меньшей из двух ям. Посмотрев вниз, видишь раздутую тварь, слегка похожую на гигантскую жабу, трех метров высотой и почти двух шириной. У нее зеленая рогатая кожа на спине и мягкое желтоватое брюшко покрытое красными пятнами. Голова большая, главная ее черта это широкая пасть с двумя рядами острых зубов-шипов, а кроме пасти есть еще пара выпуклых красных глаз, выпирающих над слизистыми ноздрями. У твари мощные руки и оснащенные острыми когтями ладони, не уступающие размерами драконьим лапам. Увидев тебя, она пускает слюни и начинает впадать

в боевую ярость. Сделав глубокий вдох, прыгаешь в яму, чтобы сойтись со Слизезверем Хаоса.

✕ СЛИЗЕЗВЕРЬ ХАОСА МАСТЕРСТВО 12
ВЫНОСЛИВОСТЬ 12

После каждого Раунда Атаки бросай один кубик, чтобы определить, попала ли на твою неприкрытую кожу кислотная слюна плюющего Слизезверя. При броске 1–3 Слизезверь промахивается, но бросок 4–6 означает, что плевков попал в тебя, дополнительно вызывая потерю 2 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ. Если победишь — 9.

292

С твоей помощью остатки экипажа поднимают паруса, и лодка быстро набирает ход, оставляя боевые каноэ позади.

— Ну-ка за работу, парни, да поживее! Никаких остановок до самого Каада, — рычит Лорри, тяжело налегая на руль.

Погруженный в мысли о своей ответственности за гибель столь многих моряков, ты игнорируешь Лорри, и сидишь, окутанный тучей уныния. Целый час никто не говорит с тобой. Проверь Удачу. Если повезло — 40. Если нет — 258.

293

Льешь воду на пылающую кожу. Вода быстро нейтрализует кислоту и жжение прекращается. Раненый Сосуший Червь извивается и сваливается со шкатулки на пол. Воспользовавшись моментом, хватаешь шкатулку и выбираешься из ямы. Вернувшись в туннель, трясешь шкатулку, но та не издает ни звука. Осторожно приподняв крышку, выясняешь, что внутри нет ничего, кроме страницы из крошечной книги. Переворачиваешь шкатулку и видишь нацарапанное на дне слово «Огонь». Шкатулка довольно большая, поэтому если хочешь положить ее в рюкзак, тебе придется оставить здесь два других предмета (вычеркни их из Списка Снаряжения). Теперь можешь либо прочесть страницу из книги (230), либо пойти по туннелю дальше (97).

294

Будешь сражаться с новым противником с открытыми глазами (265) или закрытыми (31)?

295

Но как только тыходишь в комнату, обличье женщины изменяется, и теперь перед тобой стоит отвратительная Ведьма со сгорбленной спиной. Жилистые, скрюченные и волосатые пальцы заканчиваются длинными грязными ногтями. Глаза у нее темные и пустые, и одета она в рваные лохмотья. Теперь, когда ее иллюзия спала, она может сосредоточиться на других типах магии. 228.

296

Внезапно Скелеты прекращают свой спор и оборачиваются к общему врагу – тебе! Выстроившись в ряд, они атакуют тебя по одному за раз.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

✗ Первый СКЕЛЕТ	6	5
✗ Второй СКЕЛЕТ	6	4
✗ Третий СКЕЛЕТ	5	5
✗ Четвертый СКЕЛЕТ	5	4
✗ Пятый СКЕЛЕТ	6	4

Если победишь – 61.

297

Крыса удирает, зажав в пасти половину драконьего зуба, оставив Огненного Стихиала беспомощно помигивать, застряв в полу. Считанные секунды спустя массивный Земляной Стихиаль обрушивается на тебя (365).

298

Как только ты надеваешь шлем на голову, она начинает жутко болеть, боль усиливается до полной невыносимости. Снимаешь шлем, и боль прекращается. Но произошло еще кое-что ужасное – ты больше ничего не видишь, как оно есть на самом деле. Шлем Замешательства исказил все предметы, как будто ты смотришь в кривое зеркало. Теряешь 3 МАСТЕРСТВА и 2 УДАЧИ. Все деревья и кусты вокруг тебя теперь выглядят короткими и раздутыми. Чувствуя себя на редкость печальным и растерянным, возвращаешься на тропинку и направляешься на юг, пытаешься приноровиться к новой перспективе своего зрения (238).

299

Пытаешься схватить за хвост нырнувшую тебе в ухо ухвертку, но слишком медленно. Чувствуешь все возрастающую боль – это ухвертка прогрызает себе дорогу внутрь твоей головы острыми металлическими зубами. Ты пал жертвой Мозгокуса, одного из излюбленных зачарованных убийц Загора. Твое приключение окончено.

300

– Охрана! Позовите охрану! У нас чужак! – Кричит привратник.

Дверь резко распаивается – врываются трое зеленых зеленокожих Человека-Ящерицы, все одетые в шипованные кожаные доспехи и вооруженные копьями. Делаешь шаг назад с мечом наготове. Хочешь развернуться и убежать по туннелю (367) или будешь стоять и сражаться с Людьями-Ящерицами (137)?

301

Долго и подробно объясняешь, как ты добыл этот Золотой, и почему ты получил задание убить Загора.

– Так что ж ты сразу не сказал? – Ворчит горбун.

– А ты не спрашивал, – отвечаешь саркастически. – А сейчас, если не возражаешь, как насчет распрямить мне спину?

– А, тут, боюсь, есть маленькая проблемка, – бормочет горбун, потупив взор. – Я не шибко-то знаком с этим видом колдовства. Однако, раз уж ты все равно идешь к Язтромо, полагаю, он тебя и распрямит – он хорош в таких вещах. Или может быть кто-то в Кааде сумеет тебя выправить. А теперь мне пора отправляться. Извини за конфуз, но в наши дни нельзя доверять каждому встречному. Выше нос и удачи!

С трудом веря, что это все на самом деле, смотришь, как старик шаркает прочь, оставив тебя ковылять в Каад, отягощенным отнюдь не легкой сутулостью. Но старик был шаманом, и пожелание удачи не было пустыми словами – восстанови 2 УДАЧИ и переходи на 271.

302

Змеиные клыки глубоко погружаются в твое предплечье, впрыскивая смертельный яд. Теряешь 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Делаешь надрез в месте укуса и надеешься, что яд вытечет с кровью. Но насколько быстро ты это сделал? Брось один кубик и продолжай бросать, пока в сумме не выбросишь 20. Если на этой ушло 5 бросков или меньше – 266. Если 6 бросков или больше – 378.

303

Захлестываешь веревку вокруг металлического костыля и медленно спускаешься по ней в чернильную черноту шахты. Достигнув через несколько метров дна, сдергиваешь веревку с костыля. Если у тебя есть фонарь – 80. Если фонаря нет – 278.

