

Dog Dotage Double Dove

Dragon Drake Drape Draw Dread Dregs Drifter Drink Drizzle Drop Duress Dwarf

Dangle  Dare  Dawn  Dead  Deathless  Deep  Defend  Deliver  Diamond  Dim  Dirk  Dirty  Discover  Dismal  Dispel 

Divest 

               

That's pretty much all you need to know. If you have

any detailed queries, consult the Adventuring in the

Fabled Lands 4 document.

Fighting involves a series of COMBAT rolls. The

Difficulty of the roll is equal to the opponent's Defence score. (Your Defence score is equal to your Rank PLUS your armour bonus PLUS your COMBAT score.) The amount you beat the Difficulty by is the number of Stamina points that your

opponent loses.

*Example:*

*You want to calm down an angry innkeeper. This requires a CHARISMA roll at a Difficulty of 10. Say you have a CHARISMA score of 6. This means that you would have to*

*roll 5 or more on two dice to succeed.*

To use an ability (COMBAT, T HIEVERY , and so on),

roll two dice and add your score in the ability. To succeed you must roll higher than the Difficulty of the task.

**QUICK RULES**

**CODEWORDS**

**Adventurer's Journal**

**For the keeping of notes**

Warrior: CHARISMA 4, COMBAT 7, MAGIC 2, SANCTITY 5,

SCOUTING 4, THIEVERY 3

Troubadour: CHARISMA 7, COMBAT 4, MAGIC 5, SANCTITY 4,

SCOUTING 3, THIEVERY 5

Rogue: CHARISMA 6, COMBAT 5, MAGIC 5, SANCTITY 2,

SCOUTING 3, THIEVERY 7

**POSSESSIONS**

You can carry up to 12 possessions on your person. All characters begin with 65 Shards in cash and the following possessions, which you can record on the Adventure Sheet: **sword**, **chain mail ( Defence +3)**, **map**.

Possessions are always marked in bold text, like this: **gold**

**compass**. Anything marked in this way is an item which can be picked up and added to your list of possessions.

You are limited to carrying a total of 12 items, so if you get more than this you'll have to cross something off your Adventure Sheet. You can carry unlimited sums of money.

Mage: CHARISMA 3, COMBAT 3, MAGIC 7, SANCTITY 1,

SCOUTING 6, THIEVERY 4

Priest: CHARISMA 5, COMBAT 3, MAGIC 4, SANCTITY 7,

SCOUTING 5, THIEVERY 2

**PROFESSIONS**

Not all adventurers are good at everything. Everyone has some strengths and some weaknesses. Your choice of profession determines your initial scores in the six abilities.

*Title*

Outcast Commoner Guildmember Master/Mistress Gentleman/Lady Baron/Baroness Count/Countess Earl/Viscountess Marquis/Marchioness Duke/Duchess Hero/Heroine

*Rank*

1st

2nd

3rd

4th

5th

6th

7th

8th

9th

10th

11th+

luckier and generally better able to deal with

are tougher,

trouble.

the knack of befriending people

the skill of fighting

the art of casting spells

the gift of divine power and wisdom

the techniques of tracking and wilderness lore the talent for stealth and lockpicking

CHARISMA

COMBAT MAGIC SANCTITY SCOUTING THIEVERY

**RANK**

You start in this book at 4th Rank, so note this on the Adventure Sheet now. By completing quests and overcoming enemies, you have the chance to go up in Rank.

You will be told during the course of your adventures when you are entitled to advance in Rank. Characters of higher Rank

**ABILITIES**

You have six abilities. Your initial score in each ability ranges from 1 (low ability) to 7 (a high level of ability). Ability scores will change during your adventure, but you can never have an ability score lower than 1 or higher than 12.

**STAMINA**

Stamina is lost when you get hurt. Keep track of your Stamina score throughout your travels and adventures. You must guard against your Stamina score dropping to zero, because if it does you are dead.

Lost Stamina can be recovered by various means, but your Stamina cannot go above its initial score until you advance in Rank.

You start with 20 Stamina points. Record your Stamina in

pencil on the Adventure Sheet.

Fill in the Adventure Sheet included in the Adventure Pack 4

with your choice of profession and the ability scores given for that profession.

**Lands**

Wayfarer: CHARISMA 3, COMBAT 6, MAGIC 3, SANCTITY 4, SCOUTING 7, THIEVERY 5

**Fabled**

*Fabled Lands* is unlike any other gamebook series. The reason is that you can play the books in any order, coming back to earlier books whenever you wish. You need only one book to start, but by collecting other books in the series you can explore more of this rich fantasy world. Instead of just one single storyline, there are virtually unlimited adventures to be had in the *Fabled Lands*. All you need is two dice, an eraser and a pencil.

If you have already adventured using other books in the

series, you will know your entry point into this book. Turn to that section now.

If this is your first *Fabled Lands* book, read the rest of the rules before starting at section **1** of *The Plains of Howling Darkness* . You will keep the same adventuring persona throughout the books - starting out as a 4th Rank wanderer in *The Plains of Howling Darkness* , but gradually gaining in power, wealth and experience throughout the series.

**Adventuring in the**

*Are there any limits on abilitiesi*

Your abilities (COMBAT , etc) can increase up to a maximum of

12. They can never go lower than 1. If you are told to lose a point off an ability which is already at 1, it stays as it is.

*What about codewordsi*

Codewords report important events in your adventuring life. They 'remember' the places you've been and the people you've met. Do NOT rub out codewords when you are passing from one book to another.

**CODEWORDS**

There is a list of codewords included in the Adventure Pack 4. Sometimes you will be told you have acquired a codeword. When this happens, put a tick in the box next to that codeword. If you later lose the codeword, erase the tick.

The codewords are arranged alphabetically for each book in

the series. In this book, for example, all codewords begin with D. This makes it easy to check if you picked up a codeword from a book you played previously. For instance, you might be asked if you have picked up a codeword in a book you have already adventured in. The letter of that codeword will tell you

*This*

*4.*

*the climb is Difficulty 9. Suppose your THIEVERY score is*

*means you must roll at least 6 on the dice to make the climb.*

*Example:*

*You are at the bottom of a cliff. You can use THIEVERY to climb it, and*

*What should I do when travelling on from one book to the nexti*

It's very simple. Make a note of the entry you'll be turning to in the new adventure. Then copy all the information from your Adventure Sheet and Ship's Manifest into the new adventure. Lastly, rub out the Adventure Sheet and Ship's Manifest data in the old adventure so they will be blank when you return there.

*What if I don't have the next booki*

Just turn back. When you do get that book, you can always return and venture onwards.

**USING ABILITIES**

Fighting is often not the easiest or safest way to tackle a situation. When you get a chance to use one of your other abilities, you will be told the Difficulty of the task. You roll two dice and add your score in the ability, and to succeed in the task you must get higher than the Difficulty.

*Where can I travel in the Fabled Landsi*

Anywhere. If you journey to the edge of the map in this adventure, you will be guided to another adventure in the series. (*The War-Torn Kingdom* deals with Sokara, *Cities of Gold and Glory* deals with Golnir, *Over the Blood-Dark Sea* deals with the southern seas and so on.) For example, if you are enslaved by the Uttakin, you will be guided to *The Court of Hidden Faces* **321**, which refers to entry **321** in Book 5.

*Example:*

*You are a 3rd Rank character with a COMBAT score of 4, and you have to fight a goblin (COMBAT 5, Defence 7, Stamina 6). The fight begins with your attack (you always get first blow unless told otherwise). Suppose you roll S on two dice. Adding your COMBAT gives a total of*

*12. This is 5 more than the goblin's Defence, so it loses 5 Stamina.*

*The goblin still has 1 Stamina point left, so it gets to strike back. It rolls 6 on the dice which, added to its Combat of 5, gives a total attack score of 11. Suppose you have* ***chain mail (Defence +3)****. Your Defence is therefore 10 (=4+3+3), so you lose 1 Stamina and can then attack again.*

*Are some regions of the world more dangerous than othersi*

Yes. Generally, the closer you are to civilization (the area of Sokara and Golnir covered in the first two books) the easier your adventures will be. Wait until you have reached higher Rank before exploring the wilder regions.

*What do the maps showi*

The two black and white maps show the whole extent of the known *Fabled Lands*. The colour map shows the Great Steppes which is covered by this adventure - *The Plains of Howling Darkness* .

**FIGHTING**

When fighting an enemy, roll two dice and add your COMBAT score. You need to roll higher than the enemy's Defence. The amount you roll above the enemy's Defence is the number of Stamina he loses.

If the enemy is now down to zero Stamina then he is defeated. Otherwise he will strike back at you, using the same procedure. If you survive, you then get a chance to attack again, and the battle goes on until one of you is victorious.

*What happens if I'm killedi*

If you had the foresight to arrange a resurrection deal (you'll learn about them later), death might not be the end of your career. Otherwise, you can always start adventuring again with a new persona. If you do, you'll first have to erase all codewords, ticks and money recorded in the book.

Every suit of armour you find will have a Defence bonus listed

for it. The higher the bonus, the better the armour. You can carry several suits of armour if you wish - but because you can wear only one at a time, you only get the Defence bonus of the best armour you are carrying.

Write your Defence score on the Adventure Sheet now. To start with it is just your COMBAT score plus 7 (because you are

4th Rank and have +3 armour). Remember to update it if you get some armour or increase in Rank or COMBAT ability.

**SOME QUESTIONS ANSWERED**

*How long will my adventures lasti*

As long as you like! There are many plot strands to follow in the *Fabled Lands*. Explore wherever you want. Gain wealth, power and prestige. Make friends and foes. Just think of it as real life in a fantasy world. When you need to stop playing, make a note of the entry you are at and later you can just resume at that point.

which book to check (e.g. if it begins with A, it is from Book 1:

*The War-Torn Kingdom*).

**DEFENCE**

Your Defence score is equal to:

your COMBAT score, including any weapon bonus plus your Rank

plus the bonus for the armour you're wearing (if any).

*How many blessings can I havei*

As many as you can get, but never more than one of the same type. You can't have several COMBAT blessings, for instance, but you could have one COMBAT, one THIEVERY and one CHARISMA blessing.

*Why do I keep going back to entries I've been toi*

Many entries describe locations such as a city or castle, so whenever you go back there, you go to the paragraph that corresponds to that place.

*Some items give ability bonuses. Are these cumulativei*

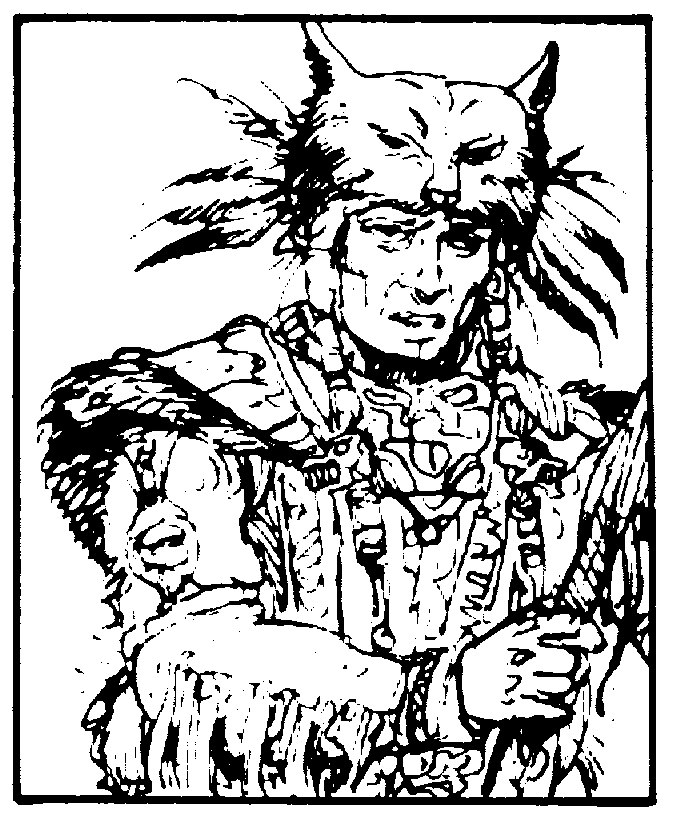
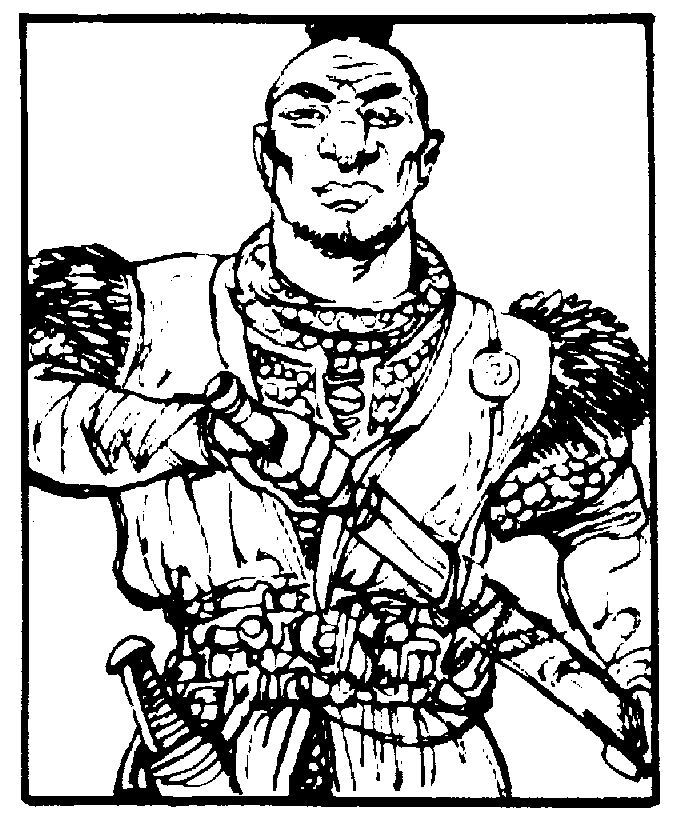
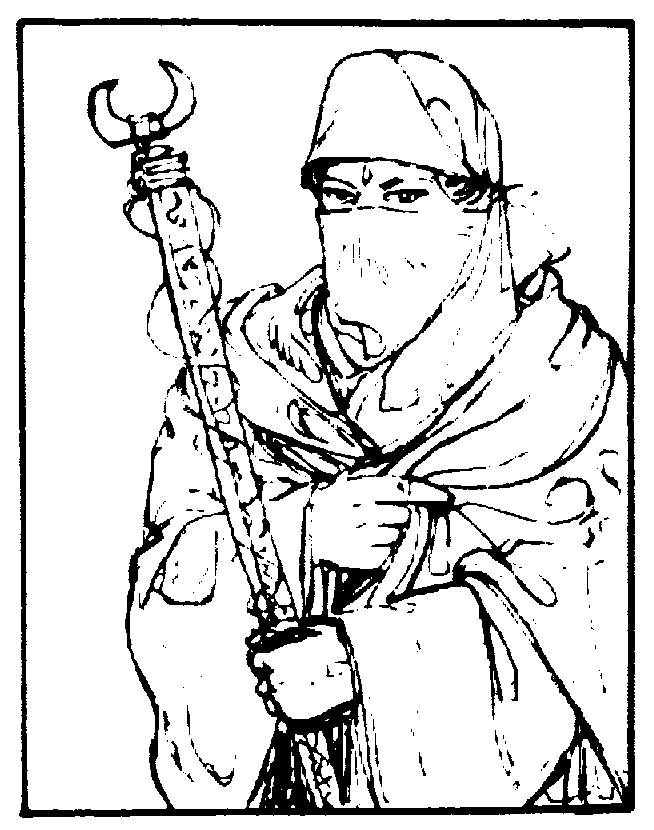
No. If you already have a **set of lockpicks (THIEVERY +1)** and then acquire a **skeleton key (THIEVERY +3)**, you don't get a +4 bonus, only +3. Count only the bonus given by your best item for each ability.

*Does it matter what type of weapon I havei*

When you buy a weapon in a market, you can choose what type of weapon it is (i.e. a sword, spear, etc). The type of weapon is up to you. Price is not affected by the weapon's type, but only by whether it has a COMBAT bonus or not.

*Are there any limits on Staminai*

There is no upper limit. Stamina increases each time you go up in Rank. Wounds will reduce your current Stamina, but not your potential (unwounded) score. If Stamina ever goes to zero, you are killed.



Vilss is an unscrupulous pick-pocket from Yarimura. The

years of daily struggle with the forces of the law, and with those of his own kind have left Vilss jaded and tired. He is looking to make one big sting so he can get enough money together to explore the world - and rob it. But first he intends to join the local thieves' guild to protect his stake.

Ilak hopes to write his name in blood across the pages

of history and to be remembered in epic fireside tales as the greatest swordsman that ever lived. He travels from place to place, searching for adventure, and an opportunity to hone his deadly art. He has heard of an unkillable warrior called Kaschuf, and Ilak has a mind to try his mettle.

CHARISMA: 6

COMBAT: 5

MAGIC: 5

SANCTITY : 2

SCOUTING: 3

THIEVERY : 7

Possessions: **sword**, **chain mail ( Defence +3)**, **map**

CHARISMA: 4

COMBAT: 7

MAGIC: 2

SANCTITY : 3

SCOUTING: 4

THIEVERY : 3

Possessions: **sword**, **chain mail ( Defence +3)**, **map**

**VILSS SNAKE-FINGERS**

Rank: 4th Profession: Rogue Stamina: 20

Defence: 12

Money: 65 Shards

**ILAK THE SWORDSMAN**

Rank: 4th Profession: Warrior Stamina: 20

Defence: 14

Money: 65 Shards

Arabel is the seventh daughter of a seventh daughter, and

her mystic powers are her birthright. Driven by visions of her fate, she seeks to master all forms of magical lore. She has heard of a mysterious island, inhabited by wizards, where she might further her knowledge.

Kitunai is a shaman priest of the plains nomads. The

spirit of Tambu, god of the steppes, came to Kitunai in a dream as a white wolf and told him to travel the world to learn the ways and gods of the town-dwellers. Kitunai's first task is to visit the temples of the city of Yarimura.

CHARISMA: 3

COMBAT: 3

MAGIC: 7

SANCTITY : 1

SCOUTING: 6

THIEVERY : 4

Possessions: **staff**, **chain mail ( Defence +3)**, **map**

CHARISMA: 5

COMBAT: 3

MAGIC: 4

SANCTITY : 7

SCOUTING: 5

THIEVERY : 2

Possessions: **spear**, **chain mail ( Defence +3)**, **map**

**ARABEL THE MYSTIC**

Rank: 4th

Profession: Mage

Stamina: 20

Defence: 10

Money: 65 Shards

**KITUNAI THE WOLF SHAMAN**

Rank: 4th

Profession: Priest

Stamina: 20

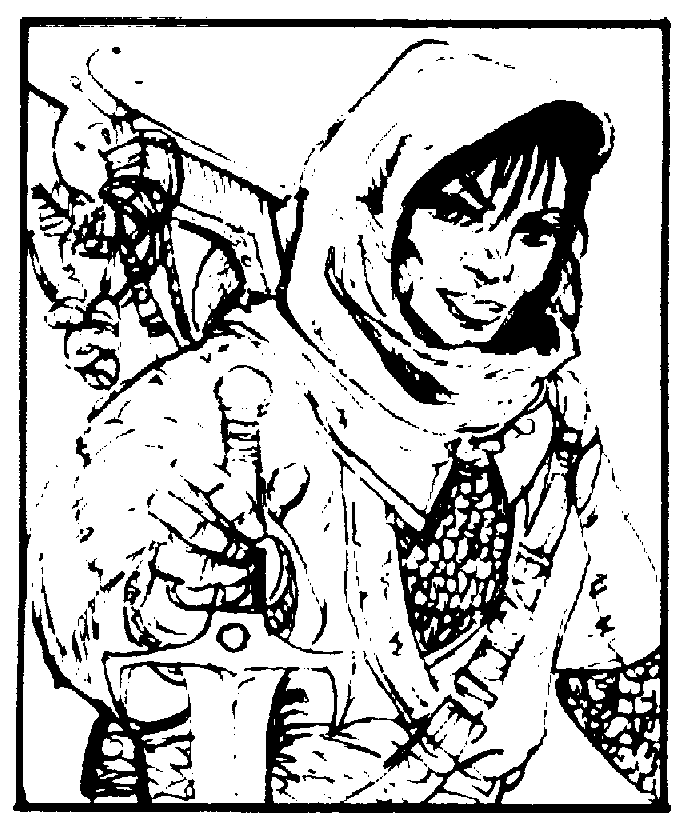
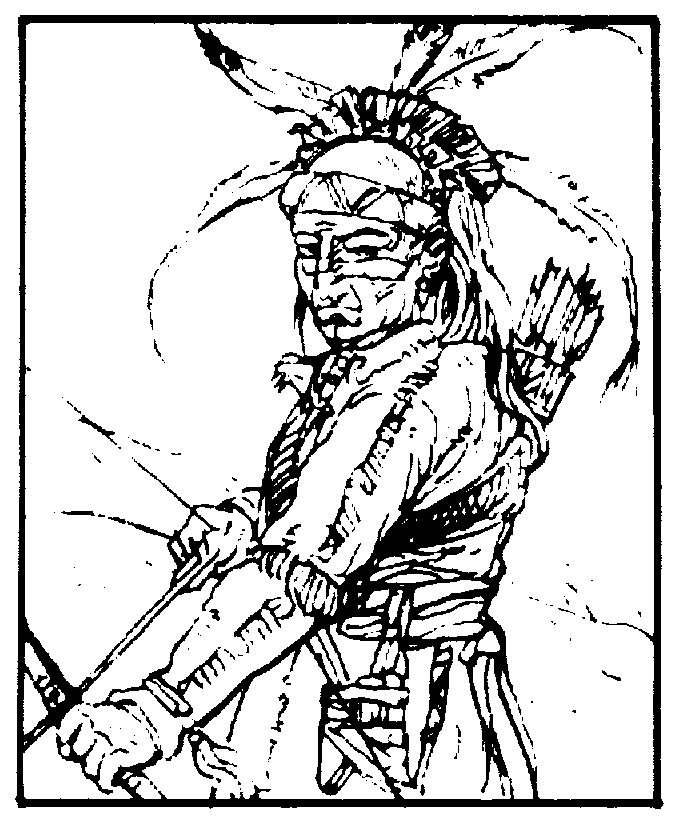
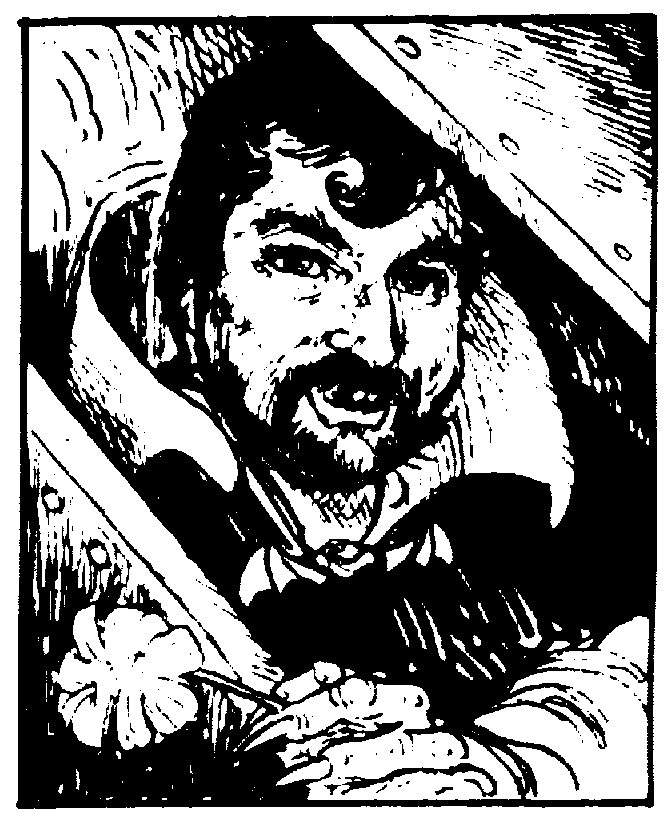
Defence: 10

Money: 65 Shards

**Starting characters**

You can create your own character, or pick one from the following - except for the last two listed.

Transfer the details of the character you have chosen to the Adventure Sheet.



Dave continues to churn out various books. This suits him well,

for he can remain inside during the day, working, out of the sunlight which burns his pallid, undead flesh. At night, he goes out on the prowl to Thai restaurants, sometimes taking the form of a bat. Dave is 703 years old.

Dilmun is a scout and a hunter, the best in his tribe - but

he wants to be the best in the world. He has heard tell of a stairway in the Peaks at the Edge of the World, and that they lead to a place beyond the world. With the blessing of Tambu, great spirit of the steppes, perhaps he can find this place, and prove that he is truly the best.

Possessions: **sword**, **chain mail ( Defence +3)**, **map**

CHARISMA: 3

COMBAT: 6

MAGIC: 3

SANCTITY : 4

SCOUTING: 7

THIEVERY : 5

CHARISMA: 4

COMBAT: 3

MAGIC: 9

SANCTITY : 1

SCOUTING: 4

THIEVERY : 6

Possessions: **vast library of unread books**, **vampire's cloak**,

**large black coffin**

**DILMUN SNOW-WALKER**

Rank: 4th

Profession: Wayfarer

Stamina: 20

Defence: 13

Money: 65 Shards

**DAVE MORRIS**

Rank: 10th

Profession: Author

Stamina: 15 (1 in the morning) Money: 7000 Shards

Defence: 'Please don't hurt me'

Jamie Thomson began in the role-playing business as an assistant

editor of *White Dwarf* magazine. He has written a load of gamebooks, and stuff like that. His hobbies include playing games, and then some more games. He lives in Brixton.

Trained in reciting the great epics of history, Charyss

lives her life as if she were a heroine in an epic of her own. One day, troubadours will sing of her as the greatest bard that ever lived. She has heard a tale of a wizard, imprisoned in a citadel of glowing red stone. Perhaps she will gain fame by freeing him.

CHARISMA: 4

COMBAT: 6

MAGIC: 1

SANCTITY : 3

SCOUTING: 3

THIEVERY : 10

Possessions: **broken sabre**, **broken katana** , **many other objects** (all broken)

CHARISMA: 7

COMBAT: 4

MAGIC: 5

SANCTITY : 4

SCOUTING: 3

THIEVERY : 5

Possessions: **sword**, **chain mail ( Defence +3)**, **map**

**JAMIE THOMSON**

Rank: 2nd

Profession: Author

Stamina: 9

Money: 1 Shard

Defence: 'I didn't ask to be born'

**CHARYSS WILLOW**

Rank: 4th

Profession: Troubadour

Stamina: 20

Defence: 11

Money: 65 Shards

**The authors**

**Starting characters**







## 1

Вы один в шлюпке, в ожидании смерти. Как же изменилась ваша жизнь с тех пор, как вы покинули свой родной дом по ту сторону Бескрайнего океана! Вы нанялись на корабль в надежде побывать в десятках портов и увидеть тысячи чудес. Но в первую же неделю путешествия случилась беда — на ваш корабль напали пираты. Вам вместе с горсткой товарищей удалось спустить на воду шлюпку. Вы уже начали отплывать, но несколько пиратов спрыгнули вниз по траверсе и оказались в шлюпке прямо среди вас. Бой был не на жизнь, а на смерть. Сейчас вы уже почти ничего не можете вспомнить о нем, но, когда он закончился, лодка была залита кровью, а вы оказались единственным выжившим. Ваш собственный корабль пропал из виду, как и судно пиратов — течение отнесло вас в безлюдные водные просторы.

Лучше не вспоминать о том, как вам пришлось выживать в одиночку. Вы оказались в полной власти ветра и морских течений, которые неуклонно несли вашу лодку на запад, в неведомые вам края. Самой большой проблемой стала пресная вода. Рассчитывать можно было только на дождь, но вот уже много дней на небе ни облачка. Вы ослабли и пали духом. И вот, когда к вашей шлюпке уже готовилась пришвартоваться смерть, вы замечаете то, что зажигает в вас искру надежды: белые облака, кружащиеся высоко в небе птицы, серый выступ суши на горизонте!

Вглядываясь в берег, вы чувствуете, как шлюпка начинает крениться, входя в бурные воды. Ветер вздымает шлейф морской пены, а волны разбиваются о скалы. Штурвал вырывает у вас из рук. Ставшее неуправляемым суденышко мотает из стороны в сторону, его несет прямо на берег.

Вы успеваете выпрыгнуть из шлюпки в последний момент. Раздается треск досок, оглушительное крещендо волн — а затем вы погружаетесь под воду и все звуки стихают. Отчаянно работая руками и ногами, вы пытаетесь выплыть, как вдруг волна подхватывает вас и презрительно выбрасывает на берег.

Вы измотаны и промокли насквозь, но вы живы.

Неподалеку виден огромный город, захвативший весь горизонт насколько хватает глаз. Перейдите на [**280**](#_280).

## 2

Какие из этих кодовых слов у вас уже есть?

*Defend* идите на [**57**](#_57)

*Deliver* следуйте на [**134**](#_134)

*Assist* или *Dread* перейдите на [**242**](#_242)

Ни одного из этих слов [**97**](#_97)

## 3

Как только вы поднимаетесь на борт, баржа начинает вибрировать с низким урчанием и устремляется на запад. На борту вы находите кое-какую еду — восстановите 3 очка Выносливости.

Наконец, баржа причаливает к пристани, выступающей из скалы в усыпанную звездами черноту за краем мира. Вы ступаете на пристань. Перейдите на [**195**](#_195).

## 4

Гигантская огненная завеса вырастает перед вами и с ревом летит вперед, навстречу друидской волшебнице. Она наколдовала огромную изгородь из шипов, которые тянутся к вам, угрожая разорвать вас в клочья. Однако ваши огненные чары сжигают смертоносный шиповник дотла и устремляются дальше. Диалла успевает отпрыгнуть в сторону и остается невредимой, если не считать нескольких ожогов. Вас объявляют победителем.

Перейдите на [**24**](#_24).

## 5

Если у вас есть кодовое слово *Dotage*, перейдите на [**640**](#_640). Если у вас нет этого кодового слова, но есть кодовое слово *Alissia*, перейдите на [**251**](#_251). Если у вас нет ни одного из этих кодовых слов, читайте дальше.

Когда вы подходите к холму, из-за его гребня выступают десятки каких-то фигур. На них тяжелые шлемы, напоминающие звериные морды, — кабанов, драконов свиней и других существ. Их тела выглядят как человеческие, только скрюченные и деформированные, покрытые крапчатым серебристо-серым мехом. При виде вас они издают кровожадный рык и бросаются в атаку! Их слишком много, и вам остается лишь попробовать спастись бегством.

Бросьте один кубик и добавьте к результату 1. Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**460**](#_460). Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**180**](#_180).

## 6

Внутри пещеры царит непроглядная тьма и резкий запах аммиака.

— Помет летучих мышей, — выдыхает боцман с содроганием. — Ненавижу летучих мышей.

Без источника света, например, **свечи** или **лампы**, продолжать путь невозможно.

Пойти дальше, если у вас есть источник света [**115**](#_115)

Вернуться на корабль [**191**](#_191)

Продолжить двигаться вглубь острова [**41**](#_41)

## 7

Вы мертвы. Сотрите все имущество и деньги с Листа персонажа.

Если у вас есть договор о воскрешении, то отправляйтесь на параграф, номер которого отмечен в вашем Листе персонажа. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается. Удалите все отметки и кодовые слова в ваших книгах серии *Земли сказаний* и начните сначала (с параграфа **1** в любой книге серии), выбрав себе нового персонажа.

## 8

Вам кажется, что маяк стоит как-то криво, как будто его установили в неправильном месте. — Может, вы и правы, кэп, — говорит старший помощник. — Но с другой стороны, говорят же, что рифы и скалы в этой бухте могут менять местоположение — не исключено, что маяк просто передвинули с учетом этого факта. — Вздор, — заявляет рулевой. Ты самый суеверный старпом, под чьим началом мне доводилось служить! — Что за чепуха про движущиеся рифы и скалы?

Плыть прямо на маяк [**79**](#_79)

Следовать собственному курсу [**208**](#_208)

## 9

Вы вспоминаете любовную балладу, которая звучала при дворе Верховного Короля для него и его супруги, принцессы Леонары. Возможно, эта песня растопит замерзшее сердце призрачной Ледяной Королевы, духа Леонары, который обречен колдовскими чарами на скитания по этой шахте.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 16. Добавьте к результату броска одно очко, если вы Менестрель.

Успех [**130**](#_130)

Неудача [**235**](#_235)

## 10

Яримура — молодой город с красивой архитектурой. Дома в нем построены из дерева и камня и напоминают пагоды благодаря своим крышам.

Городом правит Клан Белых копий, изгнанников с востока. Сто лет назад в Акацурае разразилась гражданская война. Клану пришлось бежать на своих кораблях на запад. Не найдя убежища в Сокаре, Белые копья основали Яримуру — отчаянно преданные клану воины-самураи смогли без труда подавить сопротивление местных кочевых племен.

Нынешним дайме — главой клана — является Лорд Кумоносу. Он грезит о том дне, когда вернется в Акацурай Сегуном империи.

Кого только нет на улицах и площадях Яримуры! Настоящий космополис. Хорошо одетые самураи расхаживают с важным видом среди торговцев-кочевников с равнин, здесь же — купцы и наемники из Сокары и Голнира. Это город, где восток встречается с западом. Тем не менее, Клан Белых копий правит им железной рукой. Яримура находится в состоянии постоянной готовности к войне, ведь армия и флот Акацурай не оставляют попыток захватить город и сделать его частью империи.

Городской дом в Яримуре можно купить за 150 шардов. Собственный дом послужит вам местом для отдыха и для хранения снаряжения. Если вы покупаете дом, сделайте отметку в специальном поле и вычеркните 150 шардов с Листа персонажа.

Чтобы покинуть Яримуру морем, купить или продать корабль, отправляйтесь к начальнику порта на Береговой вал. Чтобы купить или продать груз, отправляйтесь на Шелковый рынок.

Здесь есть храм Тамбу, великого духа равнинного народа. Однако захватчики принесли с собой религию Акацурай: их храмы можно увидеть на Площади новых богов.

Отправиться в свой городской дом (если он у вас есть) [**160**](#_160)

Пойти в храм Тамбу [**33**](#_33)

Пойти на Площадь новых богов [**58**](#_58)

Исследовать южный сектор [**77**](#_77)

Пойти во дворец дайме [**101**](#_101)

Пойти на Кухню воров [**182**](#_182)

Отправиться к Башне Бакан [**199**](#_199)

Пойти в гильдию купцов [**220**](#_220)

Пойти на Шелковый рынок [**252**](#_252)

Посетить начальника гавани [**141**](#_141)

Отправиться на Лошадиный рынок [**231**](#_231)

Покинуть город [**280**](#_280)

## 11

Потемневшее небо предвещает наступление шторма. Яростный ветер обрушивается на ваш корабль шквалом дождя, волны безудержно вздымаются и падают вниз, поднимая ваш корабль вверх, а затем швыряя вниз.

Если у вас есть благословение Алвира и Валмира, которое обеспечивает Защиту от штормов, эта буря вам не страшна. Сотрите благословение с Листа персонажа и перейдите на [**236**](#_236).

В ином случае шторм обрушивается на вас со всей своей яростью. Бросьте один кубик, если ваш корабль — барк, два кубика, если у вас бригантина, и три кубика, если вы плывете на галеоне. Добавьте к результату одно очко, если качество вашего экипажа хорошее, и два очка, если качество экипажа отличное.

Результат 1-3 Корабль тонет перейдите на [**135**](#_135)

Результат 4-5 Мачта раскалывается идите на [**106**](#_106)

Результат 6-20 Корабль выдерживает шторм идите на [**236**](#_236)

## 12

Вам не составляет никакого труда продать исписанный золотой свиток с проклятием Тамбу ничего не подозревающему торговцу.

Уже уходя от него, вы видите, как он внезапно вздрагивает, открыв свиток. Вам, однако, становится намного лучше после снятия проклятия. Верните себе одно очко ОБАЯНИЯ, СРАЖЕНИЯ и СЛЕДОПЫТСТВА. Вернитесь на отмеченный параграф.

## 13

Поединков больше нет, так как никто не зарегистрировался для участия в соревновании.

— Может через несколько недель появится какой-нибудь желающий, — бросает проходящие мимо вас маг.

Здесь это никого не удивляет — временами арена пустует дни напролет, но бывает и такое, что соревнования проходят каждый день несколько недель подряд. Всегда найдется смельчак, жаждущий заполучить вожделенный титул Чемпиона арены и соответствующие награды. В соревновании могут участвовать только Маги.

Сразиться на арене (только для Магов) [**214**](#_214)

Пойти на рынок [**111**](#_111)

Посетить храм Молхерна [**637**](#_637)

Пойти в таверну «Белый волшебник» [**455**](#_455)

Пойти к верховному магу [**403**](#_403)

Покинуть Таинственный город [**90**](#_90)

## 14

Вам кажется, что такую гигантскую лестницу могла создать только раса великанов. Вы взбираетесь все выше и выше, в разреженное ледяное небо. Далеко внизу простираются Великие степи, а пирамида выглядит отсюда детской игрушкой. Над вашей головой спираль лестницы тянется еще дальше вверх, к вершине вулкана. Вскоре холод становится невыносимым, и становится трудно дышать в разреженном воздухе.

Продолжить подъем [**684**](#_684)

Спуститься [**271**](#_271)

## 15

Северные степи покрыты снегом и льдом. Они простираются на юг и на запад так далеко, насколько хватает глаз. Возвышающиеся на севере заснеженные горы отмечают конец изученного мира. Вы замечаете крутую гору, у подножия которой видны неясные очертания чего-то непонятного.

Исследовать гору [**706**](#_706)

На восток [**398**](#_398)

На запад [**535**](#_535)

На юг [**442**](#_442)

## 16

Табун лошадей втаптывает вас в землю, делая это как будто бы нарочно. Бросьте три кубика. Потеряйте равное результату броска количество очков Выносливости. Если после броска вы не выживаете, переходите на [**7**](#_7). Если вы все еще живы, вы видите, как лошади галопом уносятся в ночь. Вы поднимаетесь. Перейдите на [**666**](#_666).

## 17

Вы пересекаете продуваемые всеми ветрами северные степи. Здесь царит лютый холод. Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Голос в шуме ветра перейдите на [**525**](#_525)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**65**](#_65)

Результат 8-12 Отряд кочевников перейдите на [**647**](#_647)

## 18

Голем расплющивает вас одним ударом своего огромного каменного кулака.

Если у вас есть договор о воскрешении, перейдите на параграф, отмеченный в вашем Листе персонажа. В противном случае вам остается только начать путешествие сначала, выбрав другого персонажа, предварительно удалив все отметки и кодовые слова в ваших книгах серии *Земли сказаний*. (Вы можете начать с параграфа **1** любой книги серии.)

## 19

В смелости вам точно не откажешь. Воины только рады пустить в дело свои короткие изогнутые мечи и наброситься на вас со всех сторон.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 20.

Успех [**577**](#_577)

Неудача [**379**](#_379)

## 20

Стражи у ворот считают вас безумцем, раз вы желаете попасть в Нерех.

— Что ж, тогда прощай, — говорит один из них, — навсегда! Остальные жестоко смеются, открывая ворота.

Вернуться назад *Истерзанное войной королевство* **299**

Рискнуть пойти вперед [**32**](#_32)

## 21

По бокам открытых ворот стоят два каменных идола с телом человека и головой шакала. Вместо глаз у них драгоценные камни, которыми они бесстрастно на вас взирают. Вы не уверены, но вам кажется, что их глаза следят за вашими движениями.

Если у вас есть кодовое слово *Cheops*, перейдите на [**689**](#_689). Если нет, читайте дальше.

Продолжить путь [**472**](#_472)

Пройти в ворота мимо идолов [**49**](#_49)

## 22

Вычеркните 10 шардов с Листа персонажа. Вы идете по шахте вслед за своим проводником. Стены похожи на замерзшее стекло, а лед испускает голубоватое сияние, которое наполняет шахту неземным морозным великолепием. Шахтеры работают топорами и пилами, откалывая глыбы синего льда со стен.

Вы приходите в большой зал, где встречаются несколько тоннелей. Один из них выглядит темным и заброшенным. Его темные проходы не озаряются ни искоркой прохладного ледяного сияния.

— Что в этом тоннеле? — спрашиваете вы.

— Там? — Это просто старая шахта. Сейчас она заброшена, — отвечает шахтер.

— А почему же ее тогда не затопили?

— Мы пытались, но вода никак в ней не замерзала. Недоброе это место — оно населено призраками, можете мне поверить.

— Призраками?

Шахтер смотрит на вас, но не говорит ни слова.

Уйти из тоннелей [**320**](#_320)

Пойти по темному тоннелю [**663**](#_663)

## 23

Чтобы отказаться от поклонения Юнтоку, вам надо заплатить храму 40 шардов в качестве компенсации.

Верховный жрец предупреждает вас, что, если вы отвернетесь от Юнтоку, то однажды от вас отвернется ваш друг. Вы хотите изменить свое решение?

Если вы по-прежнему хотите отказаться от веры, заплатите 40 шардов и сотрите Юнтоку из окошка «Бог» на Листе персонажа. Закончив приготовления, перейдите на [**58**](#_58).

## 24

На арену выходит ваш следующий соперник. Судьи объявляют его как Вилцуса Эмберса из города Стихотворцы, Голнир. На нем роскошная красно-золотая мантия. Снова звучит барабанная дробь, и схватка начинается. Выберите, какое заклинание сотворить.

Стена огня [**203**](#_203)

Стена воды [**179**](#_179)

Стена шипов [**151**](#_151)

## 25

Рыбак оставляет вас на побережье за пределами Яримуры — он отказывается отвезти вас в гавань.

— Не собираюсь я платить этот проклятый портовый сбор! — ворчит он. Перейдите на [**280**](#_280).

## 26

Отметьте кодовое слово *Dread*.

— Превосходно! — расплывается в улыбке главнокомандующий Телана. — Да пребудут с тобой надежды и молитвы Сокары. — Или, по крайней мере, надежды и молитвы сокарской армии! — В любом случае, удачи тебе!

Если у вас есть кодовое слово *Deep*, перейдите на [**644**](#_644). Если нет, вы покидаете лагерь и продолжаете путь. Перейдите на [**152**](#_152).

## 27

Пираты убивают всех членов экипажа, но оставляют жизнь галерным рабам — во всяком случае, пока что. Вас притаскивают к капитану, похожему на огромный пузатый бочонок. У него только одно ухо — стандартное наказание за пиратство. Тех рабов, кого сочли недостаточно крепкими, сбрасывают за борт, некоторых берут матросами на пиратский корабль взамен погибших.

Если у вас есть кодовое слово *Clutch*, сразу же переходите на [**287**](#_287).

В ином случае сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 12.

Успех [**176**](#_176)

Неудача [**253**](#_253)

## 28

Это приключение, связанное с гармонией музыки, многому вас научило. Получите 1 Ранг. Бросьте один кубик и добавьте результат к вашему общему значению первоначальной Выносливости навсегда. Не забудьте, что повышение на один ранг также прибавляет 1 очко к вашей Защите. Закончив приготовления, переходите на [**499**](#_499).

## 29

На западе монотонную бесконечность холмистых степей нарушает лишь Река Судьбы, несущая свои полузамерзшие воды к Ледяному озеру. Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Кибитка идите на [**705**](#_705)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**676**](#_676)

Результат 8-12 Черный скакун перейдите на [**382**](#_382)

## 30

При виде вас скакун испуганно фыркает и ныряет в реку. В прыжке он меняет форму и входит в воду с ловкостью бобра. На поверхность он больше не всплывает. Перейдите на [**676**](#_676).

## 31

Вычеркните 5 шардов с Листа персонажа. Вы берете свиток и читаете его. В нем говорится: «Проклятие Тамбу, Небесного Хана, падет на владельца этого свитка!» В тот же миг вас начинает бить дрожь.

Торговец вскакивает, внезапно исцелившись. — Наконец-то свободен! — вопит он и убегает прочь, подпрыгивая от радости.

Вы пытаетесь догнать его, но едва можете устоять на ногах под грузом проклятия. Отметьте, что на вас наложено Проклятие Тамбу и потеряйте одно очко ОБАЯНИЯ, СРАЖЕНИЯ и СЛЕДОПЫТСТВА до тех пор, пока не снимите проклятие. Судя по случаю с торговцем, продав кому-то свиток, вы избавитесь и от проклятия.

Вы с трудом бредете дальше. Перейдите на [**144**](#_144).

## 32

Нерех представляет собой пустынный полуостров вересковых равнин, по которым гуляет ветер. Небо здесь уныло-серое, а над головой со скорбным карканьем кружит одинокий ворон. С моря земля защищена неприступными скалами. В глубине полуострова вы замечаете стоящий на приличном расстоянии высокий холм.

Пойти в сторону холма [**5**](#_5)

Спуститься по скалам к побережью перейдите на [**688**](#_688)

На запад к форту Мереф *Истерзанное войной королевство* **299**

На запад к форту Эстгард *Истерзанное войной королевство* **472**

На запад к форту Брайлон *Истерзанное войной королевство* **259**

## 33

Храм Тамбу представляет собой деревянное здание, построенное в виде круглого шатра степных кочевников. Тамбу является Великим духом степей. Считается, что, когда в небе пылает Северное Сияние, это духи земли, неба и воды танцуют для него. Говорят, что благословение Тамбу помогает тем, кто странствует по степям.

Стать посвященным Тамбу [**291**](#_291)

Отказаться от поклонения ему [**143**](#_143)

Попросить благословения [**388**](#_388)

Пойти к верховному шаману [**457**](#_457)

Покинуть храм [**10**](#_10)

## 34

Вы практически сразу соскальзываете и падаете. Ваше тело ударяется о землю, но толстый слой снега в какой-то степени смягчает удар. Потеряйте 1-6 очков Выносливости.

Попробовать снова [**175**](#_175)

Отступить [**668**](#_668)

## 35

Если у вас есть кодовое слово *Deep* или *Dim*, перейдите на [**289**](#_289). Если нет, читайте дальше.

Вы подходите к сети подземных тоннелей, которая протягивается под горой. Внутри царит непроглядная тьма, поэтому вам не обойтись без источника света, например, **лампы** или **свечи**.

Исследовать тоннели [**174**](#_174)

Нет источника света [**558**](#_558)

## 36

Вы убеждаете его, что ему ничего не грозит, и разжигаете его жадность обещанием вознаграждения. В конечном итоге купец соглашается с вашим планом. Вычеркните 75 шардов с Листа персонажа. Вы прячетесь в пустой винной бочке. Торговый пропуск купца оказывается в порядке, и его беспрепятственно пропускают в цитадель. Той же ночью вы незаметно выбираетесь из бочки. Перейдите на [**295**](#_295).

## 37

Вы вызываете 20-метровую стену воды и посылаете ее бурлящим потоком на свою соперницу. Друидская волшебница выпускает изгородь, ощетинившуюся густыми и толстыми шипами и колючками, которая тут же устремляется навстречу вашей волне. К вашему ужасу, шипы разбивают стену воды на ручьи и потоки, которые рассеиваются по арене. Преодолев препятствие, шипы летят прямо на вас. Вы едва успеваете отскочить в сторону. Бросьте два кубика и потеряйте количество очков Выносливости, равное результату броска, поскольку некоторые шипы все же вонзились в вас.

Если Выносливость равна нулю перейдите на [**7**](#_7)

Если вы все еще живы идите на [**81**](#_81)

## 38

Вы отступаете назад к окну. Наложница внезапно садится на постели. Ее бледное лицо, обрамленное длинными темными волосами, сияет словно луна в черном ночном небе. Вы думаете, что все пропало, но она лишь застенчиво улыбается вам и переворачивается на другой бок.

Вы благополучно спускаетесь обратно вниз по башне.

На следующий день вы наносите визит Локосу Вешту в ставке Братства Ночи. Перейдите на [**444**](#_444).

## 39

На пути вам встречается вделанная в холм высокая каменная плита. На ней вырезана руна. На ваш взгляд, она похожа на знак трау — подземного народца.

Постучать по плите [**573**](#_573)

Пойти дальше [**102**](#_102)

## 40

Если в окошке уже стоит отметка, Орин Телана отказывается разговаривать с вами, пока вы не выполните миссию — сразу же переходите на [**152**](#_152). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Орин удивлен видеть вас. — Нам всем жизненно важно, чтобы ты убил Беладая, — говорит он. — Ты должен проникнуть в его лагерь к северу отсюда, найти его шатер и убить его! — Если тебе будет непросто пробраться в лагерь, может, это тебе поможет.

Он дает вам **зелье ВОРОВСТВО + 1**. Его можно использовать только один раз при проверке ВОРОВСТВА, добавив это очко к своему значению ВОРОВСТВА только для данного броска. Запишите зелье в свой Лист персонажа.

Если у вас есть кодовое слово *Deep*, перейдите на [**644**](#_644). В ином случае вы уходите — перейдите на [**152**](#_152).

## 41

Вы подходите к реке. Зеленая бурная вода выглядит холодной. Вы уже морально готовитесь прыгнуть в реку и плыть на тот берег, когда боцман указывает на крытый мост неподалеку.

 — Зачем мочить ноги, капитан? — спрашивает он.

Переплыть реку [**257**](#_257)

Перейти на другой берег по мосту [**328**](#_328)

## 42

Вы взбираетесь на холм по каменистой, продуваемой ветром тропе. Ледяные порывы завывающего вокруг холма ветра пробирают вас до костей, а нависающая над вами мрачная серая башня вызывает дрожь в сердце. В безликие стены башни вделаны массивные двустворчатые двери, обитые железом. У дверей нет никакой охраны. В бойницах тоже никого не видно.

Постучать в двери [**486**](#_486)

Уйти из Водни [**398**](#_398)

## 43

Демон бури содрогается, слыша ваше обращение к Элниру с просьбой изгнать его. Будучи не в силах противостоять могуществу Бога Неба, демон исчезает, пронзая небосвод стрелой зеленого света. В этот же миг буря стихает.

Вам удалось добиться благосклонности Элнира. Бросьте два кубика. Если результат оказался выше вашего ОБАЯНИЯ, к вашему ОБАЯНИЮ добавляется одно очко, насовсем.

Вдобавок, демон бури уронил снаряд, которым собирался в вас запустить. Возьмите **руду селена** и добавьте ее в свой Лист персонажа.

Закончив приготовления, переходите на [**65**](#_65).

## 44

Вы идете по бескрайним степям. Насколько хватает глаз во всех направлениях простирается лишь неохватное синее небо и море высокой травы, усыпанное кое-где островками низкорослых, стелющихся по земле кустарников.

Через какое-то время вы приходите к болоту, образовавшемуся по берегам узкого ручья. Болото окаймляют узловатые деревья, глубоко пустившие свои корни.

Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Огонек на болоте перейдите на [**707**](#_707)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**92**](#_92)

Результат 8-12 Хижина на ходулях перейдите на [**126**](#_126)

## 45

С невозмутимой уверенностью вы идете по выступу вдоль головокружительно высокой отвесной скалы, от одного вида которой у многих смельчаков уже задрожали бы колени. Вам известно, что весь фокус в том, чтобы не прислоняться всем телом к скале и тщательно проверять каждую опору, прежде чем переносить на нее свой вес.

Бросьте два кубика. Если результат больше вашего значения СЛЕДОПЫТСТВА, увеличьте эту способность на одно очко навсегда.

Взобраться на вершину скалы [**164**](#_164)

Спуститься на землю [**706**](#_706)

## 46

Вы не уверены, правильный ли курс указывает маяк.

Плыть прямо на маяк [**79**](#_79)

Следовать собственному курсу [**208**](#_208)

## 47

Вы разбиваете лагерь на ночь. Если у вас есть **волчья шкура**, она помогает вам согреться. В ином случае потеряйте 1 очко Выносливости из-за холода.

Вам нужно поохотиться, чтобы добыть еду. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. В случае успеха вы добываете на ужин несколько полевых мышей. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

Если вы все еще живы, вы встречаете новый рассвет.

Пойти на север [**15**](#_15)

Пойти на восток по направлению к Яримуре [**280**](#_280)

Пойти на юг [**234**](#_234)

Пойти на запад, глубже в степи [**17**](#_17)

## 48

Чтобы отказаться от поклонения Амануши, вам надо заплатить храму 40 шардов в качестве компенсации.

Жрец просит вас передумать. — Не забывай, что Амануши может защитить тебя от ножа из темноты и от воров, которые захотят тебя ограбить.

Вы хотите изменить свое решение? Если вы по-прежнему хотите отказаться от веры, заплатите 40 шардов и сотрите Амануши из окошка «Бог» на Листе персонажа.

Закончив приготовления, перейдите на [**194**.](#_194)

## 49

Стоило вам только шагнуть в ворота между идолами, как они прыгают на вас, норовя укусить своими острыми и твердыми каменными клыками.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 14.

Успех [**617**](#_617)

Неудача [**675**](#_675)

## 50

Вы плывете вдоль северного побережья Нереха, земли Зверолюдей. Береговая линия представляет сбой длинную цепь скал. Воды здесь неглубокие и неспокойные, поэтому пришвартоваться невозможно. На скалистых вершинах беснуются и кричат уродливые фигуры, с бессильной яростью потрясающие в вашу сторону кулаками.

Бросьте два кубика.

Результат 2-4 Шторм перейдите на [**11**](#_10)

Результат 5-6 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**236**](#_236)

Результат 7-10 Потерпевший кораблекрушение моряк перейдите на [**173**](#_173)

Результат 11-12 Торговый корабль перейдите на [**514**](#_514)

## 51

К несчастью для вас, капитаном судна оказывается Авар Хордет — могущественный человек, которому вы успели в прошлом перебежать дорогу.

— Постой-ка, — ревет он. — Я тебя знаю — ты тот самоуверенный воришка, который ограбил мою виллу в Яримуре! Так-так, как мило, что судьба свела нас снова.

Вы слишком слабы, чтобы оказать хоть како-нибудь сопротивление, и экипаж Хордета без труда хватает вас, заковывает в кандалы и бросает в корабельную тюрьму. Вы едва можете поверить своему невезению — из всех кораблей быть подобранным именно этим! Авар Хордет забирает у вас все деньги и имущество, которые были у вас при себе.

Вскоре вас привозят в Яримуру и продают в небольшой городской флот, где вам предстоит работать галерным рабом, обреченным грести под ударами хлыста.

Перейдите на **[222](#_222)**[.](#_222)

## 52

Отметьте кодовое слово *Defend*.

Группа солдат с факелами замечает вас рядом с шатром Беладая.

— Грязный убийца! — кричит один из них, и они тут же набрасываются на вас всей толпой.

В считаные секунды вас изрубают в куски. Перейдите на [**7**](#_7).

## 53

Если у вас есть титул «Чемпион арены», идите на [**71**](#_71). Если нет, читайте дальше.

Арена из Звездного Камня носит такое название потому, что она возведена на плоской поверхности метеорита, который упал на Землю много веков назад. Этот метеорит имеет странные свойства. Благодаря ему адепты магических искусств могут творить мощнейшие заклинания с помощью силы огня, воды и дерева. На арене регулярно проходят поединки между волшебниками. Каждый из них борется за почетный титул Чемпиона арены и за награды, сопутствующие этому титулу. Чтобы получить титул, надо выиграть два поединка. В соревновании могут участвовать только Маги.

Сразиться на арене (только для Магов) [**117**](#_117)

Посмотреть соревнование [**127**](#_127)

Пойти на рынок [**111**](#_111)

Посетить храм Молхерна [**637**](#_637)

Пойти в таверну «Белый волшебник» [**455**](#_455)

Пойти к верховному магу [**403**](#_403)

Покинуть Таинственный город [**90**](#_90)

## 54

Наружные стены города, хоть и раскрошившиеся, остаются массивными и неприступными — взобраться на них невозможно. Ворота, тем не менее, болтаются на петлях, скрипя на ветру своей гниющей древесиной. Над ними вырезаны руны на языке давно канувшей в лету Шадарской Империи. Как только вы проходите в ворота, в воздухе перед вами материализуется гигинтская голова. Она похожа на морду шакала с глазами, горящими огнем.

Если у вас есть книга **флаг Шадар**, перейдите на [**695**](#_695). В ином случае идите на [**539**](#_539).

## 55

Вычеркните 10 шардов с Листа персонажа. Женщина раскладывает карты из воловьей шкуры, разрисованные схематично изображенными рунами.

— Ага! — вскрикивает она. — Дудочник и Змея. Она приближает к вам свое лицо и произносит лающим голосом: «Будь готов стать Дудочником, если собираешься отправиться туда».

— И это все? — спрашиваете вы.

Она ворчит и отворачивается к окну. Вы выходите из леса. Перейдите на [**325**](#_325).

## 56

Один из кочевников, по всей видимости, лидер отряда, передает поводья своего коня товарищу и подходит к вам размашистым шагом. Он толкает вас в грудь, хватает вас за затылок и, приблизив свое лицо вплотную к вашему, произносит: — Финетри.

Завалить кочевника на землю [**229**](#_229)

Произнести «Финерти» в ответ [**639**](#_639)

Атаковать его и его отряд [**19**](#_19)

Вырваться и обратиться в бегство [**664**](#_664)

## 57

Стражники узнают вас. Они отдают вам честь и сопровождают в цитадель. Главнокомандующий, герцог Орин Телана, встречает вас как спасителя цитадели. Вы можете оставаться здесь столько, сколько пожелаете. Восстановите Выносливость до первоначального значения. Рыцари относятся к вам с уважением и каждый раз отдают честь при виде вас.

Восстановив Выносливость до необходимого вам значения, вы покидаете цитадель.

Пойти на север, по направлению к равнинам [**145**](#_145)

Отправиться на юг, в Сокару [**400**](#_400)

## 58

Площадь новых богов выполнена в форме большого овала, выстланного мозаичным узором из разноцветной брусчатки, на котором изображена женщина с сияющим подобно солнцу ликом. Это главная богиня пантеона Акацурай. По периметру овала расположены несколько великолепных храмов. Их зеркальные шпили и остроконечные пагоды переливаются золотыми солнечными бликами.

Площадь наводнена людьми: здесь жрецы и паломники, лоточники и уличные торговцы, самураи и кочевники. У них вам удается раздобыть немного информации о богах Акацурай.

На площади есть храм Низодеру, Богини Восходящего Солнца и Королевы Других Богов, храм Юнтоку, Повелителя Войны, храм Наи, Посланника Землетрясений, и храм Амануши, Властелина Ночи.

Кроме того, вы узнаете, что, по слухам, храм Низодеру ищет бесстрашного жреца для выполнения какого-то задания.

Пойти в храм Низодеру [**89**](#_89)

Пойти в храм Юнтоку [**462**](#_462)

Пойти в храм Наи [**614**](#_614)

Пойти в храм Амануши [**194**](#_194)

Покинуть площадь [**10**](#_10)

## 59

Бакан с сожалением сообщает вам, что не может изготовить для вас еще одну селеновую палочку.

— За свою жизнь волшебник может изготовить лишь один такой артефакт, — объясняет она.

Все, что Бакан может для вас сделать, — это снять любое проклятие, какое было на вас наложено. Она готова сделать это бесплатно, поскольку вы спасли ее от ее собственного проклятия. Вычеркните все проклятия с Листа персонажа, если они у вас были, и восстановите первоначальное значение затронутых проклятьем способностей.

Закочив приготовления, перейдите на [**10**](#_10).

## 60

Вы создаете заклинанием усыпанную шипами 20-метровую изгородь, и она стремительно летит в вашу соперницу. В том же миг Диалла Дочь Земли делает то же самое. Две стены сталкиваются с оглушительным треском в центре арены. Шипы и колючки начинают бороться друг с другом, и вам приходиться сконцентрироваться изо всех сил, чтобы сохранить свою стену, однако друидское мастерство Диаллы обеспечивает ей преимущество. Ваши чары разрушены, ее стена шипов крушит на своем пути остатки вашей изгороди и устремляется к вам с ужасающей скоростью.

Вы едва успеваете отскочить в сторону. Бросьте два кубика и потеряйте количество очков Выносливости, равное результату броска, поскольку некоторые шипы все же вонзились в вас.

Если Выносливость равна нулю перейдите на [**7**](#_7)

Если вы все еще живы идите на [**81**](#_81)

## 61

После битвы вас приглашают к генералу Беладаю. На его суровом, угрюмом лице ветерана сияет такая непривычная для него широкая улыбка. Он обнимает вас и произносит своим гулким голосом: «Северный Альянс и король Нерган осыпят вас невиданными почестями, друг мой».

Беладай лично обучает вас искусству войны. Добавьте 1 очко к СРАЖЕНИЮ навсегда.

Через несколько дней в цитадель прибывает король Нерган вместе со своими придворными, чтобы сформировать здесь свою военную базу. Король дарует вам титул, равный вашему следующему Рангу. Получите один Ранг. Кроме того, бросьте один кубик и добавьте результат к вашему общему значению начальной Выносливости навсегда. Король также жалует вам 500 шардов.

После пиршества в честь победы, на котором вы выступаете в качетсве почетного гостя, вы покидаете цитадель. Перейдите на [**152**.](#_152)

## 62

Волшебная гончая скалится на вас своими жуткими клыками. Вы понимаете, что вам будет непросто попасть в этого темного монстра в таком полумраке.

Волшебная гончая, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 10, Выносливость 12

В случае победы вы можете пройти через охраняемую гончей базальтовую дверь, перейдя на [**108**.](#_108)

Если проиграли, переходите на [**7**.](#_7)

## 63

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите к [**279**.](#_279) Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

За столом в затененном углу разговаривают двое. Один из них имеет низкий рост и сомнительный вид. Судя по внешности, это кочевник с равнин. Его собеседница — крупная, тучная, краснолицая женщина. Вы подходите к ним и представляетесь. Они воспринимают ваше дерзкое появление с удивлением, мужчина тянется к своему длинному кинжалу, заткнутому за пояс.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 14. Добавьте 1 к броску, если вы Вор, и еще 1, если ваш титул — Ночной Охотник.

Успех [**146**](#_146)

Неудача [**109**](#_109)

## 64

Ваше хвастовство неубедительно, а оскорбления не вызывают смех у зрителей. Судя по реакции толпы, Яготай выходит из соревнования победителем. Вас хватают и связывают по рукам и ногам. Яготай привязывает один конец веревки к седлу своего коня и трижды проезжает вокруг лагеря с гиканьем и улюлюканьем, волоча вас за собой. Кочевники наблюдают за этим представлением, безжалостно смеясь. Потеряйте 2-12 очков Выносливости (результат броска двух кубиков). Если вы все еще живы, кочевники разрезают на вас веревки и выбрасывают вас в степь. Впечатлившись вашей стойкостью, они решают не грабить вас. Перейдите на [**52**](#_52).

## 65

В пронизанных ледяным холодом степях наступает новый рассвет. Если у вас есть **волчья шкура**, она помогает вам согреться. В ином случае потеряйте 1 очко Выносливости из-за холода.

Если верить карте, вы находитесь где-то к югу от Рубиновой цитадели.

На север [**535**](#_535)

На запад [**383**](#_383)

На юг [**44**](#_40)

На восток [**442**](#_442)

## 66

Вам удается благополучно взобраться на крышу. Лурок кивает, одобрительно хлопая вас по спине. Вы с ним бесшумно спускаетесь во внутренний двор, посреди которого беззаботно булькает фонтан.

Скрываясь в тени крытых галерей, вы с Луроком спускаетесь по леснице, уходящей под виллу. Внизу вы видите тяжелые бронзовые двери и стражника. К счастью, стражник громко храпит. Лурок объясняет, что это Флорил опоила его сонным зельем. Лурок пробует открыть дверь, и она поддается — снова работа Флорил. Вы входите в сокровищницу Авара Хордета.

Перейдите на [**88**](#_80).

## 67

Вас выносит на галечный берег в полубессознательном состоянии. Вы судорожно хватаете ртом воздух. Вы едва осознаете, что в ваших вещах шарят чьи-то жадные руки, — вас нашли мародеры, грабящие потерпевших кораблекрушение. Вы теряете все имущество и деньги — сотрите их со своего Листа персонажа.

Окончательно придя в себя, вы видите, что очутились на побережье, над которым возвышаются скалы. Должно быть, это берег Нереха, земли Зверолюдей. Перейдите на [**688**](#_688).

## 68

Колокол издает гулкий и звонкий звук. Но затем начинают звонить и другие, каким-то образом приведенные в действие вашим колоколом. Звон становится настолько оглушительным, что вы вынуждены спасаться бегством, заткнув уши руками и крича от боли. Из ваших ущей течет кровь. Потеряйте 1-6 очков Выносливости. Вы выбегаете на улицы разрушенного города, подальше от Пещеры колоколов.

Пойти в Склеп Шадар [**107**](#_107)

Отправиться в Королевскую гробницу [**298**](#_298)

Покинуть Город Руин [**266**](#_266)

## 70

Вы цепляетесь за зеркально-гладкие скалы над пропастью, которая уходит в непроглядные глубины ночного неба. Если бы только весь этот кошмар оказался просто сном.

Подниматься [**423**](#_423)

Спускаться [**204**](#_204)

## 71

На арене вас приветствуют как чемпиона. Вы не можете принять участие в соревновании еще раз, но зато к вашим услугам предоставляется чемпионский люкс, примыкающие к арене роскошные апартаменты. Вы можете оставаться здесь столько, сколько пожелаете, и восстановить Выносливость до первоначального значения. Кроме того, если вы страдаете от отравления, болезни или проклятия (например, от Проклятия Шадар или Недуга Нагила), маги исцелят вас. Восстановив Выносливость до необходимого вам значения, переходите на [**274**.](#_274)

## 72

Если у вас есть кодовое слово *Dread*, перейдите на [**40**.](#_40) Если нет, читайте дальше.

Орин Телана оказывается стройным и привлекательным мужчиной. Он тепло приветствует вас, но в его взгляде сквозит жесткость и решительность. Он объясняет, что армия севера сражается не только за интересы степных народов, но и за сокарских повстанцев, которые по-прежнему поддерживают старого короля. Войска Северного Альянса удерживает вместе харизматичный лидер — генерал Беладай.

— Если отрезать голову, тело умрет, — говорит Телана. — Если убить Беладая, его армия и его альянс распадутся, и новый режим будет в безопасности.

Орин Телана хочет, чтобы вы нашли способ пробраться во вражеский лагерь и убили генерала Беладая.

Если вы берете на себя эту миссию, перейдите на [**26**.](#_26) Если нет, вас выводят из лагеря — перейдите на [**152**](#_152)**.**

## 73

Несмотря на все ваши усилия вы безнадежно заблудились в лабиринте подземных тоннелей. Бросьте два кубика. Если результат меньше вашего Ранга, вам удается найти выход — перейдите на [**558**](#_558). Если результат больше вашего Ранга, вы теряетесь в лабиринте навсегда и умираете от голода. Перейдите на [**7**](#_7).

## 74

Мужчину затаскивают на палубу. У него за поясом вы находите непромокаемый мешочек. В нем лежит половина карты, которая, очевидно, является картой сокровищ. Однако маршрут на ней написан каким-то шифром, который вы не можете распознать.

Когда потерпевший кораблекрушение моряк приходит в себя, его отводят в вашу каюту, и он рассказывает вам свою историю. Его зовут Этла, и когда-то он был старшим помощником злого капитана пиратов по имени Найлм Звездная рука. Найлм предал свою команду, забрав карту, где указано, как добраться до пиратских сокровищ, но Этла смог украсть половину этой карты и сбежать, отдавшись на милость моря. Он считает, что Найлм сейчас в Яримуре.

— Если мы сможем отобрать у Найлма вторую половину карты, мы узнаем, где спрятаны сокровища, — и тогда мы оба, вы и я, обретем богатство.

Этла отдает вам свою половину карты и говорит, что встретится с вами в Яримуре, когда вы будете готовы. Он отмечает, что без него вам по-прежнему не обойтись — только он и Найлм могут перевести, что написано на карте.

Отметьте кодовое слово *Dirk*. Вскоре Этла пересаживается на проходящий мимо торговый корабль.

— Увидимся в Яримуре! — говорит он с беззубой ухмылкой. Вы плывете дальше. Перейдите на [**236**.](#_236)

## 75

В дальнем конце зала стоит каменный постамент, который возвышается над остальными. На нем лежит спящий мужчина в отороченной пурпуром золотой мантии. Его бородатую величественную голову венчает золотая корона, которая сверкает в бликах принесенного вами дрожащего света. Его руки скрещены на груди. В одной из них он держит булаву, головка которой вырезана из золота и похожа на пылающее солнце. В другой руке он сжимает серебряную косу, лезвие которой сверкает полумесяцем. Это Верховный Король, спящий бессчетное количество веков и ждущий своего пробуждения.

Внезапно температура опускается еще ниже — от этого неожиданного холода ваше сердце грозит остановиться. Если у вас есть **волчья шкура**, она защитит вас от холода. В ином случае потеряйте 2-12 очков Выносливости (результат броска двух кубиков).

Если вы все еще живы, вы видите, как посреди зала возникает дымчатая потусторонняя фигура. Ее призрачно-белое лицо выглядит пустым и гладким, как снег, а бледная словно лунный свет эфемерная мантия вздымается за ее спиной подобно звезному шлейфу. Фигура тянется к вам когтистыми лапами, похожими на скрюченные ветром ветви зимнего дерева.

Если у вас есть кодовое слово *Evergreen*, перейдите на [**9**](#_9). В ином случае отправляйтесь на [**110**.](#_110)

## 76

Вы и ваши люди устремляетесь вперед по тоннелю, но вместо золота вы находите лишь груду старой отполированной меди.

— Как мило, что вы заглянули, — раздается чей-то голос.

Вы стремительно разворачиваетесь. Под потолком тоннеля висит вниз головой высокий худой вампир, закутанный в черный саван. Он протягивает руки, чтобы схватить своих жертв: вас и ваших товарищей по плаванию!

Вампир, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 12, Выносливость 18

Только если вам удастся одолеть этого вампира, вы сможете пройти мимо его висящего под потолком тела и выбраться из пещеры — перейдите на [**157**.](#_157)

## 77

Южную часть города власти выделили для приезжих. Этот район называют также Квартал чужеземцев.

Если у вас есть кодовое слово *Dirk*, перейдите на [**686**](#_686). Если нет, читайте дальше. Вы находите постоялый двор, который называется «Приют кочевника».

Посетить постоялый двор [**542**](#_542)

Уйти из южного квартала [**10**](#_10)

## 78

Вам удается одолеть неупокоенных воинов своим боевым мастерством. Если вы были ранены в ходе битвы, то отныне вы заражены ужасной болезнью, Недугом Нагила, которая приводит к появлению нарывов и гангрены. Отметьте на Листе персонажа, что вы заражены Недугом Нагила, и потеряйте одно очко ОБАЯНИЯ и СРАЖЕНИЯ до тех пор, пока не найдете противоядие.

После этого вы входите в главный зал. Перейдите на [**372**](#_372).

## 79

Вы держите курс на маяк, тусклый оранжевый огонек в темноте на неспокойном горизонте Бухты Несчастья. Вы уже довольно близко к нему и проплываете небольшую полосу тумана, как вдруг раздается жуткий треск, предвещающий катастрофу. Корабль напоролся на подводную скалу, которая буквально раскраивает его на части.

Внезапно туман рассеивается, и вы видите, что корабль натолкнулся на небольшой островок из острых камней. На нем стоят вооруженные мужчины.

— Мародеры! — кричит старший помощник. — Должно быть, это они зажгли огонь, чтобы заманить нас на скалы!

Тем времнем, нескольких членов вашего экипажа уже смыло за борт. Они плывут к острову, где их поджидают мародеры, которые безжалостно закалывают ваших безоружных товарищей и обыскивают их тела. Бочки и тюки из вашего трюма тоже выносит на берег, где их хватают жадные руки грабителей.

Перейдите на [**411**.](#_411)

## 80

Вы валите своего противника с ног ударом предплечья в переносицу, а затем добиваете его захватом рук, после чего он остается лежать и постанывать, согнувшись в три погибели. Продемонстрировав свою силу, вы отпускаете его. Кочевники проникаются к вам уважением за ваш благородный поступок и приглашают в лагерь. Перейдите на [**246**](#_246).

## 81

Победителем объявлен ваш соперник. Вас провожают с арены. Перейдите на [**274**.](#_274)

## 82

Вы расчищаете груду камней и протискиваетсь сквозь образовавшийся проем в зал с низким потолком, наполненный множеством погребальных украшений из серебра и синего нефрита, разбросанных вокруг каменного саркофага.

Вы набиваете свою куртку этими сокровищами — добавьте 3000 шардов к той сумме денег, которая записана на вашем Листе персонажа. Затем вы обращаете свое внимание на каменный саркофаг.

Открыть саркофаг [**527**](#_527)

Уйти из тоннеля [**226**](#_226)

## 83

Зверолюд приближается к вам. Вы должны сразиться с ним.

Зверолюд, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 5, Выносливость 10.

Если вы проиграли, переходите на [**7**](#_7). Если выигрываете, перейдите на [**124**](#_124).

## 84

Вы подходите к кругу из древних, потрепанных ветром камней, поставленных вертикально. В центре круга вы видите не менее потрепанный столб, на котором вырезаны руны и символы Шадар.

Войти в круг [**696**](#_696)

Продолжить путь [**224**](#_224)

## 85

Вас ослепляет невероятно яркая вспышка света, и на краткий миг вы погружаетесь в забвение, а затем снова приходите в себя, уже в полете. Вы мешком падаете на землю. Поднявшись и придя в чувства, вы оглядываетесь по сторонам, дрожа от внезапного холода. Вы попали в Великие степи. Перейдите на [**668**](#_668).

## 86

Вы стоите прямо на пути у табуна, но лошади огибают вас, а затем останавливаются как вкопанные, храпя и перебирая копытами. Их дыхание в холодном воздухе мгновенно превращается в клубы пара. Вороной скакун приближается к вам рысью и смотрит на вас неестественно умными для животного глазами. Вы понимаете, что перед вами Конь Тамбу, Великого духа степей. Этого коня может оседлать только достойный, и он счел вас достаточно благочестивым для принятия такой высокой чести.

Взобраться на Коня Тамбу [**239**](#_239)

Покинуть табун лошадей [**666**](#_666)

## 87

Если у вас есть кодовое слово *Citrus*, сразу же переходите на [**367**](#_367). Если нет, читайте дальше. Вы должны принять бой.

Кашуф, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 8, Выносливость 20.

Если вы победили, переходите на [**304**](#_304). В ином случае идите на [**7**](#_7).

## 88

Вы попадаете в длинный зал из темно-сероко камня с низким потолком. Сокровища повсюду. Набитые предметами искусства ящики, рулоны шелка из Акацурай, кувшины с оливковым маслом из Земли Перьев, золотые и серебряные слитки, сундуки с драгоценными камнями и монетами — так выглядит сокровищница одного из богатейших купцов в мире.

— Что ж, — говорит Лурок, — остается лишь выяснить, сколько из этого добра мы сможем унести, как думаешь?

Но тут вы замечаете, что он как-то странно, с недоверием на вас поглядывает, как будто он не уверен в ваших намерениях. Если уж на то пошло, вы ему тоже ни капли не доверяете. Возможно, будет лучше убить его и забрать все самому — в конце концов, он наверняка замышляет поступить с вами точно так же. С каждой секундой ваша тревога растет, и вы все больше убеждаетесь в том, что должны убить Лурока.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 13.

Успех [**137**](#_137)

Неудача [**113**](#_113)

## 89

Храм Низодеру, Богини Восходящего Солнца, построен вокруг открытого дворика с большим алтарем посередине, который уставлен зажженными свечами. Внутри храма сто монахинь, одетых в струящиеся белые рясы и затейливые широкополые головные уборы, поют непрерывные псалмы во славу богине. Низодеру изображена повсюду — в виде прекрасной женщины с сияющим подобно солнцу ликом. Она олицетворяет не только солнце, но и благочестие, веру и чистоту.

Монахини Низодеру известны своим мастерством умаливать богиню воскрешать мертвых.

Если вы Жрец, верховная жрица храма примет вас у себя.

Побеседовать с верховной жрицей (доступно только для Жрецов) [**618**](#_618)

Стать посвященным Низодеру [**125**](#_125)

Отказаться от поклонения ей [**165**](#_165)

Попросить благословения [**223**](#_223)

Заключить договор о воскрешении [**268**](#_268)

Покинуть храм [**58**](#_58)

## 90

При выходе из города путь вам преграждает молодой маг. — Постойте, господин! — вкрадчиво обращается он к вам. — Зачем проделывать такой долгий и скучный путь домой, словно вы ничем не отличаетесь от обычной серой массы людей? Я, Фиргол Искусный, могу сотворить такое заклинание, которое мгновенно перенесет вас в Яримуру! И сделаю это за символическую плату в каких-то 100 шардов.

Заплатить 100 шардов за телепортацию [**280**](#_280)

Покинуть Таинственный город пешком [**407**](#_407)

## 91

Если у вас есть кодовое слово *Diamond*, перейдите на [**346**](#_346). Если нет, читайте дальше.

Вы приходите в речную долину, где три реки несут свои ленивые, полузамерзшие воды в Ледяное озеро. От реки исходит мерзлый туман, который окутывает все вокруг непроглядной серой вуалью.

Найти дорогу в таком тумане будет совсем непросто. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14.

Успех [**599**](#_599)

Неудача [**697**](#_697)

## 92

Солнце опускается за горизонт, и наступает ночь. Вы разбиваете лагерь. Вы не слишком далеко на севере, чтобы опасаться холода, но вам нужно охотиться, чтобы не умереть от голода.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. В случае успеха вы подстреливаете на ужин дикого зайца. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

Если вы все еще живы, утром вы прикидываете, что вы к северу от Небесной горы и к югу от Рубиновой Цитадели.

На север [**17**](#_17)

На запад [**118**](#_118)

На восток [**234**](#_234)

На юг [**668**](#_668)

## 93

Вы приказываете экипажу держать курс на туман.

— Они не пойдут за вами туда, капитан.

Если вы будете настаивать на этом, поднимется бунт, — говорит старший помощник. Матросы стоят на палубе, нервно переминаясь с ноги на ногу и со страхом разглядывая туман.

Если вы передумали плыть в туман, перейдите на [**296**](#_296) и сделайте другой выбор.

Если вы хотите убедить команду последовать за вами на остров, сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 13. Добавьте к результату броска по одному очку, за каждый ваш Ранг после единицы (например, если у вас пятый Ранг, добавьте к результату броска 4 очка, если третий Ранг — два очка). Кроме того, вы можете добавить по одному очку за каждые 50 шардов, которые вы вычеркиваете с Листа персонажа и отдаете команде. Добавьте к результату броска еще одно очко, если ваш экипаж хорошего или отличного качества.

В случае успеха переходите на [**138**](#_138). В случае неудачи матросы отказываются плыть с вами, и вам приходится вернуться на [**296,**](#_296)чтобы еще раз сделать выбор.

## 94

Как только вы пролезаете в отверстие, вас накрывает чувство странного головокружения, как будто вы оказались во сне. Все здесь выглядит каким-то нереальным. Тоннель освещен тусклым красноватым мерцанием, хотя невозможно определить, откуда исходит свет. Такое чувство, словно это мерцает сам воздух. Здесь пахнет сыростью, плесенью и какими-то благовониями.

Вы спускаетесь по тоннелю, который круто уходит вниз, в земное нутро. Вскоре тоннель разветвляется, превращаясь в целый лабиринт тоннелей.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14.

Успех [**360**](#_360)

Неудача [**510**](#_510)

## 95

Скакун чует вас и фыркает. Он рысью подбегает к вам и становится рядом, как будто ждет, чтобы вы оседлали его.

Продолжить путь [**676**](#_676)

Взобраться на коня [**116**](#_116)

## 96

Став посвященным Юнтоку, вы сможете платить меньше за благословения и другие услуги, предлагаемые храмом. Чтобы стать посвященным, нужно заплатить 50 шардов. Вы не можете стать посвященным Юнтоку, если уже являетесь посвященным другого храма. Если вы хотите стать посвященным Юнтоку, впишите его имя в поле «Бог» на Листе персонажа, и не забудьте при этом вычеркнуть 50 шардов. Закончив приготовления, перейдите на [**462**.](#_462)

## 97

Главные ворота охраняются Рыцарями Северного щита, которые составляют неизменный гарнизон цитадели. Если у вас есть титул «Защитник Сокары» или **офицерский пропуск**, рыцари вас пропускают — перейдите на [**295**](#_295). Если нет, они отказываются вас пропустить. Перейдите на [**596**](#_596).

## 98

К счастью, вас подбирает проходящий мимо торговый корабль. Капитан, купец из Желтого Порта, везет ткани в Яримуру. Он с радостью соглашается подбросить вас до суши.

— Я всегда подбираю потерпевших кораблекрушение, — говорит он. — Никогда не знаешь, когда с тобой может приключиться такое же несчастье.

После не отмеченного никакими происшествиями рейса вы сходите на берег в гавани Яримуры.

Перейдите на [**10**](#_10).

## 99

Ваш последний противник падает, сраженный ударом вашего меча, а Цгано пока заканчивает развязывать пленницу. Однако старый шаман все еще жив. Женщина хватает его за голову, притягивает к себе и пристально заглядывает ему в глаза. Шаман издает ужасный крик, пока она высасывает из него душу — серую выпуклую субстанцию. От шамана остается лишь сухая оболочка, иссохшая словно тысячелетняя мумия.

Потеряйте 1 очко НАБОЖНОСТИ навсегда за то, что спасли ведьму.

Кожа Руцбан становится свежей и румяной, и ведьма заливается звонким грудным смехом. Цгано падает на колени и преданно целует ее ступни.

— Спасибо, щеночек, — сладкоголосо произносит она, рассеянно поглаживая Цгано по голове.

— Конечно же, они были правы, — говорит она, сосредоточив на вас взгляд своих изумрудных глаз. — Я ведьма-вампир. — Но ты спас мне жизнь, поэтому я оставлю тебе твою. Более того, у меня есть и другие способности. Дай мне немного своей крови, и я превращу ее в золото.

Дать ведьме немного своей крови [**227**](#_227)

Убежать [**472**](#_472)

## 100

Вы путешествуете по горам.

Пойти на юг *Города золота и славы* **282**

Пойти на север, в степи [**643**](#_643)

## 101

Дворец дайме возвышается посреди Яримуры, нависая над ней подобно колоссу, подобно господину своей вотчины. Он построен в стиле Акацурай, с массивными стенами и башнями — скорее крепость, чем дворец.

Если у вас есть кодовое слово *Dare* и вы не Ночной Охотник, перейдите на [**354**.](#_354) В ином случае идите на [**665**.](#_665)

## 102

Алмазные холмы кажутся абсолютно пустынными. Вы не замечаете здесь ни следа ничего живого.

На север в Яримуру [**280**](#_280)

На запад, по направлению к равнинам [**234**](#_234)

На юг [**145**](#_145)

## 103

Вы предстаете перед самим богом. Он облачен в доспехи великого властелина, а лицо его скрыто за тяжелым железным забралом.

— Ты долгое время служил мне верой и правдой, — произносит он. — Пришло время вознаградить тебя.

Вперед выступает костлявый придворный сенешаль с сиреневым лицом, держащий в руках великолепный меч из белого металла. Этот меч с величайшими почестями вручается вам. Собравшаяся толпа мертвецов издает ликующие крики — хотя эти звуки больше похожи на предсмертные стоны — пока вы пристегиваете меч к поясу.

Добавьте **белый меч (СРАЖЕНИЕ + 8)** в список своего снаряжения. Этот меч невозможно потерять, и никто не сможет украсть его у вас. Даже если вы умрете и воскреснете, меч останется с вами.

Если вы являетесь посвященным Нагила, идите на [**551**](#_551). В ином случае отправляйтесь на [**387**.](#_387)

## 104

Вы поскальзываетесь на неплотно пригнанной черепице и падаете на землю с оглушительным грохотом.

— Идиот! — шипит Лурок, карабкаясь обратно вниз.

Звук вашего падения привлекает внимание стражников. Увидев вас, они поднимают шум.

— Бежим! — кричит Лурок и стремительно исчезает где-то в тени, оставив у вас на хвосте полдюжины вооруженных стражников. Вам надо попытаться как-то уйти от преследования под покровом ночи.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14.

Успех [**133**](#_133)

Неудача [**168**](#_168)

## 105

Если у вас есть **зеркало Богини Солнца**, перейдите на [**710**](#_710). Если вы пока не нашли его, перейдите на [**435**](#_435). Если вы нашли его, но уже успели потерять (например, в результате ограбления, смерти, проклятия или чего похуже!), идите на [**361**.](#_361)

## 106

Ваш корабль носит по волнам словно щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете ущерб. Много товаров смыло за борт — потеряйте 1 единицу груза на ваш выбор, если вы везли какой-либо груз. Кроме того, корабль сильно отклонился от курса, и старпом не имеет ни малейшего понятия, где вы сейчас находитесь.

— Мы потерялись в открытом море, кэп! — стонет он. Перейдите на [**390**](#_390).

## 107

Склеп Шадар представляет собой большое квадратное здание из цельного гранита. Его голые стены лишены каких-либо украшений. Здесь нет двери, как, впрочем, и окон. Вы не можете найти способ попасть внутрь.

Пойти в Пещеру колоколов [**657**](#_657)

Отправиться в Королевскую гробницу [**298**](#_298)

Покинуть Город Руин [**266**](#_266)

## 108

Вы попадаете в небольшую комнату, забитую стеклянными ларцами, внутри которых можно разглядеть груды драгоценных камней невероятной ценности. Но как бы вы ни старались, вам не удается ни сдвинуть, ни открыть эти ларцы. Тем не менее, несколько драгоценных камней разбросаны по полу — их вы можете взять.

Вы находите большой желтый бриллиант. Посмотрев сквозь него, вы замечаете, что он испещрен тонкими линиями, напоминающими карту. Внутри него также есть маленькая стрелка, которая всегда указывает на юг. Отметьте **самоцвет следопыта (СЛЕДОПЫТСТВО + 1)** в своем Листе персонажа.

Другие лежащие на полу драгоценные камни стоят в общей сумме 350 шардов.

Впишите эти деньги в свой Лист персонажа.

Больше вам здесь нечего делать, и вы продолжаете свое путешествие по тоннелям.

Перейдите на [**123**](#_123).

## 109

Вы пытаетесь говорить на их жаргоне, но ваши жалкие потуги лишь раздражают их.

— Хочешь проблем? Легко! — вопит мужчина. Он опрокидывает стол и достает длинный зазубренный нож. Женщина пятится назад. Вы должны принять бой.

Кочевник, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 6, Выносливость 11

Если выигрываете, перейдите на [**197**](#_197)

Если проиграли, переходите на [**169**](#_169)

## 110

Вы пытаетесь сражаться, но холод становится настолько невыносимым, что трудно дышать. Ваши ресницы смерзаются друг с другом, и вы перестаете что-либо видеть. Внезапно вы падаете без чувств.

Вы приходите в себя на берегу озера, но какая-то вампирская сила забрала из вас всю жизненную энергию. Снизьте свой Ранг на 1 и бросьте один кубик. Результат броска равен количеству очков Выносливости, которое вы теряете навсегда.

Перейдите на [**320**](#_320).

## 111

Рынок Таинственного города представляет собой один-единственный магазин, который специализируется на магических товарах. Здесь также есть конюшня, где устроил свою лавку маг-ученый, продающий и покупающий древние артефакты Шадарской империи.

Если на вас наложено проклятие Тамбу, отметьте этот параграф ([**111**](#_111)) и переходите на [**12**](#_12). Если на вас нет проклятья, вы можете посетить рынок.

*Магическое снаряжение Купить Продать*

**Янтарная палочка (МАГИЯ + 1)** 500 шардов 400 шардов

**Эбеновая палочка (МАГИЯ + 2)** 1000 шардов 800 шардов

**Кобальтовая палочка (МАГИЯ + 3)** 2000 шардов 1600 шардов

**Селеновая палочка (МАГИЯ + 4)** 4000 шардов 3200 шардов

**Посох Постижения (МАГИЯ + 5)** 8000 шардов 6400 шардов

*Зелья Купить Продать*

**Сила (СРАЖЕНИЕ + 1)** 100 шардов 90 шардов

**Привлекательность (ХАРИЗМА + 1)** 100 шардов 90 шардов

**Интеллект (МАГИЯ + 1)** 100 шардов 90 шардов

**Благочестие (НАБОЖНОСТЬ + 1)** 100 шардов 90 шардов

**Незаметность (ВОРОВСТВО + 1)** 100 шардов 90 шардов

**Природа (СЛЕДОПЫТСТВО + 1)** 100 шардов 90 шардов

*Прочие предметы Купить Продать*

**Флаг Шадар** 800 шардов 400 шардов

### Свиток Шадар – 150 шардов

Зелья можно использовать непосредственно перед проверкой какой-либо способности или перед сражением. Оно добавляет указанное количество очков к соответствующей способности и используется только один раз.

Лавочник говорит, что может изготовить для вас особое зелье за 150 шардов, но для этого ему нужен **чернильный мешочек каракатицы** в качестве одного из ингредиетов. Если вы готовы заплатить эти деньги, и у вас есть **чернильный мешочек каракатицы** (вычеркните его с Листа персонажа), он сделает вам **зелье восстановления** (используется только один раз, возвращает все потерянные очки Выносливости).

Перейдите на [**274**.](#_274)

## 112

Своими уговорами вам удается лишь оскорбить купца. Он призывает стражу, и с десяток солдат устремляется к вам, чтобы арестовать. Их слишком много — вас хватают и заковывают в наручники. Вы теряете все имущество и деньги — сотрите их со своего Листа персонажа. Несколько недель вы проводите в тюремной камере, после чего вас продают работорговцам из Каран-Бару. В конце концов, вас покупает морской флот Яримуры.

Перейдите на [**222**](#_222).

## 113

У вас не так много времени, чтобы забрать все, что вы хотите. Выберите только три вещи из следующего списка:

### 500 шардов

1. **Пыль спокойствия**
2. **Боевой топор (СРАЖЕНИЕ + 2)**

### Шкатулка с драгоценными камнями

1. **Руда селена**
2. **Серебряный священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 2)**

Закончив приготовления, переходите на [**163**](#_163).

## 114

Наконец, Авар Хордет повержен. Отметьте кодовое слово *Dead*.

Если хотите, можете забрать себе корабль Хордета — для этого внесите информацию о судне в Корабельную декларацию. Это галеон, который называется *Морской кентавр*, вы можете перевести на него ваш экипаж.

Теперь вам необходимо решить, на каком корабле вы будете продолжать плавание. Корабль, который вы не выбираете, отправляется в порт Яримуры с экипажем плохого качества. Отметьте, что он пришвартован в Яримуре.

*Морской кентавр* перевозил специи в объеме одна единица груза — теперь этот груз ваш. Кроме того, вы находите 150 шардов в сундуке Авара и **навигационный журнал**. Запишите их в свой Лист персонажа. Ваш старший помощник сообщает вам, что навигационный журнал будет полезен при прохождении определенных опасных участков.

Закончив приготовления, вы продолжаете плавание. Перейдите на [**236**.](#_236)

## 115

Ваш источник света выхватывает из темноты золотую вспышку в конце длинного тоннеля.

Пойти по тоннелю [**76**](#_76)

Уйти из пещеры [**157**](#_157)

## 116

Вы проворно вскакиваете на коня. В тот же миг он издает дикое ржание и прыгает в реку. Как только конь касается воды, он начинает менять форму, выпуская плавники и вытягивая перепончатые лапы. Существо ныряет в глубину и исчезает из виду, а вы остаетесь барахтаться в воде.

Когда вы, наконец, выбираетесь на берег, вы обнаруживаете, что потеряли часть своих вещей. Вычеркните три предмета (на ваш выбор) со своего Листа персонажа.

Перейдите на [**676**](#_676).

## 117

Чтобы участвовать в соревновании на арене, нужно быть Магом. Если вы не Маг, переходите на [**274**.](#_274)

Если вы Маг, заплатите вступительный взнос в размере 50 шардов. Если вы не можете или не хотите платить, перейдите на [**274**](#_274). В ином случае, вычеркните эту сумму с Листа персонажа и идите на [**214**](#_214).

## 118

Степи действительно безграничны. Здесь, в этом богом забытом месте, вы остро ощущаете свою изолированность от остального мира — одинокий странник в заброшенных краях. Но внезапно вы замечаете приятное изменение в бесконечном одноообразии равнин — недалеко впереди виднеется низина.

Исследовать овраг [**683**](#_683)

Пойти на север [**383**](#_383)

Отправиться на юг [**266**](#_266)

Пойти на запад [**29**](#_29)

Пойти на восток [**44**](#_40)

## 119

Вы застигаете их врасплох и без труда убиваете. Затем вы всем своим весом наваливаетесь на тяжелый рычаг, и великие ворота начинают медленно и натужно открываться. Через считаные секунды цитадель погружается в хаос.

Снаружи, с северной равнины, раздается оглушительный гул тысячи голосов, пронзающий ночную тишину. В тот же миг элитное подразделение армии Беладая устремляется к воротам. Внутри цитадели гарнизон стремительно бросается на защиту.

В этой суматохе вы надеетесь благополучно скрыться. Если у вас есть кодовое слово *Dim*, перейдите на [**655**](#_655). Если нет, бросьте два кубика. Если результат броска меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**606**](#_606). Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**375**](#_375).

## 120

Ваш корабль огибает верхнюю оконечность Нереха. Вы видите огромное облако клубящегося тумана, озаренного странным зеленоватым сиянием. Посреди этого тумана выступают очертания возвышающейся над ним горы.

— Это и есть Таинственный остров, — говорит старший помощник. Он суеверно сплевывает и осеняет себя знаком для защиты от зла.

Среди матросов поднимается недовольный ропот — они боятся этого туманного острова.

Бросьте два кубика.

Результат 2-4 Шторм перейдите на [**161**](#_161)

Результат 5-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**296**](#_296)

Результат 8-12 Призрачные пираты перейдите на [**443**](#_443)

## 121

Ваши волосы встают дыбом, а по телу распространяется покалывание. Внезапно вы обнаруживаете себя на побережье какого-то острова. От моря остров отделен густой зеленоватой завесой тумана, которая полностью окутывает его. Вглубь суши простираются жаркие, влажные джунгли, над которыми возвышается заросшая деревьями гора. Вы оказались на Таинственном острове.

Перейдите на [**564**](#_564).

## 122

Если у вас есть кодовое слово *Dove* или титул «Чемпион арены», сразу же переходите на [**302**](#_302). Если нет, но зато есть титул «Светоч Молхерна», перейдите на [**478**](#_478). В ином случае идите на [**552**.](#_552)

## 123

Вы попадаете в большую пещеру, от которой лучами расходятся еще четыре тоннеля. Над каждым тоннелем установлена пластина с выгравированными рунами трау. Вы пытаетесь расшифровать, что они значат.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 13.

Успех [**495**](#_495)

Неудача  [**233**](#_233)

## 124

Сраженный зверолюд падает у ваших ног. Его тело начинает дымиться и гореть, а затем внезапно испаряется в облаке светящегося пламени. Все, что от него осталось — шлем в форме птичьей головы.

Надеть шлем [**219**](#_219)

Продолжить путь  [**627**](#_627)

## 125

Став посвященным Низодеру, вы сможете платить меньше за благословения и другие услуги, предлагаемые храмом. Чтобы стать посвященным, нужно заплатить 50 шардов. Вы не можете стать посвященным Низодеру, если уже являетесь посвященным другого храма. Если вы хотите стать посвященным Низодеру, впишите имя богини в поле «Бог» на Листе персонажа, и не забудьте при этом вычеркнуть 50 шардов.

Закончив приготовления, перейдите на [**89**](#_89).

## 126

Вы замечаете странную, будто обитую кожей хижину, присевшую в болоте на свои ходули, которые напоминают лапы гигантского насекомого.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 12.

Успех [**153**](#_153)

Неудача [**178**](#_178)

## 127

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**13**](#_13). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Пол арены представляет собой твердую, гладкую как мрамор породу, которая слегка мерцает странным зеленоватым сиянием.

Судьи соревнования объявляют поединок между шаманом рыболюдов, расы водяных человекообразных существ, и волшебником в оранжевой мантии, который называет себя Красное Пламя. Они встают по разные стороны арены.

Если хотите, можете сделать ставку на победителя, — до 50 шардов. Решите, на кого из волшебников и какую сумму вы хотите поставить (если вообще хотите сделать ставку) и запишите это у себя. Коэффициент выигрыша для обоих соперников одинаковый — один к одному. Это значит, что, если вы поставите, например, 20 шардов и выиграете, вы получите 20 шардов прибыли. Закончив приготовления, переходите на [**263**.](#_263)

## 128

Проходя мимо продуваемого всеми ветрами участка, вы становитесь свидетелем ужасной сцены. Отряд воинов-кочевников привязал пленника к скале и наблюдает, как он медленно умирает от холода. Все внимание кочевников сосредоточено исключительно на их жертве, поэтому у вас есть возможность проскользнуть незамеченным.

Продолжить путь [**52**](#_52)

Объявить о своем присутствии [**56**](#_56)

Подкрасться ближе [**480**](#_480)

## 129

Когда вы ослабляете его путы, он издает слабый стон облегчения. Вы замечаете, что он практически при смерти, но тут его веки начинают дрожать и поднимаются, и он кое-как выдавливает из себя тень улыбки.

— По крайней мере, теперь я умру спокойно, — произносит он с сокарским акцентом. — Эти дьяволы верят, что тот, кто умирает в муках, будет страдать в агонии целую вечность. — Благодаря тебе они не добились своего.

Пленник угасает на глазах. Тебе лучше не разговаривать, — произносите вы.

— Почему нет? — издает сдавленный смешок он. — Скоро у меня уже не будет такой возможности. — Послушай, ты оказал мне услугу, и я хочу отплатить тебе. Иди к северным горам и найди там бронзовые врата. Поклонись им три раза, положив руку на сердце...

— А что дальше? — спрашиваете вы, но пленник испускает дух, не успев вам ответить. Сотрите кодовое слово *Duress* и перейдите на [**52**](#_52).

## 130

Вы поете прекрасно. Призрак колеблется и отступает. Она склоняет свое лишенное каких-либо черт лицо и отдаляется от вас сияющим вихрем. Затем она начинает танцевать под мелодию баллады, сначала сбивчиво, а потом все более уверенно — призрак, который сам оказался во власти призраков прошлого.

— Леонара, — произносит голос, пронизанный бесконечной грустью.

Вы изумленно оборачиваетесь. Верховный Король сидит на своем постаменте, пробудившись от звуков древней баллады.

Дух принцессы Леонары падает на свои призрачные колени перед королем. Она поднимает руки и срывает с лица пустую белую маску, которая скрывала ее черты... Но под маской ничего нет — лишь безликая пустота, пустота безлюдных снежных степей и скованных льдом океанов.

— Ах, Леонара, — вздыхает король. Ледяные слезы стекают по ее пустому лицу и звонко разбиваются серебряной росой о каменный пол зала. Верховный Король нежно касается ее призрачной оболочки своей булавой. По залу проносится порыв потустороннего ветра.

— Наконец-то покой, — шепчет призрак. Ветер уносит упокоенный дух прочь. Издав стон, ее фигура растворяется в воздухе.

Верховный король скорбно склоняет голову. Спустя какое-то время он поднимает взглдя и смотрит на вас. Перейдите на [**198**](#_198).

## 131

Вас забивают дубинками до потери сознания. Вы приходите в себя на дороге за пределами Яримуры. Вы потеряли все деньги, которые у вас были с собой, и до шести предметов (по вашему выбору) было украдено. Сотрите их со своего Листа персонажа. Перейдите на [**280**](#_280).

## 132

Какие из этих кодовых слов у вас уже есть?

*Defend* идите на [**57**](#_57)

*Deliver* следуйте на [**134**](#_134)

*Assist* или *Defend* перейдите на [**242**](#_242)

Ни одного из этих слов [**421**](#_421)

## 133

В темноте вам с легкостью удается уйти от погони. Что до Лурока, то от него ни следа, ни звука. Вы сомневаетесь, что когда-либо увидете его снова и отправляетесь в сторону Яримуры.

Перейдите на [**280**](#_280).

## 134

Цитадель Велис-Корин теперь служит военной базой королю Нергану и Северному Альянсу. Стражники отдают вам честь, приветствуя вас как победоносного воина короля и народного героя. Вас провожают внутрь, где вас встречает капитан Воркунг, советник короля. Он рад предоставить вам целую анфиладу комнат. Вы можете оставаться здесь столько, сколько пожелаете, и восстановить Выносливость до первоначального значения.

Если вы страдаете от какого-либо отравления или болезни, например, от Недуга Нагила, придворный волшебник исцелит вас, однако если на вас наложено проклятье, он не в силах его снять.

Если у вас совсем нет денег (в том числе, в банке или в инвестициях), Воркунг даст вам 100 шардов, чтобы помочь вам снова встать на ноги.

Он рассказывает, что гражданская война продолжается. Теперь, когда цитадель в руках Северного Альянса, король надеется продвинуться на юг и захватить Каран-Бару, но пока до этого еще далеко.

Восстановив Выносливость до необходимого значения, вы покидаете цитадель. Перейдите на [**152**](#_152).