304

Туннель кажется бесконечным, но, наконец, ты выходишь на Т-образный перекресток. Если хочешь пойти налево – 109. Если предпочитаешь пойти направо – 349.

305

Дверь открывается и перед тобой предстает роскошно меблированная комната – стены задрапированы красными и фиолетовыми шелковыми занавесями, на полу лежат большие подушки яркой расцветки. Из ниши в дальней стене появляется мальчик с миской в руках и серебряной повязкой с крупным самоцветом посередине на голове. Он относит миску к стеклянному столу, за которым прекрасная женщина растирает компоненты пестиком в ступке. На ней тоже головная повязка, но из крошечных цветов. Дующий из туннеля сквозняк вздымает ее тонкую как паутинка мантию, женщина смотрит на тебя и улыбается.

– Входи и закрой дверь, – говорит она манящим голосом. Если на тебе надето золотое кольцо со словами «Не увижу – не поверю» и номером, переходи на соответствующий этому номеру параграф. Если кольца на тебе нет – 146.

306

Вытаскиваешь меч из тела Ищейки и, оглядевшись по сторонам, видишь, что Лось также одержал победу, хотя и заполучил глубокую рану в левую руку. Обыск мертвых Ищеек принес 6 Золотых с отчеканенной на каждой буквой «З». Деньги делите поровну, по три монеты каждому. Еще вам достается два стальных кинжала, а Лось, не удовлетворившись обшариванием карманов, стаскивает с Ищеек сапоги и встряхивает их. На землю выпадает сложенный клочок бумаги в бурых потеках.

– Не, я к этой вонючей дряни и не притронусь, – смеется Лось. – Если хочешь, бери ее себе.

Если последуешь предложению Лося – **218**. Если предпочитаешь оставить бумажку лежать на земле – **106**.

307

Червь почти сразу же соскальзывает со шкатулки. Не теряя времени, хватаешь шкатулку и выбираешься из ямы. Вернувшись в туннель, встряхиваешь шкатулку, но там ничего не гремит. Осторожно приподнимаешь крышку, но внутри нет ничего кроме страницы из крошечной книги. Переворачиваешь шкатулку и видишь нацарапанное на днище слово «Огонь». Шкатулка довольно большая, если хочешь оставить ее себе и сунуть в рюкзак, тебе придется выложить два других предмета (вычеркни их из Списка Снаряжения). Разобравшись со шкатулкой, ты можешь теперь либо прочесть страницу из книги (**230**) или пойти по туннелю дальше (**97**).

308

Подходишь к концу туннеля и тычешь в грудку щебня. Находишь маленькую металлическую коробочку с большим бронзовым зубом, на котором выбит номер «280». Кладешь зуб в карман и возвращаешься по туннелю обратно (**3**).

309

Сапожную улицу находишь без особого труда. На твой стук в дверь 36-го номера выходит высокий тонкий мужчина со слегка заостренными ушами и в ярко-красных штанах.

– Привет, – говорит он медленным спокойным голосом. – Меня зовут Зут Циммер, а ты должно быть тот, кто желает добраться до Огненной горы побыстрее. Вижу по твоему лицу, что ты удивлен, откуда я это знаю. Ну, я слышал твой разговор с Язтромо – у меня очень хороший слух, понимаешь. Я Полу-Эльф. Пожалуйста, заходи.

Следуешь за Зутом в его дом, где комнаты украшены так, чтобы напоминать лес. Все стены от пола до потолка разрисованы деревьями, кустами, растениями, мелкими

зверушками и насекомыми с необычными подробностями и очень реалистичным эффектом.

– Это Эльф во мне! – Смеется Зут. – Моя мать была из Долины Ивы, она жила со мной тут, пока не умерла от чумы. Декорации позволяли ей чувствовать себя дома. Она так и не полюбила жизнь в городе. – Счастье неожиданно пропадает с его лица, сменяясь глубокими морщинами. – Хочешь немного моего особого травяного чая, прежде чем отправимся? – Спрашивает Зут.

Если хочешь выпить чай – **213**. Если предпочитаешь отклонить его предложение и потребовать отправляться немедленно – **361**.

310

Как минимум один арбалетный болт находит свою цель и погружается в твою шею. Умираешь, не успев коснуться воды. Твое приключение окончено.

311

Хватка воина крепчает, и ты хватаешь ртом воздух, чувствуя, как убывают твои силы. Его же сила несокрушима – он поднимает тебя в воздух за шею. Быстро теряешь сознание, а вскоре наступает и смерть. Твое приключение окончено.

312

Экипаж реагирует, подобрав паруса и выровняв лодку быстро и без лишних усилий, благодаря их большой опытности задача кажется простой. Лодка продолжает скоростной спуск вниз по реке, пока не делает плавную остановку у причала на берегу, где в реку вливается узкий приток с севера. Спрыгиваешь на берег и благодаришь моряков, они разворачивают лодку для обратного путешествия, а тыходишь к стоящим на причале людям. Их тут порядком столпилось, большинство выглядят бедными и одеты в лохмотья. Люди несут узлы и торбы, все выглядят печальными

и подавленными. Завязываешь разговор с высоким мужчиной с черной бородой, и узнаешь, что он ждет лодку, чтобы уплыть вверх по реке в Сильвертон, чтобы бежать от чумы, опустошающей Каад. Спрашиваешь, не знает ли он, где найти Язтромо, и мужчина отвечает, что в последний раз видел волшебника на городской площади смешивающим зелья для больных. Также он говорит тебе, что в Каад можно попасть, если пройти немного на север вдоль притока. **182.**

313

Если у тебя в рюкзаке есть чеснок – **78.** В противном случае, если ты этого еще не сделал, посмотри на оружие (**206**) или выходи из комнаты и иди по туннелю дальше (**151**).

314

Туннель заканчивается прочной деревянной дверью. Нажимаешь ручку, и та поддается. Дверь открывается в небольшую комнату с каменными стенами и дверью в стене напротив. В центре пола есть люк. Если не считать стоящего в одном углу дубового кресла с резьбой в виде фигурок, комната пуста. Ты:

Откроешь дверь напротив? **283**

Откроешь люк? **368**

Сядешь в дубовое кресло? **269**

315

Бросаешь на пол третий золотой зуб и смотришь, как тот раскалывается надвое. Из пола бьет струя пламени, принимая форму огромного огненного гуманоида, Огненного Стихиаля. Земляной Стихиаль шагает вперед, но, как ни странно, Огненный Стихиаль и не думает защищать тебя. Начинаешь волноваться, но тут замечаешь крысу, схватившую половинку драконьего зуба и собирающуюся удирать. Чтобы Стихиаль полностью высвободился, необходимо, чтобы обе

половинки зуба касались земли. Если у тебя есть метательный кинжал – **14.** Если метательного кинжала у тебя нет – **297.**

316

Доппельгангер кричит, затем истаивает и улетает прочь, как дым на ветру. Вкладываешь меч в ножны и с облегчением делаешь глубокий вдох. Не мешкая, идешь в город и отправляешься напрямиком на площадь, где находишь толпу народа, сгрудившуюся вокруг одинокой фигуры, старика с длинными белыми волосами и белой бородой в малиновой мантии. Язтромо! Зовешь его по имени, и его строгий ответ перекрывает шум толпы:

– Кто смеет тревожить меня в такое время?

Ты так рад этому ворчливому тону, что с трудом сдерживаешь улыбку – все-таки вокруг полно больных горожан. Называешь свое имя и просишь уделить тебе несколько минут, чтобы помочь подготовиться к грядущему испытанию у Загора.

– Загор! – Кричит Язтромо. – Если еще хоть кто-то произнесет имя этого дьявольского колдуна, я превращу того в жабу! – Язтромо размахивает руками и выдает тираду, делающую честь любому боцману. Наконец он успокаивается и произносит: – А теперь, добрый народ Каада, распределите это мое зелье среди своих, и вы вскоре будете здоровы, как огненные лисы. Я должен пойти и поговорить с этим самонадеянным юнцом, который приперся без приглашения.

Уходите с Язтромо от толпы, и ты рассказываешь о своем задании и просишь помощи.

– Ну, как ты видишь, моя помощь нужна здесь, поэтому я не могу пойти с тобой. Придется тебе встретиться с Загором самому и, поскольку теперь он сильнее, чем был десять лет назад, тебе придется призвать сверхчеловеческие силы для борьбы с его волшебными силами. Ты должен отыскать Стихиалей! Только Стихиали могут спасти тебя от верной смерти, когда ты встретишь Загора. Их материальная форма – драконьи зубы, отлитые из золота, на каждом

выбит номер. У каждого зуба особая сила, но ты должен узнать волшебное слово, высвобождающее силу их стихий. Затем тебе останется только швырнуть зубы на пол, чтобы их активировать. Довольно любопытно, но драконьи зубы ты найдешь внутри лабиринтов Огненной горы. Такова часть цены за применение заклинания Поднять Мертвых – использующий его должен дать шанс одолеть себя. Но, как ты можешь ожидать, Загор тщательно спрятал драконьи зубы. Тебе нужны как минимум два, но чем больше, тем лучше. А теперь мне надо возвращаться к своим пациентам.

Язтромо от души хлопает тебя по спине, затем возвращается к больным жителям Каада. На мгновение задержавшись, он оборачивается и произносит:

– Пойди повидайся с Зутом Циммером с Сапожной улицы. У него есть гигантский орел, который может отвезти тебя к Огненной горе. И возможно стоит нанести визит в Барахольный магазин Глубокого Моря на Пудинговой улице. У него есть несколько полезных вещиц. Вот держи на расходы. – Язтромо швыряет в твою сторону кожаный кошелек, затем разворачивается к своим хворым горожанам, не дожидаясь, пока ты поблагодаришь его.

Нигде не задерживаясь, отправляешься на Пудинговую улицу. Лавку Глубокого Моря находишь в конце ряда лавок. Снаружи магазинчика сидит маленький мальчик, играющий с деревянными брусочками. Если хочешь заговорить с мальчиком – 233. Если предпочитаешь войти в лавку без промедления – 345.

317

Внимательно изучаешь кирасу, не забывая о ловушках и злой магии, но она выглядит совершенно нормальной, поэтому надеваешь ее. Она сделана с необычайным мастерством и поможет защитить тебя. Восстанови 1 МАСТЕРСТВО и 1 УДАЧУ. Не видя больше ничего интересного, открываешь дверь в дальней стене (170).

318

Вскоре натыкаешься на распятого на земле голого по пояс мужчину. Кто-то намазал ему грудь и лицо медом, и его жалят сотни ползающих по нему рыжих муравьев. Торопливо обрезаешь его путы, затем перекатываешь его в грязь, чтобы стряхнуть муравьев. Хотя покрывающие его тело жгучие отметины укусов причиняют сильную боль, смертельной опасности для него нет.

– Бандиты устроили мне засаду, когда я ехал по тропинке. Прежде чем убраться с моим конем, они решили заставить меня заплатить за то, что убил их вожака в бою. Благодаря тебе их план не удался. Вот, возьми это в награду, незнакомец – это Кольцо Невидимости. Полагаю, надо мне было им воспользоваться, чтобы скрыться от бандитов, но это очень старое кольцо, в нем остался всего один заряд. Теперь можешь идти. Обо мне не беспокойся. Стоит этим чертовым бандитам хоть на секунду спустить глаз с моего коня, он примчится галопом ко мне.

Удостоверившись, что мужчина достаточно здоров, чтобы можно было его оставить одного, ты направляешься по тропинке на юг (250).

319

Бросок Людоеда точен – копьё вонзается тебе в спину, опрокидывая тебя на землю в облаке пыли. Людоед быстро подходит и, не теряя времени, приканчивает тебя, выполнив свое задание для Загора. Твое приключение окончено.

320

Предмет в твоей руке это амулет удачи. Его сделал волшебник Вероятнус, у которого были странные представления о том, что считать в мире важным. Он считал, что квинтэссенция важности это удача, и что некоторые люди и существа рождаются с ней. Он не верил, что везение или невезение зависит от случайности. Вероятнус любил удачливых людей

пока не определится чистый победитель. Если состязание выиграешь ты – 179. Если Варвар выиграет или хотя бы съест глаз больше тебя – 128. Если ты не выиграешь, но съешь глаз больше Варвара – 351.

327

Гоблин не ведется на твою уловку и швыряет в дверь камеры стулом. Отдергиваешь руку и делаешь шаг назад. Неожиданно сквозь решетку просовывается бамбуковая трубка, и ты чувствуешь резкую боль в шее – в тебя попал отравленный дротик из духовой трубки Гоблина. Яд действует мгновенно. Твое приключение окончено.

328

Трешь старое кольцо, надеясь, что в нем еще осталась магия. Проверь Удачу. Если повезло – 346. Если нет – 192.