## 135

Ваш корабль, экипаж и груз гибнут в темной пучине моря. Сотрите их со своей Корабельной декларации. Теперь вам надо думать только о том, как спастись самому. Бросьте два кубика. Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на [**7**](#_7). Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, вам удается ухватиться за обломок судна и доплыть до берега. Потеряйте количество очков Выносливости, равное броску одного кубика, и, если вы все еще живы, перейдите на [**436**.](#_436)

## 136

Вы совершаете прыжок, который в буквальном смысле смертельно опасен, но в этот же миг один из трупов умудряется схватить вас за лодыжку. Вы валитесь на землю, а ваша голова оказывается зажатой между бронзовыми створками ворот. Через мгновение ворота захлопываются, отсекая вам голову. И все же, это более милосердная участь, чем та, которая ждала бы вас в загробных чертогах Нагила. Перейдите на [**7**](#_7).

## 137

Вы понимаете, что попали под воздействие каких-то чар или заклятия. Эта магия затуманивает ваш рассудок, внушая вам желание убить Лурока. На него она тоже действует — он то и дело бросает на вас недобрые взгляды, угрожающее теребя пальцами свой длинный кинжал.

Вы пытаетесь взять себя в руки и объясняете ситуацию Луроку. Он все понимает, но у вас все равно остается совсем немного времени, прежде чем чары подействуют на вас обоих и вами завладеет ярость.

Вам надо схватить, что сможете, и побыстрее убираться отсюда, либо найти способ побороть заклятье. Выберите только три вещи из следующего списка:

### 500 шардов

### Пыль спокойствия

### Боевой топор (СРАЖЕНИЕ + 2)

### Шкатулка с драгоценными камнями

### Руда селена

### Серебряный священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 2)

Закончив приготовления, переходите на [**163**](#_163).

## 138

Ваша речь пробуждает в них смелость и преданность вам. Ваш корабль медленно пробирается сквозь туман, который сжимает его в свои тиски будто перчаткой. На несколько метров вперед уже ничего не видно. Один из матросов проверяет глубину воды с помощью лота. Его крики, заглушаемые туманом, являются единственным звуком в этой мертвой тишине.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 12.

Успех [**476**](#_476)

Неудача [**341**](#_341)

## 139

Обогнув низкий выступ холма, в вашу сторону устремляются всадники. Однако сидят они верхом не на лошадях, а на бескрылых птицах, мощные лапы которых приближают эту кавалькаду к вам с пугающей скоростью. Всадники держат в руках длинные копья, а их ездовые пернатые имеют острые клювы угрожающего вида — не самое приятное сочетание.

Один из всадников, коренастый кочевник в смердящих кожаных доспехах и с длинными сальными усами, вырывается вперед остальных с очевидным намерением проткнуть вас своим копьем.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 14.

Успех [**703**](#_703)

Неудача  [**420**](#_420)

## 140

Вы заблудились в леденяще холодных тоннелях и скитаетесь по ним вот уже много километров. В конце концов, ваша свеча или лампа гаснет, и вы погружаетесь в кромешную темноту.

Мимо со свистом проносится ветер, и что-то набрасывается на вас из темноты, завывая словно банши. Вы падаете без чувств

и приходите в себя уже на берегу озера. Какая-то вампирская нечисть забрала из вас всю жизненную энергию. Снизьте свой Ранг на 1 и бросьте один кубик. Результат броска равен количеству очков Выносливости, которое вы теряете навсегда. Перейдите на [**320**](#_320).

## 141

Береговой вал представляет собой огромную стену, перегораживающую вход в гавань. Ворота в ней поднимаются и опускаются с помощью гигантских домкратов, приводимых в действие сотнями рабов. Как правило, ворота Берегового вала открыты, но в случае приближения опасности их можно закрыть, и тогда ни один корабль не сможет попасть в порт. Это делает Яримуру практически неузвимой для атаки с моря.

Все суда, прибывающие в город и отплывающие из него, должны отметиться у начальника гавани. У него же можно купить билет на корабль в дальние страны или даже собственный корабль, заполнив его грузом и подобрав экипаж.

Вы можете купить билет в один конец в следующие места:

Желтый Порт, стоимость 65 шардов перейдите на [**531**](#_531)

Чамбара, стоимость 65 шардов перейдите на [**205**](#_205)

Если вы покупаете корабль, вы становитесь его капитаном и можете плыть куда угодно, в исследовательских или торговых целях. Вам также необходимо дать кораблю название. В гавани доступны для продажи корабли трех типов.

*Тип корабля Стоимость* *Грузоподъемность*

Барк 250 шардов 1 единица груза

Бригантина 450 шардов 2 единицы груза

Галеон 900 шардов 3 единицы груза

Если вы покупаете корабль, впишите его в свою Корабельную декларацию, придумав ему любое название на ваш выбор. Качество экипажа корабля по умолчанию является плохим, если вы не доплатите, чтобы улучшить его. Если у вас уже есть корабль, вы можете продать его начальнику гавани за половину от указанных выше сумм.

Чтобы улучшить качество экипажа от плохого до среднего, нужно заплатить 50 шардов, от среднего до хорошего — 100 шардов. Отличное качество экипажа в Яримуре получить нельзя.

Вы можете приобрести груз для своего корабля на Шелковом рынке и продавать его в других портах для получения прибыли.

Выйти в море [**201**](#_201)

Пойти на Шелковый рынок [**252**](#_252)

Вернуться в центр города [**10**](#_10)

## 142

Очевидно, здесь нечего искать кроме завывающего ветра и зловонного запаха гниения. Вам пора покинуть Таинственный остров, если сможете. Перейдите на [**407**](#_407).

## 143

Чтобы отказаться от поклонения Тамбу, вам надо заплатить храму 40 шардов в качестве компенсации.

— Глупец! Тем, кто навлекает на себя гнев Тамбу, ни за что не выжить в степях! — говорит проходящий мимо посвященный.

Вы хотите изменить свое решение? Если вы по-прежнему хотите отказаться от веры, заплатите 40 шардов и сотрите Тамбу из окошка «Бог» на Листе персонажа.

Закончив приготовления, перейдите на [**33**.](#_33)

## 144

На западе от края до края простираются Великие степи, суровый океан травы, которому словно никогда не будет конца. На востоке степи все-таки заканчиваются — Алмазными холмами. Вы не слишком далеко на севере, чтобы опасаться холода, но вам нужно охотиться, чтобы не умереть от голода.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 12. В случае успеха вы подстреливаете на ужин дикого зайца. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

На север [**442**](#_442)

На юг [**145**](#_145)

На запад, глубже в степи [**44**](#_44)

На восток, по направлению к Алмазным холмам [**426**](#_426)

## 145

Если у вас есть кодовое слово *Defend* или *Deliver*, перейдите на [**619**](#_619). Если нет, читайте дальше.

Вы находитесь где-то между Алмазными холмами и цитаделью Велис-Корин. Неподалеку, на расстоянии нескольких миль к северу от цитадели раскинулась лагерем огромная армия. Лагерь кипит жизнью — повсюду караваны с продовольствием и мелкие торговцы, сопровождающие войско.

Вы узнаете, что это армия Северного Альянса под руководством генерала Беладая. Беладай был главнокомандующим сокарской армии при дворе короля Корина, прежде чем Грив Марлок захватил престол. Теперь новый монарх в изгнаниии заключил альянс с Ордой Тысячи Ветров, народом трау и маннекинами с Небесной горы. Вместе они надеются захватить цитадель и вернуть короля на трон. Они готовятся совершить марш-бросок на юг и осадить цитадель. Есть лишь одно «но» — цитадель считается неприступной.

Пойти в лагерь [**660**](#_660)

Пойти на юг, к цитадели [**308**](#_308)

На север, по направлению к Алмазным холмам [**426**](#_426)

На запад, по направлению к равнинам [**668**](#_668)

На северо-запад, по направлению к равнинам [**234**](#_234)

В горы к западу от цитадели [**558**](#_558)

## 146

Кочевник оглядывает вас с головы до ног. Кажется, он удовлетворен тем, что увидел. Он предлагает вам подсесть к ним. Его имя Лурок Банс, он человек степей, решивший начать новую жизнь в Яримуре.

— Я не прочь обчистить горожан, — сообщает он без зазрения совести. — Мне может пригодиться кто-то вроде тебя.

Женщину зовут Флорил Деллас. Она работает прачкой у богатого купца из Стихотворцев по имени Авар Хордет, у которого вилла за городом. По ее словам, хранилище Хордета доверху забито сокровищами.

— Флорил дала мне карту дома, — говорит Лурок Банс. Я могу забраться внутрь, но нам потребуется смелый сообщник, который поможет справиться с тем, что охраняет сокровища. Известно, что какая-то охрана есть, но никто не знает, какая именно. Когда схватим добычу и унесем оттуда ноги, поделим все на три части. — Ну, что скажешь? Ты в деле?

Присоединиться к ним [**488**](#_488)

Отказаться [**406**](#_406)

## 147

Проход в дальнем конце собора по-прежнему открыт. За ним находится Склеп Шадар, который теперь превратился в логово волков. Они выпрыгивают из тени и набрасываются на вас. Сразитесь с ними, как если бы перед вами был один противник.

Стая волков, СРАЖЕНИЕ 9, Защита 8, Выносливость 18

Если проиграли, идите на [**7**.](#_7) Если выигрываете, можете взять **волчью шкуру** и уйти.

Отправиться в Королевскую гробницу [**298**](#_298)

Покинуть Город Руин [**266**](#_266)

## 148

Как и в прошлый раз, в центре зала по-прежнему стоит саркофаг. Вы проводите рукой по таинственному орнаменту, вырезанному на крышке, и размышляете о том, как долго обитатель этого саркофага лежит здесь, в забытых богом краях.

Поднять крышку [**527**](#_527)

Уйти [**226**](#_226)

## 149

Ваши люди отбрасывают абордажников обратно на *Морской кентавр*, где вы находите избитого и ослабевшего Авара Хордета, лежащего у себя в каюте.

— Живым ты меня не возьмешь! — рычит он и бросается на вас, рахмахивая секирой. Вам придется сразиться с ним снова.

Авар Хордет, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 8, Выносливость 3. Если вы победили, переходите на [**114**](#_114). Если проиграли, переходите на [**7**.](#_7)

## 150

Вы не имеете ни малейшего понятия о том, кто это был, но их кинжалы были покрыты каким-то ядом. Вы находите **отмычки (ВОРОВСТВО + 1)**, которые можете забрать с собой. Дальнейший путь по району обходится без происшествий, и вы возвращаетесь в центр города. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 151

Вы используете силу земли и вызываете заклинанием стену шипов — перед вами вырастает изгородь злобно ощетинившихся колючек, которая летит прямо в вашего соперника. К несчастью, в тот же миг он вызывает стену огня: пламя мгновенно сжигает вашу стену шипов дотла и устремляется на вас. Вы пытаетесь отскочить в сторону, но огненная стена все же задевает вас. Бросьте два кубика. Потеряйте равное результату броска количество очков Выносливости.

Если Выносливость равна нулю перейдите на [**7**](#_7)

Если вы все еще живы идите на [**81**](#_81)

## 152

Вам не остается ничего иного, как продолжить путь.

Пойти на север, в степи [**145**](#_145)

Отправиться на юг, в Сокару [**400**](#_400)

## 153

Вы понимаете, что перед вами легендарная Хижина Гура-Гору. Говорят, Гура-Гору — злобная старуха, хижина которой является живым существом и может ходить на своих ногах.

Крикнуть «Гура-Гору, выходи!» [**654**](#_654)

Подойти к хижине [**178**](#_178)

Пойти дальше [**92**](#_92)

## 154

Из воды вокруг вас внезапно появляются три фигуры. Это рыболюды с лягушачьими головами и большими выпуклыми глазами по бокам. Их тела покрыты чешуей, а руки и ноги заканчиваются перепончатыми пальцами. По их спинам по всей длине проходит плавник. Они размахивают длинными копьями и кинжалами, сделанными из зазубренных кораллов. Три рыболюда делают шаг вперед, глядя на вас своими странными глазами навыкате.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 9.

Успех [**363**](#_363)

Неудача [**258**](#_258)

## 155

Синяя Каска разражается безумным смехом.

— Так точно, сэр! — произносит он. Несколько оглушительных ударов — и вот уже казавшаяся несокрушимой глыба лежит грудой сверкающих осколков.

— А теперь оплата, — гремит Синяя Каска.

— Сколько?

— Люди платят Синей Каске 200 шардов за работу.

— Двести шардов за один расколотый кусок льда!

— Плата всегда одинакова, независимо от работы. Расколоть лед, рыть тоннель целый день — деньги одни и те же, — говорит Синяя Каска. Он угрожающе покачивает киркой.

Заплатить деньги [**359**](#_359)

Не можете или не хотите платить [**562**](#_562)

## 156

Ваш голос отдается убаюкивающим эхом под сводами тоннеля, усиливая эффект от вашей песни. Волшебная гончая припадает к земле, и вскоре ее умиротворенное повизгивание переходит в ровное спящее дыхание. Вы переступаете через нее и открываете базальтовую дверь.

Перейдите на [**108**.](#_108)

## 157

Сотрите **свечу** с Листа персонажа, если вы ее зажигали — она догорела.

Вернуться на корабль [**191**](#_191)

Пойти вглубь острова [**41**](#_41)

## 158

Получите кодовое слово *Deathless*

Наконец, Кашуф падает замертво — на этот раз он по-настоящему мертв.

Жители деревни вне себя от радости. Леди Настасья, которая была пленницей Кашуфа, теперь свободна и может вновь править как Герцогиня Водни. В честь этого проводится праздничный пир.

Герцогиня жалует вам 750 шардов и обещает разнести весть о ваших героических подвигах по всем землям. Повысьте свое ОБАЯНИЕ на одно очко.

После празднеств вы покидаете деревню, чтобы продолжить путь. Перейдите на [**398**.](#_398)

## 159

Вы входите в небольшой вестибюль. Внутри красное сияние становится настолько ярким, что больно глазам. Вы ощущаете его легкую вибрацию, которая издает низкий монотонный гул, похожий на жужжание пчелиного улья.

Две фигуры приближаются к вам шаркающей походкой. Увидев их полусгнившую плоть и ржавые доспехи и почувствовав исходящий от них трупный запах, вы понимаете, что перед вами живые мертвецы. Они останавливают на вас взгляд своих мертвенно-белых глаз и издают нечленораздельный крик, который может означать лишь одно — жажду крови. Их дрожащие, лишенные кожи руки крепко сжимают изъеденные коррозией ятаганы. Рубиновый свет отбрасывает на них зловещие, демонические отблески.

Если ваша НАБОЖНОСТЬ 9 или выше, идите на [**416**](#_416). В ином случае отправляйтесь на [**659**.](#_659)

## 160

К вашему дому подкрадывается здоровенный громила. Он доступно объясняет вам, что Братство Ночи отправило его собрать с вас плату за защиту. Если вы не заплатите, он не может ручаться, что за этим последует. Он просит у вас 8 шардов.

Вам нужно решить, хотите ли вы заплатить. Если да, не забудьте стереть 8 шардов с Листа персонажа. Если же у вас есть титул «Ночной охотник», вам не нужно ничего платить.

Перейдите на [**509**](#_509).

## 161

Потемневшее небо предвещает наступление шторма. Над горой на острове собираются тучи. Яростный ветер обрушивается на ваш корабль шквалом дождя, волны безудержно вздымаются и падают вниз, поднимая ваш корабль вверх, а затем швыряя вниз. Как ни странно, даже такой сильный ветер оказывается не в состоянии развеять туман, окружающий Таинственный остров.

Если у вас есть благословение Алвира и Валмира, которое обеспечивает Защиту от штормов, эта буря вам не страшна. Сотрите благословение с Листа персонажа и перейдите на [**296**](#_296).

В ином случае шторм обрушивается на вас со всей своей яростью. Бросьте один кубик, если ваш корабль — барк, два кубика, если у вас бригантина, и три кубика, если вы плывете на галеоне. Добавьте к результату одно очко, если качество вашего экипажа хорошее, и два очка, если качество экипажа отличное.

Результат 1-3 Корабль тонет перейдите на [**314**](#_314)

Результат 4-5 Мачта раскалывается идите на [**386**](#_386)

Результат 6-20 Корабль выдерживает шторм идите на [**296**](#_296)

## 162

Существо пятится от вас, кланяясь и расшаркиваясь. Затем оно поворачивается к вам спиной и ныряет в реку с громким всплеском. Вы ждете. И ждете. Чере несколько минут ваши худшие опасения подтверждаются. Водный дух не собирается возвращаться. Вода в реке холодная как лед и мутная как говяжий бульон. Было бы крайне неразумно нырять вслед за келпи. Вы продолжаете путь. Перейдите на [**676**](#_676).

## 163

Лурок Банс внезапно издает нечленораздельный вопль и бросается на вас, размахивая своим длинным кинжалом! Вас тоже внезапно охватывает непреодолимое желание убить его. Если вы взяли из сокровищницы **пыль спокойствия**, перейдите на [**275**](#_275). В ином случае идите на [**209**](#_209).

## 164

Вы взбираетесь на вершину горы, за которой начинаются Великие степи. Вы стоите на краю трехсотметрового обрыва. На севере вы видите исполинские заснеженные горные пики, которые упираются в черный небосвод.

Спуститься с обрыва [**221**](#_221)

Пойти в горы [**264**](#_264)

## 165

Чтобы отказаться от поклонения Низодеру, вам надо заплатить храму 40 шардов в качестве компенсации.

— Если тебе не хватает нравственной чистоты, чтобы оставаться посвященным, солнце испепелит тебя дотла, попомни мои слова, — с негодованием бросает вам проходящая мимо монахиня.

Вы хотите изменить свое решение? Если вы по-прежнему хотите отказаться от веры, заплатите 40 шардов и сотрите Низодеру из окошка «Бог» на Листе персонажа.

Закончив приготовления, перейдите на [**89**](#_89).

## 166

Вода доходит вам до щиколоток, но почва под ногами достаточно твердая. Бросьте один кубик.

Результат 1-2 Рыболюд из глубин идите на [**154**](#_154)

Результат 3-4 Огромный морской паук перейдите на [**265**](#_265)

Результат 5-6 Послание в бутылке идите на [**188**](#_188)

## 167

Красные шапки загоняют вас в угол, и вам не остается ничего иного, как сразиться с ними. Они держат в лапах древки копий, а на пальцах у них огромные когти. С их длинных заостренных зубов капает слюна, жесткие волосы до плеч больше похожи на колючую проволоку. Четверо из них приближаются к вам, намереваясь убить. Сразитесь с ними, как если бы перед вами был один противник.

Красные шапки, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 10, Выносливость 16. Если вы победили, переходите на [**603**](#_603). Если проиграли, переходите на [**7**](#_7).

## 168

Вы спотыкаетесь и падаете. Стражники хватают вас. Благодаря численному превосходству они одерживают над вами верх, разоружают и яростно избивают, а затем отводят к Авару Хордету.

Он забирает все деньги и имущество, которые были у вас при себе. Сотрите их со своего Листа персонажа. Затем вас отвозят в Яримуру и продают в небольшой морской флот города. Отныне вы становитесь галерным рабом. Перейдите на [**222**](#_222).

## 169

К счастью, грабитель оставил вам жизнь. Вы приходите в себя в сточной канаве рядом с другими бродягами и отбросами общества. У вас осталось одно очко Выносливости, но грабитель отобрал все ваши деньги и имущество. Сотрите их со своего Листа персонажа. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 170

Отметьте кодовое слово *Dotage*.

Сраженная ведьма падает у ваших ног. Вы освобождаете пленников, которые не могут поверить своему счастью. Среди них вы находите Алиссию, дочь главнокомандующего фортом. Она рассказывает вам, что женщину звали Чизока и она состояла в странной акацурайской секте — Черная Пагода.

Вы можете забрать себе копье Чизоки. Это **нагината (СРАЖЕНИЕ** **+ 1)**. Кроме того, вы находите ее печать. Отметьте **печать Черной Пагоды** на своем Листе персонажа.

Теперь, когда Чизока мертва, остальные зверолюды не знают, что им делать, и бесцельно слоняются по пещерам.

Вы отводите Алиссию и других пленников в безопасное место. Они возвращаются к себе домой, а вы доставляете Алиссию в форт Эстгард в Сокаре.

Перейдите в книгу *Истерзанное войной королевство* **667**.

## 171

Вскоре вы обнаруживаете, что гигантский червь абсолютно нечувствителен к боли.

Серый червь, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 23, Выносливость 8

Если вы повернетесь и побежите, червь успеет отхватить от вас кусок (потеряйте 1-6 очков Выносливости).

Повернуться и побежать  [**226**](#_226)

Сразиться, одержав победу [**429**](#_429)

Сразиться и проиграть [**7**](#_7)

## 172

Внутри пирамиды темно и прохладно. Если у вас есть кодовое слово *Dwarf*, перейдите на [**646**](#_646). Если нет, читайте дальше.

Вы подошли к длинному залу, украшенному фресками, на которых изображены сцены из жизни Ксинока, короля-жреца древней Шадарской империи. В дальнем конце зала вы замечаете еще одну арку. Вокруг арки вырезаны Шадарские руны, сулящие страшные угрозы и проклятия каждому, кто осмелится пройти сквозь нее.

Вы можете выйти из пирамиды — для этого перейдите на [**472**](#_472).

Если вы хотите пройти сквозь арку, сделайте проверку МАГИИ сложностью 14.

Успех [**479**](#_479)

Неудача [**505**](#_505)

## 173

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**631**](#_631). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Ваш впередсмотрящий замечает в воде дрейфующий обломок промокшей древесины. За этот обломок из последних сил цепляется человек. Его бородатое лицо покрыто шрамами, одного уха не хватает. Вы знаете, что таким образом часто наказывают пойманных пиратов. Этот человек, безусловно, является пиратом или был им когда-то.

— Ну да, как же, — ворчит старший помощник, — пират бывшим не бывает.

Подобрать пирата [**74**](#_74)

Предоставить пирата его судьбе и плыть дальше [**236**](#_236)

## 174

Тоннели образованы естественным путем, возможно, старой подземной рекой, которая давно уже высохла.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 13.

Успех [**466**](#_466)

Неудача [**73**](#_73)

## 175

Перед вами во весь рост возвышается Небесная гора. Вокруг ее вершины скользят черные точки —говорят, что это место облюбовали в качестве своего дома крошечные крылатые маннекины. Вы карабкаетесь вверх по скалистым отрогам горы.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 13. Добавьте к результату одно очко, если у вас есть **веревка**, и два очка, если у вас есть **скалолазное снаряжение**.

Успех [**682**](#_682)

Неудача  [**34**](#_34)

## 176

Похоже, вам удалось впечатлить их своим поведением, и они берут вас в члены экипажа. Прослужив какое-то время матросом под началом пиратского капитана, называющего себя Бич — хотя команда за глаза зовет его Пузатый Бочонок — вы проявляете себя в паре морских сражений. Капитан предлагает освободить вас от службы и высадить в порту. Вы покидаете корабль с 320 шардами, **кожаными доспехами (Защита +1)**, **ятаганом**, **веревкой** и **флейтой (ОБАЯНИЕ + 1)**. Отметьте их на своем Листе персонажа и выберите, где вы хотите высадиться на берег.

Яримура [**10**](#_10)

Желтый Порт *Истерзанное войной королевство* **10**

Двеомер *По Кровавому морю* **109**

Стихотворцы *Города золота и славы* **48**

Чамбара *Лодры восходящего солнца***79**

## 177

Вы хватаете ожерелье, которое, должно быть, стоит тысячу шардов. Но наложница внезапно садится на постели, ее лицо — маска бледной ярости в темноте. Она кричит, и начинается сущий ад.

В спальню врываются стражники с мечами наголо. Вы отчаянно пытаетесь спуститься вниз по башне, но вас подстреливают лучники. Вы камнем падаете в дворцовый сад настречу своей участи.

Перейдите на [**7**.](#_7)

## 178

Вы подходите к хижине, но, к вашему удивлению, она поднимается из трясины и встает на ноги. Хижина по-крабьи удирает от вас и вскоре совсем пропадает из виду. Перейдите на [**92**](#_92).

## 179

Заклинанием вы вызываете перед собой высокую стену воды и посылаете ее волной на Вилцуса Эмберса. Сотворенная им огненная стена сталкивается со стеной воды посреди арены, издав при этом шипящий рев. Вся арена заполняется паром, но ваша стена воды гасит пламя и движется дальше, сметая с ног Эмберса. От удара волны он падает без сознания. Вас объявляют победителем. Перейдите на [**228**](#_228).

## 180

Они хватают вас и раздирают на куски. Смерь наступает быстро. Перейдите на [**7**.](#_7)

## 181

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите к [**622**](#_622). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы находите вынесенный на берег барк с пробитым корпусом. Вокруг скудного костра сгрудилось несколько человек, закутавшихся в тонкие одеяла и парусину с корабля. На их лицах написано отчаяние, они выглядят замерзшими и полуживыми от голода. Они жгут деревянные обломки барка. При вашем приближении они поднимают глаза, но едва ли замечают ваше присутствие, настолько погружены они в свое отчаяние.

Оставить их упиваться своей бедой [**669**](#_669)

Попробовать побудить их к действию [**380**](#_380)

## 182

Кухня воров — это самый неблагополучный район города. Пристанище отбросов с равнин, покрывших себя позором самураев и изгнанников из Сокары, Голнира и Уттаки. Нагромождение обветшалых лачуг, таверн и домов, которые больше напоминают тюрьмы, чем жилые здания. На улицах темно и грязно, в каждом дверном проеме и переулке роятся попрошайки и карманники. Сюда не осмеливается заглянуть даже городской патруль. Поговаривают, что местная гильдия воров, которая называет себя Ночным Братством, платит главе города немалую дань, чтобы власти их не трогали.

Пойти в таверну [**574**](#_574)

Исследовать улицы [**633**](#_633)

Покинуть Кухню воров [**10**](#_10)

## 183

Запасы льда с Ледяного озера истощены. Ледяная шахта закрылась. От нее осталось лишь беспорядочное нагромождение шатких деревянных построек. Больше вам здесь делать нечего, и вы уходите. Перейдите на [**687**](#_687).

## 184

Отметьте кодовое слово *Dismal*.

Вы понимаете, что кинжал был покрыт ядом — ваша рана болезненно жжется, голова плывет, а зрение затуманивается. Затем вы теряете сознание.

Придя в себя, вы обнаруживаете, что привязаны к стулу в какой-то тускло освещенной комнате. Вы потеряли все имущество и деньги. Сотрите их со своего Листа персонажа.

Долговязый нескладный парень, одетый в грязное уличное тряпье, спокойно разглядывает вас. Его худое узкое лицо отмечено нездоровой землистой бледностью. За его спиной стоят, скрестив руки на груди, два верзилы.

Долговязый заговаривает с вами пронзительным голосом.

— Ну здравствуй. Мое имя Грилб Данте, и я тебя похитил. В конце концов, ты ведь знаменитость. Мы все наслышаны о той истории с цитаделью Велис-Корин. Ты завел могущественных друзей, и я уверен, что они будут счастливы заплатить за тебя выкуп в размере 500 шардов. Я просто глазам своим не поверил, когда ты так беззаботно забрел на нашу территорию. Как тут не поверить в подарки судьбы! Наконец-то, Грилб, сказал я себе, сам Сиг — будь он вовеки веков благословенен — протягивает тебе 500 шардов на блюдечке с золотой каемочкой...

Он еще долго болтает подобным образом. Какое из этих кодовых слов у вас есть?

*Deliver* следуйте на [**247**](#_247)

*Defend* идите на [**211**](#_211)

## 185

Вас ослепляет невероятно яркая вспышка света, и на краткий миг вы погружаетесь в забвение, а затем снова приходите в себя, уже в полете. Вы мешком падаете на землю. Придя в себя, вы оглядываетесь по сторонам, дрожа от внезапного холода, и понимаете, что очутились в Великих степях. Перейдите на [**668**](#_668).

## 186

Вы убеждаете его рассказать вам, что он знает о Кашуфе.

— Он запер свою душу в медальоне в форме сердца. Это значит, что его невозможно убить, пока его жизненная сила спрятана в безопасности внутри этого медальона.

Его голос падает до заговорческого шепота. — Я знаю, где он прячет медальон, — произносит он. — В Фиолетовом океане есть остров, не отмеченный на картах, где-то к северу от разрушенного Таршеша. Обыщите остров, найдите медальон и откройте его. Кашуф станет таким же смертным, как и мы с вами!

Сказав это, старик нервно спешит прочь. Получите кодовое слово *Dangle*.

Вы покидаете деревню. Перейдите на [**398**](#_398).

## 187

Веревка натягивается в ваших руках, рывком остановив ужасное падение. На мгновение вы теряете сознание. Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика).

Если вы все еще живы, вы приходите в себя и видите, что оказались у входа в тоннель, прорубленный в скале. Мохнатый демон приветствует вас жутким смехом, обдав своим зловонным дыханием.

— Как мило, что ты решил заглянуть в гости, — произносит он.

Вы восстанавливаете равновесие, оперевшись на стену тоннеля и не забывая ни на минуту о неприятном соседстве с обрывом, который находится всего в одном шаге за вами.

— Спасибо. Кто вы? И где это я?

Демон топает своей огромной красной лапой с непрекрытой насмешкой. — Что касается моего имени, меня зовут Кумба-Карна, хотя, полагаю, тебе это ни о чем не говорит. Но вот то, куда ты приземлился, тебя изрядно удивит. Ты в Подземном мире, Стране корней, Краю кошмаров. Одним словом, мой маленький смертный друг, ты в аду.

Перейдите на параграф **99** в книге *В подземный мир*.

Если у вас нет книги *В подземный мир*, демон произносит: «Тебе здесь не место — пока что!» и телепортирует вас обратно в Яримуру. Перейдите на [**10**](#_10).

## 188

Неподалеку от вас на поверхности воды покачивается небольшая бутылка. Вы подбираете ее, откупориваете и вынимаете оттуда клочок бумаги. На нем написано: «Не открывай бутылку. И ни в коем случае не читай это послание.»

В тот же миг вы роняете бутылку и ее содержимое в страхе, что навлекли на себя какое-то ужасное проклятье, но ничего не происходит. Недоумевая, вы возвращаетесь на корабль.

Позднее начинается прилив, и ваш корабль снова оказывается на плаву. Вы плывете дальше. Перейдите на [**471**](#_471).

## 189

Труп лежит на мешке. Вы опасливо отодвигаете тело ногой и берете мешок. Внутри него вы находите **зеркало Богини Солнца**. Запишите его в свой Лист персонажа.

Верховная жрица храма Низодеру в Яримуре попросила вас найти и вернуть это зеркало. Судя по всему, Низодеру направила вас к зеркалу после того, как прокляла этого несчастного, дерзнувшего украсть святыню. Глядя на труп, чьи глаза начисто выклевали птицы, вы размышляете о том, как опасно навлекать на себя гнев богов.

Перейдите на [**698**](#_698).

## 190

 — Ну разумеется, мой маленький друг, — произносит джинн.

Он делает взмах рукой, и в тот же миг вы переноситесь в Яримуру.

Перейдите на [**10**.](#_10)

## 191

Вы отплываете от Бацалека.

— Куда плыть, капитан? — спрашивает рулевой, который всегда только и ждет того момента, когда земля останется где-то далеко за кормой.

Перейдите на [**310**](#_310).

## 192

— Я рад видеть тебя снова, — произносит Аргон. Он говорит, что, если нужно, он подготовит для вас еще один договор о воскрешении, но на этот раз это будет стоить вам 150 шардов.

Чтобы заключить договор о воскрешении, заплатите соответствующую сумму и напишите Небесная гора, *Равнины завывающей тьмы* [**244**](#_244)в окошке «Договор о воскрешении» на Листе персонажа.

Разрешается иметь только один договор о воскрешении единовременно. Если позднее вы заключите другой договор о воскрешении, то текущий договор аннулируется (нужно будет вычеркнуть его с Листа персонажа). Деньги за аннулированный договор не возвращаются.

Когда вы готовы снова отправиться в путь, маннекины спускают вас на крыльях к подножию Небесной горы.

— Приходи еще! — кричит вам вслед Аргон. Перейдите на [**668**](#_668).

## 193

Огонь горит на маяке, стоящем на острове посреди бухты. Это большой костер, зажженный моряками Яримуры, чтобы указывать торговым судам безопасный путь через бухту. Город сильно зависит от торговли, а Бухта Несчастья печально известна своими мародерами, которые грабят потерпевшие крушение корабли, и нападающими на купцов пиратами. Проплывая мимо сигнального огня, вы вспоминаете о другом маяке, который зажигали мародеры, чтобы заманить ничего не подозревающих мореплавателей на рифы. Перейдите на [**471**.](#_471)

## 194

Храм Амануши представляет собой гигантский темно-синий купол цвета ночного неба, усыпанный золотыми звездами. Амануши — это Крадущийся в Тени, Властелин Ночи. Этот бог покровительствует ворам и убийцам, поэтому его храм вызывает недовольство многих акацурайцев. При обычных обстоятельствах эту религию не стали бы исповедовать в открытую, но Амануши является покровителем Клана Белых Копий с незапамятных времен, поэтому здесь, в Яримуре, ему отводится почетное место в пантеоне богов.

Стать посвященным Амануши [**334**](#_334)

Отказаться от поклонения ему  [**48**](#_48)

Попросить благословения [**447**](#_447)

Покинуть храм [**58**](#_58)

## 195

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**624**](#_624). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы находитесь на неком подобии пристани, которая выступает из голой скалы, стоящей позади вас. Вы вглядываетесь в зияющую пустоту пролива темнее самой ночи, усыпанную звездами, словно бриллиантами на черном бархате. К причалу пришвартована парящая в воздухе серебряная баржа, будто ожидающая пассажира.

Посмотрев вниз, вы видите нечно, что можно описать лишь как небесную гавань. Там стоят на приколе корабли с серебряными парусами. Отсюда вам также видны огромные врата, вырезанные в голой скале далеко внизу — вход в подземный мир под Харкуной.

Вам удалось добраться до ворот подземного мира. Добавьте 1 очко к СЛЕДОПЫТСТВУ навсегда. Если вы Странник, добавьте себе также один Ранг. Бросьте один кубок. Ваша начальная Выносливость увеличивается на результат броска, навсегда.

Кроме того, вы находите нишу в скале. Это алтарь бога смерти, Нагила. Внутри вы видите золотой жезл с большим бриллиантом на конце. Это **священный жезл телепортации**. Его можно активировать трижды. Отметьте **священный жезл телепортации (х3 использования)** *Равнины завывающей тьмы* [**685**](#_685)(только в храмах) на своем Листе персонажа. Жезл можно использовать, только находясь внутри какого-либо храма — любого храма — потому что источником силы ему служит божественная энергия. Когда захотите активировать жезл, перейдите на параграф [**685**](#_685)в этой книге.

Если вы взойдете на борт серебряной баржи, она доставит вас в небесную гавань внизу. Перейдите в книгу *В Подземный мир*, на параграф **199**.

Если у вас нет книги *В Подземный мир*, или вы не желаете туда идти, вы можете выбраться отсюда только с помощью жезла (или аналогичного артефакта). Жезл сработает здесь, поскольку алтарь расценивается как храм Нагила.

## 196

**Медный ключ** подходит к замку крышки люка. Вы спускаетесь вниз по лестнице в квадратное помещение, из которого ведут несколько дверей. Это врата телепортации — пройдете сквозь них, и тут же окажетесь в том месте, которое на них изображено. Какую дверь вы выберете?

Стихотворцы *Города золота и славы* **48**

Подножие Небесной горы [**85**](#_85)

Двеомер *По Кровавому морю* **100**

Аку *Двор сокрытых лиц* **10**

Чамбара *Лорды восходящего солнца* **79**

Каран-Бару в Сокаре *Истерзанное войной королевство* **400**

Таинственный остров [**121**](#_121)

Если вы не хотите проходить в эти двери, или у вас нет соответствующих книг, идите на [**499**](#_499)и сделайте другой выбор.

## 197

Сраженный кочевник падает к вашим ногам. Все остальные посетители следили за поединком, но после его окончания сразу же как ни в чем не бывало возвращаются к своим стаканам — на Кухне воров жизнь недорого стоит.

Толстуха куда-то исчезла, но зато на теле поверженного противника вы находите 12 шардов.

Группа кочевников начинает недобро на вас поглядывать, и вы понимаете, что пришло время уходить. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 198

Отметьте кодовое слово *Diamond*.

Верховный Король оглядывает вас с головы до ног.

— Я не ожидал, что это будет кто-то вроде тебя, — произносит он. — И все же, судьба сказала свое слово.

Он приказывает вам преклонить колени и дотрагивается до вашего плеча своей булавой. Получите 1 очко Ранга и бросьте один кубик. Добавьте результат броска к своей неповрежденной Выносливости навсегда.

Затем король отступает и широко простирает руки. — Пробудитесь, мои рыцари! — приказывает он.

Спящие воины начинают шевелиться. Они поднимаются на ноги, звеня доспехами, и преклоняют колени перед своим господином.

— Пробил час нашего возрождения! Харкуна будет освобождена, а уттакины испытают на себе всю мощь моей мести.

Два рыцаря отодвигают одну из каменных плит в сторону. Под ней начинается лестница, которая ведет куда-то вглубь. Рыцари спускаются вниз, за ними идет Верховный Король. Он оборачивается к вам в последний раз.

— Ты не можешь последовать за нами. Для тебя это будет верная смерть. Но ты можешь прийти навестить меня. Я буду на своем троне, в Харкуне. Прощай, друг.

С этими словами он уходит вниз по лестнице.

В следующий миг лестница исчезает. Вы находите обратную дорогу в тоннелях, которые начинают таять после пробуждения Верховного Короля и упокоения с миром духа Ледяной Королевы. Перейдите на [**687**](#_687).

## 199

Если у вас есть кодовое слово *Drake*, сразу же переходите на [**485**](#_485). Если нет, читайте дальше.

Башня Бакан представляет собой высокое, неприступное сооружение. Вы стучите в двери, украшенные горгульями, и вас провожают в тускло освещенную, затемненную комнату. Вы садитесь за стол, на другом конце которого сгорбилась бесформенная фигура, закутанная в просторные одежды и прячущаяся в тени.

— Я Бакан, — произносит фигура скрипучим голосом. Пока вы смотрите на нее, ее одежды начинают шелестеть и шевелиться, как будто меняя форму. Через несколько минут снова раздается голос, но на этот раз он звучит совсем по-другому. — На меня наложено проклятие. Каждый час я меняю облик в случайном порядке, превращаясь в отвратительных монстров, один вид которых уничтожил бы твою душу, доведись тебе взглянуть на них. Но не бойся, я не причиню тебе вреда.

Вот уже много лет Бакан ищет способ снять это проклятие. Если вы прокляты (например, на вас наложено Проклятие Шадар), Бакан может помочь вам, но это будет стоить 100 шардов.

— Похоже, ты не робкого десятка, — хрипит Бакан. — Чтобы освободиться от своего проклятия, мне нужны **рука ведьмы** и **гриб попугая**. Принеси мне эти вещи, и я вознагражу тебя.

Если у вас есть **рука ведьмы** и **гриб попугая**, перейдите на [**691**](#_691). Если нет, вам остается только покинуть башню. Перейдите на [**10**](#_10).

## 200

Вы находите козью тропу, ведущую в горы.

Пойти на север, в степи [**266**](#_266)

На юг, в горы *Города золота и славы* **351**

## 201

Ваш корабль плывет в прибрежных водах Яримуры. На востоке море простирается вперед до самого горизонта.

Бросьте два кубика.

Результат 2-4 Шторм перейдите на [**642**](#_642)

Результат 5-12 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**580**](#_580)

## 202

Из вечернего сумрака внезапно появляются дикие лошади, которые несутся во весь опор в вашу сторону. Во главе табуна огромный вороной скакун, чьи лоснящиеся бока будто светятся в бледном сиянии полной луны.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 14.

Успех  [**86**](#_86)

Неудача [**694**](#_694)

## 203

Вы вызываете заклинанием стену огня. Вилцус Эмберс тоже вызывает огонь, и две огненные стены сталкиваются друг с другом посреди арены, превращая ее в сущий ад. Однако Вилцус Эмберс оказывается сильнее вас в огненной магии — его стена огня побеждает вашу. Вы не можете удержать заклинание, и пламя устремляется к вам с такой скоростью, что вы едва успеваете отскочить в сторону.

Бросьте два кубика и потеряйте количество очков Выносливости, равное результату броска, поскольку вас все же задело пламенем.

Если Выносливость равна нулю перейдите на [**7**](#_7)

Если вы все еще живы идите на [**81**](#_81)

## 204

Далеко внизу вы видите гавань, откуда отплывают в море ночной черноты корабли с металлическими парусами. Звездные мореходы выглядят как обычные моряки, только одежда их сияет в свете звезд. Вы добрались до выступа. Рядом с ним в воздухе парит серебристая баржа, покрытая странными массивными символами. На ней никого нет.

Карабкаться назад [**423**](#_423)

Взойти на баржу [**3**](#_3)

## 205

Купец из Голнира готов отвезти вас на своем корабле в Имперскую Чамбару, но вам нужна книга *Лорды восходящего солнца*, чтобы путешествовать по этим местам. Если у вас есть эта книга серии, вычеркните с Литса персонажа 65 шардов и откройте *Лодры восходящего солнца* **на параграфе 79**. В ином случае идите на [**141**](#_141).

## 206

Ваш экипаж наотрез отказывается плыть к Бескрайнему океану.

— Там нет никакой суши, а воды населены Демонами глубин. Если мы заплывем слишком далеко, мы упадем с края мира! — говорит старший помощник.

Вам не остается ничего иного, как изменить курс.

Перейдите на [**236**](#_236)и сделайте другой выбор.

## 207

Кажется, что лошади нарочно пытаются вас затоптать. Вам удается уклониться от большинства из них, но одна лошадь все же врезается в вас, опрокидывая на землю. Потеряйте 1-6 очков Выносливости.

Если вы все еще живы, вы видите, как лошади галопом уносятся в ночь.

Вы поднимаетесь. Перейдите на [**666**.](#_666)

## 208

Матросы не уверены в правильности вашего решения, но им приходится с ним смириться. Вы огибаете маяк слева по широкой дуге. Экипаж полностью полагается на вас в надежде, что вы проведете корабль через Бухты Несчастья в целости и сохранности.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14. Добавьте к результату броска одно очко, если ваш экипаж хорошего или отличного качества. Вы также можете добавить одно очко, если у вас есть **навигационный журнал**.

Успех [**471**](#_471)

Неудача [**594**](#_594)

## 209

Вы и Лурок стали жертвами каких-то чар, которые наполнили ваши сердца яростью и ненавистью друг к другу, так что теперь каждый из вас хочет только одного — убить другого.

Вам придется сразиться с Луроком Бансом.

Лурок Банс, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 6, Выносливость 11

Победа [**391**](#_391)

Поражение [**7**](#_7)

## 210

Если окошко напротив параграфа еще не отмечено, поставьте отметку и перейдите на [**128**](#_128). Если в окошке уже стоит отметка, идите на [**570**](#_570).

## 211

Проходит несколько дней. Вам дают еду и пресную воду, но Грилб становится все более нервным, и вы начинаете беспокоиться за свою безопасность. Наконец, из Марлока, что в Сокаре, приходит письмо. Грилб с мрачным лицом зачитывает вам его содержимое:

— Генерал Грив Марлок не вступает в переговоры с террористами. Ваш пленник не моя забота.

Генерал Марлок оставил вас, несмотря на то, что вы выполнили за него грязную работу — убили Нергана Корина и Беладая. И все это ради того, чтобы сэкономить каких-то жалких 500 шардов.

— Если сможешь заплатить за себя выкуп, я тебя отпущу. Если же нет... — Грилб многозначительно замолкает.

Вам остается надеяться лишь на то, что на вашем счету в яримурском банке есть 500 шардов. Перейдите на [**600**](#_600) и снимите деньги со счета, если у вас есть такая сумма, а затем выберете вариант «Заплатить выкуп».

## 212

Вы проноситесь мимо них и бежите что есть сил. Они устремляются за вами, но вам удается выбраться из Кухни воров, и преследователи прекращают погоню. Перейдите на [**10**](#_10).

## 213

Торговец оказывается кочевником-охотником, который направляется в Яримуру. Если хотите, можее купить у него **волчью шкуру** за 75 шардов. Закончив приготовления, переходите на [**144**](#_144).

## 214

Вам объясняют правила. Поскольку вы Маг, вы почувствуете, что мистическая энергия, которая исходит от арены из звездного камня, позволяет вам сотворить заклинаниями три стены силы: стену огня, стену воды и стену шипов. Задача в том, чтобы угадать и создать стену силы, которая пробьет стену силы вашего соперника и сможет атаковать его напрямую. Чтобы стать Чемпионом арены, нужно одолеть двух соперников.

Вскоре вы уже стоите лицом к лицу с первым противником. Вас разделяет лишь плоская, белая как мрамор поверхность мерцающего звездного камня. Ваша соперница — Диалла Дочь Земли, волшебница с острова Друидов, лежащего к югу отсюда. Раздается барабанная дробь — поединок начался. Вы чувствуете, что от земли исходит сила, и инстинктивно понимаете, как ее нужно использовать.

Стена огня [**4**](#_4)

Стена воды [**37**](#_37)

Стена шипов [**60**](#_60)

## 215

Змеиный демон умирает с ужасным шипением. Если вы были ранены в ходе сражения, ваша рана отравлена. Этот яд не смертелен, но он парализует мыщцы половины лица и левую руку. Отметьте на Листе персонажа, что вы отравлены, и потеряйте одно очко ОБАЯНИЯ и СРАЖЕНИЯ до тех пор, пока не найдете противоядие.

Получите кодовое слово *Dawn*.

В дальнем конце зала вы находите большую надгробную табличку. На ней написано следующее: «Здесь покоится Ксинок, Король-жрец, вознесшийся на небесный трон». В табличке вы замечаете небольшое отверстие.

Если у вас есть **обсидиановый ключ**, перейдите на [**434**](#_434). В ином случае вам не остается ничего другого, как покинуть гробницу.

Пойти в Пещеру колоколов [**657**](#_657)

Пойти в Склеп Шадар [**107**](#_107)

Покинуть Город Руин [**266**](#_266)

## 216

Вам удается в целости и невредимости переплыть реку, но ваши товарищи наотрез отказываются даже попытаться последовать вашему примеру. Нет смысла упрекать их в трусости — не в каждой груди бьется сердце героя. Вы отправляетесь в путь вдоль реки. Перейдите на [**467**](#_467).

## 217

Он отмахивается от ваших расспросов и спешит прочь, бормоча что-то себе под нос. Вам не остается ничего другого, как покинуть деревню. Перейдите на [**398**](#_398).

## 218

Получите кодовое слово *Defend*.

Вы выполнили свою миссию и остались в живых, чтобы поведать о своем подвиге. Вы возвращаетесь в цитадель, где вас отводят к главнокомандующему Орину Телана. Он несказанно рад вас видеть.

— Беладай мертв, а его армия разбрелась на все четыре стороны.

— Ты сослужил отличную службу Сокаре.

В благодарность Телана дарит вам один из следующих предметов (на ваш выбор):

**Меч Шадар (СРАЖЕНИЕ + 3)**

**Золотой священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 3)**

**Заколдованная флейта (ОБАЯНИЕ + 3)**

**Секстант (СЛЕДОПЫТСТВО + 3)**

**Кобальтовая палочка (МАГИЯ + 3)**

**Перчатки Сига (ВОРОВСТВО + 3)**

После того, как вы выбрали подарок, главнокомандующий сообщает вам, что вас хотел видеть Грив Марлок, правитель Сокары.

— Отправляйся в его дворец в Марлоке, — говорит Орин Телана.

Пришло время уходить из цитадели.

Пойти на север, в степи [**145**](#_145)

На юг, в Сокару *Истерзанное войной королевство* **271**

## 

## 219

Как только вы надеваете на голову шлем, появляются десятки новых зверолюдов. Но затем ваше зрение затуманивается, а голова начинает гудеть. Шлем как-то влияет на ваш разум — и это очень больно!

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 14.

Успех [**401**](#_401)

Неудача [**677**](#_677)

## 220

Гильдия купцов представляет собой увенчанное куполом здание из красного камня. Внутри оно украшено роскошными гобеленами и уставлено изысканной мебелью, что свидетельствует о богатстве и могуществе гильдии в Яримуре. Здесь вы можете положить свои деньги в банк на хранение или инвестировать их в предприятия гильдии в надежде получить прибыль.

Инвестировать деньги [**526**](#_526)

Проверить состояние своих инвестиций [**355**](#_355)

Положить деньги на счет или снять их со счета [**600**](#_600)

Вернуться в центр города [**10**](#_10)

## 221

Вы спускаетесь по отвесному обрыву горы. На ее поверхности есть множество трещин, которые можно использовать в качестве точки опоры, однако из-за мороза они обледенели, и каждый шаг может оказаться роковым.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14. Добавьте к результату одно очко, если у вас есть **веревка**, или два очка, если у вас есть **скалолазное снаряжение**.

Успех  [**45**](#_45)

Неудача  [**556**](#_556)

## 222

Если у вас есть титул «Хатамото», сразу же идите на [**276**](#_276). Если нет, читайте дальше.

Вы начинаете работать гребцом на яримурском военном корабле. В следующие несколько месяцев вам приходится по-настоящему нелегко, хотя вам все же удается немного подлечиться (восстановите до 6 очков Выносливости). Галерные рабы Яримуры редко становятся долгожителями. Постоянные побои плетью, плохая еда и существование в цепях, приковывающих вас к гребной скамье, сильно вас ослабляют. Потеряйте один Ранг. Бросьте один кубик и вычтете результат из вашего общего значения начальной Выносливости навсегда.

После многочисленных морских сражений ваш корабль захватывают пираты с Бессчисленных островов, что в Фиолетовом океане. Перейдите на [**27**.](#_27)

## 223

Если вы являетесь посвященным Низодеру, ее благословение будет стоить всего 10 шардов. В ином случае вы должны заплатить за него 25 шардов. Вычеркните соответствующую сумму денег с Листа персонажа и впишите НАБОЖНОСТЬ в окошко «Благословения». Это благословение позволяет повторить проверку НАБОЖНОСТИ в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение НАБОЖНОСТИ единовременно. Использовав это благословение, вы можете вернуться в любой храм Низодеру и купить новое.

Закончив приготовления, перейдите на [**89**.](#_89)

## 224

Вы забрались в самую глубь западных степей. Приближается ночь. На западе на горизонте виднеется мерцание — Ледяное озеро. На юге горы Хребта Харкун тянутся вершинами к небу.

Вы не слишком далеко на севере, чтобы опасаться холода, но вам нужно охотиться, чтобы не умереть от голода. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. Успех — вы добываете себе на ужин горного козла. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

Если вы все еще живы, утром вы отправляетесь в путь.