329

Сходишь с тропы и углубляешься в подлесок, через какое-то время тебе попадают развалины деревянной хижины, судя по виду, сожженной несколько лет назад. Плющ заплел то, что осталось от стен и пола, а те, кто тут жил, давно покинули эти места. Решаешь потыкать в пол мечом. После нескольких тычков в плющ раздается глухое «звяк» – меч попадает во что-то металлическое. Срезав плющ, обнаруживаешь железное кольцо, прикрепленное к крышке люка. Он громко скрипит, когда ты его открываешь, а из тьмы под люком доносятся шорохи насекомых и мелких животных. На верхней ступеньке ведущей вниз лестницы видишь свечу и огниво. Засветив свечу, спускаешься вниз и попадаешь в маленький, но достаточно высокий, чтобы стоять выпрямившись, подвал. Повсюду полно паутины. Есть полка с двумя глиняными горшками и шаткий старый стол, под которым лежит деревянная шкатулка. Несмотря

на обилие насекомых и мелких грызунов подвал выглядит достаточно безопасным местом для ночлега. Ты:

Отправишься спать? 95

Исследуешь глиняные горшки? 386

Исследуешь деревянную шкатулку? 33

Поищешь другое место для ночлега? 180

330

Крадись по возможности тише, пересекаешь комнату и подходишь к дальней двери (158).

331

Ужасный зверь, наконец, валится на пол. После столь нелегкой битвы ты вымотан и покрыт потом. Быстро снимаешь кольцо с ключами с пояса стража – на нем три ключа. Теперь тебе надо решить, какой ключ вставить в дверь. Ты:

Вставишь железный ключ? 259

Вставишь бронзовый ключ? 148

Вставишь латунный ключ? 75

332

Камень, к которому крепится цепь, начинает двигаться. Тянешь еще сильнее, и камень вылетает из стены, чуть не сбив тебя с ног. Осматриваешь дыру и понимаешь, что открыл тайник. Пытаешься всунуть туда голову, чтобы осмотреться внутри, но голова слишком большая. Ты:

Сунешь в тайник руку? 92

Пороешься в грязи вокруг, если еще этого не сделал? 242

Покинешь комнату и подойдешь ко второй двери? 56

333

Как только ты берешь одного из золотых драконов, Скелеты дергаются вперед, поднимаются со стульев и вынимают мечи. Если хочешь выбежать из комнаты с драконом в руке — 200. Если предпочитаешь остаться и сражаться — 369.

334

Трясущейся рукой вынимаешь из рюкзака свисток и выдуваешь из него несколько высоких нот, надеясь, что некая неизвестная магия остановит Горгону. Но свисток не волшебный, и Горгона подползает еще ближе. Внезапно тебя парализует от страха, и ты слепо смотришь на возвышающееся над тобой чудовище. 265.

335

Четыре шара пролетают мимо тебя и врезаются в стену за тобой. При ударе каждой из сфер об стену испаряется один из Владык Смерти, оставляя после себя лишь мантии, лежащие на полу смятой кучей.

Вид буквы «З» над аркой на верху ступеней побуждает тебя к действиям. Прыжками поднимаешься по ступеням и пробегаешь под аркой — теперь ты находишься в пышном зале с рядами колонн и очередными ступенями на другом конце зала, ведущими к постаменту. Там, как ни в чем ни бывало, на украшенном троне восседает человек самого злого вида, которого ты только встречал в жизни. Кожа на лице плотно натянута и удерживается стежками по обеим сторонам лица. В одеяниях его сочетаются фиолетовый, черный и белый цвета, с вышитой на груди крупной буквой «З». Ты видишь самого Загора!

— Здравствуй, глупец! — Медленно и угрожающе произносит колдун. — Я ждал тебя, хотя и не думал, что ты сумеешь дойти так далеко. В награду за это ты получишь медленную и мучительную смерть! Было очень мило с твоей стороны принести последнюю конечность, которая нужна

для воссоздания моего тела. Твоя левая рука выглядит сильной — я возьму ее!

Он выпрастывает из-под мантии свою левую руку, и ты видишь, что это костяная культя. Правую руку тоже видно, особенно бросаются в глаза швы вокруг запястья, там, где здоровенная кисть была пришта к могучему предплечью. В этой гигантской ладони лежит кристалл, сверкающий в желтом свете полусфер. Без предупреждения Загор подбрасывает кристалл в воздух и бормочет несколько неразборчивых слов, после чего снова ловит его. Воздух в зале приходит в движение, и вскоре уже в зале воет штормовой ветер. Загор продолжает спокойно сидеть на троне, а торнадо летит к тебе. Его отдаленное сходство с человеком означает, что вихрь может быть только одним — Воздушным Стихиалем. Но Стихиали, которых Загор может призывать с Плана Хаоса, это Демонические Стихиали. Любое оружие бессильно против них. Уничтожить их могут лишь Верховные Стихиали с Плана Света, чья материальная форма золотые драконьи зубы. Если у тебя есть какие-нибудь золотые драконьи зубы — 113. Если у тебя нет ни одного такого зуба — 177.

336

Не раздумывая, тянешь руку к рукояти меча. Змея чувствует опасность, и ее ядовитые клыки погружаются в твою руку. Укус болезненный — но еще хуже яд, который теперь течет в твоей крови. Теряешь 4 ВЫНОСЛИВОСТИ. Скидываешь змею с себя и откатываешься от нее подальше как можно быстрее. Вскакиваешь, готовый к новому нападению, но змея уползает в кусты. Собрав все резервы силы, ты немедленно отправляешься к Кааду. 379.

337

Туннель заканчивается прочной стеной — которая, однако, отъезжает в сторону при твоём приближении! Входишь в большую комнату, и стена возвращается на место за твоей

спиной. Комнату освещают четыре свечи, стоящие в четырех углах деревянного стола в центре комнаты. На столе лежит начищенный нагрудник кирасы. Если хочешь надеть его – 317. Если предпочитаешь открыть дверь в стене напротив – 170.

338

Драгоценность в повязке наполнена темным колдовством. В считанные секунды твоя память исчезает, чтобы уже никогда не вернуться. Ты спрашиваешь себя, почему ты стоишь в комнате... но не имеешь ни малейшего представления. Твое приключение окончено.

339

Отпрыгиваешь назад как раз вовремя, увернувшись от свалившейся на скелет тяжелой сети. Посмотрев вверх, видишь дыру в потолке. Оттуда на тебя пялится зеленая бородавчатая рожа с острыми носом, ушами и подбородком. Это Гоблин, и он зол, что ему не удалось тебя поймать. Гоблин грозит тебе кулаком и сплевывает, затем исчезает. Если хочешь забраться по свисающей с потолка веревке, к которой крепится сеть, чтобы погнаться за Гоблином – 51. Если предпочитаешь взять золотое кольцо скелета – 215. Если хочешь покинуть комнату и пойти по туннелю дальше – 23.

340

Заслоняешься щитом от Гоблинов в тот самый момент, как они спускают тетивы, и стрелы гулко ударяются в щит. Затем понукаемые Владыками Смерти Гоблины устремляются вперед, чтобы атаковать тебя дубинками.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

✕ Первый ГОБЛИН 5 4

✕ Второй ГОБЛИН 5 5

Сражайся с Гоблинами по одному за раз. Если сейчас у тебя нет меча, то до конца боя твое МАСТЕРСТВО уменьшается на 2. Если победишь – 163.

341

Бежишь за Лосем, опустив голову, чтобы не напороться на многочисленные торчащие ветки. Замечаешь что-то блестящее в кустах. Если хочешь ненадолго остановиться и посмотреть, что это – 82. Если останавливаться не желаешь – 267.

342

Один из алмазов у тебя в руке покрыт волшебным зельем, реагирующим на прикосновении с человеческой плотью. Если на тебе кожаные перчатки – 12. Если перчаток на тебе нет – 42.

343

Гоблин очень тупой – он отпирает дверь камеры. Как только дверная ручка поворачивается, бросаешься вперед, сбивая Гоблина с ног. Прыжком вскочив на ноги, Гоблин обнажает меч.

✕ ГОБЛИН МАСТЕРСТВО 5 ВЫНОСЛИВОСТЬ 5

Если у тебя нет меча, ты должен сражаться с Гоблином, уменьшив свое МАСТЕРСТВО на 2. Если победишь – 190.

344

Твоих знаний магии недостаточно, чтобы контролировать силу Верховных Стихиалей Света. Ты назвал неверное слово! Тебя всасывает в воздух и швыряет об одну из колонн. Стукаешься головой о мрамор и теряешь сознание. 208.

345

Пробуешь дверь, но она заперта – лавка закрыта. Подумав, что можно зайти попозже, отправляешься на поиски Зута Циммера. **309**.

346

В старом кольце как раз осталось маленько магии, чтобы сделать тебя невидимым, но лишь на минуту или две. Пока Мумии расхаживают вокруг, как будто разминая затекшие конечности, выбегаешь через дверь в конце зала, как раз в тот момент, когда магия истощилась (**102**).

347

Дверь закрыта на цепь и висячий замок, но, позаимствовав копье у одной из статуй, ты вскоре взламываешь его. Дверь выглядит, как будто ее не открывали годами, и тебе приходится тянуть за ручку изо всех сил. Громко скрипя ржавыми петлями, дверь медленно открывается – за ней видишь освещенный факелами туннель. Примерно в десяти метрах впереди стоит дверь с зарешеченным окошком в ней. На цыпочках подкрадываешься к ней и заглядываешь в окошко.

За грубым деревянным столом сидит Орк, а хмурый на вид горбатый Карлик подает ему что-то вроде крысиного жаркого. Уродливый багровый шрам пересекает лицо Карлика от левой брови до подбородка. Орк, как и положено Орку, выглядит уродливым и грубым. Смотришь, как Орк пальцами вытаскивает крысиную тушку из жаркого и съедает ее целиком и полностью. Под столом замечаешь деревянный ящик. Если хочешь распахнуть дверь и напасть на орка – **227**. Если предпочитаешь идти по туннелю дальше – **13**.

348

Как только твой меч касается пола, на пол падает и окружающее тебя выщербленное оружие. Понимаешь, что поднимать меч будет слишком рискованно, а потому ты вынужден покинуть комнату безоружным. Пока не найдешь другой меч, твое МАСТЕРСТВО уменьшается на 2. Теряешь 1 УДАЧУ. Чувствуя себя беззащитным, подходишь к третьей двери (**273**).

349

Идешь по туннелю, следуя его плавному изгибу налево, пока тебе не попадается дверь в правой стене. Тщательно прислушавшись, слышишь звуки, как будто кто-то рубит дрова. Если хочешь открыть дверь – **194**. Если предпочитаешь шагать дальше – **151**.

350

Не оправившись до конца от неожиданного нападения, осторожно сходишь с тропинки в поисках какого-нибудь укрытия для ночлега. Тебе попадается упавшее дерево, под ветвями которого и решаешь заночевать. Ночь проходит без происшествий и, вскоре после первых лучей солнца, ты возвращаешься на тропинку и направляешься на юг (**238**).

351

Пока победителю вручают приз, поворачиваешься к Варвару и просишь его расплатиться за пари.

– Какое еще пари? – спрашивает Варвар, гнусно осклабившись.

Решишь избежать ненужной ссоры и покинешь комнату (**6**) или вызовешь Варвара на бой (**99**)?

352

Чувствуешь себя пойманным в капкан зверем с колотящимся о клетку ребер сердцем, но тут твоя рука нащупывает успокаивающий холод стали твоего меча. Теперь ты ждешь, что в любой момент люк может открыться. До тебя доносятся приглушенные голоса, но они непохожи на человеческие. Неожиданно раздается звук рога, и существа над тобой убегают. Ждешь пять минут, потом медленно приподнимаешь крышку люка. Выглянув наружу, не видишь ни души. Вылезая из погреба, возвращаешься на тропинку и отправляешься на юг (238).

353

Людоед, наконец, прекращает погоню, и ты можешь расслабиться и перейти на шаг. Поглядывая время от времени назад, чтобы убедиться, что никто за тобой не гонится, шагаешь к Огненной горе (86).

354

Маленький каменный островок, на котором ты стоишь, начинает крошиться и уменьшаться. Ты должен действовать быстро — у тебя есть время воспользоваться лишь одним предметом. Если у тебя есть что-нибудь из перечисленного, ты:

Бросишь в пропасть ониксовое яйцо? 153

Бросишь в пропасть стеклянный шарик? 394

Стукнешь по полу посохом с черепом? 65

Если ничего из названного у тебя нет, придется тебе попытаться перепрыгнуть пропасть (46).

355

На рукояти меча нацарапано имя «Черепокус Черный Клинок». От этого имени у тебя мороз бежит по коже — ты вспоминаешь, что так зовут одного из самых свирепых Воителей Хаоса из когда-либо живших. Спрашиваешь себя,

почему легендарный меч Черного Клинка висит на стене у Гоблина глубоко в Огненной горе — но на сей раз твой вопрос должен остаться без ответа. С мечом Воителя Хаоса в руке протискиваешься в узкий туннель. 68.

356

Приходишь к выводу, что это жилые помещения Воина Хаоса. В одном углу стоит крытая соломой кровать, в другом стол с наполовину недоеденной миской каши, а на стенной полке стоит коробка со всякой всячиной. Прислонившись к одной из стен, стоит стойка с различным оружием. Ты:

Осмотришь коробку? 24

Осмотришь оружие? 206

Покинешь комнату и пойдешь по туннелю? 151

357

Тучи медленно затягивают небо, скрывая слабый свет луны, и вскоре ты уже не видишь вытянутой руки. Тебе ничего не остается, только завернуться в одеяло и, надеясь на лучшее, спать на открытой равнине. 359.

358

Стрелы пролетают над твоей головой и впиваются в дверь за твоей спиной. Бежишь вперед, чтобы атаковать лучников Гоблинов, прежде чем те успеют перезарядить луки. Владыки Смерти кричат им истолочь тебя дубинками в порошок.