На восток [**266**](#_266)

На север [**29**](#_29)

На запад к Ледяному озеру [**320**](#_320)

Вверх по горам на север [**100**](#_100)

## 225

Вы просите стражей у ворот пропустить вас в Нерех. Когда ворота распахиваются, вперед выступает жрец Нагила, Бога смерти, и начинает читать по вам панихиду.

— Я еще не умер! — кричите вы, отпихивая жреца сильным ударом в грудь.

— Считай, что уже, — бормочет он между псалмами отпевания.

Вернуться назад *Истерзанное войной королевство* **472**

Рискнуть пойти вперед [**32**](#_32)

## 226

Вы путешествуете по покрытым снегом пустошам. На севере возвышаются вершины Гор на Краю Света. Перейти эти неукротимые горы здесь не представляется никакой возможности. Вы определяете, что находитесь где-то между пирамидой Ксинока и Рубиновой Цитаделью.

Если у вас есть **волчья шкура**, она помогает вам согреться. В ином случае потеряйте 1 очко Выносливости из-за холода.

На запад [**472**](#_472)

На восток [**535**](#_535)

На юг [**383**](#_383)

## 227

Вы делаете себе порез на руке. Ведьма, зловеще улыбаясь, проводит своей рукой над вашей кровью, текущей из пореза. Кровь превращается в жидкое золото и осыпается на землю. За каждое очко Выносливости, которое вы готовы потерять, вы получаете по 10 шардов.

Когда вы получаете столько денег, сколько хотели, ведьма исчезает, растворяясь в ночи вместе с Цгано. Перейдите на [**472**](#_472).

## 228

Сражаясь на арене, вы многому научились. Вы получаете один Ранг (отметьте это на своем Листе персонажа). Бросьте один кубик и добавьте результат к вашему общему значению начальной Выносливости навсегда. Не забывайте, что повышение Ранга увеличивает и уровень вашей Защиты. Зрители аплодируют вашей победе — впишите титул «Чемпион арены» в окошко «Звания и почести». Теперь перейдите на [**274**](#_274).

## 229

Другие воины угрожающее ворчат, но честь запрещает им вмешиваться. Уже по первым ложным маневрам и захватам вам становится понятно, что перед вами достойный противник.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 14.

Успех [**80**](#_80)

Неудача [**379**](#_379)

## 230

Бдительный стражник замечает вас на полпути к вершине башни. Вы попались, как муха в паутину. Стража зовет лучников, и вас стрелой снимают с башни. Вы камнем падаете в дворцовый сад навстречу своей участи. Перейдите на [**7**](#_7).

## 231

Лошадиный рынок представляет собой большой открытый загон, где торговцы продают лучших скакунов равнин. Вокруг загона, в стойлах, продают более традиционные товары.

Если на вас лежит проклятие Тамбу, отметьте этот параграф (**231**) и перейдите на [**12**](#_12). Если на вас нет проклятья, вы можете посетить рынок.

*Доспехи Купить Продать*

**Кожаный (Защита +1)** 50 шардов 45 шардов

**Кольчатый (Защита +2)** 100 шардов 90 шардов

**Кольчуга (Защита +3)** 200 шардов 180 шардов

**Юшман (Защита +4)** 400 шардов 360 шардов

**Латы (Защита +5)** – 720 шардов

**Тяжелые латы (Защита +6)** – 1440 шардов

*Оружие (меч, топор и т. д.) Купить Продать*

**Без премии к СРАЖЕНИЮ** 50 шардов 40 шардов

**Премия к СРАЖЕНИЮ + 1**  250 шардов 200 шардов

**Премия к СРАЖЕНИЮ + 2**  – 400 шардов

**Премия к СРАЖЕНИЮ + 3** – 800 шардов

*Магическое снаряжение Купить Продать*

**Янтарная палочка (МАГИЯ + 1)** 500 шардов 400 шардов

**Эбеновая палочка (МАГИЯ + 2)** – 800 шардов

**Кобальтовая палочка (МАГИЯ + 3)** – 1600 шардов

*Прочие предметы Купить Продать*

**Флейта (ОБАЯНИЕ + 1)** 300 шардов 270 шардов

**Отмычки (ВОРОВСТВО + 1)** 300 шардов 270 шардов

**Священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 1)** 200 шардов 100 шардов

**Компас (СЛЕДОПЫТСТВО + 1)** 500 шардов 450 шардов

**Веревка** 50 шардов 45 шардов

**Лампа** 100 шардов 90 шардов

**Скалолазное снаряжение** 100 шардов 90 шардов

**Волчья шкура** 100 шардов 90 шардов

### Мешочек жемчуг – 100 шардов

**Серебряный самородок** – 200 шардов

Закончив приготовления, переходите на [**10**](#_10).

## 232

Вы говорите им, что ищите сокарскую армию, но они засыпают вас более подробными вопросами, на которые у вас нет ответа. Вас арестовывают и ведут в цитадель на допрос.

Если у вас есть кодовое слово *Drizzle* или *Assault*, перейдите на [**661**](#_661). Если у вас нет ни одного из этих кодовых слов, читайте дальше.

Сокарцы относятся к вам с подозрением и пытают вас во время допроса. Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика). Если вы все еще живы, они понимают, что вам больше нечего им сказать, и наконец отпускают вас.

Перейдите на [**145**](#_145).

## 233

Вы не имеете ни малейшего понятия о том, что означают эти руны. С уверенностью можно сказать лишь одно — вам ни за что не выбраться отсюда тем же путем, каким вы пришли. Какой тоннель вы выбираете?

Первый тоннель [**656**](#_656)

Второй тоннель  [**518**](#_518)

Третий тоннель [**402**](#_402)

Четвертый тоннель [**623**](#_623)

## 234

Вы путешествуете по равнинам — вокруг лишь кажущееся бесконечным море травы. Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Старые развалины перейдите на [**491**](#_491)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**144**](#_144)

Результат 8-12 Несчастный торговец перейдите на [**326**](#_326)

## 

## 235

Ваша попытка исполнить балладу оказывается настолько скверной, что приводит Ледяную Королеву лишь в еще большую ярость. Перейдите на [**110**](#_110).

## 236

Вы плывете вдоль южного побережья Нереха.

На северо-восток [**120**](#_120)

На восток [**206**](#_206)

На юго-запад вдоль побережья *Истерзанное войной королевство* **190**

На юг *Истерзанное войной королевство* **136**

## 237

Вы замечаете звонницу, из которой вы изгнали призрак Стража Котепа. Теперь она пуста, и вы продолжаете путь. Перейдите на [**92**.](#_92)

## 238

Трое нападающих размахивают длинными тонкими кинжалами. Сразитесь с ними, как с одним противником.

Три головореза, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 7, Выносливость 17

Если вы ранены, перейдите на [**184**](#_184). Если вы одолели их, не потеряв ни одного очка Выносливости, идите на [**150**](#_150).

## 239

Вы проворно запрыгиваете на блестящую черную спину коня. Он отвезет вас в любое место на равнинах, куда пожелаете, а затем покинет вас, унесшись галопом в небо.

Отправиться в Яримуру [**280**](#_280)

Поехать в Город Руин [**266**](#_266)

К Ледяному озеру [**320**](#_320)

К бухте Тигре [**669**](#_669)

Отправиться в Рубиновую Цитадель [**535**](#_535)

Поехать к лагерю Беладая [**145**](#_145)

Спешиться и остаться на прежнем месте [**666**](#_666)

## 240

Хордет и его моряки отступают на *Морской кентавр*. Вы и ваш экипаж слишком устали, чтобы преследовать их, и корабль Хордета отплывает.

— Я до тебя еще доберусь, грязная свинья! — успевает крикнуть он на прощанье.

*Морской кентавр* исчезает за горизонтом, и вы можете продолжить свое путешествие. Перейдите на [**236**](#_236).

## 241

Отметьте кодовое слово *Drizzle*.

— Отлично, — пищит Лек.

Трау в углу шатра расплывается в огромной улыбке.

Беладай кладет руку вам на плечо и буравит вас своим стальным взглядом.

— Не подведи нас, и да хранит тебя Тирнаи, — шепчет он. — Каждую ночь под покровом темноты мы будем отправлять тысячу наших лучших воинов настолько близко к воротам, насколько они смогут приблизиться незамеченными. Как только ворота откроются, они ринутся в атаку.

Если у вас есть кодовое слово *Deep*, перейдите на [**709**](#_709). В ином случае вы покидаете лагерь. Перейдите на [**145**](#_145).

## 242

Генерал-протектор Марлок послал вас переговорить с главнокомандующим цитадели. Вы показываете стражникам свое удостоверение на полномочия от генерала, и их отношение меняется с пренебрежительно-презрительного на вежливо-внимательное. Вас провожают в цитадель.

Перейдите на [**295**.](#_295)

## 243

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**193**](#_193). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Под этим серым небом, сквозь пелену дождя вам едва удается различить яркий оранжевый огонек где-то вдалеке.

— Это маяк. Его зажигают, чтобы указать кораблям путь среди скалистых рифов бухты. Мы должны взять курс прямо на него, так нам удастся избежать опасных участков, капитан, — говорит старший помощник.

Вы рассматриваете карты этой акватории.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 12. Добавьте к результату броска одно очко, если у вас есть **навигационный журнал**.

Успех [**8**](#_8)

Неудача [**46**](#_46)

## 244

Вы приходите в себя, кашляя и отплевываясь. Вы вернулись к жизни в одном из чанов Аргона на вершине Небесной горы.

Имущество и деньги, которые были у вас при себе в момент смерти, потеряны. Сотрите их со своего Листа персонажа. Тем не менее, ваша Выносливость возвращается к первоначалньому значению. Не забудьте также стереть запись в окошке «Договор о воскрешении», так как вы использовали свой договор.

— Неприятности? — спрашивает Аргон, помогая вам выбраться из чана.

Перейдите на [**192**](#_192).

## 245

Вы невольно отступаете, когда они устремляются к вам со сверхъестественной скоростью, метя своими иссиня-черными когтями вам в горло. Затем они замирают.

— Я чую мед фей! — говорит один из них.

— Что ж, тогда он достанется мне, — произносит другой.

— Вот уж дудки! — парирует первый. — Сейчас моя очередь.

Вы ставите кувшин с **медом фей** на землю (вычеркните его с Листа персонажа). Трау глядят на кувшин, затем друг на друга. Их лица озаряют дикие ухмылки, и они все вместе набрасываются на вожделенный приз, образуя кучу-малу из теней.

Кажется, они напрочь о вас забыли. Куда вы отправитесь дальше?

На север в Яримуру [**280**](#_280)

На запад, по направлению к равнинам [**234**](#_234)

На юг [**145**](#_145)

В нору трау [**94**](#_94)

## 246

Смотреть вместе с кочевниками на то, как медленно умирает их жертва, — не самое приятное занятие. Однако вы понимаете, что, выразив свое отвращение, ужасно оскорбите их — а у вас нет ни малейшего желания присоединиться к несчастному пленнику, который корчится в агонии и судорожно ловит ртом воздух в ожидании неизбежного конца.

Воины угощают вас вяленым мясом из своих седельных вьюков, и вы запиваете его крепким кислым квасом. Восстановите одно очко Выносливости, если она была повреждена, и, если вы Странник, получите одно очко ОБАЯНИЯ за то, что познакомились с одним из странных обычаев кочевников.

Наконец, их жертва испускает дух. Кочевники издают одобрительное ворчание, запрыгивают в седла и уезжают.

Перейдите на [**52**](#_52).

## 247

Проходит несколько дней. Вам дают еду и пресную воду, но Грилб становится все более нервным, и вы начинаете беспокоиться за свою безопасность. Наконец, вам на выручку приезжает капитан Воркунг, советник короля Нергана из Сокары. После недолгой беседы с Грилбом он передает ему деньги.

— Бывай, приятель, — прощается с вами Грилб. — Заходи в любое время!

Двое его наемных громил разражаются ужасным смехом, а потом все трое уходят.

— Как жаль, что ты попал в такую переделку и стал жертвой этих отбросов, — говорит Воркунг, развязывая на вас веревки. — Но король Нерган никогда не оставит в беде своего Чемпиона, спасителя цитадели. И я тоже всегда готов прийти на помощь.

Капитан Воркунг дает вам **меч** и **кольчатые доспехи (Защита +2)**, чтобы помочь оправиться от потери имущества на первое время. Вы с ним выпиваете несколько кружек эля в местной таверне, а затем он возвращается в цитадель.

Вы же остаетесь в Яримуре. Перейдите на [**10**](#_10).

## 248

Синяя Каска падает замертво. Если хотите, можете взять его **кирку**.

Вы продолжаете свой путь по тоннелю. Через какое-то время вы попадаете в большой круглый зал, выложенный тесаным камнем и увешанный флагами. По краям зал окаймляют плоские каменные плиты. На них лежат воины в золотых доспехах, сжимающие в своих перчатках длинные, двуручные мечи. Они кажутся спящими.

Перейдите на [**75**.](#_75)

## 249

Вы останавливаетесь передохнуть. Через какое-то время вы видите старого дворецкого, Кевара, который набирает воду из деревенского колодца.

Когда вы подходите, чтобы расспросить его, он начинает испуганно пятиться от вас и восклицает: «Нет, нет, я не могу разговаривать с вами, это может стоить мне жизни!».

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 12.

Успех [**186**](#_186)

Неудача [**217**](#_217)

## 250

Вы приходите в себя в храме Низодеру, Богини Солнца, в Яримуре. Ваша Выносливость вернулась к первоначальному значению. Имущество и деньги, которые были у вас при себе в момент смерти, потеряны. Сотрите их со своего Листа персонажа. Не забудьте также стереть запись в окошке «Договор о воскрешении», так как вы использовали свой договор.

Верховная жрица, покрытая капельками пота из-за жара тысячи свечей, расставленных вокруг вас в специальном ритуальном узоре, произносит: «Низодеру решила осветить своим светом Страну Мертвых, чтобы мы смогли найти твою душу и вернуть ее.»

Закончив приготовления, переходите на [**89**.](#_89)

## 251

Когда вы подходите ближе к холму, какая-то фигура преграждает вам путь. Существо выглядит как человек, но его конечности причудливо скрючены, а пальцы рук заканчиваются длинными черными когтями. Его тело покрыто спутанным серым мехом, а из одежды на нем лишь украшенный орнаментом железный шлем, выполненный в форме птичьей головы, который полностью покрывает его голову. Из-под шлема мерцают две красные точки. Зверолюд запрокидывает голову и издает протяжный вой, а затем приближается к вам.

Если у вас есть **зверошлем**, и вы хотите надеть его, перейдите на [**219**](#_219_1). В ином случае идите на [**83**](#_83).

## 252

Купить что-либо на Шелковом рынке можно лишь в том случае, если у вас пришвартован корабль в Яримуре. Вы можете купить столько груза, сколько вмещает ваш корабль. Кроме того, на рынке можно продать груз. Все цены указаны за 1 единицу груза.

*Груз* *Купить* *Продать*

Меха 100 шардов 85 шардов

Зерно 270 шардов 250 шардов

Металл 600 шардов 560 шардов

Минералы 400 шардов 300 шардов

Специи 900 шардов 810 шардов

Ткани 325 шардов 275 шардов

Древесина 110 шардов 90 шардов

Впишите приобретенный груз в Корабельную декларацию.

Если у вас есть корабль и вы хотите отправиться в плавание, идите на [**201**](#_201).

Если нет, вы можете пойти в центр города. Перейдите на [**10**](#_10).

## 253

Капитан отмахивается от вас как от никчемного мусора. Пираты без лишних слов небрежно сбрасывают вас за борт. Корабль уплывает, оставив вас позади.

Каким-то чудом вам удается найти дрейфующий обломок древесины и ухватиться за него. Бросьте один кубик и добавьте к результату 1. Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**459**](#_459). Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**98**](#_98).

## 254

Вы попадаете в большую пещеру. Она выглядит безлюдной, но затем от стен отделяются несколько теней, и вскоре вас окружает целая толпа трау. Они жестоко смеются и хватают вас, а один из них дует вам в лицо какой-то пылью. Вы теряете сознание. Перейдите на [**607**](#_607).

## 255

Экипаж последует за вами только в том случае, если ваш Ранг 7 или выше. Если ваш Ранг недостаточно высок, вам придется плыть обратно на юг — перейдите на [**201**](#_201).

Если ваш Ранг 7 или выше, и вы по-прежнему хотите плыть в пещеру, вам нужно иметь книгу *В Подземный мир*. Если у вас нет этой книги, вам опять-таки придется развернуть корабль — перейдите на [**201**](#_201). Если у вас есть эта книга, откройте *В Подземный мир* **на параграфе 35**.

## 256

Стражи признают в вас лицо достаточного ранга по меркам иерархии Акацурай, чтобы пропустить во дворец.

Вас вызывают к лорду Кумоносу, дайме Клана Белых Копий. Его приемный зал отделан великолепно отполированным деревом.

Он отдает должное вашему титулу Хатамото в личной свите сегуна Акацурай. Хотя они с сегуном враждуют, дайме обходится с вами довольно почтительно. Кумоносу вручает вам запечатенное письмо и просит доставить его сегуну. Впишите **запечатанное письмо** в свой Лист персонажа. После этого аудиенция заканчивается, и вы покидаете зал, пятясь и непрестанно кланяясь.

Если у вас есть кодовое слово *Fog*, перейдите на [**690**](#_690). В ином случае вы покидаете дворец. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 257

Вода оказывается настолько холодной, что вы издаете стон, больше похожий на предсмертный хрип. Через мгновение вы чувствуете, как с речного дна вас хватают покрытые тиной и водорослями лапы, и в этот момент вам становится абсолютно понятно, что такое страх.

Чтобы переплыть реку в целости и сохранности, вам надо одолеть не только бурное течение, но и какую-то сверхъестественную нечисть, которая своими щупальцами пытается утянуть вас на дно. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА и МАГИИ, оба броска сложностью 14.

Оба броска успешны [**216**](#_216)

Один из бросков успешен [**413**](#_413)

Оба броска неудачны [**374**](#_374)

## 258

Вы не имеете ни малейшего понятия о том, что это за существа. Одно из них направляет на вас копье.

Атаковать [**520**](#_520)

Подождать и посмотреть, что будет дальше [**634**](#_634)

## 259

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**59**](#_59). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Бакан берет у вас руду и делает из нее **селеновый жезл** для вас. Сотрите **руду селена** с Листа персонажа и добавьте в него **селеновый жезл (МАГИЯ + 4)**. Вручив свой дар, Бакан тепло прощается с вами. Перейдите на [**10**](#_10).

## 260

Вы вспоминаете вечер, проведенный в клане Одноглазого Ворона на продуваемых всеми ветрами равнинах. Их бард рассказал вам легенду о старинном народном герое, который одолел огромного неуязвимого червя, непрерывно метя ему в сопло — единственную часть тела этого существа, которая чувствительна к боли.

Памятуя об этом, вы наносите целый ряд болезненных ударов в мягкое сопло червя, пока он не ретируется обратно в свою нору. Перейдите на [**429**](#_429).

## 261

Ваше плавание длится уже много дней, когда на горизонте к югу наконец появляется земля. Вы подплываете ближе, и один из членов экипажа узнает очертания береговой линии — перед вами Остров Друидов. Перейдите в книгу *Истерзанное войной королевство* **136**.

## 262

Своим оружием вы наносите демону сокрушительное поражение. Уже исчезая, демон роняет на землю круглый ком руды. Впишите **селеновую руду** в свой Лист персонажа. После уничтожения демона буря стихает. Перейдите на [**65**](#_65).

## 263

Поединок начинается. Издав странный крик, Красное Пламя вскидывает руки и начинает жестикулировать. К вашему изумлению, перед ним вырастает стена огня, которая со страшным ревом тут же устремляется к рыболюду. В этот же миг покрытый рыбьей чешуей рыболюд с перепонками на руках делает ответный выпад. Он открывает свою зубастую пасть и извергает из нее фонтанирующий поток воды, который образует водяную стену и приливной волной летит навстречу стене огня.

В момент столкновения двух стен пламя мгновенно гаснет, и вода с головой накрывает Красное Пламя. Его поднимает волной и бросает на стену арены, где он остается лежать без движения.

Появляются служители арены и быстро уносят поверженного волшебника, а судьи объявляют рыболюда с непроизносимым для человеческого горла именем победителем состязания.

Если рыболюд победит еще двух соперников, он выиграет титул Чемпиона арены. Если вы сделали ставку и победили, добавьте поставленную на кон сумму к своей общей сумме шардов. Если ваша ставка проиграла, вычеркните соответствующую сумму денег с Листа персонажа. Теперь перейдите на [**13**](#_13).

## 264

Вы вступаете в край высоких гор, чьи вершины напоминают мрачные образы из кошмарных снов. Небо над вашей аяголовой затянуто водоворотом белого тумана. Время от времени в тумане появляются просветы, открывающие взгляду кристально ясную, звездную черноту. В этой арктической глуши едва ли можно надеяться добыть себе пропитание. Нет здесь и деревьев, чтобы развести огонь.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 16.

Успех [**636**](#_636)

Неудача [**317**](#_317)

## 265

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**378**](#_378). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Внезапно раздается громкий всплеск, и, прежде чем вы успеваете как-либо среагировать, вас хватают появившиеся из песка длинные, насекообразные щупальца! Щупальца затягивают вас вниз, в логово гигантского морского паука. Этот монстр прячется в песке на небольшой глубине в ожидании ничего не подозревающей добычи, которая осмелится подойти слишком близко. Множество паучьих блестящих черных глаз на длинных жилистых стебельках глядят на вас с угрозой, а его жвалы щелкают в предвкушении знатного блюда — вас. Чтобы выбраться отсюда, вам придется с ним сразиться.

Морской паук, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 6, Выносливость 13. Если вы победили, переходите на [**330**](#_330). Если проиграли, переходите на [**7**](#_7).

## 266

Вы путешествуете по южным степям. На юге в небо вздымаются горы Хребта Харкуна. На севере простирается бескрайнее море травы. Вы подходите к заброшенным развалинам. Исполинские внешние стены указывают на то, что когда-то это был великий город.

Пойти на север [**118**](#_118)

Пойти на запад [**643**](#_643)

Пойти на запад [**668**](#_668)

Исследовать Город Руин [**54**](#_54)

Пойти на юг, в горы [**200**](#_200)

## 267

Став посвященным Наи, вы сможете платить меньше за благословения и другие услуги, предлагаемые храмом. Чтобы стать посвященным, нужно заплатить 50 шардов. Вы не можете стать посвященным Наи, если уже являетесь посвященным другого храма. Если вы хотите стать посвященным Наи, впишите его имя в поле «Бог» на Листе персонажа и не забудьте при этом вычеркнуть 50 шардов.

Закончив приготовления, перейдите на [**614**](#_614).

## 268

Договор о воскрешении стоит 200 шардов, если вы посвященный Низодеру, а в противном случае — 800 шардов. Это ваша лучшая страховка. Заключив договор о воскрешении, вы можете больше не боятся смерти — здесь, в храме, вас волшебным образом вернут к жизни.

Чтобы заключить договор о воскрешении, заплатите соответствующую сумму и напишите Храм Низодеру *Равнины завывающей тьмы* **250** в окошке «Договор о воскрешении» на Листе персонажа. Теперь, если вы погибнете в ходе путешествия, вы можете перейти на [**250**](#_250)в этой книге. Разрешается иметь только один договор о воскрешении единовременно. Если позднее вы заключите договор о воскрешении в другом храме, предыдущий договор будет аннулирован.

Закончив приготовления, перейдите на [**89**](#_89).

## 269

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 13. Добавьте к результату броска одно очко, если вы Менестрель.

Успех [**156**](#_156)

Неудача [**315**](#_315)

## 270

Шаманам удается быстро скрутить Цгано. Женщина начинает яростно кричать, и ее глаза теперь излучают сверхъестественную энергию.

— Не смотрите ей в глаза! —предупреждает старый шаман, но слишком поздно — один из них успевает взглянуть на нее. Она тут же высасывает из него душу, и он падает как подкошенный, уже не человек, а лишь иссохшая оболочка.

Совершив краткий ритуал, главный шаман пронзает сердце ведьмы серебряным копьем. Ее тело мгновенно начинает съеживаться, и из него в лунное небо поднимается столб зловонного черного дыма, а затем ведьма иссыхает с воплем отчаяния.

Добавьте 1 очко к своей НАБОЖНОСТИ навсегда за то, что помогли избавить мир от древнего зла.

Проведя ритуал, шаманы отрезают ведьме руки.

— Без рук Руцбан не сможет открыть врата подземного мира и вернуться в мир живых, — объясняют они.

Если хотите, вы можете взять с собой **руку ведьмы**.

Шаманы приводят все в порядок и спускаются с пирамиды. Перейдите на [**472**](#_472).

## 271

Горы на Краю Света закрывают собой весь горизонт, возвышаясь словно бойницы замка богов. Вы находите вырубленную в горе широкую мраморную лестницу, которая спиралью поднимается вверх — к вулкану, испускающему клубы черного дыма в небеса.

Подняться по лестнице [**14**](#_14)

Вернуться к пирамиде [**472**](#_472)

## 272

Вас пихают и заталкивают в середину круга, образованного кочевниками — мужчинами, женщинами и детьми, которые насмехаются и глумятся над вами. Вы с содроганием думаете о своей участи — степные кочевники известны своей жестокостью.

Какой-то здоровяк локтями прокладывает себе дорогу в центр круга. Его поросячьи глазки пристально вглядываются в вас из-под слоев жира. Этот взгляд пронизывает вас явным вызовом.

— Ах ты поеденный личинками, мерзкий, вонючий кусок лошадиного дерьма! — вопит он. — Я, Яготай Храбрый, убивал драконов! Я убивал самих демонов ада! Я уже достиг столько, сколько подобным тебе не совершить и за всю жизнь, никчемный человечишка!

Толпа разражается смехом и бурными аплодисментами. Затем они смолкают, все взгляды теперь направлены на вас. Очевидно, они ждут вашего ответа. Это соревнование хвастовства и оскорблений, древний обычай кочевников.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 15.

Успех [**393**](#_393)

Неудача [**64**](#_64)

## 273

Дорога привела вас в тупик. В мерцающем свете, который отражается от ледяных стен калейдоскопом синих вспышек, вы видите, что ваш путь преградила глыба льда. Вы пытаетесь ее расколоть, но она не поддается.

Позади вас раздается чей-то кашель.

Обернувшись, вы сталкиваетесь лицом к лицу с огромным, коренастым шахтером, полностью закутанным в синюю мантию с капюшоном. По крайней мере, вы думаете, что это шахтер — ноги у него босые и покрыты густыми темными волосами.

— Много же времени прошло с тех пор, как... — рычит существо гортанным голосом.

— С каких пор?

— Много, много времени. Давненько я не встречал человека. Я копал для них тоннели. Раскалывал лед! — Существо сдавленно смеется и покачивает тяжелой киркой в руках. — Им нравился старина Синяя Каска, о да. Да. Хороший работник, говорили они.

Попросить Синюю Каску разбить глыбу льда [**155**](#_155)

Подождать [**590**](#_590)

## 274

В Таинственном городе живет община магов. Сам город состоит из нескольких домов и магазинов, построенных вокруг храма Молхерна, и гигантского амфитеатра — Арены из Звездного Камня.

Пойти на арену [**53**](#_53)

Пойти на рынок [**111**](#_111)

Посетить храм Молхерна [**637**](#_637)

Пойти в таверну «Белый волшебник» [**455**](#_455)

Пойти к верховному магу [**403**](#_403)

Покинуть Таинственный город [**90**](#_90)

## 275

Вы осыпаете пылью себя и Лурока. Сотрите **пыль спокойствия** с вашего Листа персонажа. В тот же миг вас обоих накрывает чувство покоя и безмятежности.

— Давай выбираться отсюда, пока снова не потеряли контроль над собой, — говорит Лурок. Вы устремляетесь к выходу и исчезаете в ночи.

Перейдите на [**337**](#_337).

## 276

Вас продают жителю Акацурай, и вы начинаете работать на акацурайском военном корабле, принадлежащем сегуну Акацурай. К счастью для вас, капитан узнает вас. Вас немедленно освобождают, а капитан просто рассыпается в извинениях.

С вами обходятся по-королевски и провожают в его каюту, где вы можете восстановить Выносливость до первоначального значения. Кроме того, капитан дает вам **катану (СРАЖЕНИЕ +1)**, **юшман (Защита +4)** и 400 шардов. Вас высаживают на берег в Яримуре. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 277

Это музыка лошадиного бога, духа равнин, странствующего и дикого. Он ведет танцующую толпу мимо вас. В последний момент он оборачивается и приветствует вас легким кивком. Процессия удаляется, не переставая танцевать. Перейдите на [**224**](#_224).

## 278

Солце низко нависает над покрытым снегом обрывом, давая мало света и еще меньше тепла. Вы находитесь в краях Долгой Ночи. К северу отсюда возвышаются горы, отмечающие собой границу земного мира. Говорят, что за ними лежит море вечности.

Вы проходите вплотную к невысокому заснеженному холму. Вглубь холма уходит тоннель, глубокий и безжизненный, как глазница в черепе.

Исследовать тоннель [**405**](#_405)

Продолжить путь [**226**](#_226)

## 279

Если у вас есть кодовое слово *Drop*, сразу же переходите на [**311**](#_311). Если нет, читайте дальше.

В «Отрубленной руке» никто не хочет с вами разговаривать. Более того, их раздражает ваша назойливость. Вы понимаете, что вам лучше убраться отсюда, пока дело не приняло дурной оборот. Перейдите на [**182**](#_182).

## 280

Вы стоите у стен города Яримура, у Великих ворот Татсу, которые вырезаны в форме огромной драконьей головы.

Отправиться на виллу Хордета [**307**](#_307)

Исследовать Скалистый лес [**325**](#_325)

Войти в город [**10**](#_10)

Пойти на север [**398**](#_398)

Пойти на запад, по направлению к Великим степям  [**442**](#_442)

Пойти на юг, по направлению к Алмазным холмам [**426**](#_426)

## 281

Вы с трудом пробираетесь по ледяным просторам степей. На западе едва угадываются очертания мерцающей на горизонте реки, а на севере возвышается пирамида, разбивая своей вершиной плоский ландшафт. День подходит к концу, и сумерки уже готовы набросить свой покров. Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Дикие лошади идите на [**202**](#_202)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**666**](#_666)

Результат 7-12 Бегущие шаги перейдите на [**583**](#_583)

## 282

Сопротивление ваших людей оказывается в итоге сломлено, и они вынуждены сдаться. Вас разоружают и яростно избивают, а затем отводят к Авару Хордету. Он сидит у себя в каюте, обрабатывая ужасную рану на голове. Хордет мрачно взирает на вас, морщась, когда один из его подручных притрагивается к его ранам.

— Мерзкая куча вонючих отходов! — ревет он. — Я бы с радостью тебя прикончил, но у меня есть идея получше.

Вы слишком слабы, чтобы оказать хоть какое-нибудь сопротивление. Люди Хордета хватают вас, заковывают в наручники и бросают в трюм. Вы едва можете поверить своему невезению — из всех моряков в бескрайних морях натолкнуться именно на него!

Авар Хордет забирает все деньги и имущество, которые были у вас при себе. Сотрите их со своего Листа персонажа. Он также забирает ваш корабль — вычеркните и его тоже.

— Это компенсация за то, что ты сделал со мной, приятель! — говорит Хордет.

Затем вас отвозят в Яримуру и продают в небольшой морской флот города. Отныне вы становитесь галерным рабом, обреченным грести под постоянными ударами плети. Перейдите на [**222**](#_222).

## 283

Вы вспоминаете, чему вас учили о Красных шапках. Они обитают в старых развалинах, где когда-то проходили бои. Чем больше крови было пролито в битве, тем счастливее Красные шапки. Они обожают убивать, чтобы окрашивать свежей кровью жертв свои шапки.

Единственный способ изгнать их (что практически равнозначно их уничтожению) — прочитать священные тексты богов. Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 13, чтобы вспомнить соответствующий текст.

Успех [**507**](#_507)

Неудача [**432**](#_432)

## 284

На этот раз голем не дает вам три варианта ответа. Остается лишь надеяться, что вам повезет угадать пароль. Бросьте четыре кубика — или три, если вы являетесь посвященным Трех Фортун.

Результат 3-5 идите на [**425**](#_425)

Результат 6+ идите на [**351**](#_351)

## 285

Ваш труп с перерезанным горлом выбрасывают в воды гавани — вы всего лишь очередная жертва. Вы мертвы. Сотрите все имущество и деньги с Листа персонажа.

Если у вас есть договор о воскрешении, то отправляйтесь на параграф, номер которого отмечен в вашем Листе персонажа. Если у вас нет договора о воскрешении, то на этом ваше приключение заканчивается. Удалите все отметки и кодовые слова в ваших книгах серии *Земли сказаний* и начните сначала (с параграфа **1** в любой книге серии), выбрав себе нового персонажа.

## 286

Как только вы вступаете в круг камней, вы испытываете ощущение собственной нечистоты. Вы осквернили храм древних и неведомых вам богов. Потеряйте все свои благословения, если они у вас были.

Если у вас есть кодовое слово *Draw*, перейдите на [**572**](#_572). Если нет, вам здесь делать нечего. Перейдите на [**224**](#_224).

## 287

Старший помощник капитана узнает вас, но вы понятия не имеете, кто это. Он поражен тем, что вы его не знаете.

— Неужели ты не узнаешь старину Кларни Дьюкса, — расстроеено хнычет он. — Ты спас мне жизнь, когда мы потерялись в Пустыне Костей. Неужели ты не помнишь этого?

Вы ничего не помните. Должно быть, это произошло в тот период вашей жизни, о котором у вас не сохранилось никаких воспоминаний. В любом случае, вы притворяетесь, что вспомнили его, и старший помощник убеждает капитана сохранить вам жизнь.

Они высаживают вас на берег в своем следующем порту захода. Бросьте один кубик (если у вас нет соответствующей книги серии, повторите бросок).

Результат 1 или 2 Яримура перейдите на [**10**](#_10)

Результат 3 или 4 Желтый Порт *Истерзанное войной королевство* **10**

Результат 5 или 6 Чамбара *Лорды восходящего солнца* **79**

## 288

Ваш корабль, экипаж и груз гибнут в темной пучине моря. Сотрите их со своего Листа персонажа. Теперь вам надо думать только о том, как спастись самому. Бросьте два кубика. Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на [**7**](#_7). Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, вам удается ухватиться за обломок судна и доплыть до берега. Потеряте количество очков Выносливости, равное броску одного кубика, и, если вы все еще живы, перейдите на [**67**.](#_67)

## 289

Вы уже нанесли на карту эти тоннели, проходящие сквозь Хребет Харкуна. Пещеры по обеим сторонам гор отмечают вход в систему тоннелей и выход из нее.

Пойти на север [**558**](#_558)

Отправиться на юг *Истерзанное войной королевство* **3**

## 290

Как только вы проходите сквозь арку, с портала обрушивается огромная каменная глыба и отрезает обратный путь. Вы оказались заперты в круглом зале. Его гладкие стены поднимаются ввысь, до самой вершины пирамиды. Оттуда через маленькое отверстие вниз проникают тонкие лучи света. Пол кишит большими жуками-рогачами, и вся эта тускло освещенная, пыльная комната наполнена противным клацаньем их жвал, которые двигаются вперед-назад. Вы оглядываетесь по сторонам, но не находите выход.

Вы уже подумываете, что здесь вас ждет голодная смерть, как вдруг стены начинают мерцать, и вас окутывает мягким, грязно-желтым сиянием. Ваша одежда начинает расти. Или, быть может, это вы становитесь меньше? И действительно, вы стремительно уменьшаетесь в размерах, а ваша одежда и имущество падают вокруг вас. Через несколько мгновений вы уже ростом с палец.

Перейдите на [**586**](#_586).

## 291

Став посвященным Тамбу, вы сможете платить меньше за благословения и другие услуги, предлагаемые храмом. Чтобы стать посвященным, нужно заплатить 60 шардов. Вы не можете стать посвященным Тамбу, если уже являетесь посвященным другого храма.

Если вы хотите стать посвященным Тамбу, впишите его имя в поле «Бог» на Листе персонажа, и не забудьте при этом вычеркнуть 60 шардов.

Закончив приготовления, вернитесь на [**33**](#_33).

## 292

Из тени навстречу вам выходит высокая женщина, закутанная в шелк. Она похожа на ангела, если не считать того, что крылья у нее черные.

— Тебе было сказано никогда не возвращаться, — говорит она мягким, приятно мелодичным голосом.

— Только если я не захочу остаться среди мертвых. Она кивает.

— Это так.

Повернуть назад и уйти [**15**](#_15)

Пойти с Ангелом смерти [**534**](#_534)

## 293

До вас слишком поздно доходит, что стоящая перед вами фигура — это не единственная угроза. Чья-то рука обхватывает вас сзади за шею, и вы чувствуете резкий укол кинжалом в плечо. Потеряйте 1 очко Выносливости и, если вы все еще живы, перейдите на [**184**.](#_184)

## 294

— Этот вполне подойдет, — произносит одна из темных фигур, и все они тянутся к вам своими угольно-черными лапами.

За вашей спиной из земли выскакивают все новые трау — вас хватают, связывают и утаскивают под землю прежде, чем вы успеваете сказать «Разрази меня Элнир!».

Если ваш Ранг 8 или выше, перейдите в книгу *В Подземный мир* **50**. Если ваш Ранг меньше 8 или у вас нет книги *В* *Подземный мир*, перейдите на [**607**.](#_607)

## 295

Цитадель представляет собой обширный комплекс коридоров и дверей. Это укрепление продумано настолько тщательно и искусно, что захватывает дух. В основание гор вбиты гигантские цистерны, запасов воды в которых хватит на год или даже больше. Кроме того, внутри цитадели находится большое открытое поле, отведенное под выращивание сельскохозяйственных культур. Между башнями натянуты огромные сети для защиты цитадели от воздушных атак маннекинов. Гарнизон, Рыцари Северного щита, состоит из лучших воинов Сокары.

По слухам, к северу от цитадели расположилась лагерем огромная армия под руководством генерала Беладая. Армия Северного Альянса состоит из воинов Орды Тысячи Ветров, маннекинов, трау и сокарских отрядов, по-прежнему преданных королю Нергану, который был правителем Сокары до того, как Грив Марлок захватил власть и установил новый порядок.

Главнокомандующего крепостью зовут Орин Телана, он был недавно назначен на эту должность Гривом Марлоком.

Если у вас есть кодовое слово *Drizzle*, перейдите на [**670**](#_670). Если у вас нет этого кодового слова, но есть кодовое слово *Assist*, перейдите на [**72**.](#_72) Если у вас нет ни одного их этих кодовых слов, идите на [**152**](#_152).

## 296

Вы подплываете вплотную к завернутому в туманный саван Таинственному острову.

На запад к Бухте Несчастья [**310**](#_310)

На юго-запад вдоль побережья Нереха [**50**](#_50)

Заплыть в окружающий Таинственный остров туман [**93**](#_93)

На восток к Бескрайнему океану [**587**](#_587)

## 297

После долгих дней плавания ваш впередсмотрящий наконец замечает впереди сушу. Вы подплываете к небольшому архипелагу.

— Думаю, это Острова Челюсти, кэп, — говорит старпом, сверившись с картами. Вы находите подходящую бухту у одного из островов и бросаете якорь.

Перейдите в книгу *Лорды восходящего солнца* **650**

## 298

Если у вас есть кодовое слово *Dawn*, сразу же переходите на [**610**](#_610). Если нет, читайте дальше.

Королевская гробница представляет собой большой мраморный мавзолей. По бокам от входа стоят длинные каннелированные колонны. Внутри вы видите множество надгробных плит, вделанных в стены. Надгробия запечатаны тяжелыми каменными блоками, на которых выгравированы имена и деяния похороненных под ними людей. Без команды помощников вам не сдвинуть ни одну из этих надгробных плит.

Внезапно вас настораживает звук какого-то скольжения. Из дальнего конца гробницы в вашу сторону извивается своими кольцами существо, напоминающее по форме змею. У него голова и торс человека, но туловище гигантской змеи. С лица, закрытого капюшоном, словно у кобры, на вас пристально смотрят черные жемчужины глаз. С клыкастой пасти существа на пол с шипением капает яд.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 14.

Успех [**469**](#_469)

Неудача [**566**](#_566)

## 299

Если вы являетесь посвященным Юнтоку, его благословение будет стоить всего 10 шардов. В ином случае вы должны заплатить за него 25 шардов. Вычеркните соответствующую сумму денег с Листа персонажа и впишите ОБАЯНИЕ в окошко «Благословения». Это благословение позволяет повторить проверку ОБАЯНИЯ в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение ОБАЯНИЯ единовременно. Использовав это благословение, вы можете вернуться в любой храм Юнтоку и купить новое. Перейдите на [**58**](#_58).

## 300

Вы карабкаетесь по горам и, наконец, добираетесь до Небесной горы, которая вдвое выше соседних вершин. По одному из горных хребтов вы подходите к ее могучим склонам. Перейдите на [**682**](#_682).

## 301

Черное пятно увеличивается в размерах, и вскоре становится понятно, что это огромная птица, которая молнией обрушивается на ваш корабль. Она величиной с дом, с когтями и клювом, как у орла. Размах ее крыльев длиной с ваш корабль, а перья белые, как снег. Это Рух, птица с орлиными когтями и клювом. Она пикирует вниз, намереваясь утащить вас с палубы.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 15.

Успех [**381**](#_381)

Неудача [**410**](#_410)

## 302

Так как вы уже бывали здесь раньше, вам известно, что руины на вершине горы — всего лишь морок. Маги Таинственного города узнают вас и рассеивают маскировку. Стражи у ворот — заколдованные волшебные грифоны с золотыми перьями и глазами из оникса — приветствуют вас и пропускают в Таинственный город. Перейдите на [**274**](#_274).

## 303

Вы брызгаете солью на ледяную глыбу, и лед тает, образуя в ней достаточно большую дыру, через которую вы можете проползти. Стоит вам только перебраться на ту сторону, как отверстие снова затягивается льдом. Вычеркните **волшебную соль** с Листа персонажа.

Вы продолжаете свой путь по тоннелю. Через какое-то время вы попадаете в большой круглый зал, выложенный тесаным камнем и увешанный флагами. По краям зал окаймляют плоские каменные плиты. На них лежат воины в золотых доспехах, сжимающие в своих перчатках длинные, двуручные мечи. Они кажутся спящими.

Перейдите на [**75**](#_75).

## 304

Своим последним ударом вы отрубаете Кашуфу голову, которая окровавленной юлой слетает с его плеч. Его обезглавленное тело падает на землю. Но затем, к вашему ужасу, голова и туловище устремляются друг к другу, а раны затягиваются. Кашуф вновь встает перед вами, целый и невредимый. Он разражается смехом.

— Ладно, признаю, ты неплохой боец, но меня ведь недаром прозвали Кашуф Бессмертный!

После еще нескольких поединков, которые заканчиваются тем же, вы начинаете уставать. Кажется, его невозможно победить, и вам не остается ничего иного, как попробовать спастись бегством. Бросьте один кубик, и потеряйте соответствующее количество очков Выносливости, так как Кашуф успел задеть вас своим топором напоследок.

Если вы все еще живы, вы сбегаете вниз по холму, слыша за спиной его крик: «Прощай, трус! Заглядывай в гости!»

Перейдите на [**249**.](#_249)

## 305

Ваш экипаж наотрез отказывается плыть к Бескрайнему океану.

— Там нет никакой суши, а воды населены Демонами глубин. Если мы заплывем слишком далеко, мы упадем с края мира! — говорит старший помощник.

Вам не остается ничего иного, как изменить курс.

Перейдите на [**471**](#_471)и сделайте другой выбор.

## 306

Вы чувствуете магию в воздухе. Затем вы замечаете, что на траве вокруг шатра начертан круг из черного порошка — огненной пыли. При контакте с кожей она начинает сиять не хуже солнца. Коснись она вас, и стражники немедленно бы вас заметили.

Избегая ловушки, вы прорезаете отверстие в задней стенке шатра и проскальзываете внутрь. Беладай глубоко спит, и вам не сотавляет никакого труда погрузить его в вечный сон.

Когда вы вылезаете из шатра тем же способом, которым пробрались в него, кто-то заходит внутрь через главный вход. Через несколько секунд поднимается тревога — охота на убийцу началась! Однако новости о гибели Беладая распространяются по лагерю со скоростью лесного пожара, производя на моральный дух армии разрушительный эффект. Удастся вам спастись или нет, но с Северным Альянсом уже точно покончено.

Если у вас есть кодовое слово *Dim*, сразу же переходите на [**461**](#_461). Если нет, бросьте два кубика. Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**615**](#_615). Если результат броска выше вашего Ранга, перейдите на [**47**](#_47).

## 307

Если у вас есть кодовое слово *Dead*, сразу же переходите на [**565**](#_565). Если у вас нет этого кодового слова, но есть кодовое слово *Divest*, перейдите на [**589**](#_589). Если у вас нет ни одного их этих кодовых слов, идите на [**543**](#_543).

## 308

Цитадель Велис-Корин, или, как ее еще называют, Северный Щит, полностью преграждает Орлиную тропу, которая является единственной дорогой через горы Хребта Харкуна. С этой стороны массивная стена блокирует проход от края до края. Главный вход посередине укрепления представляет собой огромные стальные двери, известные как Великие ворота. Над стеной возвышается множество башен, украшенных развевающимися на ветру флагами и вымпелами. С этой стороны белоснежная, сияющая на солнце цитадель выглядит абсолютно неприступной для лобовой атаки. Из крепости по направлению к вам выезжает патруль рыцарей Северного щита.

Уйти и отправиться на север, по направлению к равнинам [**145**](#_145)

Дождаться патруля стражников [**132**](#_132)

## 309

Вы попадаете в длинный, темный и мрачный зал. Факелы на стенах отбрасывают дрожащий красноватый свет.

В дальнем конце зала за массивным дубовым столом сидят пятеро в капюшонах. Тот, что посередине, сбрасывает капюшон, под которым оказывается глянцево-черная безликая маска.

— Добро пожаловать, — произносит он с сильным акцентом, — в Братство Ночи. Он объясняет, что Братству нужны новые члены, и вы, возможно, достойны вступить в него.

Обратиться с просьбой о приеме в члены Братства [**616**](#_616)

Уйти [**633**](#_633)

## 310

Вы плывете в сторону Бухты Несчастья. Начинается сильный ливень, небо затягивает тучами, и видимость резко падает.

— Это опасные воды, капитан, — говорит старший помощник. — Поговаривают, что рифы и скалы в этой бухте дрейфуют и меняют местоположение, поэтому ни на одну карту здесь нельзя положиться.

Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Шторм [**645**](#_645)

Результат 6-9 Путешествие пока без происшествий [**533**](#_533)

Результат 10-12 Огонь вдалеке [**243**](#_243)

## 311

Прийти сюда было ошибкой. Несколько завсегдатаев признают в вас человека, выдавшего Лурока Банса Авару Хордету. Вы поворачиваетесь, собираясь уйти, но три головореза преграждают вам путь к выходу. В тот же миг на вас набрасываются сразу несколько друзей Лурока. Сразитесь с ними, как если бы перед вами был один противник.

Три головореза, СРАЖЕНИЕ 10, Защита 7, Выносливость 19. Если вы победили, переходите на [**430**](#_430). Если проиграли, переходите на [**169**](#_169).

## 312

Вы замечаете, что следы, которые он оставляет в грязи, выглядят как-то странно. Это не отпечатки лошадиных копыт, а следы келпи, изменяющего облик водного духа, который известен тем, что заманивает путников в речные глубины.

Атаковать его [**555**](#_555)

Продолжить путь [**676**](#_676)

## 313

Голем неохотно пропускает вас. Внутри крепости вы находите **меч (СРАЖЕНИЕ + 5)**. Внесите его в список своего снаряжения, а затем сразу же возвращайтесь на корабль, перейдя на [**191**](#_191).

## 314

Ваш корабль, экипаж и груз гибнут в темной пучине моря. Сотрите их со своего Листа персонажа. Теперь вам надо думать только о том, как спастись самому. Бросьте два кубика. Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на [**7**.](#_7) Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, вам удается ухватиться за обломок судна и доплыть до берега. Потеряйте количество очков Выносливости, равное броску одного кубика, и, если вы все еще живы, перейдите на [**524**](#_524).

## 315

Ваш надтреснутый и немелодичный голос приводит гончую лишь в еще большую ярость. Перейдите на [**62**.](#_62)

## 316

Вы плывете много дней, когда, наконец, у вас получается совместить узор звезд со своими морскими картами. Похоже, вас отнесло слишком далеко на юг, за Остров Друидов и в Фиолетовый океан. Перейдите в книгу *По Кровавому морю* **55**.

## 317

Вот уже много дней вы бредете вперед, изнемогая от голода и полуослепнув от блеска солнечных лучей, которые отражаются от ледяной поверхности. Вы до смерти устали, но здесь слишком холодно, чтобы позволить себе больше нескольких минут сна. При каждом шаге вы по колено проваливаетесь в снег. Кроме того, нужно постоянно опасаться схода лавины — они не редкость в этих краях. Зря вы отважились на путешествие по этим безжалостным пустошам.

Потеряйте 1-6 очков Выносливости (бросок одного кубика) и, если вы все еще живы, сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 18.

Успех [**636**](#_636)

Неудача [**452**](#_452)

## 318

Если у вас есть кодовое слово *Dead*, сразу же переходите на [**98**](#_98). Если нет, читайте дальше.

Вы продолжаете цепляться за жизнь — лишь ваша упорная стойкость не позволяет вам сдаться.

К счастью, вас подбирает проходящий мимо торговый корабль.

Капитан, некий Авар Хордет из города Стихотворцы, что в Голнире, готов с радостью подбросить вас до Яримуры, своего следующего порта захода.

Если у вас есть кодовое слово *Divest*, сразу же переходите на [**51**](#_51). Если нет, читайте дальше.

После не отмеченного никакими происшествиями рейса вы сходите на берег в гавани Яримуры. Перейдите на [**10**](#_10).

## 319

Вы откупориваете фиал и подносите его к носу шамана. В тот же миг он распахивает свои красные воспаленные глаза и смотрит на вас.

— Иди за мертвыми духами, — гортанно ворчит он. — Найди глубокие тоннели подо льдом. Не забудь укутаться потеплее, иначе кровь застынет у тебя в жилах, и мраморной дорогой отправишься ты в последний путь. Усмири стража иноземного властелина песней барда, звучащей из глубины веков.

Возможно, разбудить шамана, в конечном итоге, было бесполезной затеей. Кажется, он несет полную чушь. Вдобавок, **волшебная соль** растворилась в холодном ночном воздухе — вычеркните ее со своего Листа персонажа.