МАСТЕРСТВО

ВЫНОСЛИВОСТЬ

✘ Первый ГОБЛИН 5 4

✘ Второй ГОБЛИН 5 5

Сражайся с Гоблинами по одному за раз. Если сейчас у тебя нет меча, то до конца боя твое МАСТЕРСТВО уменьшается на 2. Если победишь — 163.

359

Хотя спишь ты беспокойно и просыпаешься сразу после зари, ночь проходит без происшествий. Поглядев на восток, где в тени встающего солнца величественно высится Огненная гора, прикидываешь, что должен достичь ее к середине дня. **221.**

360

Входишь в темную комнату, где пахнет смертью. Единственная свеча горит на макушке черепа, лежащего на маленьком столике у дальней стены. Под столом лежит небольшая шкатулка, а возле стола открытый гроб. В тусклых тенях в дальнем углу ты различаешь смутные очертания фигуры в темном плаще. Неожиданно плащ вспархивает, демонстрируя алую подкладку. Фигура медленно идет вперед, и, когда ее лицо попадает в свет свечи, ты видишь два клыка, торчащих из верхней челюсти. Это Вампир! Если у тебя есть чеснок — **181.** Если чеснока у тебя нет, ты можешь либо сразиться с Вампиром (**254**), либо захлопнуть дверь за собой и пойти по туннелю дальше (**172**).

361

— Как пожелаешь, — невозмутимо говорит Зут. Следуешь за ним во двор позади дома, там он смотрит в небеса и издает высокий свист. Несколько секунд спустя видишь в небе пятнышко, которое увеличивается в размерах, легко скользя к вам, вниз. Это огромный прекрасный орел, с перьями великолепного золотисто-коричневого оттенка. Расправив крылья, он садится во дворе. **71.**

362

Слышишь металлический щелчок, а затем какой-то грохот наверху. Поднимаешь взгляд — на тебя падает железная клетка! Брось два кубика. Если сумма меньше

твоего МАСТЕРСТВА или равна ему — **270.** Если сумма больше твоего МАСТЕРСТВА — **324.**

363

Ключ слишком большой для замочной скважины. Как ты ни давишь и не крутишь, он все равно не лезет в замок. Ты должен придумать другой способ побега. Теряешь **1 УДАЧУ.** Если хочешь использовать для побега ведро — **21.** Или же, если у тебя есть Золотой с выбитой на нем буквой «З» — **84.**

364

Арбалетные болты пролетают над твоей головой, когда ты ныряешь в реку. Плывешь под водой вниз по течению, пока твои легкие не начинают разрываться без воздуха. Когда ты всплываешь, то оказываешься в другой большой пещере, в ней полно гигантских кристаллов, сверкающих и искрящихся в свете факелов. Подплываешь к левому берегу и выходишь из реки. Перед тобой два туннеля. Над левым в камне высечено слово «ЯМЫ», над правым «ЗАГАДКИ». Ты:

Осмотришь кристаллы? **247**

Войдешь в левый туннель? **124**

Войдешь в правый туннель? **38**

365

Стихияль обрушивается на тебя — он берет тебя за ногу и болтает тобой вверх-вниз. Боль в ноге невыносима, ты кричишь. Еще несколько секунд ты можешь слышать злой смех Загора, затем тебя швыряют об стену, и ты теряешь сознание. **208.**

366

Просыпаешься на следующее утро с таким ощущением, будто проспал сотню лет. Восстанови **2 ВЫНОСЛИВОСТИ.** Сядься, ты с ошеломлением видишь лежащую рядом с тобой

уродливую, бородавчатую образину в дряхлых доспехах — она тоже начинает пробуждаться. Это Хобгoblin, который собирался обокрасть тебя, пока ты спал, но сам подобно тебе стал жертвой Сон-Травы. Он садится и ворчит, затем внезапно вспоминает, что как раз собирался напасть на тебя. Он хватает свою шипастую дубину и поворачивается к тебе. Ты должен сражаться с Хобгоблином.

✂ ХОБГОБЛИНМАСТЕРСТВО 6 ВЫНОСЛИВОСТЬ 7

Если победишь — 229.

367

Вслед тебе бегущий первым Человек-Ящерица бросает копьё. Брось один кубик. Если выпало 1-3 — 234. Если выпало 4-6 — 111.

368

Хватаешься за железное кольцо в крышке люка и тянешь вверх. До тебя сразу же доносится тонкий визг и ужасная вонь снизу. Неожиданно в комнату прыгает огромная крыса, заставив тебя выпустить крышку люка. Брось один кубик, чтобы определить, сколько Гигантских Канализационных Крыс заберется в комнату прежде, чем захлопнется люк. Сражайся с ними по очереди. У каждой Канализационной Крысы МАСТЕРСТВО 5 и ВЫНОСЛИВОСТЬ 3. Если победишь — 108.

369

Воины Скелеты, двигаясь дерганными рывками, устремляются в атаку.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

✂ Первый ВОИН СКЕЛЕТ 8 6

✂ Второй ВОИН СКЕЛЕТ 7 6

В каждом Раунде Атаки каждый из Воинов Скелетов делает свой бросок Атаки, но ты должен выбрать, с кем

из двух будешь сражаться. Выбранного противника атакуешь как обычно. Против второго противника также делаешь бросок, но на этот раз успешный бросок означает, что ты только защитился от удара противника, но не причинил ему вреда. Если же твоя Сила Атаки ниже, противник ранит тебя как обычно. Если победишь — 58.

370

Тебе удалось нащупать меч, но лишь для того, чтобы столкнуть его со ступеньки, где тот лежал. Меч со звоном падает, и ты быстро его подбираешь. Сердце учащенно бьется, когда ты стоишь в темноте, чувствуя себя угодившим в капкан зверем. Неожиданно люк над тобой распаивается, и в подвал льется свет, почти ослепив тебя. Можешь различить две склонившиеся над люком головы, частично загораживающие солнце. Оба начинают громко кричать, тыча при этом копьями вниз, но ты не можешь понять ни слова из того, что они говорят. Это Гоблины, и ты должен сражаться с ними. Они спускаются по ступням в подвал по одному за раз, поэтому ты сражаешься с ними по отдельности.

МАСТЕРСТВО ВЫНОСЛИВОСТЬ

✂ Первый ГОБЛИН 5 5

✂ Второй ГОБЛИН 5 4

Если победишь — 129.