Вы возвращаетесь в лагерь, чтобы найти теплое местечко у костра и немного поспать. Перейдите на [**394**.](#_394)

## 320

Если у вас есть кодовое слово *Diamond*, перейдите на [**687**](#_687). Если нет, читайте дальше. Вы подходите к скованному льдом берегу Ледяного озера.

Озеро полностью покрыто льдом, от которого исходит странное сияние. С севера в озеро впадают три ленивые, наполовину замерзшие реки. На южном берегу виднеется небольшое скопление сооружений, от которых в чистое, морозное небо поднимаются спирали дыма, — это ледяная шахта.

Посетить ледяную шахту [**373**](#_373)

Пойти на север, к речной долине [**91**](#_91)

Отправиться в горы *Двор сокрытых лиц* **35**

## 321

Ночь проходит мирно, пусть и не совсем комфортно. Перейдите на [**144**](#_144).

## 322

Он без сознания падает в сточную канаву. После малоприятного процесса обыска его тела вы находите, согласно результату броска одного кубика:

Результат 1 или 2 **Лампу**

Результат 3 или 4 **5 шардов**

Результат 5 или 6 **Веревку**

Закочив обыскивать тело, перейдите на [**182**](#_182).

## 323

Матросы удивлены увидеть вас снова.

— Мы думали, что вы уже не вернетесь живым, капитан! — признается старший помощник.

Вы ведете корабль обратно сквозь окутывающий остров туман, держа курс в открытое море. Перейдите на [**296**](#_296).

## 324

Вы понимаете, что перед вами старинный храм, священная обитель богов не менее древних, чем сами горы. Вступая в круг, вы произносите соответствующую мантру. У вас получается сделать это так хорошо, что вам дается Благословение. Впишите СРАЖЕНИЕ в окошко «Благословения» на своем Листе персонажа. Это благословение позволяет повторить проверку СРАЖЕНИЯ в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение СРАЖЕНИЯ единовременно.

Если у вас есть кодовое слово *Draw*, перейдите на [**572**](#_572). Если нет, вы покидаете круг камней и продолжаете путь. Перейдите на [**224**.](#_224)

## 325

Скалистый лес представляет собой приятный зеленый массив. В деревьях поют птицы, воздух свежий и бодрящий.

На поляне посреди леса вы находите хижину. Живущая в ней пожилая женщина из племени кочевников предлагает погадать вам на какой-нибудь определенный вопрос за 10 шардов.

Спросить о Верховном Короле [**635**](#_635)

Спросить о Рубиновой Цитадели [**55**](#_55)

Спросить о Городе Руин [**353**](#_353)

Выйти из леса [**280**](#_280)

## 326

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**213**](#_213). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы видите тщедушного старика, сидящего на краю грунтовой дороги, по которой пролегает ваш путь. Его глаза почти слепы, а руки дрожат в лихорадке. Когда вы подходите ближе, он выдвигает вперед свою корзину в надежде продать вам свой товар. Весь его ассортимент ограничивается одним древним свитком, на котором выгравированы золотые буквы и странные иероглифы. Он просит за него 5 шардов.

Купить свиток [**31**](#_31)

Пройти мимо [**144**](#_144)

## 327

Вы больше не слышите голоса. Наконец, шторм стихает, оставляя вас насвозь промокшим и наполовину окоченевшим. Потеряйте одно очко Выносливости.

Прежде чем разбить лагерь на ночлег, вам нужно поохотиться, чтобы добыть еду. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. В случае успеха вы подстреливаете на ужин маленькую нелетающую птицу. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

Если вы все еще живы, переходите на [**65**](#_65).

## 328

На другой стороне моста вас поджидает закованный в доспехи рыцарь верхом на огромном черном льве. Увидев вас, он опускает забрало и берет копье наизготовку.

— Готовься к турниру, — раздается голос из металлического шлема.

— Но у меня нет коня, — протестуете вы.

— Не повезло тебе, — признает рыцарь. — Надо было лучше подготовиться.

Он несется на вас по мосту с копьем наперевес. Если у вас есть **веревка**, перейдите на [**538**](#_538). В ином случае идите на [**446**](#_446).

## 329

Получите кодовое слово *Dragon*.

Розовый воздух наполняется вашей чистой, свободной мелодией. Она полностью совпадает с гармоническим резонансом гигантского рубина, и он начинает угрожающе вибрировать. Человек в черном начинает паниковать. Рука с посохом дрогнула, и мимо вас пролетает вспышка ледяной черноты.

— Нет, нет! — кричит он, но уже слишком поздно.

Вся цитадель вздрагивает и начинает дрожать, и вот уже первый кусок прозрачной скалы падает на пол, а за ним водопадом осыпаются другие. В считаные секунды эта лавина погребает под собой мужчину в черном.

Вы замечаете, что глыба, которая служила тюрьмой татуированному пленнику, раскололась, освободив его. Он совершает причудливые пассы руками, и его тут же окутывает облако сверкающей синей энергии, которое служит ему защитой от падающих осколков рубина.

Вы, тем не менее, не можете похвастаться такой защитой. Бросьте один кубик и добавьте 2. Если результат броска меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**441**](#_441). Если результат броска выше вашего Ранга, перейдите на [**679**](#_679).

## 330

Морской паук падает замертво, окрасив воду зловонным черным гноем.

Его логово представляет собой пещеру, вода в которой доходит вам до пояса. При высоком приливе она затапливается полностью. Вы находите скелет какого-то несчастного моряка, послужившего пауку последним ужином. В его дорожной сумке вы обнаруживаете **золотой компас (СЛЕДОПЫТСТВО + 2)**. Запишите его в свой Лист персонажа.

Вы выбираетесь из пещеры на поверхность, где вас уже ищет ваш экипаж.

— Мы уж и не чаяли вас увидеть, кэп, — говорит один из них.

Вы возвращаетесь на корабль и, дождавшись приливной волны, продолжаете плавание. Перейдите на [**471**](#_471).

## 331

Трау тянутся к вам своими угольно-черными лапами, намереваясь схватить вас и утянуть с собой под землю. Но они на дух не переносят набожность и благочестие. Вы слишком праведны для них, и они отступают, осыпая вас проклятиями.

— А-а-ах, от этого человека несет церковным ладаном — ворчит один из них.

Они поспешно исчезают в дыре, и каменная плита, звонко грохотнув, плотно закрывается за ними.

Куда вы отправитесь дальше?

На север в Яримуру [**280**](#_280)

На запад, по направлению к равнинам [**234**](#_234)

На юг [**145**](#_145)

## 332

Вы находите 15 шардов и **компас (СЛЕДОПЫТСТВО + 1)**. К сожалению, обыскивая кочевника, вы заразились той болезнью, от которой он умер. Вы покрываетесь отвратительными красными пятнами. Отметьте на Листе персонажа, что вы больны (болезнь — красная лихорадка), и потеряйте одно очко ОБАЯНИЯ и СРАЖЕНИЯ до тех пор, пока не найдете лекарство. Когда найдете лекарство, сможете восстановить потерянные очки. Перейдите на [**698**.](#_698)

## 333

Вы ведете свой корабль на север, оставляя к западу от себя Горы на Краю Света — исполинские вершины, величественно тянущиеся к облакам. На севере море бьется об огромные скалы, пронзающие небеса. Сильное течение угрожает затянуть ваш корабль в гигантскую пещеру у подножия скал. Море яростно бурлит у входа в пещеру, взметая ввысь невероятные волны.

По обеим сторонам от входа в пещеру стоят две статуи по пояс в воде. Это два каменных воина исполинских размеров, потрепанные бурями и испещренные трещинами, — они стоят здесь вот уже сотни, если не тысячи, лет. Их лица настороженно вглядываются вперед, будто бы наблюдая за далекими событиями, происходящими где-то на юге.

— Безмолвные Стражи, — благоговейно шепчет один из членов команды.

— Так точно, — отзывается другой, — Стражи на Краю Света. Лучше нам повернуть назад, капитан.

— Поговаривают, что эта пещера — ничто иное, как пасть Харкуна, древнейшего бога, из чьих костей был создан мир, и что она ведет в Страну ниже мира! Капитан, прошу, давайте развернем корабль! — взывает к вам старший помощник.

Развернуть корабль [**201**](#_100)

Упросить экипаж плыть в пещеру [**255**](#_255)

## 334

Став посвященным Амануши, вы сможете платить меньше за благословения и другие услуги, предлагаемые храмом. Чтобы стать посвященным, нужно заплатить 50 шардов. Вы не можете стать посвященным Амануши, если уже являетесь посвященным другого храма. Если вы хотите стать посвященным Амануши, впишите его имя в поле «Бог» на Листе персонажа, и не забудьте при этом вычеркнуть 50 шардов. Закончив приготовления, перейдите на [**194**.](#_194)

## 335

Вы уже встречали на своем пути корабль-призрак и знаете, что это всего лишь иллюзия, предназначенная отпугивать от Таинственного острова доверчивых моряков. Вы пропылваете прямо сквозь этот морок, и пиратский корабль тает в воздухе — колдовство рассеивается. Перейдите на [**296**.](#_296)

## 336

Вы проплываете Бухту Тигре. Вокруг жуткий холод, а из воды тут и там вздымаются ледяные глыбы. Бросьте два кубика.

Результат 2-4 Шторм перейдите на [**512**](#_512)

Результат 5-8 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**438**](#_438)

Результат 9-12 Черное пятно в небе перейдите на [**301**](#_301)

## 337

Отметьте кодовое слово *Divest*.

Вы с Луроком благополучно добираетесь до Яримуры, где он прощается с вами.

— Это войдет в историю как одна из величайших краж всех времен! — говорит он хвастливо. — Надеюсь, мы с тобой когда-нибудь еще поработаем.

Если вы забрали из сокровищницы **шкатулку с драгоценностями**, вы узнаете, что ее содержимое стоит 850

шардов. Добавьте эти деньги к вашей общей сумме и вычеркните шкатулку с Листа персонажа. Это приключение многому вас научило — добавьте одно очко к своему значению ВОРОВСТВА навсегда, а затем перейдите на [**10**](#_10).

## 338

От последнего удара Хордета вы кувырком отлетаете назад, и в суматохе сражения разделяетесь со своим противником. Вы падаете, но один из ваших товарищей в последний момент успевает перевязать ваши раны, и вы приходите в себя с одним очком Выносливости. Тем не менее, обеим сторонам очевидно, что вы проиграли поединок с Хордетом, и это плохо сказывается на боевом духе вашей команды.

Главная битва, между тем, еще продолжается. Бросьте три кубика, если вы Воин, и два кубика, если у вас иной род занятий. Добавьте к результату броска значение вашего Ранга. Далее, вычтете из общего результата 2, если ваш экипаж плохого качества. Если ваш экипаж хорошего качества, добавьте 2. Если ваш экипаж отличного качества, добавьте 3.

Результат 0-15 Вы терпите поражение идите на [**282**](#_282)

Результат 16-18 Вы отбиваете нападение идите на [**240**](#_240)

Результат 19+ Полная победа идите на [**149**](#_149)

## 339

Отчаявшиеся моряки игнорируют ваши слабые попытки приободрить их.

— Просто уходи, — бормочет один из них.

Вы пожимаете плечами и покидаете их. Перейдите на [**669**](#_669).

## 340

Если у вас есть кодовое слово *Dragon* или *Edifice*, перейдите на [**499**](#_499)сразу же. В ином случае идите на [**584**](#_584).

## 341

Через какое-то время корабль выходит из тумана на солнечный свет. Вы с удивлением обнаруживаете, что проплыли по большому кругу и вернулись на то место, с которого начали. Идите на [**296**](#_296)и сделайте выбор еще раз (если хотите, можете снова попытаться плыть к острову).

## 342

Отметьте, что корабль пришвартован в Бухте Тигре. Побережье здесь суровое и скалистое. Единственная растительность вдоль берега — морозоустойчивая осока.

Выйти в море [**336**](#_336)

Оставить корабль в бухте и отправиться вглубь территории [**669**](#_669)

## 343

Вы вспоминаете о мужчине, которого пытали кочевники и который рассказал вам перед смертью об этих огромных металлических воротах. Он вроде бы говорил о каком-то ритуале? Ах да! Вы кладете руку на сердце, кланяетесь три раза и ждете, что будет дальше. Вокруг полная тишина — лишь ветер завывает на равнинах. Вы уже собираетесь развернуться и пойти прочь, как вдруг ворота начинают медленно открываться.

Войти [**513**](#_513)

Уйти прочь [**15**](#_15)

Пойти в горы [**221**](#_221)

## 344

При одном лишь упоминании этого имени шаман вскакивает на свои тощие ноги как испуганный палочник и молниеносно прячется в шатре. Вы пытаетесь уговорами выманить его оттуда, но он лишь выглядывает из-за откидного полога и велит вам убираться, пока не стукнул вас топором.

Расстраивать бедного старика еще больше нет смысла, и вы возвращаетесь в лагерь, чтобы узнать у кочевников, где вам можно расположиться на ночлег. Перейдите на [**394**](#_394).

## 345

### Он может рассказать вам о следующих вещах:

### Путешествиях по степям [671](#_671)

### О Рубиновой Цитадели [433](#_433)

### О Городе Руин [649](#_649)

### О Храме Четырех Ветров [612](#_612)

## 346

Речную долину отныне больше не покрывает завеса ледяного тумана. После того, как Ледяное озеро растаяло, реки текут быстрее, хотя на воде по-прежнему можно заметить массивные льдины.

Пойти на запад к Бухте Тигре [**669**](#_669)

Пойти на северо-восток, по направлению к пирамиде [**472**](#_472)

Пойти на юг, к Ледяному озеру [**320**](#_320)

Пойти на восток [**281**](#_281)

Отправиться на юго-восток [**29**](#_29)

## 347

Вы наклоняетесь и начинаете перекладывать камни. В таком ограниченном пространстве делать это нелегко, а спертый воздух совсем не облегчает задачу. Очень скоро вы начинаете потеть под своей курткой несмотря на холод.

Наконец вам удается расчистить проем достаточного размера, чтобы протиснуться в него. То, что предстает перед вашими глазами, повергает вас в изумление. Вы видите погребальный зал, наполненный украшениями из серебра и синего нефрита.

Когда вы уже собираетесь набить этими сокровищами свои карманы, из главного тоннеля раздается громкий скользящий звук. В проеме появляется силуэт гигантской змеи, которая блокирует вам путь к отступлению. Вы колотите по ее туловищу и пинаете ее кожистый бок, но все впустую — змея кажется абсолютно невосприимчивой к боли. Наконец, вы в полном изнеможении оседаете на пол зала. Выхода нет. В окружении всех этих сокровищ вам остается лишь ждать медленной смерти от удушья или обезвоживания. Перейдите на [**7**](#_7).

## 348

Вы чувствуете, что стоящий перед вами человек здесь не один, и инстинктивно отклоняетесь в сторону, когда за вашей спиной появляются еще две темные фигуры.

— Проклятье! — кричит первая фигура. — Идиоты, неужели вы ничего не можете сделать как следует? Взять его!

Все три злоумышленика, которые оказываются крепкими парнями в кожаных доспехах, бросаются на вас.

Сразиться с ними [**238**](#_238)

Попробовать спастись бегством [**212**](#_212)

## 349

Если у вас есть титул «Ночной Охотник», сразу же идите на [**450**](#_450). Если нет, читайте дальше.

Разбойники, охраняющие вход в здание, окидывают вас взглдяом с головы до ног.

— Еще один ушлый вор пришел выразить уважение братству, — говорит один из них другому. Они разражаются смехом, но все же отходят в сторону, открывая вам проход.

Войти в здание [**309**](#_309)

Уйти [**633**](#_633)

## 350

Если у вас есть кодовое слово *Deep* или *Dim*, перейдите на [**289**](#_289). Если нет, читайте дальше.

Вы подходите к сети подземных тоннелей, которая протягивается под горой.

Внутри царит непроглядная тьма, поэтому вам не обойтись без источника света, например, **лампы** или **свечи**. Если у вас нет источника света, вам придется вернуться — перейдите на *Истерзанное войной королевство* **3**.

Если у вас есть источник света, вы можете исследовать тоннели — перейдите на [**174**.](#_174)

## 351

Голем притворяется, что принимает ваш ответ, только для того, чтобы размозжить вашу голову своими гранитными руками, когда вы пытаетесь пройти мимо него.

Если у вас есть договор о воскрешении, перейдите на параграф, отмеченный в вашем Листе персонажа. В противном случае вам остается только начать путешествие сначала, выбрав другого персонажа, предварительно удалив все отметки и кодовые слова в ваших книгах серии *Земли сказаний*. (Вы можете начать с параграфа **1** любой книги серии.)

## 352

Женщина, по виду акацурайка, замечает вас.

— Ты не превратился! — с удивлением произносит она.

— Посмотрим, кто здесь в кого превратится, проклятая ведьма, — отвечаете вы сквозь зубы.

Она зловеще улыбается, выхватывает копье с длинным лезвием и начинает вращать им над головой, демонстрируя чудеса боевого искусства.

Ведьма, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 6, Выносливость 10. Если вы проиграли, переходите на [**7**](#_7). Если выигрываете, перейдите на [**170**](#_170).

## 353

Вычеркните 10 шардов с Листа персонажа.

Какое-то время женщина пристально вглядывается в синее зеркало, затем шепчет, словно находясь в трансе: «Впереди тебя ждет богатство — или смерть. Найди способ попасть в пирамиду. Тебя ждет беда, но не отчаивайся — не все потеряно!» С этими словами она тяжело оседает на землю, провалившись во внезапный сон.

Вы выходите из леса. Перейдите на [**280**](#_280).

## 354

Локос Вешту поручил вам пробраться в спальню дайме. Если вы хотите попробовать сделать это сейчас, перейдите на [**493**](#_493). В ином случае идите на [**665**](#_665).

## 355

Чтобы узнать, насколько удачными оказались ваши инвестиции, бросьте два кубика. Добавьте к результату броска 1, если вы посвященный Трех Фортун. Кроме того, добавьте 1, если у вас есть кодовое слово *Almanac*, 2 очка, если у вас есть кодовое слово *Brush*, и 3 очка, если у вас есть кодовое слово *Eldritch*.

Результат 2-4 Теряете всю инвестированную сумму

Результат 5-6 Теряете 50%

Результат 7-8 Теряете 10%

Результат 9-10 Инвестированная сумма остается без изменений

Результат 11-12 Прибыль 10%

Результат 13-14 Прибыль 50%

Результат 15-16 Сумма исходной инвестиции удваивается

Результат 17+ Сумма исходной инвестиции утраивается

Перейдите на [**526**](#_526), где вы сможете внести изменения во вписанную в окошко сумму согласно результату броска и забрать деньги, либо оставить их там.

## 356

Вы говорите им, что работаете на одного купца в Яримуре и по его распоряжению путешествуете на юг, чтобы установить торговый маршрут с гильдией сокарских купцов. Они верят вам и позволяют пройти.

Пойти на север [**145**](#_145)

Войти в цитадель [**295**](#_295)

## 357

Вас продают флоту и делают галерным рабом, обреченным грести под постоянными ударами плети. Перейдите на [**222**](#_222).

## 358

Ваш корабль носит по волнам словно щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете ущерб. Много товаров смыло за борт — потеряйте одну единицу груза на свой выбор. Вдобавок, корабль сильно отклонился от курса, и старпом не имеет ни малейшего понятия, где вы сейчас находитесь.

— Мы потерялись в открытом море, кэп! — стонет он. Перейдите на [**390**](#_390).

## 359

Вычеркните 200 шардов с вашего Листа персонажа. Синяя Каска удовлетворенно фыркает и тяжелой поступью уходит обратно в темноту.

Вы продолжаете свой путь по тоннелю. Через какое-то время вы попадаете в большой круглый зал, выложенный тесаным камнем и увешанный флагами. По краям зал окаймляют плоские каменные плиты, на которых лежат воины в золотых доспехах, сжимающие в своих перчатках длинные, двуручные мечи. Они кажутся спящими. Перейдите на [**75**](#_75).

## 360

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**593**](#_593). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы подходите к двери из цельного базальта. Перед ней сидит темный силуэт с рубиново-красными глазами. Он встает на все четыре лапы и издает хриплый рокочущий рык, обнажая при этом ряды острых как бритвы клыков. Это волшебная гончая, сторожевая собака трау, и выглядит она так, как будто готова атаковать.

Вы слышали истории о том, что этих черных гончих можно усыпить красивой музыкой или песней.

Попробовать убаюкать ее песней [**269**](#_269)

Сразиться с гончей [**62**](#_62)

## 361

Верховная жрица приветствует вас. Вы рассказываете ей, что нашли зеркало Богини Солнца, подвергнув себя серьезному риску, но затем потеряли его в результате постигшего вас ужасного несчастья. Однако жрица не выглядит обеспокоенной.

— Дело в том, что, хотя ты и потерял зеркало, Низодеру своей волей привела его обратно к нам. Женщина с юга по имени Лаурия вернула нам нашу реликвию. Боюсь, ей досталось все вознаграждение. Нам больше нечего предложить тебе — в конце концов, мы можем только поверить тебе на слово, что ты видел зеркало, или, больше того, держал его в руках.

Вы уходите в слегка раздосадованном настроении. Перейдите на [**58**](#_58).

## 362

Вы идете по высочайшим горным вершинам мира. На такой высоте каждый вдох дается вашим легким с трудом. Каждый шаг становится тяжелым испытанием и требует титанических усилий.

Если у вас есть кодовое слово *Calcium*, вы можете дышать разреженным воздухом. Если нет, потеряйте 2-12 очков Выносливости (результат броска двух кубиков).

Идти на юг [**264**](#_264)

Углубиться на север [**423**](#_423)

## 363

Ваши знания о диких существах подсказывают вам, что перед вами рыболюды, раса жителей глубин, которые считаются вполне разумными и, по большей части, дружелюбными по отношению к человеку.

Один из рыболюдов направляет на вас копье.

Атаковать [**520**](#_520)

Подождать и посмотреть, что будет дальше [**634**](#_634)

## 364

На степи опускается ночь, и кочевники разбивают лагерь. Сгрудившись у котла с едой, они лишь изредка бросают любопытные взгляды на своего всхлипывающего пленника.

Освободить беднягу [**129**](#_129)

Продолжить путь [**52**](#_52)

## 365

Вы просите стража у ворот пропустить вас в Нерех. Он окидывает вас недоверчивым взлядом с головы до ног.

— Тогда отдай нам свои ботинки, — говорит он.

— Это добротная обувь, будет жалко, если она пропадет зря, — заключает он с отвратительной ухмылкой.

Вернуться назад *Истерзанное войной королевство* **259**

Рискнуть пойти вперед [**32**](#_32)

## 366

Вы находите его ухаживающим за одним из лучших ездовых зверей.

— Это финетри, что на нашем языке означает «двоюродный брат», — говорит он. — Они дают нам мех, из которого мы делаем веревки, шкуры для наших шатров, кость для наших луков и мясо для наших желудков.

Вы разглядываете странную, печальную, наполовину человеческую морду зверя.

— Получается, это ваши домашние животные?

Глава клана фыркает в ответ.

— Они нечто гораздо большее, если взять на себя труд вдуматься в их название. Мы уважаем финерти и убиваем их только согласно священному ритуалу, который позволяет их духу благополучно перенестись в другой мир. В наших преданиях говорится, что первый финерти и первый человек были братьями.

Вы с усилием подавляете зевок — приключения прошедшего дня дают о себе знать. Извинившись перед главой клана, вы прощаетесь с ним, чтобы найти себе место для ночлега. Перейдите на [**394**.](#_394)

## 367

Вы узнаете Кашуфа. Во время плавания по Фиолетовому океану вы наткнулись на остров, не отмеченный ни на одной карте. Там вы нашли медальон в форме сердца, внутри которого был портрет лысого Кашуфа с пронзительными зелеными глазами. Когда вы открыли медальон, из него что-то вылетело. Вы рассказываете Кашуфу эту историю, и она производит на него ошеломительный эффект. Его лицо белеет от ужаса!

Кевар же при этом радостно прыгает с ноги на ногу и каракает: «Ты нашел его душу в этом медальоне! И выпустил ее! Кашуф больше не бессмертен! Его можно убить...»

— Битва еще не окончена, старик, — ревет Кашуф, бросая на вас свирепый взгляд. — Я все еще могу победить!

Кевар испуганно прикрывает рот рукой. Вы должны принять бой. Кашуф, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 8, Выносливость 20

Если выигрываете, перейдите на [**158**](#_158). Если проиграли, переходите на [**7**.](#_7)

## 368

— Стойте! — пищит какой-то маннекин.

Он спускается на своих крыльях вниз и заглядывает вам в лицо.

— Я тебя знаю! — произносит он.

Это Пикалик, Крылатый воин. Вы купили его на невольничьем рынке в Каран-Бару, а затем освободили. Остальные маннекины тут же забывают о своей враждебности и переносят вас на крыльях в свое убежище, лабиринт пещер, пронизывающий самый высокий пик горы, куда можно попасть только с воздуха.

Полет проходит очень весело, хотя для того, чтобы поднять вас в воздух, приходится попотеть семерым маннекинам. Пикалик отводит вас к их предводителю. Вас провожают в богато украшенную пещеру, прорубленную глубоко в горе.

Перейдите на [**428**](#_428).

## 369

Хижина внезапно останавливается.

— Не в это раз! — кричит голос изнутри. — Гура-Гору не наступает на одни и те же грабли дважды.

С этими словами хижина по-крабьи удирает в противоположном направлении. Перейдите на [**92**.](#_92)

## 370

— Понимаю, — произносит джинн, — как всегда, у вас на уме одно лишь богатство. Вы, смертные, все одинаковы.

Он делает взмах рукой. Из ниокуда на ваш плот начинают сыпаться тысячи шардов. Вы тут же осознаете, что плот потонет под всем этим весом, но уже слишком поздно. Плот раскалывается под тяжестью увесистых монет, сбрасывая и деньги, и вас в воду. Джинн, громко хохоча, исчезает с хлопком. Вы успеваете ухватиться за единственное уцелевшее бревно плота, а ваши шарды остаются лежать где-то на дне.

Теперь, однако, вам не до них — вас заботит только то, как выжить. Бросьте один кубик и добавьте к результату 1. Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**459**](#_459). Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**318**.](#_318)

## 371

Бой получается быстрым и ожесточенным. Вам придется сразиться с двумя шаманами сразу. Сразитесь с ними, как если бы перед вами был один противник.

Мужчины в капюшонах, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 7, Выносливость 15

Если выигрываете, переходите на [**99**](#_99). Если проиграли, переходите на [**7**](#_7).

## 372

Вы попали в логово некроманта. На плитах лежат трупы в ожидании воскрешения, в перегонных кубах и котлах булькают и кипят зелья. Вам навстречу поворачивается человек в черной мантии и с посохом в руках. На его узком, мертвенно-бледном лице застыла маска жестокости, а в глазах пляшут огоньки безумия.

Позади него, в дальнем конце зала стоит рубиновая глыба, в которую заточен другой человек, словно мушка в капле янтаря. На нем причудливая одежда, украшенная абсолютно диким орнаментом. Каждый сантиметр его открытой взгляду кожи покрыт не менее витиеватыми татуировками. Он заморожен во времени и пространстве, но, судя по всему, жив.

— Кто это у нас здесь? — произносит мужчина в черном. — Незваный гость! Глупец, пришел твой конец!

Он направляет на вас посох.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 13.

Успех [**482**](#_482)

Неудача  [**550**](#_550)

## 373

Вы входите в большое рабочее сооружение, построенное из камня. Внутри ревущий огонь дарит приятное избавление от пронизывающего холода, царящего снаружи. Несколько дородных мужчин сидят за длинным столом и едят. У двери за стойкой сидит крупный рыжеволосый детина. При вашем появлении он поднимает взгляд.

— Добро пожаловать в ледяную шахту, сэр. Меня зовут Джалалул Рыжий, я смотритель этой шахты, назначенный Двором сокрытых лиц, — сообщает он вежливо.

Он рассказывает, что все озеро представляет собой цельный кусок льда, и у этого льда есть удивительно свойство — он очень медленно тает. Например, глыба льда с озера может оставаться в твердом состоянии целый год.

Разумеется, на этом можно и нужно делать деньги. Шахтеры прорывают тоннели в озере и караванами перевозят добытый лед через горы в южные города приходящей в упадок Уттаки. В Уттаке аристократы в масках щедро платят за лед, ведь они хотят, чтобы щербет, вина и мороженое подавались им изысканно охлажденными.

Кроме того, шахта предоставляет экскурсии по тоннелям — многие лорды и леди Уттаки приезжают сюда, чтобы погулять в ледяных коридорах. Экскурсия стоит 10 шардов.

Купить кусок льда с Ледяного озера [**579**](#_529)

Пойти на экскурсию [**22**](#_22)

Уйти из шахты [**320**](#_320)

## 374

Щупальца мгновенно обвивают вас и утаскивают в объятия речной тины. Ваши товарищи слишком потрясены, чтобы что-то предпринять — они могут лишь стоять и смотреть, как вы медленно умираете от утопления.

Если у вас есть договор о воскрешении, перейдите на параграф, отмеченный в вашем Листе персонажа. В противном случае вам остается только начать путешествие сначала, выбрав другого персонажа, предварительно удалив все отметки и кодовые слова в ваших книгах серии *Земли сказаний*. (Вы можете начать с параграфа **1** любой книги серии.)

## 375

Получите кодовое слово *Deliver*

Воины Беладая с боем пробираются во двор цитадели, но сопротивление непреклонно — солдаты гарнизона стремительно укрепляют вход в крепость. С десяток солдат устремляются вверх по лесницу в будку, чтобы закрыть ворота. Вы удерживаете их достаточно долго, чтобы воины Беладая успели попасть в цитадель, но получаете в этом бою смертельную рану. Сражение за цитадель закончится победой Северного Альянса, но вы уже не сможете побывать на праздновании.

Перейдите на [**7**.](#_7)

## 376

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**418**](#_418). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы идете по переулку, как вдруг какая-то темная фигура преграждает вам путь.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 13.

Успех [**348**](#_348)

Неудача [**293**](#_293)

## 377

При таком росте все выглядит огромным — в том числе и жуки-рогачи. Теперь они стали для вас ужасными гигантскими насекомыми размером с руку! А вы для них стали потенциальной закуской. Древние Шадарские строители пирамиды, безусловно, знали, как расправиться с расхитителями гробниц.

Однако именно древний возраст этого сооружения может оказаться вашим спасением. Вы замечаете дыру в стене, где отвалился кусок каменной кладки. Она как раз такого размера, чтобы вы могли в нее пролезть. Жуки уже почти окружили вас. Вы устремляетесь к этой дыре.

Бросьте один кубик и добавьте к результату 1. Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**412**](#_412). Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**708**](#_708).

## 378

Вы находите частично затопленную пещеру, в которой лежит гниющий труп гигантского морского паука. Больше ничего интересного здесь нет.

Вы покидаете пещеру и возвращаетесь на корабль. Наступает прилив, и ваше судно снова готово отправиться в путь.

Перейдите на [**471**](#_471).

## 379

Вас сбивают с ног, мастерски пригвождают к земле и жестоко избивают. Потеряйте 2-12 очков Выносливости (бросок двух кубиков). Если вы все еще живы, вы едва чувствуете, как кочевники обыскивают вас и забирают ваше имущество. Однако они оставляют вам ваши деньги, так как у них они не в ходу.

Когда вы наконец приходите в себя и поднимаетесь, кочевников и след простыл. Их пленник мертвым грузом висит на веревках. Сотрите все имущество с Листа персонажа и перейдите на [**52**](#_52).

## 380

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 13.

Успех [**475**](#_475)

Неудача [**339**](#_339)

## 381

Вам удается вовремя отпрыгнуть в сторону. Птица Рух хватает одного из членов вашего экипажа и уносит его ввысь, в бесконечные небеса, издавая при этом жуткий крик. Успокоив своих товарищей по плаванию, вы продолжаете путь. Перейдите на [**438**](#_438).

## 382

Если у вас есть кодовое слово *Drink*, перейдите на [**30**](#_30). Если нет, читайте дальше.

На берегу Реки Судьбы стоит вороной скакун и пьет воду.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 15.

Успех  [**312**](#_312)

Неудача [**95**](#_95)

## 383

В этих краях, расположенных так далеко на севере, зима не размыкает свои ледяные объятья почти круглый год. Под ногами хрустит жесткая, мерзлая трава, а холодный моросящий дождь погружает вас в темные глубины отчаяния.

Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Разлагающийся труп перейдите на [**702**](#_702)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**698**](#_698)

Результат 8-12 Всадники на птицах идите на [**139**](#_139)

## 384

Если вы являетесь посвященным Молхерна, его благословение будет стоить всего 15 шардов. В ином случае вы должны заплатить за него 25 шардов. Вычеркните соответствующую сумму денег с Листа персонажа и впишите МАГИЯ в окошко «Благословения».

Это благословение позволяет повторить проверку МАГИИ в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение МАГИИ единовременно.

Использовав это благословение, вы можете вернуться в любой храм Молхерна и купить новое.

Закончив приготовления, перейдите на [**274**](#_274).

## 385

Перед вами медленно материализуется золотая башня, парящая на высоте добрых пятьдесят метров над землей. Солнечный свет отражается от стен башни, делая ее похожей на гигантский горящий факел, отбрасывающий на снег золотистые отблески. Башня начинает едва заметно колебаться, как будто это мираж. От нее к земле протягивается туманная, кажущаяся иллюзорной лестница. Вы пытаетесь подняться по ней, но ваша нога проваливается сквозь первую же ступеньку, как будто никакой лестницы на этом месте нет.

Если у вас есть **самоцвет следопыта**, перейдите на [**417**](#_417). В ином случае отправляйтесь на [**567**](#_567).

## 386

Мачта раскалывается надвое, и ваш корабль носит по волнам словно щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете ущерб. Много товаров смыло за борт — потеряйте 1 единицу груза на ваш выбор, если вы везли какой-либо груз. Кроме того, корабль сильно отклонился от курса, и старпом не имеет ни малейшего понятия, где вы сейчас находитесь.

— Мы потерялись в открытом море, кэп! — стонет он. Перейдите на [**390**.](#_390)

## 387

Мертвые тянутся к вам и хватают вас за руки.

— Присоединяйся к нам, — говорят они. — Зачем страдать в жестоком мире живых, когда здесь ты найдешь благословенную тьму и вечный покой, которыми можно наслаждаться бесконечно?

Вы уворачиваетесь, хватаете серебряный кубок с ближайшего стола и устремляетесь обратно на поверхность, а за вами по пятам несется невнятно бормочущая орда завернутых в саваны мертвецов.

— Останься, останься! — умоляют они. От этих криков у вас в жилах стынет кровь.

Наконец, в поле зрения показывается тусклый свет с поверхности степей. Но бронзовые ворота закрываются! Успеете ли вы проскочить в них? Бросьте два кубика и сложите результат со значением вашего Ранга.

Результат 3-12 идите на [**136**](#_136)

Результат 13+ идите на [**581**](#_581)

## 388

Если вы являетесь посвященным Тамбу, его благословение будет стоить всего 10 шардов. В ином случае вы должны заплатить за него 25 шардов. Вычеркните соответствующую сумму денег с Листа персонажа и впишите СЛЕДОПЫТСТВО в окошко «Благословения». Это благословение позволяет повторить проверку СЛЕДОПЫТСТВА в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение СЛЕДОПЫТСТВА единовременно. Использовав это благословение, вы можете вернуться и купить новое.

Закончив приготовления, перейдите на [**33**.](#_33)

## 389

Бросьте один кубик, чтобы узнать, какой из предметов вам достанется.

Результат 1 или 2 **Копье Шадар (СРАЖЕНИЕ + 2)** и **флейта (ОБАЯНИЕ + 1)**

Результат 3 или 4 **Латы (Защита +5)** и **волчья шкура**

Результат 5 или 6 **Мед фей** и **серебряный священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 2)**

Однако, вы осквернили храм Тамбу и навлекли на себя его гнев. Потеряйте одно очко СЛЕДОПЫТСТВА навсегда. Теперь перейдите на [**118**.](#_118)

## 390

Море простирается во все стороны вокруг вас. Нигде не видно ни малейшего признака суши.

— Думаю, нас могло отнести в Бескрайний океан, — шепчет старпом. Среди команды поднимается недовольный ропот, ведь, по слухам, Бескрайний океан населяют демоны и другие порождения зла.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14.

Успех [**602**](#_602)

Неудача [**557**](#_557)

## 391

Лурок падает замертво к вашим ногам. В этот же момент с вас спадают чары. Вы слышите, как кто-то начинают хлопать, и, обернувшись, видите аплорующих вам Авара Хордета и его стражников. Стражники набрасываются на вас и благодаря численному превосходству одерживают над вами верх, разоружают и яростно избивают, а затем на коленях тащат вас к ногам Авара Хордета. Это мужчина крепкого телосложнения, в чьих чертах сквозит едва уловимая хитрость. Он угрюмо взирает на вас.

— Вонючий вор! — говорит он. — Я бы мог убить тебя, но ты неплохо развлек меня этой схваткой. Думаю, у меня есть идея получше.

Авар Хордет забирает все деньги и имущество, которые были у вас при себе.

Сотрите их со своего Листа персонажа.

Затем вас отвозят в Яримуру и продают в небольшой морской флот города. Отныне вы становитесь галерным рабом, обреченным грести под постоянными ударами плети. Перейдите на [**222**.](#_222)

## 392

Авар со стоном отшатывается назад. В хаосе всеобщей битвы вы разделяетесь со своим противником, но обеим сторонам очевидно, что вы вышли из этого поединка победителем. Это укрепляет боевой дух вашей команды и негативно сказывается на моральном состоянии противника.

Главная битва, между тем, еще продолжается. Бросьте три кубика, если вы Воин, и два кубика, если у вас иной род занятий. Добавьте к результату броска значение вашего Ранга. Далее, вычтете из общего результата 2, если ваш экипаж плохого качества. Если ваш экипаж хорошего качества, добавьте 2. Если ваш экипаж отличного качества, добавьте 3.

Результат 0-10 Вы терпите поражение идите на [**282**](#_282)

Результат 11-15 Вы отбиваете нападение идите на [**240**](#_240)

Результат 16+ Вы одерживаете полную победу идите на [**149**](#_149)

## 393

Кочевники сражены наповал вашими хвалебными речами о неведомых приключениях и рассказами о землях, в которых они никогда не бывали. Вам также удается покрыть Яготая оскорблениями из городских трущоб и первосортной портовой бранью, которые кочевникам в новинку. Они приглашают вас в свой лагерь, угощают ужином и окружают всяческой заботой. Восстановите Выносливость до первоначального значения.

В лагере есть также рынок кочевников.

*Доспехи Купить Продать*

**Кожаный (Защита +1)** 50 шардов 45 шардов

**Кольчатый (Защита +2)** 100 шардов 90 шардов

*Оружие (меч, топор и т. д.) Купить Продать*

Без премии к СРАЖЕНИЮ 50 шардов 40 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 1 250 шардов 200 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 2 500 шардов 400 шардов

*Прочие предметы*  *Купить* *Продать*

**Флейта (ОБАЯНИЕ + 1)** 200 шардов 180 шардов

**Компас (СЛЕДОПЫТСТВО + 1)** 500 шардов 450 шардов

**Веревка** 50 шардов 45 шардов

**Волчья шкура** 50 шардов 45 шардов

**Гриб попугая** 150 шардов 135 шардов

Закупившись всем необходимым и имея кодовое слово *Azure*, перейдите на [**500**](#_500_шардов). Если у вас нет этого кодового слова, следующим утром вы продолжите свой путь.

Пойти на север [**15**](#_15)

Пойти на восток по направлению к Яримуре  [**280**](#_280)

Пойти на юг [**234**](#_234)

Пойти на запад, глубже в степи [**17**](#_17)

## 394

Закутавшись в предоставленные кочевниками тяжелые одеяла, вы устраиваетесь на ночлег и вскоре засыпаете под убаюкивающие баллады барда. Утро приносит с собой резкий холодный ветер с севера, но вам он не страшен — вы прекрасно выспались, а кочевники накормили вас лучшей едой. Восстановите 1 очко Выносливости, если она была повреждена. После этого наступает время прощаться с кланом Одноглазого Ворона. Перейдите на [**65**.](#_65)

## 395

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**563**](#_563). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы передаете ему копию рун, которые срисовали с Рунического камня Шадар. Рансиман доволен вашей работой, и в благодарность его приближенные посвящают вас в таинства магических искусств. Добавьте 1 очко к своему значению МАГИИ навсегда.

Закончив приготовления, переходите на [**274**](#_274).

## 396

Вы дожидаетесь наступления ночи, чтобы сделать свой ход. Сначала вам нужно прокрасться за частокол и найти шатер Беладая.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 14.

Успех [**483**](#_483)

Неудача [**638**](#_638)

## 397

Голем стоит, скрестив руки на груди, и ждет, когда вы дадите неверный пароль, чтобы стереть вас в порошок. Какой из этих трех вариантов вы выбираете?

Лазурный [**18**](#_18)

Изумрудный [**351**](#_351)

Алый [**313**](#_313)

## 398

Вы углубились далеко на север. Земля здесь укутана снегом большую часть года, однако покрыта густыми лесами морозостойких елей. Неподалеку вы видите деревню, от которой в небо поднимается дым. Еще дальше на севере горизонт закрывают Горы на Краю Света, мрачные и неприступные. В этих краях они абсолютно непроходимы. На запад, насколько хватает взгляда, простираются степи. На востоке высокие скалы склоняются над холодным серым морем.

Пойти в деревню [**548**](#_548)

Пойти на запад, глубже в степи  [**15**](#_15)

На юг в Яримуру [**280**](#_280)

## 399

Вы поскальзываетесь и хватаетесь руками за воздух. До тошноты пугающий миг балансировки на грани — и вы камнем летите в пустоту.

Если у вас есть **веревка**, перейдите на [**187**](#_187). Если нет, вас ничто не может спасти. Вы обречены на бесконечное падение в бескрайнюю тьму — перейдите на [**7**](#_7).

## 400

Вы стоите перед цитаделью Велис-Корин, или, как ее иногда называют, Северным щитом. Она нависает над вами, величественные белые бастионы и башни сияют на солнце. Цитадель полностью преграждает Орлиную тропу. С этой стороны Хребта Харкуна она укреплена чуть слабее — здесь ее цель состоит в том, чтобы служить защитой от варваров с севера.

Попробовать войти в цитадель [**2**](#_2)

Отправиться на юг *Истерзанное войной королевство* **271**

Пойти на запад *Истерзанное войной королевство* **276**

Пойти на восток *Истерзанное войной королевство* **60**

## 401

Вы чувствуете, что шлем будто бы пытается захватить контроль над вашим разумом, но вам удается преодолеть это коварное колдовство, и боль превращается в назойливый зуд.

Бросьте один кубик и добавьте к результату 2. Если итоговый результат превышает ваше значение МАГИИ, увеличьте эту способность на одно очко навсегда.

Через прорези шлема вы видите, что зверолюды полностью игнорируют вас — очевидно, они слишком глупы, чтобы понять, что вы не один из них.

Высокий холм при ближайшем рассмотрении оказывается их логовом. Он пронизан пещерами, словно сотами, и вы спокойно проходите по ним. Наконец, вы попадаете в большую пещеру, в дальнем конце которой заперты за стальной решеткой около двадцати человек. Один из пленников привязан к столу, и какая-то женщина, одетая в черно-желтую шелковую мантию, закрепляет на нем зверошлем в форме собачьей головы, невзирая на мольбы жертвы о пощаде. Как только шлем занимает свое место на его голове, человек начинает дрожать. Вы с отвращением наблюдаете, как его конечности начинают искривляться и скрючиваться, а на теле пробивается серый мех. Вскоре он превратится в безмозглого зверолюда с разрушенным разумом и порабощенным телом.

Перейдите на [**352**.](#_352)

## 402

Вступая под своды тоннеля, вы замечаете, что воздух у входа в него мерцает голубоватым светом. На входе в тоннель вы испытываете мимолетное чувство дезориентации. Через долгие часы пути вы приходите к лестнице, которая ведет вверх. Вы поднимаетесь по ней и вылезаете через дыру в земле на склон поросшего травой холма, после чего дыра мгновенно затягивается за вашей спиной! Пути назад нет.

Перейдите в книгу *Истерзанное войной королевство* **110**.

## 403

Верховный маг живет в лачуге на окраине города. Этот добродушный старец с посохом слаб глазами, но зорок умом. Имя его — Рансиман.

Если у вас есть кодовое слово *Dove*, сразу же переходите на [**395**](#_395). Если нет, читайте дальше.

Обязанности верховного мага носят, в основном, церемониальный характер, и не очень-то серьезно воспринимаются жителями Таинственного города. Тем не менее, на мага все же возлагаются определенные задачи. При виде вас его лицо проясняется.

— Ага! — восклицает он. — Похоже, передо мной талантливый молодой искатель приключений. Такой-то нам и нужен.

Он рассказывает, что маги Таинственного острова исследуют мистические учения Шадар, древней расы, которая правила Харкуной тысячи лет назад. Маги хотят, чтобы вы нашли Рунический камень — каменную плиту Шадар, на которой вырезаны сигиллы, магические символы.

— Перепишите эти руны и принесите их мне, — просит Рансиман. — В благодарность я помогу вам повысить ваши магические знания. Говорят, что Рунический камень находится где-то в степях.

Если вы берете на себя эту миссию, получите кодовое слово *Draw*. Закончив приготовления, вы прощаетесь с магом. Перейдите на [**274**](#_274).

## 404

Тамбу доволен. Вычеркните пожертвованный предмет с вашего Листа персонажа. В обмен, бог степей дарует вам свое благословение. Впишите СЛЕДОПЫТСТВО в окошко «Благословения» на своем Листе персонажа. Это благословение позволяет повторить проверку СЛЕДОПЫТСТВА в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Допускается иметь только одно благословение СЛЕДОПЫТСТВА единовременно, поэтому, если у вас оно уже есть, второе вы не получаете. Кроме того, если вы страдаете от какого-либо отравления или болезни (например, от Недуга Нагила), вы исцеляетесь от них. Лежащие на вас проклятия (например, проклятия Шадар) также снимаются.

Сделать еще одно подношение [**456**](#_456)

Продолжить путь [**118**](#_118)

## 405

В тоннеле абсолютно темно. Чтобы войти в него, нужно иметь **свечу**, **лампу** или иной источник света. (Если вы зажигаете **свечу**, вычеркните ее с Листа персонажа, поскольку ее можно использовать только один раз.)

Войти в тоннель [**598**](#_598)

Нет источника света  [**226**](#_226)

## 406

— Жаль, — говорит Лурок Банс. — Ты же понимаешь, что теперь я не могу оставить тебя в живых.

Он опрокидывает стол и достает длинный зазубренный нож. Женщина пятится назад. Вам придется сразиться с ним.

Лурок Банс, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 6, Выносливость 11. Если вы победили, переходите на [**197**](#_197). Если проиграли, переходите на [**7**.](#_7)

## 407

Если у вас есть пришвартованный неподалеку корабль, идите на [**323**](#_323). Если у вас нет корабля, перейдите на [**629**](#_629).

## 408

Вы становитесь беспомощной жертвой флейты и присоединяетесь к обезумевшей толпе, утратив всякую власть над своей судьбой.

Следующие несколько недель проходят как в тумане — вы почти ничего не помните об этом времени. Сотрите с Листа персонажа все имущество и деньги. Взамен вы получаете **серебряную флейту (ОБАЯНИЕ + 2)**, **руку ведьмы**, **гриб попугая**, **веревку** и **копье Шадар (СРАЖЕНИЕ +1)**.

Когда вы приходите в себя, то обнаруживаете, что прошли много километров. Теперь вы одни, и вам почему-то грустно больше не слышать волшебную музыку. Перейдите на [**398**.](#_398)

## 409

Если у вас есть кодовое слово *Citrus*, сразу же переходите на [**532**.](#_532) Если нет, читайте дальше.

Вы здесь уже бывали и знаете, что Кашуфа Бессмертного нельзя убить никаким обычным способом, а вы все еще не нашли, как одолеть его.

Если хотите поговорить с его дворецким, стариком Кеваром, перейдите на [**249**](#_249).

Если нет, пока что вам остается лишь покинуть Водню — идите на [**398**](#_398).

## 410

Когти птицы Рух отрывают вас от палубы, словно вы не тяжелее лугового кролика. Птица поднимает вас все выше и выше. Бледные, устремленные вверх лица вашей команды отдаляются, пока ваш корабль и вовсе не превращается в точку на поверхности океана.

Вы никогда их больше не увидите. Вычеркните корабль, груз и команду из своей Корабельной декларации.

Рух издает пронзительные крики, а удары ее крыльев подобны раскатам грома. Полет продолжается много часов. Наконец, вы подлетаете к отдаленной горной вершине. Птица бесцеремонно сбрасывает вас в гнездо, сплетенное из стволов деревьев, где вас уже поджидает птенец Рух, разевающий клюв в предвкушении еды. Мать улетает, но вам предстоит сразиться с птенцом, который вдвое больше вас!

Птенец Рух, СРАЖЕНИЕ 6, Защита 5, Выносливость 21

Если проиграете, он вас съедает — переходите на [**7**](#_7). Если выигрываете, переходите на [**678**](#_678).

## 411

Вам остается только одно — вести своих людей в дружную атаку на берег и попытаться одолеть мародеров в бою. В ином случае вас просто перебьют по одному. Что касается корабля, то вам уже понятно, что он потерян. Вы издаете мощный боевой клич, пытаясь поднять воинственный настрой экипажа.

— Вперед, ребята, зададим им жару! — кричите вы и, по пояс в воде, устремляетесь к пляжу.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 11. Добавьте одно очко к результату броска, если вы Воин, и еще одно, если ваш Ранг — 4 или выше. Вычтете из результата одно очко, если качество вашего экипажа плохое, и добавьте одно очко, если качество экипажа хорошее или отличное.

Успех [**561**](#_561)

Неудача [**497**](#_497)

## 412

Вы несетесь вперед, уворачиваясь от наседающих жуков и стараясь не угодить им на рога. Однако одному из них все же удается отхватить своими челюстями кусок плоти с вашей ноги. Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика).

Если вы все еще живы, вы бросаетесь в дыру и ползете вперед. Выбравшись из дыры с другой стороны, вы попадаете в маленькую квадратную комнату в самых глубинах пирамиды. Перейдите на [**496**.](#_496)

## 413

Вы разрываете цепкую хватку щупалец и, собрав последние усилия, доплываете обратно до берега. Ваши товарищи оттаскивают вас подальше от воды, и старший помощник делает вам искусственное дыхание. К несчастью, при этом выпадают его зубные протезы, которыми вы чудом умудряетесь не подавиться. Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика).

Еще раз попытаться переплыть реку [**257**](#_257)

Пойти к мосту  [**328**](#_328)

Вернуться на корабль [**191**](#_191)

## 414

Потеряйте кодовое слово *Dirty*.

Вы дожидаетесь наступления ночи, прежде чем приблизиться к вилле. Ее белые мраморные стены словно сияют в лунном свете. Внешний периметр патрулируют четыре стражника.

— Псс! — раздается шипение из темноты, и рядом с вами появляется Лурок Банс. Он одет во все черное, в руках у него крепления-кошки.

— Мы переберемся на ту сторону через стену — там есть внутренний двор. Флорил встретит нас внутри. Она уже должна была раздобыть ключи от сокровищницы. Просто следуй за мной.

Следовать за Луроком [**626**](#_626)

Выйти из игры [**667**](#_667)

Выйти из игры и предупредить Авара Хордета [**601**](#_601)

## 415

Ваш экипаж наотрез отказывается плыть к Бескрайнему океану.

— Там нет никакой суши, а воды населены Демонами глубин. Если мы заплывем слишком далеко, мы упадем с края мира! — говорит старший помощник.

Перейдите на [**580**](#_580)и сделайте другой выбор.

## 416

Неупокоенные воины в ужасе отступают перед вами, издавая жалобные звуки. Вы проходите мимо них в главный зал. Перейдите на [**372**](#_372).

## 417

Глядя сквозь самоцвет, вы можете четко увидеть, где находится настоящая лестница, и подняться по ней. У ворот башни вас приветствует мужчина с золотистой кожей и янтарными глазами.

— Добро пожаловать на Золотой Базар, путешественник, — произносит он нараспев. Внутри башни вы видите рынок, подобных которому еще не встречали.

*Доспехи Купить Продать*

**Кожаный (Защита +1)** 50 шардов 45 шардов

**Кольчатый (Защита +2)** 100 шардов 90 шардов

**Кольчуга (Защита +3)** 200 шардов 180 шардов

**Юшман (Защита +4)** 400 шардов 360 шардов

**Латы (Защита +5)** 800 шардов 720 шардов

**Тяжелые латы (Защита +6)** 1600 шардов 1440 шардов

*Оружие (меч, топор и т. д.) Купить Продать*

Без премии к СРАЖЕНИЮ 50 шардов 40 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 1 250 шардов 200 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 2 500 шардов 400 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 3 1000 шардов 800 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 4 2000 шардов 1600 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 5 4000 шардов 3200 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 6 8000 шардов 6400 шардов

*Магическое снаряжение Купить Продать*

**Янтарная палочка (МАГИЯ + 1)** 500 шардов 400 шардов

**Эбеновая палочка (МАГИЯ + 2)** 1000 шардов 800 шардов

**Кобальтовая палочка (МАГИЯ + 3)** 2000 шардов 1600 шардов

**Селеновая палочка (МАГИЯ + 4)** 4000 шардов 3200 шардов

**Посох Постижения (МАГИЯ + 5)** 8000 шардов 6400 шардов

*Прочие предметы Купить Продать*

**Флейта (ОБАЯНИЕ + 1)** 200 шардов 180 шардов

**Серебряная флейта (ОБАЯНИЕ + 2)** 400 шардов 360 шардов

**Флейта кентавра (ОБАЯНИЕ + 3)** 800 шардов 720 шардов

**Отмычки (ВОРОВСТВО + 1)** 300 шардов 270 шардов

**Волшебные отмычки (ВОРОВСТВО + 2)** 600 шардов 540 шардов

**Перчатки Сига (ВОРОВСТВО + 3)** 1200 шардов 880 шардов

**Священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 1)** 200 шардов 100 шардов

**Серебряный священный** **символ (НАБОЖНОСТЬ + 2)** 400 шардов 360 шардов

### Золотой священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 3) 800 шардов 720 шардов

### Компас (СЛЕДОПЫТСТВО + 1) 500 шардов 450 шардов

### Эккер ( СЛЕДОПЫТСТВО + 2) 800 шардов 720 шардов

### Секстант (СЛЕДОПЫТСТВО + 3) 1200 шардов 1000 шардов

### Веревка 50 шардов 45 шардов

**Лампа** 100 шардов 90 шардов

**Скалолазное снаряжение** 100 шардов 90 шардов

**Волчья шкура** 100 шардов 90 шардов

**Рука ведьмы** 500 шардов 450 шардов

**Гриб попугая** 150 шардов 120 шардов

**Флаг Шадар** 800 шардов 500 шардов

**Руда селена** 700 шардов 600 шардов

**Мед фей** 200 шардов 150 шардов

**Свиток Эброна** 500 шардов 350 шардов

**Волшебная соль** 100 шардов 90 шардов

**Священный жезл телепортации** – 1500 шардов

Закончив покупки, вы покидаете башню. Перейдите на [**567**](#_567).

## 418

Вы бродите по тускло освещенным улицам. Фигуры в капюшонах таращатся на вас из дверных проемов, в каждом углу копошатся темные силуэты. Мимо вас пробегает маленький мальчик, оборачиваясь на вас в изумлении. Невероятно, но вас никто не трогает. По всей видимости, местные настолько поражены вашим наглым бесстрашием, что принимают вас либо за сумасшедшего, либо за могущественного волшебника или героя, с которыми лучше не связываться!

Перейдите на [**182**](#_182).

## 419

*Морской кентавр* подплывает к борту вашего корабля. На палубе полуюта стоит Авар Хордет, облаченный в полное боевое снаряжение.

Он замечает вас, и указывает на вас своим людям.

— Я так и знал! Это тот вонючий вор, который меня подставил! Взять его! — командует он.

Его матросы с натренированной ловкостью бросают абортажные крюки, и вскоре ваши корабли уже сцеплены друг с другом для битвы не на жизнь, а на смерть. Люди Хордета наводняют вашу палубу, и беспощадная битва начинается.

В хаосе рукопашного боя вы сталкиваетесь лицом к лицу с самим Аваром Хордетом. На нем доспехи, в руках — двуручная секира.

— Как же я мечтал об этом! — цедит он сквозь зубы. — Сейчас я отомщу тебе, размозжив твою голову своей секирой!

Вам предстоит с ним сразиться.

Авар Хордет, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 8, Выносливость 12

Если вы снижаете его Выносливость до 3 очков или меньше, перейдите на [**392**](#_392). Если проиграли, переходите на [**338**](#_338).

## 420

Вы не успеваете вовремя отразить атаку, и он вонзает свое копье вам в живот. Ваша Выносливость снижается до одного очка.

Вы едва живы и в агонии оседаете на землю. Всадники на птицах презрительно сплевывают при виде вашего поражения — они надеялись, что битва будет интереснее. Всем своим видом выражая пренебрежение к вам, они уносятся прочь, оставив вас умирать. В вашем нынешнем состоянии вам будет очень непросто выжить в суровых степях.

Перейдите на [**698**](#_698).

## 421

Если вы имеете титул «Защитник Сокары» или у вас есть **офицерский пропуск**, рыцари любезно вас приветствуют и сопровождают в цитадель — перейдите на [**295**](#_295).

В ином случае они окружают вас и требовательно спрашивают, что вы здесь делаете.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 15.

Успех [**356**](#_356)

Неудача [**232**](#_232)

## 422

Какое-то время ваш плот бесцельно дрейфует по волнам, а затем вас выносит в открытое море. Вы вынуждены отдаться на волю крепкого ветра, сильного течения и проливных дождей — контролировать курс нет ни малейшей возможности.

Плот выносит на тонкую полосу пляжа, над которой возвышаются скалы. Судя по окружающему вас пейзажу, это Нерех, Земля зверолюдей.

Перейдите на [**688**](#_688).

## 

## 423

Вы поднимаетесь на скалы, за которыми начинается бескрайняя темнота. Где-то далеко, по ту сторону этой черной пустоты вы замечаете несколько слабо светящихся вихрей, каждый из которых создан словно из звездной стружки.

Спуститься со скал в темноту [**651**](#_651)

Вернуться на юг по скалам [**362**](#_362)

## 424

— Он поет о победе Одноглазого Ворона, родоначальника нашего племени, над Серым Червем. Видишь ли, Серый Червь стал неуязвимым, извалявшись в волшебной пыли следов, оставленных богами. Но он забыл покрыть этой пылью свой нос, и Одноглазый Ворон колол его в единственное уязвимое место снова и снова, пока червь не обратился в бегство. Он спрятался в норе под землей, и с тех пор все черви живут в подземных тоннелях, — шаман улыбается вам своей полубезумной улыбкой. С его подбородка капает слюна, а голова медленно опускается на грудь. Вы поднимаетесь, собираясь оставить его дремать под властью зелья, но внезапно он хватает вас за руку и произносит: «У червей теперь большие норы!», после чего мгновенно проваливается в сон. Вы возвращаетесь в лагерь, чтобы тоже немного поспать. Получите кодовое слово *Drape* и перейдите на [**394**.](#_394)

## 425

Голем с явной неохотой пропускает вас в крепость, где вам разрешается набить свои карманы золотом и драгоценными камнями на сумму 1000-6000 шардов (бросьте один кубик и умножьте на тысячу).

Еле удерживая в обеих руках свое новообретенное богатство, вы спешите назад к своим товарищам и говорите им готовиться к отплытию. Перейдите на [**191**.](#_191)

## 426

Ваш путь пролегает по низким, покатым возвышенностям — Алмазным холмам. Повсюду буйная растительность и зелень, холмы покрыты лесами. Здесь до странности тихо. В деревьях не поют птицы, и лесных зверей нигде не видно.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 12.

Успех [**39**](#_39)

Неудача [**102**](#_102)

## 427

Чтобы отказаться от поклонения Наи, вам надо заплатить храму 40 шардов в качестве компенсации.

Самурай смотрит на вас с ухмылкой: «Потеряв покровительство Наи, ты станешь легкой добычей для своих врагов».

Вы хотите изменить свое решение? Если вы по-прежнему хотите отказаться от веры, заплатите 40 шардов и сотрите Наи из окошка «Бог» на Листе персонажа.

Закончив приготовления, перейдите на [**58**.](#_58)

## 428

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**192**](#_192). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Из глубины пещеры выходит господин, который выглядит как ученый.

— Так значит, вы тот, о ком рассказывал Пикалик, — произносит он тонким пронзительным голосом.

Он говорит, что его зовут Аргон Алхимик. Он отводит вас в свое святилище — лабораторию, заставленную разными емкостями и перегонными кубами. В некоторых из резервуаров лежат наполовину сформированные маннекины.

— Как видите, это мои творения, — говорит Аргон. — Это я выращиваю их всех, здесь, в чанах жизни. Я отношусь к ним, как к своим детям. Раз вы помогли одному из моих детей, я помогу вам.

Аргон создаст точную копию вашего тела в одном из своих резервуаров.

— Если вас убьют, ваш дух покинет поверженную оболочку и перенесется в тело клона, воскресив вас!

Напишите «Небесная гора», *Равнины завывающей тьмы* **244** в поле «Договор о воскрешении» на Листе персонажа. Теперь, если вы погибнете в ходе путешествия, вы можете перейти на [**244**](#_244)в этой книге. Допускается иметь только один действующий договор о воскрешении, поэтому, если вы уже заключали договор о воскрешении с храмом, он аннулируется. Деньги за аннулированный договор не возвращаются.

Когда вы готовы снова отправиться в путь, маннекины спускают вас на крыльях к подножию Небесной горы.

Перейдите на [**668**](#_668).

## 429

Теперь, когда червь повержен, у вас появилась возможность исследовать заблокированный проем в стене тоннеля.

Если окошко напротив параграфа еще не отмечено, перейдите на [**82**](#_82). Если в окошке уже стоит отметка, идите на [**148**](#_148).

## 430

Вам удается одолеть всех троих. Такая демонстрация боевого мастерства порядком запугивает местных. Несколько человек незаметно выскальзывают из таверны, остальные изо всех сил делают вид, что вас здесь нет. Обыскав тела поверженных головорезов, вы находите 11 шардов, а затем уходите. Перейдите на [**182**.](#_182)

## 431

Будет непросто отыскать в болоте тропу твердой почвы, чтобы добраться до огонька.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 13.

Успех [**490**](#_490)

Неудача [**521**](#_521)

## 432

Вам не удается вспомнить ритуалы для изгнания этих существ. Перейдите на [**167**](#_167).

## 433

Вы узнаете о том, что в цитадели заточен великий волшебник Таргдаз Великолепный. Сейчас хозяином цитадели является некромант по имени Шазир из «земель южных демонов», как называет их шаман. Он заставляет Таргдаза исполнять его приказы.

— Говорят, что Таргдаз обещал огромную награду тому, кто освободит его, — сообщает шаман. С этими словами он замолкает, явно намекая на то, что прием окончен.

Перейдите на [**33**](#_33).

## 434

Ключ вставляется в отверстие, а затем исчезает. Вы теряете его навсегда. Сотрите **обсидиановый ключ** с вашего Листа персонажа.

Издав щелчок, надгробная табличка отодвигается, и вас обдает зловонным воздухом с тошнотворным запахом тлена. Кашляя, вы заходите в гробницу.

Внутри нее стоит тяжелый каменный саркофаг, вокруг которого разложены имущество и одеяния Ксинока, необходимые ему в загробной жизни. Многие предметы истлели и сгнили, но самые долговечные по-прежнему в пригодном состоянии. Вы находите треугольный ключ. Впишите **треугольный ключ** в свой Лист персонажа. Вы также находите **меч Шадар (СРАЖЕНИЕ + 4)**, **тяжелые латы (Защита** **+ 6)**, кувшин **волшебной соли** и **кольцо защиты +4 (три использования)**. Отметьте, что кольцо можно ипользовать лишь трижды. Вы можете активировать его перед сражением, и оно добавит 4 очка к вашей Защите только на время сражения. Вдобавок, в старом кувшине для масла вы находите немного **гриба попугая** цвета радуги.

Закончив приготовления, вы возвращаетесь на центральную площадь.

Пойти в Пещеру колоколов [**657**](#_657)

Пойти в Склеп Шадар [**107**](#_107)

Отправиться в Королевскую гробницу [**298**](#_298)

Покинуть Город Руин  [**266**](#_266)

## 435

Жрица удивлена вашим приходом.

— А где же зеркало Богини Солнца, которое ты обещал найти для нас? Нам известно лишь то, что, по слухам, оно сейчас находится у кочевника из Орды Громовых Небес. Прошу, отыщи зеркало и верни его нам.

Ей больше нечего вам сказать, и вы возвращаетесь в основное помещение храма. Перейдите на [**89**.](#_89)

## 436

Вас выносит на галечный пляж, над которым возвышаются скалы. Возможно, вы оказались на побережье Нереха, земли Зверолюдей. Перейдите на [**688**.](#_688)

## 437

Если в окошке уже стоит отметка, генерал Беладай отказывается разговаривать с вами, пока вы не выполните миссию — сразу же переходите [**145**](#_145). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Беладай удивлен видеть вас.

— Нам всем жизненно важно, чтобы ты проник в цитадель, — говорит он. — Сделай все возможное, чтобы открыть ворота. Если у тебя не получается пробраться внутрь, может, это тебе поможет. Мы отобрали это вчера у рыцарей патруля.

Беладай дает вам **офицерский пропуск**. Запишите его в свой Лист персонажа.

Если у вас есть кодовое слово *Deep*, перейдите на [**709**](#_709). В ином случае вы уходите — перейдите на [**145**](#_145).

## 438

Отсюда вы можете плыть:

На запад, в море Крагдрифт *Легионы Лабиринта* **50**

На юг, вдоль побережья *Двор сокрытых лиц* **250**

Пришвартоваться в Бухте Тигре [**342**](#_342)

## 439

Вы плывете вот уже много дней, пока запасы еды и пресной воды не начинают истощаться. Вам и членам экипажа приходится урезать паек вдвое, а затем и вчетверо. Вы умираете от жажды. Потеряйте 4 очка Выносливости.

Если вы все еще живы, вы наблюдаете, как умирают несколько членов вашего экипажа. Уменьшите качество экипажа на одно очко — например, отличный экипаж становится хорошим, хороший становится средним, а средний — плохим. Если качество вашего экипажа уже является плохим, то дальнейшее понижение невозможно.

Наконец, вы замечаете впереди сушу. Это побережье Великих степей, на котором расположен город-порт Яримура.

Перейдите на [**580**](#_580).

## 440

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**183**](#_183). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

После того, как лед растаял, работы в шахте полностью остановились. Внутри главной постройки с несчастным видом сидит Джалалул, смотритель шахты. Он много потерял, но пока еще не обанкротился. Пройдут месяцы, прежде чем запасы льда на складе растают, и, поскольку это последний оставшийся товар с Ледяного озера, за него можно заломить неплохую цену. Мешочек **льда с Ледяного озера** стоит 150 шардов. Вы не можете унести больше двух мешочков. Если вы покупаете один или два мешочка **льда с Ледяного озера**, внесите соответствующее количество в Лист персонажа.

Больше вам здесь делать нечего, и вы покидаете шахту. Перейдите на [**687**](#_687).

## 441

Вам удается благополучно выбраться наружу. Рубиновая Цитадель обрушивается сама на себя с громоподобным грохотом, но татуированный мужчина спокойно выходит из-под обломков. Рубиновые глыбы отскакивают от его синего энергетического щита. Его лицо с орлиным носом выглядит еще более странно из-за причудливых татуировок, покрывающих незнакомца с головы до ног.

— Я Таргдаз, — произносит он. — Таргдаз Великолепный. При слове «великолепный» он склоняет голову набок, словно приглашая вас оспорить это утверждение.

— В любом случае, — продолжает он, — я благодарен вам... Он на мгновение замолкает и отводит от вас взгляд, озаренный внезапной мыслью. Затем, с криком «Да пожрет меня Огонь! Ну конечно же!» он отворачивается, делает пасс руками, и посреди воздуха перед ним в тот же миг возникает черно-золотой паланкин. Он запрыгивает в него и кричит: «Во Дворец Эброна, и ни шагом дальше!»

Паланкин трогается с места. Вы замечаете следы на снегу, будто паланкин несут невидимые носильщики. Затем он разгоняется до невероятной скорости и стремительно исчезает из виду. Последнее, что вам удается расслышать, это бормотание Таргдаза: «Надо рассказать Хетепеку...»

Вы изучаете следы и невольно вздрагиваете: они не человеческие.

Размышляя о странном поведении волшебников, особенно неблагодарных, вы продолжаете свой путь.

Если вы Менестрель, переходите на [**28**.](#_28) В ином случае идите на [**499**](#_499).

## 442

Вы вступили в холодные бесплодные земли завывающих ветров и безжалостного дождя. Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Суровая кара перейдите на [**210**](#_210)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**52**](#_52)

Результат 8-12 Собрание племен перейдите на [**473**](#_473)

## 443

Из завесы тумана выступает странный корабль. Он едва держится на воде, плавучая развалина с гниющими снастями и покрытым плесенью корпусом. Но ваше внимание привлекает даже не корабль, а его экипаж — призрачные силуэты, неупокоенные пираты, прыгающие и танцующие духи, размахивающие ржавыми кортиками. На мачте развевается изорванный в клочья красный флаг.

Ваш экипаж взирает на все это в ужасе.

— Милостивые боги, — стонет старший помощник. — Это корабль-призрак! Если они поймают нас, то заберут наши души в холодные, темные глубины!

Призрачный корабль бесшумно приближается к вам под ярким палящим солнцем.

Попробовать спастись бегством [**492**](#_492)

Готовиться дать бой [**546**](#_546)

## 444

Мошенники, слоняющиеся у дверей здания Братства, разражаются аплодисментами при вашем приближении к гильдии. Им уже хорошо известно о ваших дерзких подвигах.

Вас провожают к Локосу Вешту из Аку, Мастеру Ножей. Судя по всему, он рад, что вы преуспели в своей миссии, хотя трудно сказать наверняка — его лицо скрыто под черной маской. Он объявляет, что отныне вы полноправный член братства и присваивает вам титул Ночной Охотник. Отметьте это на своем Листе персонажа в окошке «Звания и почести». Данный титул позволяет вам использовать здание братства в качестве безопасного хранилища снаряжения и места для отдыха, но за это Братство будет взимать плату.

Кроме того, титул дает право пройти краткий курс мошенничества, и ваш Ранг повышается на один. Бросьте один кубик и добавьте результат к вашему общему значению начальной Выносливости навсегда.

Закончив приготовления, переходите на [**633**.](#_633)

## 445

Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика). Если вы все еще живы, вы понимаете, что маннекинов вам не поймать — они держатся от вас на приличном расстоянии, швыряя в вас камнями и осыпая цветистыми оскорблениями. Вам не остается ничего иного, как начать спускаться. Судя по всему, незнакомцам на Небесной горе не очень-то рады.

Вы спускаетесь к подножию, и только тогда маннекины улетают, оставив вас наконец в покое.

Перейдите на [**668**.](#_668)

## 446

Рыцарь несется на вас, вонзает в вас копье, а затем все-таки любезно спрыгивает с седла. Потеряйте 2-12 очков Выносливости (результат броска двух кубиков). Если вы все еще живы, вы должны сразиться с ним врукопашную.

Сэр Лео, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 20, Выносливость 35

Сразиться, одержав победу [**571**](#_571)

Бежать на корабль [**191**](#_191)

## 447

Если вы являетесь посвященным Амануши, его благословение будет стоить всего 20 шардов. В ином случае вы должны заплатить за него 35 шардов. Вычеркните соответствующую сумму денег с Листа персонажа и впишите ВОРОВСТВО в окошко «Благословения».

Это благословение позволяет повторить проверку ВОРОВСТВА в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение ВОРОВСТВА единовременно. Использовав это благословение, вы можете вернуться в любой храм Амануши и купить новое.

Закончив приготовления, перейдите на [**58**](#_58).

## 448

Если у вас есть кодовое слово *Defend* или *Deliver*, перейдите на [**376**](#_376). В ином случае идите на [**418**](#_418).

## 449

— Следующий! — смело выкрикиваете вы.

Какое-то мгновение кочевники смотрят на вас с изумлением, а затем начинают смеяться. Они приглашают вас в свой лагерь, который состоит из расставленных по кругу телег.

Всадники на птицах оказываются членами племени Бескрылого Ястреба, которое, в свою очередь, входит в Орду Громовых Небес. В течение вашего пребывания в лагере к вам относятся как к почетному гостю, хорошо кормят и всячески ухаживают за вами. Восстановите Выносливость до первоначального значения.

Вскоре кочевники отправляются искать новые пастбища для своих гигантских слоноподобных птиц.

Получите кодовое слово *Drifter* и перейдите на [**698**.](#_698)

## 450

В вас признают члена братства и пропускают внутрь. Если у вас есть кодовое слово *East*, сразу же переходите на [**650**](#_650). Если нет, читайте дальше.

Вы должны заплатить членский взнос в размере 5 шардов. Если вы не можете или не хотите платить, вас немедленно выпроваживают — перейдите на [**633**.](#_633)

Если вы вносите плату, вам разрешается оставить здесь свое имущество и деньги, чтобы не носить с собой все свои вещи. Кроме того, вы можете отдохнуть в безопасности и восстановить свою Выносливость до первоначального значения. Отметьте в окошке те вещи, которые вы хотите оставить на хранение. Когда будете готовы продолжить путь, переходите на [**633**](#_633).

*Предметы, оставленные под защитой братства (****450****)*

## 451

*Морской кентавр* преследует вас. Бросьте два кубика и сложите результат со значением вашего Ранга. Добавьте к результату одно очко, если качество вашего экипажа хорошее, и два очка, если качество экипажа отличное.

Результат 2-10 *Морской кентавр* догоняет вас [**419**](#_419)

Результат 11+ Вы отрываетесь от преследования перейдите на [**236**](#_236)

## 452

Ваши руки и ноги онемели от холода. Вам кажется, что даже кровь замерзла в ваших венах. Голод превращается из ноющей боли во всепоглощающее ощущение пустоты и истощения. Ваши глаза постепенно заволакивает тьма, и вам начинает казаться, что это мантия Нагила, который уже догоняет вас по снежной пустыне.

Потеряйте 2-12 очков Выносливости (бросок двух кубиков). Если вы все еще живы, сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 18.

Успех [**317**](#_317)

Неудача  [**7**](#_7)

## 453

Ваш корабль носит по волнам словно щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете ущерб. Много товаров смыло за борт — потеряйте 1 единицу груза на ваш выбор, если вы везли какой-либо груз. Сотрите этот груз из Корабельной декларации.

Перейдите на [**438**.](#_438)

## 454

Мужчина, которого зовут Цгано, ведет вас на север, к пирамиде Ксинока.

На вершине пирамиды несколько горящих факелов отбрасывают на разворачивающуюся перед вашими глазами сцену зеленоватый свет. Пятеро мужчин, одетых в мантии с капюшонами, стоят вокруг женщины, которая лежит распростертой на плоской вершине пирамиды. Фигуры в капюшонах поют зловещие монотонные песнопения, а один из мужчин размахивает длинным копьем с серебряным наконечником. Женщина скована серебряными цепями. Она сопротивляется и извивается в своих оковах, крича и проклиная стоящих вокруг нее мужчин самым неженственным образом.

Вы и Цгано бежите вверх по вырубленным в пирамиде ступенькам и встречаетесь с ними лицом к лицу.

— Стойте! — восклицаете вы. — Я не позволю каким-то монстрам зарезать невинную женщину.

Пленница перестает бороться и смотрит на вас полными надежды глазами изумрудно-зеленого цвета. Ее волосы белы как снег, хотя на вид ей не дашь больше шестнадцати. Кожа у нее бледная, словно лунный свет. Она очень красива.

Мужчина с копьем отбрасывает капюшон, открывая истерзанное ветрами лицо старого кочевника-шамана.

— Глупый чужеземец! — ревет он. — Невинную? Да это же Руцбан, вампирская ведьма! Она похитила много детей из нашего племени, чтобы насытить свой нечеловеческий аппетит и оставаться вечно молодой. Цгано — всего лишь ее раб, доверчивый простофиля, который поклялся служить ей.

— Ложь, ложь! — кричит Цгано. — Ее действительно зовут Руцбан. Но остальное все неправда, это моя невеста. Эти мерзкие некроманты хотят принести ее в жертву своему темному божеству, потому что у нее белые волосы и зеленые глаза.

— Это не так, — возражает шаман. — Наш ритуал — это единственный способ уничтожить Руцбан. Ее можно убить только серебряным копьем и только на земле, посвященной древним богам.

Какое-то мгновение вы колеблетесь, не зная, чью сторону принять.

— Хватит болтовни! У нас нет на это времени, — произносит шаман, поворачиваясь к вам спиной.

Он дает сигнал своим товарищам, которые вынимают из ножен острые кинжалы и приближаются к Цгано, настороженно поглядывая на вас.

— Спаси меня, спаси меня! — умоляет женщина хриплым голосом.

— Замолчи, ведьма! — кричит шаман, закрывая ей рот рукой.

Сразиться с шаманами [**371**](#_371)

Помочь шаманам  [**270**](#_270)

## 455

Таверна «Белый волшебник» — излюбленное место магов и жрецов Молхерна. Проживание здесь обходится вам в 1 шард в сутки. За каждый проведенный здесь день вы получаете 1 очко Выносливости, если она повреждена, — вплоть до восстановления ее первоначального значения.

Кроме того, в «Белом волшебнике» вы слышите балладу Менестреля, поющего о Верховном Короле. Пять веков назад Верховный Король правил Древней Харкуной, яростно защищая ее от захватчиков-уттакинов. Уттакины использовали черную магию, чтобы заточить короля под Ледяным озером — там он и его рыцари отныне спят во льдах. Его жена и единственная истинная любовь, Леонара, была принцессой Уттаки, но уттакские Лорды-масочники, разозлившись из-за ее чувств к королю, убили ее и обрекли ее дух служить Верховному Королю безжалостным тюремщиком. Принцесса превратилась в ужасного призрака, Ледяную Королеву, чье сердце так же сковано льдом, как и воды того заколдованного озера. По крайней мере, так гласит легенда.

Восстановив Выносливость до необходимого вам значения, вы покидаете таверну. Перейдите на [**274**](#_274).

## 456

Будучи посвященным Тамбу, вы знаете, что можете принести здесь подношение этому богу в надежде снискать его благосклонность. Подношение должно быть ценным и иметь премию к способности (например, к ОБАЯНИЮ, СРАЖЕНИЮ и так далее), равную не менее + 1.

предмет с премией +1 перейдите на [**641**](#_641)

предмет с премией +2 перейдите на [**404**](#_404)

предмет с премией +3 перейдите на [**568**](#_568)

Продолжить путь, не сделав подношения [**118**](#_118)

## 457

Верховный шаман оказывается невысокого роста и плотного телосложения. Он одет в меха и покрыт странными татуировками. Если вы являетесь посвященным Тамбу или готовы пожертвовать храму 10 шардов, он соглашается поговорить с вами.

Вы посвященный или жертвуете 10 шардов перейдите на [**345**](#_345)

Уйти [**33**](#_30)

## 458

Шаман запрокидывает голову и смотрит вверх, как будто считывает ответ прямо с ледяного узора звезд.

— Иноземный властелин спит там подо льдами. Он спит и видит сны о жизни. Когда жизнь станет невыносимым кошмаром, он очнется ото сна. Легенды Древней Харкуны гласят, что Верховный Король вернется в страну в час великой нужды.

— Есть ли способ разбудить его? — спрашиваете вы.

Он вкладывает вам в руку фиал с **волшебной солью**. Отметьте его в своем Листе персонажа. Порошок имеет резкий запах нюхательной соли.

После этого шаман проваливается во внезапный наркотический сон.

Использовать **волшебную соль**, чтобы разбудить его перейдите на [**319**](#_319)

Уйти и отправиться спать самому [**394**](#_394)

## 459

Через несколько дней вы теряете сознание от нехватки еды, пресной воды и сна. Вы сползаете под воду и тонете. Перейдите на [**7**.](#_7)

## 460

Вам удается оторваться от своих преследователей. Зверолюди очень свирепы, но, судя по всему, не очень умны — охотники из них неважные. Перейдите на [**32**](#_32).

## 461

Сокарские войска, пробравшиеся по тоннелям, ждут сигнала к атаке. Увидев, что лагерь погрузился в хаос, они бросаются в бой. Армия Северного Альянса и без того пребывает в замешательстве, а внезапная атака повергает ее в абсолютную панику. В этой суматохе вам без труда удается ускользнуть. Перейдите на [**218**](#_218).

## 462

Храм Юнтоку построен в форме гигантского гранитного шлема. Юнтоку — это «Воин, который никогда не спит», бог войны в пантеоне Акацурай. Ему поклоняются как великому полководцу и предводителю народов. Он является богом не сражений, а искусства войны.

Стать посвященным Юнтоку [**96**](#_96)

Отказаться от поклонения ему [**23**](#_23)

Попросить благословения [**299**](#_299)

Покинуть храм  [**58**](#_58)

## 463

Вы спрашиваете о духе, который посетил вас однажды ночью в вашей каюте во время путешествия по Фиолетовому океану, и о его просьбе к вам сходить в храм. При имени Таянга Кхана шаман делает предупреждающий жест.

— Не упоминай это имя здесь! — пронзительно кричит он, брызжа слюной вам в лицо.

Он явно дает понять, что прием окончен. Перейдите на [**33**.](#_33)

## 464

Когда вы наполняете ясный воздух чистым резонирующим звучанием, человек в черном на мгновение застывает, но ничего не происходит — он зловеще улыбается и снова направляет на вас посох. Перейдите на [**550**](#_550).

## 465

Что бы вы ни делали, вы не можете причинить никакого вреда призрачной фигуре. Она погружает свои бестелесные руки в вашу грудь и выкачивает из вас жизненную энергию, не переставая при этом безумно бормотать. Вы мгновенно теряете сознание.

Придя в себя и оглядевшись по сторонам, вы видите, что лежите на земляном холме посреди болота, а башни нет и следа. У вас забрали часть жизненной энергии. Потеряйте 1 очко Ранга и бросьте один кубик. Вычтете результат броска из своей общей начальной Выносливости навсегда. (Если у вас уже до этого был первый Ранг, он остается неизменным).

Вы продолжаете путешествие. Перейдите на [**92**](#_92).

## 466

Получите кодовое слово *Deep*. Вам удается нанести главные тоннели на карту. Они проходят под Хребтом Харкуна, с севера на юг. Вы обнаружили секретный проход через горы в обход Орлиной тропы. Пещеры по обеим сторонам гор отмечают вход в систему тоннелей и выход из нее.

Пойти на север [**558**](#_558)

Отправиться на юг *Истерзанное войной королевство* **3**

## 467

Посреди острова стоит крепость с безликими серыми стенами, в которую ведут лишь одни ворота. Подъемный мост опущен, опускная решетка поднята, но по другую сторону моста стоит огромный голем с твердыми как алмаз мускулами.

— Назови пароль, — грохочет он.

Окошки рядом с номером параграфа указывают, сколько раз вы добирались до этой крепости. Поставьте отметку в одном окошке.

Если вы здесь впервые, перейдите на [**516**](#_516).

Если вы здесь второй раз, следуйте на [**397**](#_397).

Если вы здесь третий (или больше) раз, идите на [**284**.](#_284)

## 468

Вы называете стражнику свое имя. Он узнает вас и сообщает, что Авара Хордета сейчас нет дома, но ваша комната готова для вас, как и было обещано. Вы можете оставить здесь свое имущество и деньги, чтобы не носить с собой все свои вещи. Кроме того, вы можете отдохнуть в безопасности и восстановить свою Выносливость до первоначального значения. Отметьте в окошке те вещи, которые вы хотите оставить на хранение.

При каждом возвращении на виллу бросайте два кубика.

Результат 2-11 Ваше имущество в сохранности

Результат 12 Вор Потеряйте один из оставленных на вилле предметов (на свой выбор), если здесь еще осталось ваше имущество.

Вы можете вернуться в Яримуру, перейдя на [**10**](#_10).

*Предметы на вилле Хордета*

## 

## 469

Из мистических бестиариев вам известно, что перед вами змеиный демон, которого давно почившие жрецы Шадара обрекли быть стражем гробниц. Вы произносите заклинание, которое якобы должно отпугивать демонов подобного рода. Чудовище на мгновение отступает, а из его глаз и ушей вырываются потоки зеленой желчи. Оно корчится в агонии, но не погибает. Ваше заклинание лишь разъярило его, и теперь оно готовится атаковать.

Змеиный демон, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 7, Выносливость 10.

Если вы победили, переходите на [**215**](#_215).

Если проиграли, переходите на [**7**.](#_7)

## 470

Торговый корабль оказывается большим галеоном с полностью укомплектованным экипажем на борту. Он называется *Морской кентавр*, и ваш старпом сообщает вам, что корабль принадлежит Авару Хордету — купцу, которого вы ограбили в Яримуре. *Морской кентавр* меняет курс и устремляется в вашу сторону.

Попробовать спастись бегством [**451**](#_451)

Плыть навстречу  [**419**](#_419)

## 471

Вам удалось успешно преодолеть опасные воды Бухты Несчастья. Сидящий на мачте впередсмотрящий замечает остров.

— Это, должно быть, Бацалек, — говорит ваш старпом. — Никто из тех, кто высаживался здесь, не вернулся живым. Я бы не советовал к нему приближаться, если только у вас нет чего-нибудь вроде карты, капитан.

Плыть на север, вдоль побережья Яримуры [**201**](#_201)

Плыть на восток, по направлению к Таинственному острову [**120**](#_120)

Плыть к Бескрайнему океану [**305**](#_305)

Бросить якорь и исследовать остров Бацалек [**673**](#_673)

## 472

Вы пересекаете скованные льдом северные степи. Снег толстым ковром покрывает землю. Возвышаясь над эти белым безмолвием, стоит величественная пирамида. Она отделана странным желтоватым мрамором. На одной из ее граней расположены украшенные орнаментом ворота с двумя идолами по бокам. Любопытно, что на пирамиде нет ни снежинки. Приблизившись к ней, вы видите, что от нее исходит слабое тепло, которого достаточно, чтобы растопить падающий на нее град или снег. Ступени, вырезанные в боковых гранях пирамиды, ведут на ее плоскую вершину. Позади нее виднеются Горы на Краю Света — массивная гряда ошеломляющих размеров.

Подойти к воротам [**21**](#_21)

Пойти на север, к горам [**271**](#_271)

Пойти на запад, к Реке Судьбы [**91**](#_91)

Пойти на восток  [**630**](#_630)

Пойти на юг [**281**](#_281)

## 473

К вам подъезжают на лошадях толпы кочевников. Они окружают вас. Они смотрят на вас сверху вниз, их непроницаемые лица не выражают ни малейшей жалости. Остриями своих копий они гонят вас к лагерю. Тысячи кочевников съехались сюда на общеплеменное собрание Орды Тысячи Ветров.

Перейдите на [**272**.](#_272)

## 474

Ваша красноречивая просьба склоняет лидеров отряда в вашу сторону, и они приглашают вас быть гостем в их лагере. Вскоре вам становится известно, что это люди клана Одноглазого Ворона, которые направляются в ставку Орды Опустошенных Льдов, к которой они, собственно, и принадлежат.

В лагере сгущаются краски ночи, и между шатрами вспыхивают и согревающе ревут костры. Сидящий у одного из костров бард начинает петь о былых подвигах, и молодежь поднимается, чтобы потанцевать в свете огня.

Остаться и послушать [**553**](#_553)

Пойти поговорить с главой клана [**366**](#_366)

Поискать шамана [**523**](#_523)

Пойти спать [**394**](#_394)

## 475

Вы убеждаете их, что судно можно починить — потребуется всего лишь немного древесины.

Один из моряков поднимается, за ним встают еще несколько. Он рассказывает, что барк назывался *Зов русалки*, и что в том шторме, который разбил корабль о скалы, погиб их капитан. Очевидно, они видят в вас нового лидера.

 — У нас есть инструменты для ремонта, — говорит один из моряков. — Но где мы возьмем древесину?

Вы решаете повести их на поиски древесины, хотя окружающий пейзаж выглядит суровым и пустынным.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14.

Успех [**559**](#_559)

Неудача [**681**](#_681)

## 476

Вы догадываетесь, что этот туман вызван колдовством, чтобы отводить корабли от острова. Благодаря своим магическим инстинктам вам удается провести корабль через туман.

Наконец, вы выплываете из него в небольшую бухту, где можно бросить якорь. Остров покрыт жаркими, влажными джунглями, над которыми возвышается заросшая деревьями гора.

Матросы отказываются сойти на берег, но соглашаются ждать вас на корабле, пока вы будете исследовать Таинственный остров, если, конечно, захотите. Если вы решаете сойти на берег, отметьте, что ваш корабль пришвартован у Таинственного острова.

Если хотите пойти в одиночку вглубь острова, идите на [**564**.](#_564)

Чтобы отплыть в море, следуйте на [**296**](#_296).

## 477

Вы спускаетесь вниз по длинному тоннелю и попадаете в зал, освещенный тысячей белых свечей и уставленный столами. Здесь вас приветствуют мужчины и женщины, закутанные в саваны наподобие тог. Их лица бледны как мрамор, а глаза похожи на тусклые серые бриллианты.

В дальнем конце зала ощущается чье-то присутствие.

— Кто пришел сюда? — гремит оттуда голос, наполняющий вас благоговейным ужасом.

Если у вас есть титул «Избранный Нагилом», идите на [**103**](#_103). Если нет, но вы являетесь посвященным Нагила, идите на [**551**](#_551). В ином случае идите на [**387**.](#_387)

## 478

На вершине вы находите лишь развалины большой горной крепости. Все, что от нее осталось, — разрушенные башни и покосившиеся стены.

Вдруг раздается чей-то голос, звучащий словно бы из ниоткуда: «Клянусь Молхерном! Это ты!»

Разрушенная крепость начинает дрожать и тает на ваших глазах, открывая взгляду процветающее укрепленное поселение! У ворот стоит мудрец Пилетес. Однажды вы забрали Книгу семи мудрецов у людей-скорпионов и вернули ее Пилетесу в Желтом порту Сокары. Кажется, с тех пор прошла вечность, но он не забыл вас.

Он открывает для вас ворота и рассказывает, что Таинственный остров населен волшебниками, которые поклоняются Молхерну, богу знания и магии. Они предпочитают жить уединенно и защищают свой остров мороком.

— Но мы всегда рады Светочу Молхерна, — говорит Пилетес. Вы входите в Таинственный город. Перейдите на [**274**](#_274).

## 479

Вы достаточно сведущи в магических искусствах, чтобы отразить любое воздействие проклятия Шадар. Перейдите на [**290**.](#_290)

## 480

Холодное алое солнце заходит за гряду облаков. Наступивший полумрак помогает вам незаметно подкрасться ближе, припадая к насквозь промерзшей земле. Отсюда вам слышны стоны и крики пленника, тело которого клюют вороны.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 12.

Успех [**364**](#_364)

Неудача [**515**](#_515)

## 481

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 13.

Успех [**331**](#_331)

Неудача  [**294**](#_294)

## 482

Вы ощущаете дисгармонию в вибрациях цитадели. Ваша магическая интуиция подает вам идею — можно создать свою собственную музыкальную вибрацию, и тогда резонансные звуковые волны обрушат гудящий рубин прямо на некроманта.

Если у вас есть **флейта** или **свисток**, с премиями или нет, переходите на [**632**](#_632).

В ином случае вы должны попробовать спеть в правильной тональности. Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 15. Добавьте к результату броска одно очко, если вы Менестрель.

Успех [**329**](#_329)

Неудача [**464**](#_464)

## 483

Бесшумной тенью вы перемахиваете через частокол и крадетесь сквозь ночь в сторону большого шатра из пурпурного шелка. Он больше всех остальных, исходя из чего вы заключаете, что это должен быть шатер Беладая. Оставаясь незамеченным, вы подбираетесь все ближе и оказываетесь уже всего в нескольких шагах от цели.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 14.

Успех [**306**](#_306)

Неудача [**638**](#_638)

## 484

Ваше плавание длится много дней. Внезапно корабль выходит из-под контроля и резко устремляется вперед! К вашему ужасу, посреди океана появляется гигантский водоворот, который затягивает вас внутрь с невероятной скоростью. Вас вращает посреди гигантских волн. Небо превращается в маленькое голубое окошко, проглядывающее сквозь возвышающиеся над вами колонны морской пучины!

— Демоны Глубин затягивают нас в Страну ниже мира! — раздается отчаянный крик одного из ваших матросов.

Перейдите в книгу *В Подземный мир***, на параграф 75**.

## 485

Бакан приветствует вас в своей башне. Если у вас есть **руда селена**, перейдите на [**259**](#_259). Если нет, то все, что Бакан может для вас сделать, — это снять любое наложенное на вас проклятие. Она готова сделать это бесплатно, поскольку вы спасли ее от ее собственного проклятия. Вычеркните все проклятия с Листа персонажа, если они у вас были, и восстановите первоначальное значение затронутых проклятьем способностей. Закончив приготовления, перейдите на [**10**.](#_10)

## 486

Если у вас есть кодовое слово *Dangle*, сразу же переходите на [**409**](#_409). Если нет, читайте дальше.

Двери открывает старик с длинными седыми волосами до плеч. Он отступает в сторону и жестом приглашает вас войти, глядя на вас испуганными глазами. Вы попадаете в зал из серого камня, на стенах которого висят кроваво-красные флаги.

— Не обращай внимания на старого Кевара, моего дворецкого, — раздается гулкий голос с другого конца зала. — Он слегка простоват, но в наши времена трудно найти хорошую прислугу.

С этими словами говорящий разражается смехом. Из тени в дальнем конце зала выходит мужчина. Он высок, сложен как кузнец и абсолютно лыс. Глаза у него холодного, пронзительно зеленого цвета. Одет он в богато украшенные красно-черные лакированные доспехи, в руках — огромный боевой топор.

— Меня зовут Кашуф по прозвищу Бессмертный. Полагаю, ты один из тех идиотов, который хочет спасти леди Настасью.

Здесь его снова настигает приступ смеха. Он смахивает выступившие на глазах слезы и выпрямляется.

— Что ж, давай покончим с этим. Я не буду тратить на тебя время, если ты пришел не за тем, чтобы сразиться со мной.

Сразиться с Кашуфом [**87**](#_87)

Покинуть деревню [**398**](#_398)

## 487

Внезапно из темноты перед вами появляется огромный серый червь, который открывает свою пасть, чтобы проглотить вас. Вы даже можете почувствовать резкую кислотную вонь его пищеварительных соков, похожую на запах теплой протухшей желчи.

Если у вас есть кодовое слово *Drape*, перейдите на [**260**](#_260). В ином случае отправляйтесь на [**171**](#_171).

## 488

Получите кодовое слово *Dirty*.

Вы пожимаете руку Луроку и Флорил — сделка заключена. Лурок назначает ночь для встречи с вами у виллы Авара Хордета на юге Яримуры. Когда вы придете, он будет ждать вас.

Вы выходите из таверны. Перейдите на [**10**](#_10).

## 489

Мачта раскалывается надвое, и ваш корабль носит по волнам словно щепку. Когда шторм стихает, вы оцениваете ущерб. Много товаров смыло за борт — потеряйте 1 единицу груза на ваш выбор, если вы везли какой-либо груз.

Кроме того, корабль сильно отклонился от курса, и старпом не имеет ни малейшего понятия, где вы сейчас находитесь.

— Мы потерялись в открытом море, кэп! — стонет он. Перейдите на [**390**](#_390).

## 490

Вы находите безопасную тропу к сияющему огоньку. По мере приближения к нему вы понимаете, что этот свет исходит из звонницы затонувшей в болоте башни, от которой над поверхностью осталась торчать одна верхушка. Вы заходите в эти развалины через проем, который некогда служил окном.

Внутри темно и пахнет плесенью, а холод пробирает до костей. Украшенная орнаментом медная жаровня излучает тусклый зеленоватый свет, который призрачно мерцает в надвигающихся сумерках. Как ни странно, от этого света не исходит приятное тепло — напротив, от него веет ледяным холодом.

Перед тусклыми изумрудными языками пламени сидит, согнувшись в три погибели, сгорбленная призрачная фигура, одетая в то, что некогда было роскошной, витиевато расшитой мантией, а ныне превратилось практически в лохмотья. Фигура поворачивает к вам свое призрачное лицо и смотрит на вас черными, словно глубины ада, глазами.

— Кто посмел потревожить Котепа, Стража великолепной Шадарской Империи! — шелестит дух замогильным шепотом.

Подхваченный потусторонним ветром, он поднимается в воздух и летит навстречу вам, протягивая вперед свои почерневшие, иссохшие когтистые руки.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 12.

Успех [**541**](#_541)

Неудача [**465**](#_465)

## 491

Наступает ночь, и с уходом солнечного тепла в Великих степях становится еще холоднее. Вы натыкаетесь на древнюю разрушенную башню. От ее потолка мало что осталось, но вам удается кое-как устроиться в углу, спрятавшись от холодного ветра.

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**321**](#_321). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Несколько часов ваш сон ничто не нарушает, но затем вас будит какое-то шуршание. Сначала вы никого не видите, но постепенно различаете два маленьких красных огонька в нескольких метрах от вас, потом еще два, и еще четыре.

И тут вы понимаете, что это не огоньки, а огненно-красные глаза — и в этот же миг одно из существ бросает на пол огненный шар. Он освещает всю башню, и вы видите, что окружены Красными шапками — особенно неприятным видом гоблинов.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 12.

Успех  [**283**](#_283)

Неудача [**167**](#_167)

## 492

Когда ваш корабль удаляется на достаточное расстояние, призрачные пираты прекращают погоню, словно не могут последовать за вами слишком далеко от туманной завесы. Экипаж ликует, выражая искреннее облегчение.

Плыть на запад, по направлению к Бухте Несчастья [**310**](#_310)

Плыть на юго-запад, вдоль побережья Нереха [**50**](#_50)

## 493

Спальня лорда Кумоносу находится на вершине самой высокой башни дворца. Ночью вы предпринимаете попытку взобраться на эту башню.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 15. Если у вас есть **веревка**, добавьте к результату броска одно очко. Если у вас есть **скалолазное снаряжение**, добавьте к результату два очка (однако учтите, что эти очки не суммируются).

Успех [**693**](#_693)

Неудача  [**230**](#_230)

## 494

На вас нападает банда головорезов, которые собираются вас ограбить. Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 15.

Успех [**692**](#_692)

Неудача  [**131**](#_131)

## 495

Вы достаточно сведущи в секретных письменах, чтобы прочитать надписи на пластинах над входами в тоннели. На них написано «Двеомер», «Имперская Чамбара», «Бронзовые холмы» и «Пирамида».

Вы понимаете, что ни за что не сможете выбраться отсюда тем же способом, которым пришли, поэтому вам придется пройти через один из этих тоннелей.

Двеомер [**656**](#_656)

Имперская Чамбара  [**518**](#_518)

Бронзовые холмы [**402**](#_402)

Пирамида  [**623**](#_623)

## 496

Получите кодовое слово *Dwarf.*

Комната пуста, за исключением обсидианового ключа, лежащего на каменном полу. Впишите **обсидиановый ключ** в свой Лист персонажа.

Вы находите вентиляционную шахту, по которой можно пролезть, и выбираетесь из пирамиды — живым, но по-прежнему очень маленьким. Однако снаружи магический эффект проходит через несколько часов, и вскоре вы возвращаетесь к своему обычному размеру. Перейдите на [**472**.](#_472)

## 497

Вы добираетесь вброд до пляжа, однако за вами последовало недостаточно ваших людей. Среди экипажа начинается паника, и большинство матросов прыгают в воду с криками: «Каждый сам за себя!».

В отчаянии, вы пытаетесь атаковать мародеров, но их слишком много, и вскоре все ваши товарищи оказываются повержены. Вас сражает сокрушительный удар по затылку, и все погружается в черноту. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если вы все еще живы, переходите на [**582**](#_582).

## 498

Этой ночью вы решаете, что пора действовать. Вам нужно добраться до Великих ворот незамеченным, а затем попасть в будку, где находится огромный подъемный механизм с зубчатым колесом. С помощью него ворота открываются и закрываются.

Коридоры цитадели регулярно патрулируются, но освещение в них слабое. К тому же, здесь полно ниш и темных углов, в которых может скрыться незаметный человек.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 14.

Успех [**674**](#_674)

Неудача  [**530**](#_530)

## 499

Рубиновой Цитадели больше нет. От нее остались лишь расколотые обломки былого величия, поверженного вашей смекалкой. Единственное, что можно заметить в руинах, — это медную крышку люка в полу, там, где совсем недавно был главный зал. Если у вас есть **медный ключ**, идите на [**196**](#_196). В ином случае вам не остается ничего другого, как покинуть развалины Цитадели.