371

Кинжал находит свою цель, поразив Гоблина прямехонько в грудь, и тот валится рожей вперед. Вытащив кинжал, идешь по коридору, пока не вступишь в что-то вроде комнаты для собраний. В центре комнаты стоит длинный стол, окруженный восьмью креслами, стены опоясаны полками, полными книг, рукописей, свитков и карт. На столе лежит несколько кучек золотых монет, а по комнате раскиданы разменные деньги. Неожиданно дверь в дальней стене открывается, и входит

старик в длинном фиолетовом одеянии с высоким воротником и с фиолетовой же повязкой на голове.

— Чужак, — мрачно говорит он, — у тебя нет прав находиться тут. Но если ты достаточно умен, то может мне и пригодишься. Ответишь на мой вопрос — будешь жить, не ответишь — умрешь. Скажи, сколько всего букв, больших и маленьких, в английском алфавите?

Если ты знаешь ответ, переходи на параграф с таким номером. Если ответ будет неверным, не забудь перейти на 232.

372

Туннель приводит в освещенную свечами комнату, заваленную многочисленными черепами, человеческими и звериными. По обеим сторонам входа в туннель горит по одной свече в латунных подсвечниках, стоящих на деревянных подставках. В противоположной стене туннель продолжается, освещаемый длинным рядом факелов. Входишь в комнату, и в этот самый момент черепа начинают ползти к тебе, придавая полу у входа в туннель сходство с булыжной мостовой. Если попытаешься перепрыгнуть через черепа — 47. Если предпочитаешь отважиться пройти между ними — 173.

373

Туннель, наконец, оканчивается Т-образной развилкой. Если хочешь пойти налево — 4. Если хочешь пойти направо — 48.

374

Кинжал вылетает из кустов, прямо в тебя. Если ты держишь щит — 49. Если щита у тебя нет — 196.

375

Взламываешь крышку ящика и выясняешь, что внутри лежат капустные листья, большинство из которых уже сгнили — идущий из ящика смрад просто ужасный. Брезгливо роешься в листьях и находишь маленький серебряный колокольчик — кладешь его в рюкзак и раздумываешь, что делать дальше. Если хочешь покинуть комнату и свернуть в туннеле направо — 13. Если ты еще не был в задней комнате и хочешь туда войти — 132.

376

Набрав и запихнув в карманы столько Золотых, сколько можешь унести, приступаешь к осмотру разнообразных книг, карт и свитков. Большинство из них посвящены вопросам человеческого и нечеловеческого мозга. Карты в основном Аллансии, в частности прилегающих к Огненной горе территорий. Свитки написаны в основном символами, но тебе все-таки удастся отыскать один на твоём родном языке, озаглавленный «Стихиали». Читаешь и узнаешь, что чтобы создать Стихиалия из золотого драконьего зуба, необходимо бросить зуб на пол и произнести слово «Качондо». Повторяя слово раз за разом про себя, проходишь в дверь, откуда появился Повелитель Разума. 249.

377

Сперва студень на ощупь холодный и слизкий. Затем твою руку охватывает боль, как будто твоя плоть начала плавиться. Выдергиваешь руку и с ужасом видишь, что она дымится и покрывается волдырями. Этот кислотный студень смертельно опасен. Теряешь 2 МАСТЕРСТВА и 3 ВЫНОСЛИВОСТИ. Худо-бедно перевязываешь руку — если у тебя есть Целебная Мазь, можешь восстановить 1 МАСТЕРСТВО и 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты этого еще не делал, можешь теперь порыться в грязи (242). В противном

случае тебе ничего не остается, как покинуть комнату и подойти ко второй двери. **56.**

378

Яд быстро разносится по твоим венам, задолго до того, как успеваешь подействовать лекарством. Теряешь сознание и валишься на спину. Твое приключение окончено.

379

Идя по тропе на запад вдоль берега Красной Реки, видишь вдалеке одинокую фигуру, идущую в твоём направлении. Опасаясь Гоблинов и прочих отвратительных тварей, кладёшь руку на рукоять меча. Но фигура оказывается всего лишь старым сгорбленным человеком, медленно ковыляющим, тяжело опираясь на изогнутую клюку. Глядя в землю, он не обращает на тебя внимания пока, не поравнявшись с тобой, неожиданно поворачивает к тебе голову и говорит на удивление угрожающее: «Дай мне Золотой!» Если у тебя есть Золотой, и ты хочешь дать его старику – **123.** Если Золотого у тебя нет, или ты не хочешь отдавать его старику – **245.**

380

– Все бьются об заклад на глазном состязании, – угрожающе говорит Варвар. – Возможно, тебе не следует тут находиться. Охрана! Арестуйте этого самозванца!

Отталкиваешь свой стул, поднимаешься и выбегаешь из комнаты, свернув в туннеле направо. Люди-Ящерицы, подняв копья, гонятся за тобой. Бегущий первым швыряет копьё тебе вслед. Брось один кубик. Если выпало 1-3-234. Если выпало 4-6-111.

381

Подбегаешь к двери лишь для того, чтобы выяснить, что она надёжно заперта. Оглянувшись назад, видишь, что тварь отнюдь не гигантская змея. На огромном, свернутом кольцами хвосте вертикально стоит крупное чешуйчатое туловище ужасной женщины, размахивающей серебряным мечом. Вместо волос у неё на голове извиваются маленькие змейки. Плавающие красные глаза с убийственным взглядом медленно обшаривают комнату в поисках чужака. Ты заперт в логове Горгоны. Проверь Удачу. Если повезло – **31.** Если нет – **265.**

382

Сняв кнут с пояса, наносишь удар Повелителю Разума. Точно в яблочко – тонкий кожаный шнур оборачивается вокруг его шеи. Резко дернув, сваливаешь его на пол. Затем впихиваешь ему в рот деревянный шар, надеваешь на голову холщовую сумку и связываешь руки кнутом, чтобы лишить его возможности применить какое-нибудь колдовство. Если хочешь обыскать комнату – **376.** Если предпочитаешь пройти в дверь, из которой появился Повелитель Разума – **249.**

383

Если у тебя есть веревка – **303.** Если веревки у тебя нет – **104.**

384

Нервно надеваешь кольцо на палец. Ничего не происходит – за исключением того, что все твоё тело медленно охватывает теплое свечение. Странное ощущение угасает, и теперь время решить, что делать дальше. Если хочешь залезть по веревке и погнаться за Гоблином – **51.** Если предпочитаешь покинуть комнату и пойти по туннелю дальше – **23.**

385

С презрительным рычанием страж бросается на тебя, размахивая большой шипастой дубиной. **198.**

386

Первый горшок пуст, а вот во втором лежит большой железный ключ с выбитым на нем номером «142». Решаешь взять ключ и делаешь мысленную пометку запомнить номер. Если ты этого еще не делал, можешь теперь осмотреть деревянную шкатулку (33) или отправиться спать (95). Если же предпочитаешь поискать для ночлега другое место – **180.**

387

Туннель оканчивается каменной стеной. Замечаешь на полу несколько следов, ведущих к тупиковой стене. Логично предположить, что это потайной проход, и где-то в стене должна быть дверь. Медленно ощупываешь стену в поисках тонкой как волосок трещины или скрытой задвижки. На полпути к полу тебе попадается расшатанный камень. Осторожно вынимаешь его из стены и видишь железную ручку. Поворачиваешь ее и слышишь щелчок. Но твой триумф оказывается недолговечным – над ручкой пролетает отравленный дротик и пронзает тебе горло. Яд смертельный и быстродействующий. Твое приключение окончено.