Пойти на запад [**630**](#_630)

Пойти на восток [**15**](#_15)

Пойти на юг [**17**](#_17)

## 500

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**699**](#_699). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вас отводят к одному из принцев в большой шатер в сине-белую полоску. Внутри за низким столиком на полу сидит человек. При виде вас он вскакивает на ноги.

— Клянусь Великим Тамбу! — кричит он. — Это ты!

Вы видите, что перед вами Акрадай, принц клана Лазурных Небес. Однажды, в Желтом порту Сокары вы спасли ему жизнь, сняв наложенное на него проклятие. Тогда он обещал, что когда-нибудь отблагодарит вас. Акрадай дает вам 500 шардов, а его шаманы готовы исцелить вас от любых болезней или отравлений (однако, они не могут снять с вас проклятие).

Вдобавок, шаманы готовят для вас волшебный эликсир, который используется кочевниками для обострения способности ориентироваться, **зелье природы**. Зелья можно использовать непосредственно перед проверкой какой-либо способности. Оно добавляет одно очко к соответствующей способности и используется только один раз. В частности, **Зелье природы** добавит одно очко к СЛЕДОПЫТСТВУ.

Следующим утром вы снова отправляетесь в путь.

Пойти на север [**15**](#_15)

Пойти на восток по направлению к Яримуре [**280**](#_280)

Пойти на юг [**234**](#_234)

Пойти на запад, глубже в степи [**17**](#_17)

## 501

Если на вашем счете недостаточно денег для выплаты выкупа, перейдите на [**285**](#_285). Если денег достаточно, похитители забирают выкуп и убегают. Вас отпускают в Яримуре — перейдите на [**10**](#_10).

## 502

Ваша интуиция подсказывает вам, что здесь что-то не так. Внезапно разрушенная крепость начинает дрожать и тает на ваших глазах, открывая взгляду процветающее укрепленное поселение. Слепец превращается в хорошо одетого, плотного парня, который оказывается вполне зрячим. Все это было лишь мороком.

 — Что ж, вижу, ты можешь разглядеть вещи такими, какие они есть, — говорит юноша.

Он рассказывает, что Таинственный остров населен волшебниками, которые поклоняются Молхерну, богу знания и магии. Они предпочитают жить уединенно и защищают свой остров мороком.

— Раз уж ты смог разгадать наш маленький фокус, можешь зайти внутрь, — ворчит юноша.

Вы проходите через главные ворота в Таинственный город.

Перейдите на [**274**.](#_274)

## 503

Дракон поворачивает к вам все три головы и выдыхает на вас потоки адского пламени, которое мгновенно сжигает вас дотла. Перейдите на [**7**](#_7).

## 504

Вы пытаетесь обернуть всю ситуацию в шутку, но они воспринимают это как оскорбление боевого искусства их племени, и их лица внезапно ожесточаются и каменеют. Они хватают вас, забирают все ваши деньги и имущество (сотрите их со своего Листа персонажа) и связывают вам руки за спиной. Затем они заставляют вас бежать, а сами несутся следом на своих огромных птицах, поощряя их пинать и клевать вас. Потеряйте 3-18 очков Выносливости (результат броска трех кубиков).

Если вы все еще живы, в конце концов им надоедает эта забава и они уезжают, оставив вас едва живым и истекающим кровью. Вам удается освободиться от пут, но вашему положению не позавидуешь — вы в степях, совсем один и без каких-либо вещей и денег.

Перейдите на [**698**.](#_698)

## 505

Когда вы проходите сквозь арку, руны над ней вспыхивают зловещим светом. Вы навлекли на себя проклятие. Отметьте на Листе персонажа, что на вас наложено Проклятие Шадар. Ваши способности МАГИЯ и СРАЖЕНИЯ становятся на одно очко меньше до тех пор, пока вы не найдете способ снять проклятие. Перейдите на [**290**.](#_290)

## 506

Какое-то время ваш плот бесцельно дрейфует по волнам, а затем вас выносит в открытое море. Волны забавляются вашим плотом, как игрушкой, и несут его неведомо куда. Через несколько дней вы начинаете слабеть от нехватки еды и пресной воды. К счастью, вас подбирает торговый корабль.

Если у вас есть кодовое слово *Dead*, сразу же переходите на [**98**](#_98). Если нет, читайте дальше.

Капитан с радостью соглашается подбросить вас до своего следующего порта захода.

Если у вас есть кодовое слово *Divest*, сразу же переходите на [**51**](#_51). Если нет, читайте дальше.

После не отмеченного никакими происшествиями рейса вы сходите на берег в гавани Яримуры. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 507

Вы произносите отрывки из священных писаний, и Красные шапки немедленно обращаются в бегство, издавая печальные завывания. На бегу один из них роняет небольшой мешок. Внутри вы находите **Свиток Шадар** и **мед фей**. Свиток выглядит довольно обычно, но может иметь какую-то ценность для коллекционеров шадарского антиквариата. Запишите найденные предметы в свой Лист персонажа.

Остаток ночи проходит без происшествий. Перейдите на [**144**.](#_144)

## 508

Шаман указывает на север, затем на юг, восток и запад.

— Ищи на равнине, и тут и там, и где-то посередине найдешь ты храм, — кудахчет он.

Вы лишь цокаете языком, найдя ответ сбивающим с толку. Хотя разве можно ожидать от шамана или волшебника чего-то менее загадочного! Заметив, что старик выгляди очень уставшим, вы возвращаетесь в лагерь, чтобы найти для себя ночлег. Перейдите на [**394**.](#_394)

## 509

Вы можете оставить здесь имущество и деньги, чтобы не носить с собой все свои вещи. Кроме того, вы можете отдохнуть в безопасности и восстановить свою Выносливость до первоначального значения. Отметьте в окошке те вещи, которые вы хотите оставить на хранение. При каждом возвращении бросайте два кубика.

Если вы внесли плату за защиту или являетесь Ночным Охотником, делать этого не нужно, так как в этих случаях дом автоматически в безопасности.

Результат 2-7 Ваши вещи в сохранности

Результат 8-12 Потеряйте все, что оставляли здесь

Перейдите на [**10**](#_10), когда будете готовы.

*Предметы, оставленные в городском доме*

## 510

Вскоре вы понимаете, что заблудились. Вы боретесь со странным ощущением нереальности происходящего и уже не знаете, куда идете и где были. Бросьте один кубик и добавьте к результату 1.

Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**123**](#_123).

Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**254**](#_254).

## 511

Штормовой демон лишь смеется над вашими попытками вызвать силу Элнира. Шторм усиливается. Перейдите на [**536**](#_536).

## 512

Потемневшее небо предвещает наступление шторма. Яростный ветер обрушивается на ваш корабль шквалом дождя, волны безудержно вздымаются и падают вниз, поднимая ваш корабль вверх, а затем швыряя вниз.

Если у вас есть благословение Защиты от штормов, эта буря вам не страшна. Сотрите благословение с Листа персонажа и перейдите на [**438**.](#_438)

В ином случае шторм обрушивается на вас со всей своей яростью. Бросьте один кубик, если ваш корабль — барк, два кубика, если у вас бригантина, и три кубика, если вы плывете на галеоне. Добавьте к результату одно очко, если качество вашего экипажа хорошее, и два очка, если качество экипажа отличное.

Результат 1-3 Корабль тонет перейдите на [**540**](#_540)

Результат 4-5 Мачта раскалыввается перейдите на [**453**](#_453)

Результат 6- Корабль выдерживает шторм перейдите на [**458**](#_458)

## 513

Если окошко напротив параграфа еще не отмечено, поставьте отметку и перейдите на [**477**](#_477). Если в окошке уже стоит отметка, идите на [**292**](#_292).

## 514

К вам направляется торговый корабль. Если у вас есть кодовое слово *Dead*, сразу же переходите на [**569**](#_569). Если у вас нет этого кодового слова, но есть кодовое слово *Divest*, перейдите на [**470**](#_470). Если у вас нет ни одного из этих кодовых слов, читайте дальше.

Торговый корабль оказался большим галеоном с названием *Морской кентавр*.

— Это корабль Авара Хордета, — говорит ваш старший помощник. — Он родом из Стихотворцев, но у него есть вилла в Яримуре. Это один из богатейших купцов — говорят, что его сокровищница доверху набита золотом и драгоценностями. Ходят слухи, что не все это добро нажито честным путем, если вы понимаете, о чем я, капитан.

Вы плывете дальше. Перейдите на [**236**](#_236).

## 515

Один из воинов-кочевников замечает вас, хватает и тащит в круг к их ногам. Кочевники пристально смотрят на вас — около дюжины самых безжалостных лиц, которые вам когда-либо приходилось видеть.

Попробовать спастись бегством [**664**](#_664)

Подождать и посмотреть, что они будут делать дальше [**56**](#_56)

## 516

Голем ждет от вас пароль, но хотя бы дает вам три варианта ответа на выбор.

Стекло  [**425**](#_425)

Цинк [**18**](#_18)

Лед [**351**](#_351)

## 517

Став посвященным Молхерна, вы сможете платить меньше за благословения и другие услуги, предлагаемые храмом. Чтобы стать посвященным, нужно заплатить 50 шардов. Вы не можете стать посвященным Молхерна, если уже являетесь посвященным другого храма.

Если вы хотите стать посвященным Молхема, впишите его имя в поле «Бог» на Листе персонажа, и не забудьте при этом вычеркнуть 50 шардов.

Закончив приготовления, перейдите на [**637**.](#_37)

## 518

Вступая под своды тоннеля, вы замечаете, что воздух у входа в него мерцает голубоватым светом. На входе в тоннель вы испытываете мимолетное чувство дезориентации. Через долгие часы пути вы приходите к лестнице, которая ведет вверх, и взбираетесь по ней.

Перейдите в книгу *Лорды восходящего солнца* **75.** Если у вас пока нет этой книги, вернитесь на [**495**](#_495)и сделайте другой выбор.

## 520

Вы издаете боевой клич и занимаете позицию для нападения. В тот же миг все трое начинают испуганно журчать и ныряют в воду, исчезая в глубине.

Пожав плечами, вы возвращаетесь на корабль. Наступает прилив, и ваше судно снова готово отправиться в путь. Перейдите на [**471**.](#_471)

## 521

Вы оступаетесь и падаете в болото. Густая, вязкая жижа начинает затягивать вас. Кашляя и отплевываясь, вы хватаетесь за ветку почерневшего скрюченного дерева.

Бросьте один кубик и добавьте к результату 2. Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**597**](#_597). Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**7**.](#_7)

## 522

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**277**](#_277). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы кое-что слышали об этом кентавре. Жители равнин называют его Поющим Скакуном, живым воплощением кочевого духа, лихорадки странствий. Однако вы сведущи в магических искусствах и вполне способны противостоять притягательной мелодии. Когда заколдованные танцоры проходят мимо вас, кентавр перестает играть. Люди в изнеможении валятся на землю.

Поющий Скакун приближается к вам легким галопом.

— Лишь немногим смертным удается противостоять зову флейты, — произносит он мелодичным голосом, подобным песне ветра в деревьях.

— Держи, — загадочно улыбается кентавр и протягивает вам флейту.

Отметьте **флейту кентавра (ОБАЯНИЕ + 3)** в своем Листе персонажа.

Кентавр удаляется. В его руках появляется другая флейта, и танцующее шествие продолжается. Измученные танцоры поднимаются на ноги, наполненные сверхъестественной энергией, и снова отправляются вслед за своим властелином.

Перейдите на [**224**.](#_224)

## 523

Шатер шамана стоит за пределами лагеря на клочке земли, огороженном черепами животных. Он презирает готовку пищи на огне и жует сырое мясо, сдирая его зубами прямо с кости. Когда он поднимает голову, вы видите, что у него стеклянный взгляд и расширенные зрачки, как будто он находится под действием какого-то галлюциногенного зелья.

Вы присаживаетесь на корточки рядом с ним. Шаман приветствует вас равнодушным ворчанием. О чем вы хотите с ним поговорить?

О песне барда [**424**](#_424)

О Храме Четырех Ветров  [**508**](#_508)

О Ледяном озере [**458**](#_458)

О Таянге Кхане [**344**](#_344)

## 524

Вас выносит на галечный пляж. Над морем висит завеса тумана, окружая остров, на котором вы оказались, густыми испарениями вездесущего пара. Над самим островом тумана нет. Жаркое солнце нещадно палит над подернутыми дымкой, жужжащими джунглями. Над всей этой растительностью возвышается поросшая деревьями гора. Вы оказались на Таинственном острове. Перейдите на [**564**](#_564).

## 525

Надвигается буря, и день погружается во мрак. На вас обрушивается воющий ветер, а с небес низвергаются потоки дождя. Гром и молнии сотрясают небосвод. На несколько шагов вперед уже ничего не видно, и негде спрятаться от разбушевавшейся стихии. Посреди этой яростной бури вам мерещатся голоса, будто зовущие кого-то. Но, возможно, это только ветер?

Следовать за голосами [**628**](#_628)

Сгруппироваться и пересидеть бурю [**327**](#_327)

## 526

Потеряйте кодовые слова *Almanac*, *Brush* и *Eldritch*, если они у вас были.

Вы можете инвестировать любую сумму, кратную 100 шардам. Гильдия будет покупать и продавать товары от вашего имени, используя эти деньги, пока вы не вернетесь, чтобы забрать их.

— Не забывай, ты вполне можешь и потерять свои средства, — бормочет угрюмый купец, покидающий гильдию без гроша в кармане.

Запишите сумму ваших вложений в окошке параграфа или заберите ранее сделанные инвестиции. Теперь перейдите на [**220**](#_220).

*Инвестированная сумма*

## 527

Вы наваливаетесь плечом на крышку и толкаете, приложив всю свою силу. Через несколько секунд крышка слегка поддается с глубоким скрежещущим звуком. Из саркофага вырывается порыв сухого воздуха.

В тот же миг его крышка поднимается вертикально. Вы оступаетесь и заваливаетесь вперед, падая прямо на колени ужасному обитателю саркофага, который теперь сидит на своем ложе и держит над собой тяжелую каменную крышку, словно она не тяжелее деревянной дощечки. Он придвигает к вам свое серое лицо и произносит недобрым шепотом:

— Расхититель. Боги не простят тебе эти деяния.

Потеряйте одно очко НАБОЖНОСТИ. Содрогаясь от его смрадного дыхания, вы стрелой вылетаете из гробницы и несетесь сломя голову по заснеженным тропам, пока не падаете от изнеможения. К счастью, труп вас не преследует. Перейдите на [**226**.](#_226)

## 528

Когда вы вставляете ключ в отверстие, он с шипением втягивается внутрь и исчезает. Сотрите **ключ к пирамиде** с вашего Листа персонажа.

Каменная плита с грохотом поднимается вверх. Открывшаяся за ней комната все также усыпана жуками-рогачами, но стены больше не излучают желтое сияние. Все снаряжение, оставленное вами здесь в прошлый раз, по-прежнему на месте. Отметьте у себя этот параграф (**528**). Вы можете забрать свое имущество. Для этого просто перейдите на [**586**,](#_586) вычеркните записанные там предметы, которые вы хотите забрать, и перенесите их на свой Лист персонажа. Закончив приготовления, вы покидаете комнату.

Каменная плита вновь опускается вниз за вашей спиной. На этот раз, когда ключа к пирамиде больше нет, комната запечатывается уже навсегда.

Перейдите на [**472**](#_472).

## 529

— Как пожелаешь, — говорит джинн. Он делает взмах рукой. Из его глаз извергаются потоки красной энергии, которые словно выжигают себе путь в ваш мозг. Вы теряете сознание.

Когда вы приходите в себя, джинна уже нет, но вы осознаете, что действительно получили новые знания. Добавьте одно очко к любой способности на ваш выбор (например, ОБАЯНИЕ, СРАЖЕНИЕ, СЛЕДОПЫТСТВО и т. д.) навсегда.

К несчастью для вас, вы по-прежнему бесцельно дрейфуете в открытом море. У вас закончились запасы пресной воды, и вскоре вас ждет смерть от жажды.

Бросьте один кубик и добавьте к результату 1. Если полученный результат выше вашего Ранга, перейдите на [**459**](#_459). Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**318**.](#_318)

## 530

Бдительные стражники хватают вас с поличным, почти мгновенно им на подмогу прибывает подкрепление. На этот раз не будет ни спасения, ни пощады. Над вами быстро вершат упрощенный суд. Затем вам на шею вешают табличку с надписью «Такова участь всех предателей». Вас сажают в клетку и свешивают с башни над Великими воротами, обрекая тем самым на медленную смерть от голода в качестве предупреждения для армии Северного Альянса. Перейдите на [**7**.](#_7)

## 531

Один из купцов готов отвезти вас на своем корабле в Желтый Порт, но вам нужна книга *Истерзанное войной королевство*, чтобы путешествовать по этим местам. Если у вас есть эта книга серии, вычеркните с Листа персонажа 65 шардов и откройте *Истерзанное войной королевство* **на параграфе 10**. В ином случае идите на [**141**.](#_141)

## 532

Дверь открывает дворецкий Кевар. Его длинные седые волосы стали еще длиннее. Вперед выходит сам Кашуф — высокий, сильный и как всегда лысый.

— Мы раньше не встречались? Впрочем, неважно, я разрублю тебя на куски, как и всех остальных!

Когда вы рассказываете ему, что выпустили его душу из медальона, найденного на не отмеченном ни на каких картах острове, Кашуф становится белее мела.

— Кашуф больше не Бессмертный! — хрипит Кевар, радостно прыгая с ноги на ногу. — Его можно убить, его можно убить!

— Битва еще не окончена, старик, — ревет Кашуф, бросая на вас свирепый взгляд. — Я все еще могу победить!

Кевар застывает на месте и испуганно прикрывает рот рукой.

Вы должны принять бой.

Кашуф, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 8, Выносливость 20.

Если вы победили, переходите на [**158**.](#_158) Если проиграли, переходите на [**7**](#_7).

## 533

Вы сверяетесь со своими картами. Экипаж полностью полагается на вас в надежде, что вы проведете корабль через Бухту Несчастья в целости и сохранности.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 14. Добавьте к результату броска одно очко, если ваш экипаж хорошего или отличного качества. Вы также можете добавить одно очко, если у вас есть **навигационный журнал**.

Успех [**471**](#_471)

Неудача [**594**](#_594)

## 534

Она берет вас за руку. Вы невольно вздрагиваете — ее прикосновение обжигает холодом, но вскоре это чувство проходит. Она уводит вас глубоко под землю, в торжественный зал, где вас приветствуют как почитаемого мертвеца. Если у вас есть титул «Избранный Нагилом», вам отводится место по правую руку бога. В ином случае вы занимаете место за одним из столов, рядом с закутанными в саваны рыцарями.

Вот и все. Это прекрасное завершение пути, которому позавидует любой почитатель Бога смерти. Теперь пришло время вернуться и начать путешествие заново, выбрав нового персонажа. Сотрите все отметки в окошках и кодовые слова во всех книгах *Земли сказаний*. Вы можете начать с параграфа **1** в любой книге серии, выбрав персонажа соответствующего Ранга, согласно правилам.

## 535

Ваш путь пролегает по ледяным просторам северных степей. Вдалеке на севере, близ Гор на Краю Света, вы замечаете отраженное снегом красноватое сияние. Возможно ли, что это и есть Рубиновая Цитадель?

Проверить источник сияния [**340**](#_340)

Пойти на запад [**630**](#_630)

Пойти на восток [**15**](#_15)

Пойти на юг [**17**](#_17)

## 536

Демон пикирует со своего облака с намерением атаковать вас. Его мерцающий блестящий силуэт почти неуловим для ваших ударов.

Штормовой демон, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 10, Выносливость 15.

Если вы победили, переходите на [**262**](#_262). Если проиграли, переходите на [**7**.](#_7)

## 537

Верховная жрица, завернутая в шелка парадной мантии, тепло приветствует вас как спасителя их священной реликвии. Вы можете оставаться в храме столько, сколько пожелаете, и восстановить Выносливость до первоначального значения. Кроме того, верховная жрица может избавить вас от любых отравлений или болезней, таких как Недуг Нагила. Пробыв в храме достаточное для вас время, переходите на [**58**.](#_58)

## 538

Бросив один конец веревки боцману, а другой — старшему помощнику, вы встаете прямо на пути рыцаря. Ваши бесстрашные товарищи мгновенно понимают, какой у вас план. Устремившись в разные стороны, они туго натягивают веревку, и лев спотыкается о нее. С оглушительной силой он ударяется головой о доски моста, а всадник перелетает через него и с грохотом приземляется бесформенной грудой. Но уже через мгновение он вскакивает на ноги и нетвердой рукой достает из ножен меч, по-прежнему настроенный не дать вам пройти на ту сторону.

Сэр Лео, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 20, Выносливость 6

Сразиться, одержав победу [**571**](#_571)

Вернуться на корабль  [**191**](#_191)

## 539

— Ты не пройдешь, — гремит голова шакала. Она выдыхает воздух, и вы отлетаете на сотни метров назад, словно лист на ветру. Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика).

Вы поднимаетесь. Перейдите на [**266**.](#_266)

## 540

Ваш корабль, экипаж и груз гибнут в темной пучине моря. Сотрите их со своего Листа персонажа. Теперь вам надо думать только о том, как спастись самому. Бросьте два кубика. Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на [**7**.](#_7) Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, вам удается ухватиться за обломок судна и доплыть до берега. Потеряйте количество очков Выносливости, равное броску одного кубика, и, если вы все еще живы, перейдите на [**585**](#_585).

## 541

Вы не отступаете ни на шаг и непоколебимы в своей вере. Призрак шарахается от вас, усмиренный вашей божественной мощью.

— Я лишь пытаюсь выполнять предназначенную мне миссию, я ведь, в конце концов, Страж Шадарской Империи! — причитает он в порыве внезапного раскаяния под силой вашего боговдохновенного взгляда.

— Шадарскую Империю поглотила пучина времени тысячу лет назад, и тебе следовало сгинуть вместе с ней, — отвечаете вы.

Призрак задумывается в нерешительности, а затем произносит:

— Я чувствую, что это действительно так. Возможно, я наконец могу обрести покой.

С этими словами он растворяется в воздухе, издав потусторонний стон. В тот же миг холодное зеленое пламя гаснет, и вы остаетесь в разрушенной башне в одиночестве.

Среди хлама вы находите старый флаг, украшенный золотым солнцем, и зеленый самоцвет стоимостью 100 шардов. Запишите кодовое слово *Dispel* и отметьте **флаг Шадар** и 100 шардов на своем Листе персонажа.

Вы можете вернуться по болоту обратно той же дорогой, что пришли. Перейдите на [**92**](#_92).

## 542

Проживание в «Приюте кочевника» обходится вам в 1 шард в сутки. За каждый проведенный здесь день вы получаете 1 очко Выносливости, если она повреждена, — вплоть до восстановления ее первоначального значения.

В один из вечеров у камина вы слышите легенду о неком расхитителе гробниц, который попытался обчистить Город Руин, древнюю столицу Шадарской империи. В качестве защиты он взял с собой что-то похожее на флаг или знамя Шадар — но этого оказалось недостаточно, и он в итоге сошел с ума от вечно бормочущих призраков, которые, по слухам, населяют эти развалины.

Восстановив Выносливость до необходимого вам значения, переходите на [**10**](#_10).

## 543

Если у вас есть кодовое слово *Dirty*, перейдите на [**414**.](#_414) Если у вас нет этого кодового слова, но есть кодовое слово *Drop*, перейдите на [**468**](#_468). Если нет ни одного из этих кодовых слов, читайте дальше.

Вилла Авара Хордета представляет собой дом из белого мрамора, построенный в аттикаланском стиле — укрепленные стены окружают открытый внутренний двор. У ворот путь вам преграждает вооруженный стражник.

— Авара Хордета нет дома, — произносит он грубо, — уходи прочь.

По сути, ничего иного вам и не остается — вряд ли вы найдете способ попасть на виллу средь бела дня. Перейдите на [**280**](#_280).

## 544

У вас есть миссия убить генерала Беладая, порученная вам Орином Телана, главнокомандующим цитадели. Если вы хотите попробовать сделать это сегодня, перейдите на [**396**](#_396). В ином случае вы покидаете лагерь — перейдите на [**145**.](#_145)

## 545

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**369**](#_369). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Нужно быстро что-то придумать. Вы натягиваете веревку между двумя узловатыми пнями мертвых болотных деревьев. Хижина несется на вас с угрожающей скоростью, и воздух наполняется жутким воем — это Гура-Гору понукает свой дом на ходулях. Но вдруг хижина спотыкается о натянутую веревку и с ужасным грохотом падает на землю.

Из нее раздается вопль ярости, и в вас летит батарея разных предметов — горшок, какие-то половики, дрова и прочий скарб.

Среди предметов, упавших к вашим ногам, вы находите геодезический прибор **эккер (СЛЕДОПЫТСТВО + 2)** и **медный ключ**. Запишите их в свой Лист персонажа.

Гура-Гору визжит, приказывая хижине встать, и вы поспешно спасаетесь бегством, пока не поздно. Перейдите на [**92**](#_92).

## 546

Вы можете либо плыть прямо на призрачных пиратов и перейти в наступление (перейдите на [**605**](#_605)) или обратиться к богам с просьбой сразить корабль живых мертвецов (перейдите на [**662**](#_662)).

## 547

Дракон разворачивается к вам всеми тремя головами, как будто только сейчас вас заметив.

— Подожди, — грохочет он, обдавая вас порывом теплого воздуха с запахом серы, — я чувствую, что ты и впрямь благословенный. Хотя и не мертвый. Хмм. Странно. И все же, я знаю свой долг.

Дракон отступает в сторону, открывая путь к Лестнице в Страну, что Ниже Мира.

— Кстати говоря, если ты пройдешь через эту арку, то уже не сможешь вернуться этим путем, — добавляет Небесный Дракон.

Спуститься во тьму [**653**](#_653)

Вернуться назад тем же путем, которым пришли [**684**](#_684)

## 548

Если у вас есть кодовое слово *Deathless*, перейдите на [**672**](#_672). Если нет, читайте дальше.

Деревня называется Водня. Вы заходите на главную площадь, и местные жители с удивлением таращатся на вас. Они выглядят бледными и хилыми, будто затравленными какой-то ужасной тревогой. На их лицах читается напряжение и подавленность. Немного оправившись от первого шока, они плотнее запахиваются в свои меха и спешат по домам, захлопывая за собой двери и ставни. Вы остаетесь на площади совсем один, не считая мальчика, который таращиться на вас широко распахнутыми глазами.

Над деревней возвышается высокий холм, на котором стоит темная, продуваемая всеми ветрами башня, доминирующая над пейзажем. Вы спрашиваете мальчика, что здесь происходит.

В ответ он лишь поворачивается, поднимает взгляд на мрачную серо-стальную башню и едва слышно шепчет:

— Леди Настасья, Кашуф схватил ее... и он будет продолжать обижать нас, пока она не пообещает выйти за него. Но она не выйдет, нет, не выйдет за него. Как она сможет выйти за того, кто убил ее отца?

Уйти из Водни [**398**](#_398)

Подняться на холм к башне Кашуфа [**42**](#_42)

## 549

Вас выносит на берег неподалеку от Яримуры. Поскольку идти вам больше некуда, вы отправляетесь в город.

Перейдите на [**10**.](#_10)

## 550

Вы бросаетесь на человека в черном, в надежде сбить его с ног прежде, чем он использует посох. Однако из посоха вырывается шар жидкой черноты. Он летит в вашу сторону, быстро увеличиваясь в размере. Шар полностью окутывает вас.

В тот же миг вас переносит во времени и пространстве в абсолютно другую часть мира.

Перейдите на [**613**.](#_613)

## 551

Вас приглашают разделить трапезу мертвецов за столом. Еда безвкусна — если у нее и есть какой-то вкус, то это вкус застоявшегося воздуха в могилах. Тем не менее, трапеза приносит вам чувство насыщения. Если ваша Выносливость была повреждена, восстановите ее до первоначального значения.

Симпатичный труп, сидящий рядом с вами, наклоняется к вам и касается вашей руки.

— Тебе пора уходить, — произносит он шепотом, напоминающим шорох сухих листьев. — Если ты задержишься здесь, то останешься вместе с нами навсегда.

Вы поднимаетесь из-за стола, кланяетесь, бросая краткий уважительный взгляд на божественную фигуру, восседающую на троне в конце зала.

— Мой великий господин, дамы и господа... Я благодарю вас за ваше гостеприимство.

— Теперь возвращайся в мир живых, — гремит голос Нагила. — Если ты когда-нибудь вернешься в этот зал, то останешься здесь уже навсегда.

Вы кланяетесь и поспешно возвращаетесь на поверхность. Бронзовые ворота бесшумно закрываются за вами. Перейдите на [**15**](#_15).

## 552

На вершине вы находите лишь развалины большой горной крепости. Все, что от нее осталось — сломанные башни и разрушенные стены. К вам подходит безутешный слепой старец, одетый в лохмотья.

— Все уничтожено, — бормочет он. — Потеряно без возврата. Когда-то это был город волшебников, но потом они связались с магией, которую человеку лучше не трогать. Уходи, пока еще можешь, путник.

Сделайте проверку МАГИИ или НАБОЖНОСТИ (на свой выбор) сложностью 13.

Успешная проверка МАГИИ или НАБОЖНОСТИ [**502**](#_502)

Неудачная проверка МАГИИ или НАБОЖНОСТИ [**142**](#_142)

## 553

В песне рассказывается о древних героях клана, а молодежь в своем танце воспроизводит величайшие подвиги этих героев. Молодые люди, чьи тела покрыты ритуальными узорами, начинают прыгать через костер, и эффект от всего этого действа получается поистине гипнотический.

Если вы Менестрель, получите кодовое слово *Drape*. Если у вас иной род занятий, слова песни звучат для вас пустым звуком. Теперь перейдите на [**394**.](#_394)

## 554

Если вы являетесь посвященным Наи, его благословение будет стоить всего 10 шардов. В ином случае вы должны заплатить за него 25 шардов. Вычеркните соответствующую сумму денег с Листа персонажа и впишите СРАЖЕНИЕ в окошко «Благословения».

Это благословение позволяет повторить проверку СРАЖЕНИЯ в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение СРАЖЕНИЯ единовременно. Использовав это благословение, вы можете вернуться в любой храм Наи и купить новое.

Закончив приготовления, перейдите на [**58**](#_58).

## 555

Келпи поворачивается и бросается в ответную атаку, выпустив из головы длинные заостренные рога.

Келпи, СРАЖЕНИЕ 6, Защита 8, Выносливость 12.

Если вы победили, переходите на [**625**](#_625). Если проиграли, переходите на [**7**](#_7).

## 556

Вы поскальзываетесь и, вскрикнув, начинаете падать навстречу твердой, покрытой льдом земле. Вас бы ждала неминуемая смерть, если бы не толстый слой снега, который смягчил удар. Тем не менее, падение с такой высоты не может остаться без последствий — потеряйте 3-18 очков Выносливости (результат броска трех кубиков). Вычтете из этого результата 1 очко, если являетесь посвященным Трех Фортун.

Если вы все еще живы, вы приходите в себя и решаете, что делать дальше.

Пойти в горы [**221**](#_221)

Пойти в степи [**15**](#_15)

## 557

Если у вас есть книга *В Подземный мир*, перейдите на [**484**](#_484). Если у вас нет этой книги серии, но есть книга *Лорды восходящего солнца*, перейдите на [**297**](#_297). Если у вас нет ни одной из этих двух книг серии, но есть книга *По Кровавому морю*, перейдите на [**316**](#_316). Если у вас нет ни одной из вышеперечисленных книг, но есть книга *Истерзанное войной королевство*, перейдите на [**261**.](#_261)

Если у вас нет ни одной из этих книг, идите на [**439**.](#_439)

(Примечание: все указанные здесь параграфы находятся в этой книге.)

## 558

Вы стоите у подножия гор Хребта Харкуна, к западу от Орлиной тропы. Горы нависают над вами непреодолимой преградой. В расселине скалы вы замечаете небольшой вход в пещеру.

Войти в пещеру [**35**](#_35)

Уйти [**145**](#_145)

## 559

Вы прочесываете территорию на километры вокруг. В конце концов, вы замечаете в небе сову и говорите морякам следовать за ней.

— Зачем нам бежать за какой-то совой? — ворчит один из них.

Вы объясняете, что этот конкретный вид сов гнездится на деревьях — значит, деревья где-то неподалеку. И действительно — за гребнем очередного холма вы находите ельник, простирающийся на север, к Горам на Краю Света. Мужчинам удается добыть достаточно древесины для починки судна, и вот уже *Зов русалки* снова готов к плаванию. Они назначают вас своим капитаном. Внесите *Зов русалки* в свою Корабельную декларацию. Это барк грузоподъемностью 1 единица груза. На данный момент на корабле нет груза. Качество команды плохое.

Перейдите на [**342**](#_342).

## 560

Вы подходите ко входу в Братство Ночи, гильдию воров.

Если вы Вор, переходите на [**349**](#_349). Если нет, читайте дальше.

— Зачем пожаловал? — ворчит один из мужчин, слоняющихся на лестнице. — Проваливай, или провалишься в гавань, если понимаешь, о чем я.

Очевидно, вам здесь совсем не рады. Перейдите на [**633**](#_633).

## 561

Экипаж вдохновляется вашим бесстрашием и с кровожадным ревом устремляется за вами на берег. Завязывается жестокий бой, отчаянная борьба за жизнь на скользких камнях и в соленом прибое. Дождь потоками низвергается на эту сцену, а небеса прорезают вспышки молний. Вы схлестываетесь с рыжебородым гигантом, который размахивает массивной железной дубиной. Вам предстоит с ним сразиться.

Мародер, СРАЖЕНИЕ 6, Защита 6, Выносливость 15

Если выигрываете, перейдите на [**658**](#_658). Если вы проигрываете битву, мародер вас убивает, грабит и выбрасывает в море на корм рыбам — перейдите на [**7**](#_7).

## 562

Синяя Каска яростно рычит и бросается на вас со своей киркой.

Синяя Каска, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 6, Выносливость 22.

Если вы проиграли, переходите на [**7**](#_7). Если выигрываете, переходите на [**248**](#_248).

## 563

Рансиман признает в вас того, кто добыл для него Рунический камень Шадар. Тем не менее, у него для вас больше нет ни новых заданий, ни какой-либо помощи. Перейдите на [**274**](#_274).

## 564

Вы пробираетесь по джунглям сквозь лианы и заросли странной густой растительности. От влажной земли поднимается пар, в ветвях деревьев поют яркие птицы. Земля начинает идти под уклон вверх — вы взбираетесь на гору посреди острова.

— Вернись! — Вернись! — пронзительно кричит красно-золотой попугай, а затем поднимается в воздух и улетает.

Вернуться [**407**](#_407)

Продолжить подниматься на гору [**122**](#_122)

## 565

После печальной кончины Авара Хордета в море его вилла пришла в полное запустение. Все ценное, что на ней было, растащили воры.

Перейдите на [**280**](#_280).

## 566

Вы понятия не имеете о том, что это за монстр! Впрочем, это не так уж важно. Сейчас главное одно — кем бы ни было это существо, настроено оно крайне враждебно.

Змеиный демон, СРАЖЕНИЕ 9, Защита 9, Выносливость 18.

Если вы победили, переходите на [**215**](#_215). Если проиграли, переходите на [**7**.](#_7)

## 567

Через какое-то время лестница втягивается обратно в башню, которая тут же меркнет с громким хлопком. Башня исчезает в воздухе, не оставив ни следа. Перейдите на [**226**.](#_226)

## 568

Вы заслужили благосклонность Тамбу, Великого духа степей. Впишите титул «Благословенный богом Тамбу» в окошко «Звания и почести» на своем Листе персонажа.

Сделать еще одно подношение [**456**](#_456)

Продолжить путь [**118**](#_118)

## 569

Торговый корабль, бригантина, плывет под цветами купеческой гильдии Яримуры. Ваш старший помощник сообщает вам, что раньше это судно принадлежало флоту Авара Хордета. По всей видимости, после его смерти его корабли перешли гильдии. Бригантина освобождает вам место на якорной стоянке и отплывает. Перейдите на [**236**](#_236).

## 570

Вы находите останки бедняги, который был брошен привязанным к скале на корм стервятникам. Теперь от него остались лишь пожелтевшие кости и высохшее пятно ржавой крови.

Если вы Менестрель, переходите на [**652**](#_652). В ином случае идите на [**52**](#_52).

## 571

Рыцарь повержен и издает едва слышные стоны. Если повезет, он выживет. Его верховой лев бросает на вас косой испепеляющий взгляд, ворчит и крадучись удаляется.

Вы можете забрать у рыцаря **меч (СРАЖЕНИЕ + 2)** и тяжелые доспехи (Защита +6)**.**

Путь свободен, но вашим товарищам не хватает смелости последовать за вами дальше.

— Мы прикроем вас с тыла, капитан, — смущенно бормочет боцман.

Вернуться на корабль [**191**](#_191)

Пойти дальше в одиночку [**467**](#_467)

## 572

Потеряйте кодовое слово *Draw* и получите кодовое слово *Dove*.

Вы догадываетесь, что этот столб представляет собой Рунический камень Шадар, руны с которого просил вас переписать Рансиман, главный маг Таинственного острова. Вы выполняете свою миссию и покидаете круг камней. Перейдите на [**224**](#_224).

## 573

Вы легонько стучите по каменной плите, и она скользит вверх, открывая за собой зияющую черную дыру. Оттуда выпрыгивают две темные фигуры чернее самой ночи, закутанные в тень. Все, что вы можете различить, — это их красные, горящие глаза и огромные серебристые ухмылки, полумесяцами сверкающие на их темных лицах. Вы понимаете, что перед вами трау, ночные копатели, подземные жители, у которых в родственниках феи и гоблины.

— О, человек, вот потеха! — произносит один из них басом.

Если у вас есть **мед фей**, перейдите на [**245**](#_245). В ином случае отправляйтесь на [**481**](#_481).

## 574

Вы заходите в таверну «Отрубленная рука». У многих посетителей и в самом деле, кажется, не хватает конечности — это стандартное наказание за воровство в городе. При вашем появлении все замолкают, но затем быстро возвращаются к своим занятиям.

Люди сидят группками в окутанных тенью углах таверны, разговаривая вполголоса.

Подойти к местным [**63**](#_63)

Уйти из таверны [**182**](#_182)

## 575

Наконец вы добираетесь до последней ступеньки лестницы. Вы стоите на плоской вершине одного из высочайших пиков всей гряды. На север простирается лишь чернота — зияющая, усыпанная звездами пустота пролива между мирами, о которой вы слышали только из мифов и легенд.

Тем временем, вы замечаете, что перед вами находится еще кое-что мифическое. Это трехглавый дракон невероятных размеров. Из трех его пастей в небо вырываются дым и пламя — именно это утроенное дыхание заставило вас предположить, что гора является вулканом. Позади дракона вы замечаете арку. Она обрамляет лестницу, ведущую в простирающуюся внизу черноту.

Одна из голов дракона поворачивается и смотрит на вас своими искрящимися янтарными глазами. От драконьего рева содрогается земля.

— Я Небесный Дракон Севера, сын Великого Тамбу. Лишь благословенным дозволено спуститься по Лестнице в Страну, что Ниже Мира.

Если у вас есть титул «Благословенный богом Тамбу», идите на [**547**](#_547). В ином случае вы можете уйти, проследовав на [**684**](#_684), или атаковать дракона, перейдя на [**503**](#_503).

## 576

Какое-то время ваш плот бесцельно дрейфует по волнам, а затем вас выносит в открытое море. В один из дней своего плавания вы замечаете качающуюся на волнах бутылку. Вы вытаскиваете ее из воды и выбиваете пробку.

К вашему изумлению, из бутылки вырывается мощный поток алого дыма. Дым обретает форму огромного пузатого джинна в набедренной повязке и тюрбане, украшенном драгоценностями. Его кожа ярко-красного цвета.

— Ах, наконец-то свободен! — произносит джинн раскатистым баритоном. — Благодарю тебя, человечек, что освободил меня. Теперь, согласно обычаю, я исполню одно твое желание в качестве награды. Чего ты желаешь?

Попросить, чтобы джинн телепортировал вас в Яримуру перейдите на [**190**](#_190)

Попросить королевское богатство в золотых шардах перейдите на [**370**](#_370)

Попросить дать вам знание какой-либо способности на ваш выбор перейдите на [**529**](#_529)

## 577

Потеряйте 2-12 очков Выносливости (бросок двух кубиков). Если вы все еще живы, ваша смелость вызывает у кочевников уважение — они опускают оружие, предлагая вам дружбу. Перейдите на [**246**.](#_246)

## 578

Вы понимаете, что совершили ошибку. Хижина несется на вас с угрожающей скоростью, и воздух наполняется жутким воем — это Гура-Гору понукает свой дом на ходулях. Бежать некуда. Покрытые шипами лапы втаптывают вас в землю.

Бросьте два кубика. Потеряйте равное результату броска количество очков Выносливости.

Если вы убиты, переходите на [**7**](#_7). Если вы еще живы, вы наблюдаете, как Гура-Гору уносится прочь, заливаясь безжалостным хохотом. Перейдите на [**92**.](#_92)

## 579

На расположенном неподалеку складе хранятся добытые глыбы льда. Мешочек **льда с Ледяного озера** стоит 50 шардов. Вы не можете унести больше двух мешочков. Если вы покупаете один или два мешочка **льда с Ледяного озера**, внесите соответствующее количество в Лист персонажа.

Пойти на экскурсию [**22**](#_22)

Уйти из шахты [**320**](#_320)

## 

## 580

Вы держитесь вплотную к берегам Яримуры.

Плыть на юг, по направлению к Бухте Несчастья  [**310**](#_310)

Войти в гавань Яримуры [**141**](#_141)

Плыть на восток, по направлению к Бескрайнему океану [**415**](#_415)

Пойти на север, в неисследованные моря [**333**](#_333)

## 581

Вы прибавляете скорость и ныряете в закрывающиеся бронзовые двери за секунду до того, как они с грохотом захлопываются. Припав к ледяной земле, вы всей грудью с благодарностью вдыхаете свежий чистый воздух, а по ту сторону ворот раздаются слабые удары орды мертвецов.

Вы убираете украденный кубок в свою котомку. Кубок стоит 1500 шардов — добавьте эту сумму к своим деньгам.

Затем вы резко вскакиваете на ноги, пораженные, словно громом, гулким голосом, звучащим из глубин холодной земли:

— Не смей снова вторгаться в мои владения, иначе останешься там навсегда. В следующий раз я отправлю одного из своих слуг поприветствовать тебя.

Это предупреждение вы получили ни от кого иного, как от самого Повелителя смерти. Теперь перейдите на [**15**.](#_15)

## 582

Вы приходите в себя под скорбные крики одинокой чайки, нарушающие безмолвие равнодушного неба. Вы один на скалистом островке посреди океана. Вокруг разбросаны мертвые тела ваших товарищей, ограбленные и оставленные на потеху птицам. Ваш груз и корабль утеряны навсегда, и вас самого тоже ограбили. Потеряйте все имущество и деньги, которые у вас были с собой. Сотрите их с Листа персонажа вместе со своим кораблем, грузом и экипажем. Неудивительно, что это место прозвали Бухта Несчастья!

Однако не все потеряно. Остров необитаем и пустынен, но здесь полно древесины и такелажа, оставшихся от вашего погибшего корабля, — этого хватит, чтобы построить плот. После дня упорной работы вам удается сделать вполне приемлемое плавучее средство передвижения. Вы отплываете от берега. Бросьте один кубик.

Результат 1 или 2 идите на [**422**](#_422)

Результат 3 или 4 идите на [**506**](#_506)

Результат 5 или 6 идите на [**576**](#_576)

## 583

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**604**](#_604). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Наступает вечер, и на небе восходит луна, освещая снег своим сиянием. Вы устраиваетесь на ночлег у своего костра, как вдруг в пятно отбрасываемого огнем света на головокружительной скорости вбегает мужчина. Это степной кочевник с бледным, даже болезненным цветом лица.

Он падает перед вами на колени и взывает:

— Помоги мне! Помоги мне! Они увели ее на вершину пирамиды. Без сомнения, они убьют ее.

Последовать за кочевником к пирамиде [**454**](#_454)

Отказать в помощи [**666**](#_666)

## 584

Вы пришли к Рубиновой Цитадели. Она представляет собой причудливо сконструированную башню, которая кажется вырезанной из цельного рубина гигантских размеров. Согласно легенде, башня упала с небес во времена Древних Богов. Некоторые считают, что цитадель была дворцом одного мелкого божка, которого низвергли в ходе Войны Богов, когда сам Харкун был убит и сброшен вниз. Тело Харкуна стало землей, а его кровь — реками. Цитадель сияет красным, отбрасывая розовую тень на снег. Зрелище завораживает.

Войти в Рубиновую Цитадель [**159**](#_159)

Пойти дальше [**535**](#_535)

## 

## 585

Вас выносит на берег в бухте Тигре. Перейдите на [**669**.](#_669)

## 586

Вы не можете нести свое имущество, за исключением каких-либо **ключей**, если таковые у вас имеются, — и даже их вам едва под силу поднять. О доспехах также не может быть и речи — они стали для вас слишком тяжелы. Вычеркните все ваши деньги и имущество (кроме ключей) из своего Листа персонажа и перенесите их в окошко ниже.

Закончив приготовления, переходите на [**377**.](#_377)

*Оставленные предметы*

## 587

Ваш экипаж наотрез отказывается плыть к Бескрайнему океану.

— Там нет никакой суши, а воды населены Демонами глубин. Если мы заплывем слишком далеко, мы упадем с края мира! — говорит старший помощник.

Вам не остается ничего иного, как изменить курс.

Перейдите на [**296**](#_296)и сделайте другой выбор.

## 588

Если у вас есть кодовое слово *Drizzle*, перейдите на [**437**](#_437). Если нет, читайте дальше.

Король Нерган попросил вас поговорить с Беладаем и выяснить, чем вы можете быть ему полезны. Охраняющие частокол стражники отводят вас к тенту Беладая — большому шатру из пурпурного шелка.

Внутри вас ожидает генерал Беладай, высокий, седой ветеран многих военных кампаний. На его лице, словно на гранитной плите, застыло выражение решительной целеустремленности. Вокруг него сидят другие военачальники. Здесь Лек, крылатый предводитель маннекинов — маленькое человекообразное существо с фиолетовым мехом и крыльями, как у летучей мыши. Главнокомандующий трау, Марак Мандер, обосновался в темном углу, закутавшись в тени. Олог Кхан, жилистый кочевник с ястребиным носом — лидер войска Орды Тысячи Ветров.

Они объясняют вам, что цитадель практически неуязвима для их армии, поскольку у них нет средств проломить ее стены.

— Ты наша единственная надежда, — грохочет генерал Беладай. — Достаточно одного шпиона, чтобы проникнуть в цитадель и открыть Великие врата изнутри.

Если вы берете на себя эту миссию, перейдите на [**241**](#_241). Если нет, вас выводят из лагеря.

— Возвращайся, если передумаешь, — ворчит Беладай. Перейдите на [**145**](#_145).

## 589

Вилла Авара Хордета, которую вы грабили вместе с бывшим кочевником, а ныне вором Луроком Бансом, выглядит по-прежнему мирно и безмятежно — за исключением наемных охранников, патрулирующих территорию многочисленными отрядами. Похоже, на этот раз Авар Хордет настроен не дать ворам ни единого шанса. Вы можете насчитать не менее 40 наемников в патруле.

Очевидно, вам здесь делать нечего, и вы уходите. Перейдите на [**280**](#_280).

## 590

Существо скорбно бредет прочь. Если у вас есть **волшебная соль**, перейдите на [**303**](#_303). Если нет, вы не сможете пройти через глыбу. Возвращайтесь на поверхность. Перейдите на [**320**](#_320).

## 591

Не успели вы покинуть площадь, как на вас набрасывается типичный местный — высокий массивный мужчина с пивным перегаром, который больше похож на медведя, чем на человека. Он размахивает здоровенной дубиной и собирается вас ограбить. Вы должны сразиться с ним.

Уличный грабитель, СРАЖЕНИЕ 5, Защита 6, Выносливость 10.

Если вы победили, переходите на [**322**](#_322). Если проиграли, переходите на [**169**](#_169).

## 592

Вы вспоминаете об обещании, которое дали когда-то духу Таянга Кхана в одну ужасную ночь посреди Фиолетового океана. Вы возвещаете всем четырем ветрам о том, что Таянг Кхан был предательски убит в море.

На краткий миг наступает неестественная тишина, а затем в шуме ветра вам слышится тихий смех.

Сотрите кодовое слово *Cull* и перейдите на [**683**.](#_683)

## 593

Вам удается найти дорогу в пещеру, из которой телепортирующие тоннели трау могут отправить вас в разные части Харкуны. Пластины над входами в тоннели испещрены рунами трау и защищены колдовством, поэтому прочитать их непросто. Вы снова пытаетесь расшифровать, что на них написано.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 13.

Успех [**495**](#_495)

Неудача [**233**](#_233)

## 594

Внезапно раздается не предвещающий ничего хорошего скрежет — это киль вашего корабля оцарапало о скалы. Затем корабль резко останавливается, и вас с силой бросает вперед.

— Мы сели на мель, капитан, — сообщает старший помощник. — Придется ждать прилива, чтобы нас сняло с мели.

Корабль налетел на песчаную косу.

Высадиться и исследовать песчаную косу [**166**](#_166)

Дождаться прилива и плыть дальше [**471**](#_471)

## 595

Вся скудная добыча, которую можно встретить в этих краях, неизменно оказывается в силках кочевников. Вам потребуется все ваше мастерство охотника, чтобы не остаться сегодня вечером без ужина. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 16. В случае успеха вы ловите несколько полевых мышей, из которых можно приготовить жаркое. Неудача — вы остаетесь без ужина и теряете 1 очко Выносливости из-за голода и холода.

Если вам удается пережить ночь, перейдите на [**65**](#_65).

## 596

Стражники отказываются вас пропустить, однако в цитадель и из цитадели идет непрерывный поток тележек, вьючных животных и разных запасов. Вы можете подойти к какому-нибудь торговцу и попробовать подкупить его, чтобы он провез вас внутрь, спрятав среди своих товаров.

Попробовать подкупить торговца [**611**](#_611)

Уйти [**400**](#_400)

## 597

В отчаянии, вы хватаетесь за ветку. Собрав всю свою силу, вы вытягиваете себя из болота и падаете на твердую землю, где остаетесь лежать в изнеможении, судорожно хватая ртом воздух. Оглянувшись назад, вы видите, что огонек исчез. В надвигающейся ночной тьме вы даже не можете разглядеть ту скалу, с которой он светил. Перейдите на [**92**](#_92).

## 598

Тоннель прорыт по кругу. Вечная мерзлота сделала земляные стены тверже камня. Где-то посередине тоннеля вы замечаете боковой проход, вход в который завален камнями.