388

Когда ты пробегаешь мимо Воина, тот бросается к тебе и пытается схватить за шею. Брось два кубика. Если сумма меньше твоего МАСТЕРСТВА или равна ему – **160.** Если сумма больше твоего МАСТЕРСТВА – **257.**

389

Комната довольно маленькая, пол в ней покрыт костями, мусором и грязью. В дальнем углу видишь прикованную к стене цепь. Ты:

Пороешься в грязи? **242**

Потянешь за цепь? **332**

Пойдешь ко второй двери? **56**

390

Тело Вампира на твоих глазах рассыпается в пыль – в считанные секунды остается лишь его плащ. Внезапно из плаща вылетает летучая мышь и улетает из комнаты. Подходишь к шкатулке и находишь внутри перо и бутылочку, наполненную вместо чернил кровью. Решаешь оставить такую находку на месте и покидаешь комнату, свернув в туннеле налево (**172**).

391

Горбун роняет свою клюку, уставившись, почти не веря своим глазам, на рану в руке. Затем он переводит взгляд на тебя и говорит:

– Давай, прикончи меня!

Вкладываешь меч в ножны, пытаешься убедить старика, что ты Загору враг, а не друг. **301.**

392

Стеклянный шар разбивается о каменный пол, и тебя моментально поглощает белый дым. Задыхаясь и кашляя, спотыкаясь, выбираешься из комнаты, закрыв за собой дверь. Голова у тебя кружится, все плывет, и тебя тошнит. Если у тебя есть гриб Помойного Дэна – **139.** Если гриба у тебя нет – **246.**

393

Скованный необходимостью закрыть глаза, ты должен уменьшить свое МАСТЕРСТВО на 2 на время боя с Горгоной. Готовишься встретить приближающееся чудовище, а ее впавшие в ярость змейки выстреливают вперед и пытаются укусить тебя. Брось один кубик, чтобы узнать, сколько змеек укусили твою прикрывающую глаза руку, и вычти это число из своей ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ты еще жив, и выпало 1-3 – 25. Если выпало 4-6 – 145.

394

Порывшись в рюкзаке, достаешь стеклянный шарик и без промедления швыряешь его в зияющую пропасть. Слышишь как он падает где-то внизу, но ничего не происходит. Островок почти весь исчез, и ты вынужден прыгать (46).

395

Свирепый Людоед издает вой, от которого кровь стынет в жилах, и бросается на тебя с дубинкой.

✕ ЛЮДОЕД МАСТЕРСТВО 8 ВЫНОСЛИВОСТЬ 10

Если победишь – 248.

396

Твой клинок с легкостью испаривает огромного червя, разбрызгивая повсюду слизь. Проверь Удачу. Если повезло – 67. Если нет – 251.

397

Бросаешь горшок на пол и смотришь, как тот разбивается. Посреди черепков лежит небольшой шарик соломы, перевязанный ниткой. Разрезаешь нить и разворачиваешь солому. Внутри лежит серебряное кольцо с выбитым на нем номером «69». Если хочешь надеть кольцо на палец – 277. Если предпочитаешь оставить его на полу, то можешь теперь

разбить красный горшок, если ты этого еще не сделал (41). В противном случае тебе придется подойти к новой двери в комнате со статуями (347).

398

Экипаж быстро спускает паруса, и лодка плавно останавливается возле перевернутой гребной лодки. Ндроо бросает Орку веревку, но Орк разворачивается и ныряет в реку.

– Засада! – Кричит Филл.

Оглянувшись назад, видишь два боевых каноэ Орков, которые прятались под ветвями растущих у реки деревьев, а теперь плывущие к вам. Град стрел обрушивается на вашу лодку. Брось один кубик и уменьши экипаж (десять человек, считая тебя) на это число. Стоой хватается за стрелу, вошедшую ему прямоком в горло, и со смертельным хрипом валится на палубу, конвульсивно дергая ногами. Не обращая на него внимания, остальные матросы бросились поднимать паруса, а боевые каноэ тем временем приближаются. Проверь Удачу. Если повезло – 77. Если нет – 175.

399

Забираешься в лодку, и старик медленно гребет через реку. Однако как только ты выбираешься из лодки на другом берегу, старик поднимает голову и издает звериный вой. Из теней выходят четверо Людей-Ящериц, у всех в руках заряженные арбалеты. Они быстро наводят их на цель и стреляют, а ты ныряешь в мутную воду. Брось один кубик. Если выпало 1-4 – 310. Если выпало 5 или 6 – 364.

400

Колдун Огненной горы повержен. Пытаясь отдышаться после изматывающего боя, ты стоишь над телом Загора. Многие из его швов гротескно разошлись. Но Аллансия спасена! Подходишь к ступеням Загорова трона, изготовленного

из золота и украшенного сотнями самоцветов. Богатство только ждет, чтобы его взяли. Забиваешь рюкзак сокровищами, а потом выбираешься из горного лабиринта.

Проходит больше дня, пока ты возвращаешься в Наковальню, поведав о своих приключениях радующимся крестьянам.

– Загор мертв! Да здравствует Аллансия! – Скандируют они хором.

Переполненные воодушевлением, они просят тебя отвести их к Огненной горе, чтобы они могли своими глазами убедиться в кончине Загора, ну и запустить руки в его сокровища. Ты, в конце концов, соглашаешься, но ставишь ограничение – только десять из них могут пойти с тобой. Извилистый лабиринт проходов выглядит покинутым – стражи и слуги Загора все сбежали. Когда вы, наконец, приходите в зал Загора, его тело все еще лежит лицом вниз там, где упало. Крестьяне со смехом толпятся вокруг него, споря и переговариваясь. Подходишь и переворачиваешь ногой труп. По группе крестьян проносится оханье – на лице Загора широкая улыбка, и его глаза открыты, хотя он без сомнения мертв. Но больше всего тебя волнует то, что костяная культя его левой руки исчезла, а это был единственный кусочек изначального Загорова тела. Может ли эта культя вырасти в очередное воплощение Загора? Нет, конечно нет...

Сайт литературного жанра «книга-игра»
и сообщества людей, которым этот жанр интересен.

Здесь можно найти множество книг-игр,
пообщаться с ценителями жанра
и получить поддержку в создании собственных.

Книги-игры
интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>