Разблокировать боковой проход [**347**](#_347)

Продолжить путь по главному тоннелю [**487**](#_487)

## 599

Вам удается держаться поближе к рекам и найти с их помощью путь через равнину.

Пойти на запад к Бухте Тигре [**669**](#_669)

Пойти на северо-восток, по направлению к пирамиде [**472**](#_472)

Пойти на юг, к Ледяному озеру [**320**](#_320)

Пойти на восток, по направлению к равнинам [**281**](#_281)

Пойти на юго-восток, по направлению к равнинам **[29](#_29)**

## 600

Вы можете положить свои деньги на хранение в торговой гильдии — для этого нужно просто вписать соответствующую сумму в окошко этого параграфа. (Не забудьте стереть эту сумму со своего Листа персонажа.) Положив деньги в банк гильдии, вы сможете себя обезопасить — если вас ограбят, деньги в банке не пострадают. Кроме того, их можно использовать для выплаты выкупа, если вас похитят. Если ранее вы уже клали деньги на хранение в банк гильдии в других книгах *Земли сказаний*, добавьте прежнюю сумму в окошко этого параграфа и сотрите ее из другой книги.

Чтобы снять деньги со счета, нужно просто перенести их из окошка этого параграфа на Лист персонажа. Комиссия гильдии за любую операцию снятия со счета составляет 10 %. (Таким образом, если вы снимаете, например, 50 шардов, гильдия удерживает 5 шардов в качестве комиссии. Дробные значения округляются в пользу гильдии.)

Вернуться в центр города  [**10**](#_10)

Заплатить выкуп [**501**](#_501)

*Инвестированная сумма*

## 601

Лурок недоволен вашим решением.

— Да у тебя кишка тонка, трус! Мне все равно не нужны такие, как ты! — шипит он, а затем поворачивается к вам спиной и исчезает в ночной тени.

Вы спешите убраться с виллы. Авар Хордет крайне заинтересованно выслушивает ваш рассказ, и его стражники ловят Лурока и Флорил с поличным в сокровищнице. Их уводят прочь в цепях, но Лурок успевает назвать вас «предательской змеей» и клянется отомстить.

Хордет, хитроглазый мужчина крепкого телосложения, расплывается в улыбке. Он дарит вам 250 шардов в качестве награды и предлагает вам комнату на своей вилле.

— Можешь останавливаться у меня, когда пожелаешь, бесплатно! — говорит он.

Получите кодовое слово *Drop*. Если вы когда-нибудь вернетесь на виллу, вы найдете там место для отдыха и хранения снаряжения.

Пока же, вы покидаете виллу. Перейдите на [**280**.](#_280)

## 602

Вам удается определить свое местоположение. Вы держите курс на запад, пока не замечаете сушу на горизонте. Это побережье Великих степей, на котором расположен город-порт Яримура. Перейдите на [**580**.](#_580_1)

## 603

Красные шапки лежат поверженными у ваших ног. Вы замечаете, что у одного из них при себе небольшой мешок. Внутри вы находите **Свиток Шадар** и **мед фей**. Свиток выглядит довольно обычно, но может иметь какую-то ценность для коллекционеров шадарского антиквариата. Запишите их в свой Лист персонажа.

Остаток ночи проходит без происшествий. Перейдите на [**144**.](#_144)

## 604

Бегущие шаги принадлежат бешеному волку. Он прыгает на вас с открытой пенящейся пастью, собираясь разорвать вам горло.

Бешеный волк, СРАЖЕНИЕ 7, Защита 5, Выносливость 6

Если выигрываете, можете взять **волчью шкуру.** Если проиграли, идите на [**7**.](#_7)

Закончив приготовления, перейдите на [**666**.](#_666)

## 605

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**335**](#_335). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Экипаж нервно разворачивает корабль. Вы идете прямо на призрачных пиратов. По мере того, как вы приближаетесь к ним, их корабль словно блекнет, растворяется вокруг вас, пока вы проплываете его насквозь. Это был всего лишь морок, видимо, оставленный здесь кем-то, чтобы отпугивать людей от Таинственного острова. Ваши товарищи издают дружный вздох облегчения. Теперь они смотрят на вас с возросшим уважением — ваша смелость вдохновила их.

Если на данный момент качество вашего экипажа плохое, повысьте его до среднего, если среднее — повысьте до хорошего, а если хорошее — до отличного. Внесите изменение, если оно применимо в вашем случае, в свою Корабельную декларацию. Если качество вашего экипажа уже является отличным, то дальнейшее повышение невозможно.

Закончив приготовления, переходите на [**296**](#_296).

## 606

Получите кодовое слово *Deliver.*

Воины Беладая с боем пробираются во двор цитадели, но сопротивление непреклонно — солдаты гарнизона стремительно укрепляют вход в крепость. С десяток солдат устремляются вверх по лестнице в будку, чтобы закрыть ворота. Вы удерживаете их достаточно долго, и армия Беладая успевает пробраться в цитадель. Еще немного, и вот уже сопротивление гарнизона полностью сломлено, и солдаты крепости вынуждены сдаться. Цитадель захвачена. Перейдите на [**61**](#_61).

## 607

Вы приходите в себя на обочине дороги неподалеку от Яримуры. Два трау только что вытолкнули вас из норы в земле.

— Этот человечишко нам наскучил, — говорит один из них, а затем они оба исчезают под землей, закопав за собой нору.

Стоящие поблизости фермер с семьей смотрят на вас с недоверчивым изумлением. От них вы узнаете, что с тех пор, как вас похитили трау, прошло уже несколько месяцев.

Сотрите все имущество и деньги с Листа персонажа, но при этом восстановите Выносливость до первоначального значения. Кроме того, вы теряете все свои благословения. Взамен, у вас теперь есть **волчья шкура**, несколько драгоценных камней стоимостью 75 шардов (отметьте эти деньги в Листе персонажа), **кожаные доспехи (Защита + 1)**, немного **руды селена** и **медный ключ**. Хотя вы потеряли одно очко НАБОЖНОСТИ навсегда, зато приобрели одно очко МАГИИ.

Закончив приготовления, переходите на [**280**.](#_280)

## 608

Ваш корабль, экипаж и груз гибнут в темной пучине моря. Сотрите их со своей Корабельной декларации.

Теперь вам надо думать только о том, как спастись самому. Бросьте два кубика. Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на**7**. Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, вам удается ухватиться за обломок судна и доплыть до берега. Потеряйте количество очков Выносливости, равное броску одного кубика, и, если вы все еще живы, перейдите на [**549**](#_549).

## 609

Несмотря на огромный размер этой двери, ее створки так плотно пригнаны друг к другу, что между ними не просочится и волос. Само собой разумеется, что дверь слишком тяжелая, чтобы пытаться вышибить ее, и ваш самый сильный удар отдается глухим гулом, не оставив ни малейшей вмятины.

Пойти в горы  [**221**](#_221)

Продолжить путешествие по степям  [**15**](#_15)

## 610

Вы находите останки змеиного демона, которого убили здесь в прошлый раз. Вонь от его гниющей плоти делает царящий в гробнице запах разложения еще более невыносимым.

В дальнем конце зала стоит большая надгробная табличка, на которой написано: «Здесь покоится Ксинок, Король-жрец, вознесшийся на небесный трон». В табличке вы замечаете небольшое отверстие.

Если у вас есть **обсидиановый ключ**, перейдите на [**434**](#_434). В ином случае вам не остается ничего другого, как покинуть гробницу.

Пойти в Пещеру колоколов [**657**](#_657)

Пойти в Склеп Шадар [**107**](#_107)

Покинуть Город Руин  [**266**](#_266)

## 611

Вы подходите к толстому малому на тележке, груженой бочками, которая стоит в дальнем конце очереди на вход в цитадель. За то, чтобы спрятать вас в бочке, он хочет 75 шардов. Если у вас нет столько денег или вы не хотите платить такую большую сумму, вам лучше уйти — перейдите на [**400**](#_400).

Если у вас есть деньги и вы согласны заплатить, купец начинает сильно волноваться, осознав, что ему действительно придется провернуть этот план. Он нервно смотрит на стражников. Вам необходимо убедить его.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 14.

Успех [**36**](#_36)

Неудача [**112**](#_112)

## 612

— Храм Четырех Ветров находится во владениях Орды Громовых Небес. Это священное место для Тамбу, Повелителя Бесконечных Высей, поэтому не смей оскорбить духов-хранителей храма. Посвященные, которые желают снискать благосклонность Тамбу, должны принести ему там жертву.

С этими словами он замолкает, явно намекая на то, что прием окончен.

Если у вас есть кодовое слово *Cull*, перейдите на [**463**](#_463). В ином случае отправляйтесь на [**33**](#_33).

## 613

Вы вращаетесь в зияющей черноте, усыпанной звездами, а затем начинаете падать в пустоту. С ужасным грохотом вас швыряет на землю. Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика).

Если вы все еще живы, встаньте и оглядитесь вокруг. По всей видимости, вы попали на западное побережье степей. Перейдите на [**669**](#_669).

## 614

Храм Наи представляет собой прочный низкий бункер. Наи — бог землетрясений и боевой жестокости.

Внутри храма стоит огромный идол Наи. Бог изображен в виде могучего воина, выпускающего Стрелу Землетрясений из своего лука, Крушителя Миров. Бронзовая статуя сделана полой внутри, и во время важных церковных праздников жрецы Наи забираются в нее. С помощью огромных металлических молотов они создают оглушительный грохот в честь своего бога. Поскольку Наи — бог землетрясений, его скорее задабривают, чем восхваляют, однако многие воины молятся ему о помощи в рукопашном бою.

Стать посвященным Наи [**267**](#_267)

Отказаться от поклонения ему  [**427**](#_427)

Попросить благословения [**554**](#_554)

Покинуть храм  [**58**](#_58)

## 615

В воцарившемся хаосе вам удается выбраться из лагеря в целости и сохранности. Перейдите на [**218**](#_218).

## 616

Мужчина в черной маске представляется как Локос Вешту из Аку, Мастер Ножей из Братства в Яримуре. Чтобы стать частью Братства, нужно пройти испытание.

— Если ты сможешь прокрасться в личную дворцовую спальню лорда Кумоносу, дайме Яримуры, ты докажешь, что достоин присоединиться к нам, — говорит он.

— И что я должен украсть? — спрашиваете вы.

— О, ничего. Это было бы очень... неразумно. Просто докажи, что можешь пробраться туда незамеченным — этого будет достаточно.

— Но как вы узнаете, сделал я это или нет?

— Мы узнаем, уж поверь мне, узнаем, — отвечает он загадочно. — Возвращайся, когда выполнишь мое задание.

Вас провожают из зала. Отметьте кодовое слово *Dare*. Перейдите на [**633**](#_633).

## 617

Вам удается избежать худшего исхода битвы, однако несколько зазубренных каменных клыков оставляют рваные раны в вашей руке. Потеряйте 1-6 очков Выносливости (результат броска одного кубика). Если вы все еще живы, переходите на [**172**.](#_172)

## 618

Если у вас есть кодовое слово *Discover*, перейдите на [**537**](#_537). Если у вас нет этого кодового слова, но есть кодовое слово *Double*, перейдите на [**105**.](#_105) Если у вас нет ни одного из этих кодовых слов, читайте дальше.

Верховная жрица закутана с головы до ног в яркие белые шелка — вам видны только ее глаза, подобные двум янтарным дискам. Она рассказывает вам, что зеркало Богини Солнца, священная реликвия храма, было украдено. Она считает, что зеркало попало к степному кочевнику из Орды Громовых Небес, и просит вас вернуть реликвию в храм. В благодарность за это храм вознаградит вас.

 — Только жрец достоин прикасаться к этому зеркалу, — добавляет она.

Если вы берете на себя эту миссию, получите кодовое слово *Double*.

Вы прощаетесь с верховной жрицей. Перейдите на [**89**](#_89).

## 619

Вы находитесь где-то между Алмазными холмами и цитаделью Велис-Корин. Когда-то здесь находился огромный военный лагерь армии Северного Альянса, но теперь его больше нет.

Пойти на юг, к цитадели [**308**](#_308)

На север, по направлению к Алмазным холмам [**426**](#_426)

На запад, по направлению к равнинам  [**668**](#_668)

На северо-запад, по направлению к равнинам  [**234**](#_234)

## 620

Вы привязываете веревку к стволу дерева и спускаетесь по ней вниз. Веревка приводит вас на склон горы, по которому вы можете идти самостоятельно, но при этом вам приходится оставить ее позади. Сотрите **веревку** с вашего Листа персонажа.

На ваш взгляд, вы находитесь в горах Хребта Харкуна.

Перейдите на [**100**](#_100).

## 621

Чтобы отказаться от поклонения Молхерну, вам надо заплатить храму 40 шардов в качестве компенсации.

Волшебник-жрец пожимает плечами.

— Как пожелаешь. Можешь повернуться спиной к знанию — в конце концов, это всего лишь единственный путь к могуществу, — замечает он.

Вы хотите изменить свое решение? Если вы по-прежнему хотите отказаться от веры, заплатите 40 шардов и сотрите Молхерна из окошка «Бог» на Листе персонажа.

Закончив приготовления, перейдите на [**274**](#_274).

## 622

Потерпевший крушение корабль оказывается истерзанными обломками уттакинского торгового судна. На берег рядом с ним вынесло часть груза. Если у вас есть корабль, пришвартованный в бухте Тигре, вы можете позвать на подмогу свой экипаж и забрать любой груз, который сможет вместить ваш корабль. Если у вас нет пришвартованного здесь корабля, вы не можете унести груз — перейдите на [**669**](#_669).

Металлы Минералы Древесина

Каждый раз, забирая одну из единиц груза, ставьте отметку в соответствующем окошке. Если окошко уже отмечено, значит, вы забрали этот груз в прошлый раз, когда были здесь. Впишите приобретенный груз в Корабельную декларацию.

Пойти вглубь суши [**669**](#_669)

Отплыть в море на своем корабле [**336**](#_336)

## 623

Вступая под своды тоннеля, вы замечаете, что воздух у входа в него мерцает голубоватым светом. На входе в тоннель вы испытываете мимолетное чувство дезориентации. Через долгие часы пути вы выбираетесь на поверхность через отверстие в заснеженной земле. Перейдите на [**472**](#_472).

## 624

Вы добрались до платформы над небесной гаванью, которая является входом в подземный мир. Здесь пришвартована серебряная баржа, которая доставит вас вниз, в гавань.

Если вы взойдете на борт серебряной баржи, она доставит вас в небесную гавань внизу. Перейдите в книгу *В Подземный мир***, на параграф 199**.

По-другому отсюда можно выбраться только с помощью телепортации. В ином случае вас ждет смерть — перейдите на [**7**.](#_7)

## 625

Отметьте кодовое слово *Drink*.

Вы уже собираетесь прикончить это существо, как вдруг оно принимает облик маленького пушистика с перепончатыми лапками и густым тяжелым хвостом. Существо падает на колени и молит вас о пощаде.

— Постой! — кричит оно. — Не убивай меня, а взамен я отдам тебе свое сокровище.

— И где же оно? — спрашиваете вы.

— В подводном гроте на дне реки. Я нырну и добуду его, если пожелаете, милорд, — раболепно отвечает существо.

Согласиться [**162**](#_162)

Убить его [**701**](#_701)

## 626

Лурок ведет вас к задней стороне виллы. Дождавшись, пока очередной патруль пройдет мимо, он забрасывает обернутый в тряпку крюк кошки на крышу. Он по-обезьяньи ловко карабкается вверх по веревке и садится на конек, поджидая вас.

Сделайте проверку ВОРОВСТВА сложностью 12.

Успех [**66**](#_66)

Неудача [**104**](#_104)

## 627

Когда вы подходите к холму, из-за его гребня выступает еще больше зверолюдов. При виде вас они издают кровожадный вопль и бросаются в атаку! Их слишком много, и вам остается лишь попробовать спастись бегством.

Бросьте один кубик и добавьте к результату 1. Если полученный результат меньше вашего Ранга или равен ему, перейдите на [**460**](#_460). Если выше, идите на [**180**](#_180).

## 628

Вы пробиваетесь сквозь град с дождем в погоне за голосом. Вдруг что-то взрывается у вас под ногами, окатив вас горячими каплями расплавленной руды. Потеряйте 1 очко Выносливости.

Вы поднимаете взгляд и видите над собой человекообразное существо, сотканное из зеленоватого мерцающего света и парящее в воздухе верхом на грозовом облаке. Его круглые глаза горят синим огнем. Это оно швыряет в вас кусками расплавленного металла. При этом существо демонически хохочет, и смех этот подобен раскатам грома.

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 14.

Успех [**700**](#_700)

Неудача [**536**](#_536)

## 629

Вы понимаете, что оказались в плену Таинственного острова. Шансы на то, что вас подберет проходящий мимо корабль, ничтожно малы, если вспомнить об окутывающей остров завесе тумана. Остается только один вариант — построить плот. Материала для строительства здесь хватает, и через несколько дней упорной работы вам удается смастерить вполне приличный плот. Вы отплываете от берега.

Бросьте один кубик.

Результат 1 или 2 идите на [**422**](#_422)

Результат 3 или 4 идите на [**506**](#_506)

\Результат 5 или 6 идите на [**576**](#_576)

## 630

Здесь, далеко на севере, дни коротки, а ночи долги. Снег простирается во все стороны ослепительно-белым одеялом. К северу заснеженная земля уходит вверх, переходя в склоны Гор на Краю Света. Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Тоннель в снегу перейдите на [**278**](#_278)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**226**](#_226)

Результат 8-12 Башня в воздухе перейдите на [**385**](#_385)

## 631

Вы находите потерпевшего кораблекрушение моряка, ухватившегося за доску. К сожалению, для него уже слишком поздно — бедняга даже в смерти не разлучился с обломком древесины. Судя по всему, раньше он был капитаном. При нем вы обнаруживаете бортовой журнал, последняя запись в котором гласит: «Сегодня мы отправились в путь с попутным ветром, но меня беспокоит, что нам не хватило денег купить благословение храма Алвира и Валмира.»

Вы плывете дальше. Перейдите на [**236**](#_236).

## 632

Вы пытаетесь сыграть мелодию в правильной тональности. Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 13. Добавьте к результату броска одно очко, если вы Менестрель.

Успех [**329**](#_329)

Неудача [**464**](#_464)

## 633

Улицы представляют собой лабиринт прокуренных аллей и темных переулков, построенный вокруг главной площади. На площади стоит массивное обветшалое здание из камня. Над большой дверью, у которой слоняются несколько не внушающих доверие головорезов, висит табличка с надписью: «Братство Ночи».

Раскинувшаяся вокруг площади Кухня воров разделена на три района — опасный, очень опасный и крайне опасный.

Пойти в здание братства [**560**](#_560)

Пойти в опасный район [**591**](#_591)

Пойти в очень опасный район [**494**](#_494)

Пойти в крайне опасный район [**448**](#_448)

Уйти из этой части города [**182**](#_182)

## 634

Рыболюд опускает копье, и все трое собираются вокруг вас, выкладывая перед вами различные товары. Очевидно, они хотят устроить бартер! Они разговаривают булькающим скрипом и пощелкиванием, которых вы не понимаете, но вам достаточно языка жестов, чтобы сторговаться.

Они предлагают два **чернильных мешочка каракатицы**, один **навигационный журнал** и один **волшебный трезубец (СРАЖЕНИЕ + 2)**. В обмен они готовы принять **мешочки с жемчугом**, **серебряные слитки** и **копченую рыбу** — по одному предмету за каждый товар. Просто сотрите один из перечисленных предметов с вашего Листа персонажа и добавьте тот, который хотите получить взамен.

Если вы закончили меняться, или ни один из предложенных товаров вас не заинтересовал, существа уходят, нырнув в воду. Вы возвращаетесь на свой корабль. Наступает прилив, и ваше судно снова готово отправиться в путь. Перейдите на [**471**](#_471).

## 635

Вычеркните 10 шардов с Листа персонажа. Старуха бросает какие-то грязные древние кости в деревянную чашу. Она внимательно изучает их, а затем буравит вас своими глазами-бусинками.

— Иди к трону Верховного Короля. Там ты найдешь свой ответ! — отрывисто произносит она.

Вы выходите из леса. Перейдите на [**280**](#_280).

## 636

Вы преодолеваете голые, продуваемые всеми ветрами вершины Гор на самом Краю Света. К югу простираются суровые степи, а дорога на север приведет вас в миры, о которых вы слышали только из легенд.

Пойти на север [**362**](#_362)

Пойти на юг  [**164**](#_164)

## 637

Молхерн — это бог знания. Здесь, на острове, маги поклоняются одному из ликов этого бога по имени Магистр Молхерн, который покровительствует магическим искусствам.

Большинство магов Сокары и Голнира не признают богов. Но на Таинственном острове особая секта волшебников исповедует культ Молхерна. Храм построен в виде одиночного шпиля, пронзающего небо. На самой вершине шпиля изображено огромное око. Волшебник-жрец встречает вас и провожает в храм.

Стать посвященным Молхерна [**517**](#_517)

Отказаться от поклонения ему [**621**](#_621)

Попросить благословения  [**384**](#_384)

Покинуть храм  [**274**](#_274)

## 638

Вы ползете в траве к шатру генерала, как вдруг задеваете пусковое устройство магической западни. Вокруг шатра поднимается круг черной пыли, и как только эта пыль оседает на вашей коже, вы начинаете светиться ярко-желтым. Стражники тут же замечают и хватают вас.

Шпионов и убийц здесь принято наказывать быстро и беспощадно — смертью через повешение или, выражаясь более образно, делать из них «брыкающуюся наживку для Нагила» Перейдите на [**7**.](#_7)

## 639

Он обнимает вас и предлагает вам полоску вяленого мяса. Вы понимаете, что, хотя кочевники и говорят на абсолютно неведомом вам языке, слово «финетри» служит у них для обозначения дружбы. Перейдите на [**246**](#_246).

## 640

Высокий холм, где было логово зверолюдов, теперь пуст. С тех пор, как вы убили Чизоку из Черной Пагоды, их злую повелительницу, лишенные предводителя зверолюды постепенно вымерли. Здесь вам больше нечего делать.

Спуститься по скалам к побережью перейдите на [**688**](#_688)

На запад к форту Мереф *Истерзанное войной королевство* **299**

На запад к форту Эстгард *Истерзанное войной королевство* **472**

На запад к форту Брайлон *Истерзанное войной королевство* **259**

## 641

Ваше подношение не принимается. Тамбу недоволен! Потеряйте одно из своих благословений (на свой выбор), если у вас они были. Можете сохранить свой предмет с премией + 1.

Сделать еще одно подношение [**456**](#_456)

Продолжить путь [**118**](#_118)

## 642

Потемневшее небо предвещает наступление шторма. На ваш корабль шквалом обрушивается ливень, волны безудержно вздымаются и падают, поднимая ваш корабль вверх, а затем швыряя вниз. Как ни странно, даже такой сильный ветер оказывается не в состоянии развеять туман, окружающий Таинственный остров.

Если у вас есть благословение Защиты от штормов, эта буря вам не страшна. Сотрите благословение с Листа персонажа и перейдите на [**580**.](#_580_1)

В ином случае шторм обрушивается на вас со всей своей яростью. Бросьте один кубик, если ваш корабль — барк, два кубика, если у вас бригантина, и три кубика, если вы плывете на галеоне. Добавьте к результату одно очко, если качество вашего экипажа хорошее, и два очка, если качество экипажа отличное.

Результат 1-3 Корабль тонет перейдите на [**608**](#_608)

Результат 4-5 Мачта раскалывается идите на [**489**](#_489)

Результат 6-20 Корабль выдерживает шторм идите на [**580**](#_580_1)

## 643

Море бескрайних равнинных лугов простирается насколько хватает глаз. Вы начинаете скучать по покатым холмам и городам, переполненным людьми. Здесь же нет ничего, кроме одиночества. Бросьте два кубика.

Результат 2-5 Манящая флейта перейдите на [**680**](#_680)

Результат 6-7 Путешествие проходит без происшествий перейдите на [**224**](#_224)

Результат 8-12 Кольцо камней перейдите на [**84**](#_84)

## 644

Вы рассказываете Орину Телана о нанесенных вами на карту тоннелях, которые проходят под Хребтом Харкуна в обход Орлиной тропы. Он впечатлен этими новостями и решает отправить свои войска через тоннели, чтобы внезапно напасть на армию Беладая с фланга.

— Как только нам станет известно, что вы убили Беладая, мы начнем атаку. Так мы не только застигнем их армию врасплох и обезглавленной, но и дадим тебе возможность скрыться.

Потеряйте кодовое слово *Deep* и получите кодовое слово *Dim* взамен. Теперь перейдите на [**152**.](#_152)

## 645

Потемневшее небо предвещает наступление шторма. Яростный ветер обрушивается на ваш корабль шквалом дождя, волны безудержно вздымаются и падают вниз, поднимая ваш корабль вверх, а затем швыряя вниз.

Если у вас есть благословение Алвира и Валмира, которое обеспечивает защиту от штормов, эта буря вам не страшна. Сотрите благословение с Листа персонажа и перейдите на [**533**](#_533).

В ином случае шторм обрушивается на вас со всей своей яростью. Бросьте один кубик, если ваш корабль — барк, два кубика, если у вас бригантина, и три кубика, если вы плывете на галеоне. Добавьте к результату одно очко, если качество вашего экипажа хорошее, и два очка, если качество экипажа отличное.

Результат 1-3 Корабль разбивается о скалы перейдите на [**288**](#_288)

Результат 4-5 Мачта раскалывается идите на [**358**](#_358)

Результат 6-20 Корабль выдерживает шторм идите на [**533**](#_533)

## 646

Вы попадаете в длинный зал, стены которого украшены фресками, изображающими сцены из жизни короля-жреца Ксинока. В дальнем конце зала вы видите арку, вход в которую намертво запечатан цельной каменной глыбой. За аркой находится комната, в которой вам пришлось оставить свое снаряжение, когда вы магическим образом уменьшились в размере. С этой стороны арки вы замечаете небольшое треугольное отверстие в каменной глыбе.

Если у вас есть **ключ к пирамиде**, перейдите на [**528**](#_528). Если нет, вам остается только покинуть пирамиду.

Перейдите на [**472**](#_472).

## 647

В течение короткого дня солнце мерцающей свечой висит на западе, отбрасывая длинные глубокие тени на бледный пейзаж. Сейчас оно опускается все ниже и уже касается горизонта, а на землю ложится изморозь.

В надвигающихся сумерках вы замечаете отряд кочевников численностью около четырехсот человек. Они едут верхом на зверях, которые издалека напоминают быков, но по мере приближения отряда вы понимаете, что звериные морды выглядят скорее как широкие, покрытые шерстью пародии на человеческие лица.

Всадники спешиваются, не сводя с вас глаз. Вы замечаете, что в их взглядах сквозит типичное для кочевников недоверие к незнакомцам. Они становятся между вами и своими повозками, а затем начинают стучать по земле своими копьями и затягивают пронзительную песню.

— Мы проводим коа-каон — ритуал, очерчивающий границы нашего лагеря, — рычит один из них. Убирайся, чужеземец!

Чтобы убедить их позволить вам переночевать в их лагере, сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 15 (или 13, если вы Странник).

Успех [**474**](#_474)

Неудача (или отсутствие попытки) [**595**](#_595)

## 648

Если у вас есть кодовое слово *Double*, сразу же переходите на [**189**](#_189). Если нет, читайте дальше.

Все лицо мертвого кочевника покрыто красными пятнами, а его глаза начисто выклевали птицы.

Обыскать его [**332**](#_332)

Продолжить путь [**698**](#_698)

## 649

— Шадар... Когда это было великолепное место, где жили Осененные Золотом. Наши люди не ходят туда — теперь это место проклято и населено призраками и духами. Даже сам Тамбу обходит его стороной.

С этими словами он замолкает, явно намекая на то, что прием окончен. Перейдите на [**33**](#_33).

## 650

Вы объясняете, что у вас есть срочное послание для Локоса Вешту, главы яримурского братства, от Мастера Теней, главы братства из Аку.

Вас провожают к Локосу, который окидывает вас загадочным взглядом из-под своей глянцевой черной маски. Вы по памяти озвучиваете для него сообщение, которое выучили наизусть, не зная, что оно значит. Локосу же, похоже, понятен смысл послания — он кажется взволнованным. Тем не менее, он берет себя в руки, благодарит вас и вручает вам в награду 500 шардов.

Сотрите кодовое слово *East*.

Вы покидаете братство. Перейдите на [**633**.](#_633)

## 651

Вам и раньше приходилось совершать трудные спуски. Но лишь теперь вам стало понятно, что значит «невозможно». Эта скала гладкая, словно отполированная сталь.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 21, добавьте 1 очко если у вас есть **веревка** или **скалолазное снаряжение**.

Успех [**70**](#_70)

Неудача [**399**](#_399)

## 652

Размышляя о том, какое же преступление совершил этот бедолага и о причинах такого страшного наказания, вы сочиняете балладу, которую позже исполняете перед одной семьей кочевников. Песня нравится им так сильно, что они предоставляют вам кров, еду и воду на неограниченный период времени. Восстановите Выносливость до первоначального значения, а затем перейдите на [**52**.](#_52)

## 653

Вы навлекли на себя гнев Тамбу, поскольку он указал, что лишь мертвые могут пройти сквозь арку. Сотрите титул «Благословенный богом Тамбу» из соответствующего окошка.

Вы спускаетесь по лестнице из сверкающего черного мрамора, которая ведет на расположенную ниже платформу.

По мере того, как вы спускаетесь, ступени за вашей спиной втягиваются обратно в гладкие отроги Гор на Краю Света, отрезая вам дорогу назад.

Перейдите на [**195**](#_195).

## 654

Хижина поднимается из трясины с жутким хлюпающим звуком, и откуда-то изнутри кто-то кричит надтреснутым грубым голосом, исходящим будто бы из самых глубин древнего зла:

— Я покажу тебе, как тревожить мой покой, наглец!

Суставчатые лапы хижины ощетиниваются острыми шипами. Переваливаясь с боку на бок, она идет к вам.

Если у вас есть **веревка**, перейдите на [**545**](#_545). В ином случае идите на [**578**](#_578).

## 655

Получите кодовое слово *Deliver.*

Воины Беладая с боем пробираются во двор цитадели, но сопротивление непреклонно — солдаты гарнизона стремительно укрепляют вход в крепость. Но затем значительную часть гарнизона отправляют в другую часть цитадели. Люди Беладая пробрались внутрь по обнаруженным вами тоннелям и теперь атакуют цитадель с тыла. Еще немного, и вот уже сопротивление гарнизона полностью сломлено, и солдаты крепости вынуждены сдаться. Цитадель захвачена.

Перейдите на [**61**](#_61).

## 656

Вступая под своды тоннеля, вы замечаете, что воздух у входа в него мерцает голубоватым светом. На входе в тоннель вы испытываете мимолетное чувство дезориентации. Через долгие часы пути вы приходите к лестнице, которая ведет вверх, к рукотворному отверстию в потолке.

Перейдите в книгу *По Кровавому морю* [**716**](#_71)**.** Если у вас пока нет этой книги, вернитесь на [**495**](#_495)и сделайте другой выбор.

## 657

Пещера колоколов оказывается, по сути, огромным собором. Внутри этого собора, убранство которого напоминает пещеру, висят десятки гигантских бронзовых колоколов. На всех колоколах выгравированы шадарские руны, и у каждого из них есть свое имя — Громовержец, Погребальная песнь судьбы, Звонящий в темноте и так далее.

Если у вас есть кодовое слово *Egret*, перейдите на [**704**](#_704). В ином случае выберите один из следующих вариантов:

Позвонить в один из колоколов, выбранный наугад [**68**](#_68)

Пойти в Склеп Шадар [**107**](#_107)

Отправиться в Королевскую гробницу [**298**](#_298)

Покинуть Город Руин [**266**](#_266)

## 658

Ваши боевые навыки превосходят мастерство противника, и он падает, сраженный вашим ударом. Вы присоединяетесь к своим товарищам в битве, и вскоре становится ясно, что мародеры проигрывают, застигнутые врасплох вашим неистовством и боевым превосходством. Они сражаются до последнего, прекрасно осознавая, что плен будет означать неминуемую казнь — законы безжалостны к преступникам.

— Эти подонки хуже пиратов! — кричит ваш старпом, добивая очередного мародера кофель-нагелем.

Когда все кончено, вы подводите итоги сражения. Ваш корабль и весь груз погибли — сотрите их со своего Листа персонажа.

Однако на другой стороне острова вы находите пришвартованный корабль мародеров. Это всего лишь барк, но в такой ситуации сойдет и он. Запишите его в свой Лист персонажа и дайте ему новое название, если хотите. На данный момент он называется *Стервятник*. Его грузоподъемность равна одной единице груза, но сейчас никакого груза на нем нет. Однако на борту вы находите кое-какие ценные вещи: сундук с 100 шардами и **секстант (СЛЕДОПЫТСТВО + 3)**.

Кроме того, победа в этой битве укрепила моральный дух экипажа и помогла приобрести полезный опыт. Повысьте Качество экипажа на одну ступень. Плохое качество экипажа улучшается до среднего, среднее — до хорошего, а хорошее — до отличного. Если ваш экипаж уже и так имел отличное качество, никаких изменений не происходит. Запишите барк и изменение качества экипажа в свою Корабельную декларацию.

Наконец, вы готовы к отплытию. У вас новый корабль, но вам по-прежнему предстоит непростое путешествие по Бухте Несчастья. Куда вы отправитесь дальше?

Перейдите на [**533**.](#_533)

## 659

Вам предстоит вступить с ними в бой. Сразитесь с ними, как если бы перед вами был один противник. Неупокоенные воины, СРАЖЕНИЕ 8, Защита 7, Выносливость 16

Если выигрываете, перейдите на [**78**](#_78). Если проиграли, перейдите на [**7**.](#_7)

## 660

Лагерь просто огромен. Кого здесь только нет — воины-кочевники, крылатые маннекины, солдаты короля Сокары и появляющиеся только по ночам трау.

Попасть в лагерь совсем нетрудно — вы сливаетесь с толпой тех, кто рассчитывает поживиться за счет армии.

В центре лагеря стоит деревянный частокол, за котором располагаются шатры генерала Беладая и других военачальников. Эта территория хорошо охраняется.

Вокруг толпятся оружейники и кузнецы, которые покупают и продают военное снаряжение.

*Доспехи Купить Продать*

**Кожаный (Защита +1)** 50 шардов 45 шардов

**Кольчатый (Защита +2)** 100 шардов 90 шардов

**Кольчуга (Защита +3)** 200 шардов 180 шардов

**Юшман (Защита +4)** 400 шардов 360 шардов

**Латы (Защита +5)** 800 шардов 720 шардов

**Тяжелые латы (Защита +6)** – 1440 шардов

*Оружие (меч, топор и т. д.) Купить Продать*

Без премии к СРАЖЕНИЮ 50 шардов 40 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 1 250 шардов 200 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 2 500 шардов 400 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 3 – 800 шардов

Продав или купив все необходимое, если у вас есть кодовое слово *Dread*, перейдите на [**544**](#_544). Если у вас нет этого кодового слова, но есть кодовое слово *Assault*, перейдите на [**588**](#_588). В ином случае вам не остается ничего другого, как покинуть лагерь. Перейдите на [**145**](#_145).

## 661

Они пытают вас до тех пор, пока вы не рассказываете им всю правду. Они узнают, что вы Королевский Чемпион и убийца Марлоуза Марлока, губернатора Желтого порта. Расплата наступает быстро — вас казнят. Перейдите на [**7**.](#_7)

## 662

Вы воздеваете руки к небу и взываете к силе богов, моля их развеять эту пародию на жизнь, этот зловещий корабль с призраками. К сожалению, ваши усилия оказываются тщетны. Напротив, призрачные моряки, кажется, теперь решительнее, чем когда-либо, настроены атаковать ваш корабль.

От корабля-призрака словно исходит волна страха, приводящая в ужас вас и ваш экипаж. Не дожидаясь ваших приказов, ваши люди разворачивают судно и спасаются бегством.

Перейдите на [**492**.](#_492)

## 663

Вы вступаете в темноту. Здесь гораздо холоднее. Этот пробирающий до костей, жгучий, злой холод царапает вас своими когтями из ледяного железа и сжимает ваше сердце морозным обручем.

Вам нужна **лампа** или **свеча**, чтобы продолжить путь. Без них здесь слишком темно и вам придется вернуться — идите на [**22**](#_22).

Если у вас есть с собой источник света, вы углубляетесь в лабиринт тоннелей.

Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 13.

Успех [**273**](#_273)

Неудача [**140**](#_140)

## 664

Кочевники поспешно натягивают тетиву на своих луках и делают из вас свою мишень. На голой равнине едва ли можно найти какое-нибудь укрытие, и, прежде чем вы оказываетесь вне досягаемости, вас пронзают несколько стрел. Бросьте четыре кубика и вычтете из результата премию Защиты ваших доспехов (если у вас есть какие-либо доспехи). Полученное в итоге число равно количеству очков Выносливости, которые вы теряете.

Если вы все еще живы, переходите на [**52**.](#_52)

## 665

Если у вас есть титул «Хатамото», идите на [**256**](#_256). Если нет, читайте дальше.

Вас отказываются пропустить во дворец. Только члены Клана Белых Копий могут попасть внутрь. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 666

Солнце опускается за горизонт, отбрасывая свои бледные лучи на плоские пустынные степи. Вы разбиваете лагерь на ночь. Если у вас есть **волчья шкура**, она помогает вам согреться. В ином случае потеряйте 1 очко Выносливости из-за холода.

Вам нужно поохотиться, чтобы добыть еду. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. В случае успеха вы подстреливаете на ужин дикого зайца. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

Пойти на север [**472**](#_472)

На запад, в речную долину  [**91**](#_91)

Пойти на юг  [**29**](#_29)

Пойти на восток  [**383**](#_383)

## 667

Лурок недоволен вашим решением.

— Да у тебя кишка тонка, трус! Мне все равно не нужны такие, как ты! — шипит он, а затем поворачивается к вам спиной и исчезает в ночной тени.

Вы возвращаетесь в город. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 668

Вы путешествуете по равнинам. К югу простираются горы Хребта Харкун, над которыми возвышается заснеженный пик Небесной горы.

Наступает ночь, и вы разбиваете лагерь.

Равнины выглядят абсолютно плоскими и пустынными, а вам нужно добыть себе еду. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. В случае успеха вы подстреливаете на ужин куропатку. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

Если вы все еще живы, вы встречаете новый рассвет в степях. Небесная гора отбрасывает на вас свою утреннюю тень.

Пойти на запад [**266**](#_266)

Пойти на восток [**145**](#_145)

Пойти на север [**44**](#_44)

Взобраться на Небесную гору [**175**](#_175)

## 669

Вы на скалистом, продуваемом всеми ветрами побережье Бухты Тигре. Поверхность воды усыпана большими плавучими льдинами, а небо серое и холодное, как лист железа. Вы замечаете обломки потерпевшего крушение корабля, вынесенные прибоем на безжалостные скалы.

Если у вас пришвартован корабль в Бухте Тигре, и вы хотите продолжить путешествие морем, перейдите на [**336**.](#_336) В ином случае вы можете:

Исследовать обломки [**181**](#_181)

Пойти на запад, по направлению к речной долине [**91**](#_91)

Пойти на юго-восток, по направлению к Ледяному озеру [**320**](#_320)

## 670

У вас есть задание от генерала Беладая из Северного Альянса. Вам нужно открыть ворота цитадели. Если вы хотите попробовать сделать это сейчас, перейдите на [**498**](#_498). В ином случае идите на [**152**](#_152).

## 671

— Ночи настолько холодны, что кровь леденеет в жилах. Всегда носи с собой теплые меха, — бормочет он. — Будь готов к упорной охоте. Не заводи врагов среди кочевников — любых кочевников! Но, самое главное, не оскорбляй Великого Тамбу.

С этими словами он замолкает, явно намекая на то, что прием окончен. Перейдите на [**33**](#_33).

## 672

Водня процветает под благим правлением герцогини Настасьи, которую вы освободили из злобных лап Кашуфа. Селяне приветствуют вас как своего спасителя. Вы можете остаться и восстановить Выносливость до первоначального значения.

Кроме того, герцогиня Настасья может исцелить вас от любого яда или болезни, например, от Недуга Нагила.

Вы также можете бесплатно получить благословение от местной жрицы. Впишите СЛЕДОПЫТСТВО в окошко «Благословения» на своем Листе персонажа. Это благословение позволяет повторить проверку СЛЕДОПЫТСТВА в случае неудачного первого броска. Оно дает право только на одну повторную попытку. После того, как вы используете благословение, сотрите его с Листа персонажа. Разрешается иметь только одно благословение СЛЕДОПЫТСТВА единовременно.

Когда будете готовы продолжить путь, переходите на [**398**](#_398).

## 673

Вы бросаете якорь и вместе с несколькими моряками отправляетесь на берег в гребной шлюпке. Карабкаясь по каменистым галечным отрогам острова, вы замечаете множество пещер, выходящих на обрыв скалы.

Войти в одну из пещер [**6**](#_6)

Пойти вглубь острова  [**41**](#_41)

## 674

Вы крадетесь под покровом ночных теней и пробираетесь во двор к воротам. По обе стороны массивных стальных дверей стоят две приземистые каменные башни, по которым спиралью уходят вверх винтовые лестницы. Будка с подъемным механизмом находится в правой башне.

Вы карабкаетесь по лестнице, оставаясь незамеченным, и, наконец, добираетесь до заветной цели. Внутри вы видите огромные шестеренки, множество веревок и рычагов для управления воротами. Подъемный механизм охраняют два стражника, и вам придется бесшумно от них избавиться.

Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 15.

Успех  [**119**](#_119)

Неудача [**530**](#_530)

## 675

Щелкающие шакальи челюсти начисто откусывают вам голову. Ваше обезглавленное тело падает на землю. Перейдите на [**7**.](#_7)

## 676

Вы разбиваете лагерь на ночь. Если у вас есть **волчья шкура**, она помогает вам согреться. В ином случае потеряйте 1 очко Выносливости из-за холода.

Вам нужно поохотиться, чтобы добыть еду. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. В случае успеха вы подстреливаете на ужин снежного зайца. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости. Если вы все еще живы, наутро вы обнаруживаете, что над Рекой Судьбы к западу от вас раскинулась полоса густого тумана.

На запад, в туман  [**91**](#_91)

Пойти на север  [**281**](#_281)

Пойти на восток [**118**](#_118)

Пойти на юг  [**643**](#_643)

## 677

Вы пытаетесь сбросить его, но проклятый шлем каким-то образом прикрепился к вашей голове. Изнутри шлема вылезают чьи-то ужасные щупальца, которые проникают через черепную коробку в ваш мозг.

Все погружается во тьму. Перейдите на [**7**.](#_7)

## 678

Наконец, вам удается одолеть птенца Рух. В гнезде вы замечаете останки предыдущей жертвы. Рядом лежит мешок, в котором вы находите **серебряную флейту (ОБАЯНИЕ + 2)** и 100 шардов. Также в гнезде лежат несколько яиц Рух, но они слишком большие, чтобы унести их с собой.

Теперь перед вами новая задача — как спуститься обратно на землю с этой одинокой горной вершины. Если у вас есть **веревка**, перейдите на [**620**](#_620). Если нет, вы понимаете, что попали в ловушку, — гнездо находится на острой вершине скалы. Вас ждет голодная смерть — перейдите на [**7**.](#_7)

## 679

Вы бежите к дверям, но на вас падает несколько крупных глыб. Потеряйте 3-18 очков Выносливости (результат броска трех кубиков). Тем не менее, ваши доспехи принимают на себя часть удара — вычтете из результата броска значение их Защиты.

Если вам не удается выжить, переходите на [**7**.](#_7) Если вы все еще живы, вы продолжаете пробираться к выходу, надеясь избежать новых ударов. Перейдите на [**441**](#_441).

## 680

Вы встречаете группу людей, путешествующих по степям. Среди них есть кочевники, горожане и даже моряки, судя по их виду. Их одежда превратилась в лохмотья, но они без устали продолжают танцевать. В их взглядах вы видите только пустоту и безумие.

Возглавляет эту процессию веселых танцоров белый кентавр с длинной седой бородой. Наполовину лошадь, наполовину человек, он играет завораживающую мелодию на серебряной флейте. Музыка настолько пленительна, что ваше сердце наполняется всепоглощающем, безудержным желанием последовать за ним, куда бы он ни направлялся.

Сделайте проверку МАГИИ сложностью 18.

Успех [**522**](#_522)

Неудача [**408**](#_408)

## 681

Вы прочесываете территорию на километры вокруг, но не находите ни следа деревьев. Экипаж теряет веру в вас и возвращается к обломкам корабля, где они растаскивают еще больше снастей на костер.

— Просто оставь нас в покое, — говорит старпом, — нам здесь не нужны фальшивые спасители, напрасно вселяющие в нас надежду.

— Да! — кричат остальные. — Исчезни!

Пожав плечами, вы уходите прочь от них.

Перейдите на [**669**.](#_669)

## 682

Вам удается добраться до выступа в горе на полпути к вершине, где вы останавливаетесь передохнуть. Внезапно на вас обрушивается град из камней. С десяток крылатых существ парят в воздухе над вами и осыпают вас мелким щебнем. Они похожи на маленьких обезьян с фиолетовым мехом и кожистыми крыльями, как у летучих мышей, — это и есть маннекины. Одетые лишь в кожаные набедренные повязки, они размахивают крошечными копьями.

— Убирайся отсюда, громадина! — верещит один из них.

Если у вас есть кодовое слово *Altruist*, перейдите на [**368**](#_68). В ином случае идите на [**445**](#_445).

## 683

Вы подходите к рукотворной впадине в земле. Посреди нее стоит алтарь, усыпанный подношениями кочевников и покрытый символами бога Тамбу, Великого духа степей. Вокруг завывает ветер, атакуя вас со всех сторон. Вы нашли Храм Четырех Ветров.

Если у вас есть кодовое слово *Cull*, перейдите на [**592**](#_592). Если нет, но вы являетесь посвященным Тамбу, идите на [**456**](#_456). В ином случае читайте дальше.

Вы замечаете, что некоторые подношения имеют довольно большую ценность.

Продолжить путь [**118**](#_118)

Ограбить алтарь [**389**](#_389)

## 684

Вы поднялись уже высоко в горы, пробираясь сквозь кружащийся вихрь льда и снега. Потеряйте 2-12 очков Выносливости (результат броска двух кубиков) из-за суровых погодных условий. Однако, если у вас есть кодовое слово *Calcium*, потеряйте только 1-6 очков Выносливости, поскольку вы можете нормально дышать в разреженном воздухе.

Продолжить подъем [**575**](#_575)

Спуститься  [**271**](#_271)

## 685

Вы активируете жезл. Вас озаряет вспышкой синего света, исходящей от бриллианта, и вы исчезаете в ней, чтобы появиться вновь — уже в Яримуре. Уменьшите количество использований жезла на один. Если количество использований стало равно нулю, жезл больше нельзя использовать — сотрите его со своего Листа персонажа.

Перейдите на [**10**.](#_10)

## 686

Вы находите дом Этлы. Внутри вас ждет ужасная сцена. Мертвый Этла лежит на столе с перерезанным горлом. В его руке зажата какая-то бумажка.

Вы берете ее и читаете послание: «Владельцу карты Этлы. Встретимся в Кунрире, Уттака, и разделим сокровища. Ты найдешь меня в Доме сладостного покоя.» Записка подписана именем Найлм Звездная Рука.

Сотрите кодовое слово *Dirk* и получите кодовое слово *Dregs*. Вы покидаете кровавые декорации. Перейдите на [**77**](#_77).

## 687

После пробуждения Верховного Короля Ледяное озеро практически полностью растаяло, и земля вокруг зазеленела. Лед отступил, и впервые за 500 лет в эти края пришла весна. В воде плещутся гуси и утки. Теперь этому озеру точно понадобится другое название! Однако деревянные сооружения шахты по-прежнему на месте.

Посетить ледяную шахту [**440**](#_440)

Пойти на север, к речной долине [**91**](#_91)

Отправиться в горы *Двор сокрытых лиц* **35**

## 688

Вас замечает проплывающий мимо торговый корабль. Моряки понимают, что вы потерпели бедствие, и отправляют за вами шлюпку. Капитан предлагает отвезти вас на север, в Яримуру.

Принять предложение [**10**](#_10)

Взобраться на скалу [**32**](#_32)

## 689

Вы вспоминаете, как когда-то, во времена плавания по Фиолетовому океану, читали в старом корабельном журнале о пирамиде. «Войти в нее можно только тогда, когда боги не смотрят на вас».

Решив не испытывать судьбу, вы и вовсе поворачиваете идолов так, что их взгляд теперь направлен в другую сторону от ворот. После этого вы входите в пирамиду. Перейдите на [**172**](#_172).

## 690

У вас есть указания от Лорда Широку, главы шпионов Сегуна, собрать любую информацию, какую сможете. Находясь во дворце, вы используете имеющееся у вас время для сбора свежих слухов и выведывая, как обстоят дела у Клана Белых Копий в целом.

Потеряйте кодовое слово *Fog* и получите кодовое слово *Dog*. Собрав информацию, вы уходите. Перейдите на [**10**](#_10).

## 691

Вы передаете **руку ведьмы** и **гриб попугая** через стол Бакан. Сотрите их со своего Листа персонажа. Бакан шипит от восторга и удаляется шаркающей походкой. Через несколько часов в комнату заходит величественная и прекрасная женщина с льдисто-синими глазами и длинными черными волосами.

— Я Бакан, — произносит она, и голос ее сладок как мед. — Не знаю, как и благодарить тебя за это. Принеси мне руду селена, и я сотворю для тебя дар в знак своей благодарности.

Получите кодовое слово *Drake*.

Если у вас есть **руда селена**, перейдите на [**259**](#_259). Если нет, вам остается только покинуть башню. Перейдите на [**10**.](#_10)

## 692

Вам удается отбиться от них, убив несколько бандитов в ходе драки. Обыскав их тела, вы находите 15 шардов и набор **отмычек (ВОРОВСТВО + 1)**. Захватив свою добычу, перейдите на [**182**](#_182).

## 

## 693

Вы карабкаетесь вверх по башне. Под вами ковром простирается город, огненные точки света внизу как отражение звезд на небе.

Вы завершаете свой головокружительный подъем и добираетесь до оконного выступа рядом с вершиной башни. Ставни распахнуты навстречу теплому ночному воздуху, и вы тенью прокрадываетесь в спальню дайме.

Он спит на массивном ложе, рядом громко сопит во сне его наложница. На прикроватном столике стоит открытая шкатулка. Внутри нее — ожерелье из сказочно прекрасных драгоценных камней, совсем близко, стоит только руку протянуть.

Взять ожерелье [**177**](#_177)

Уйти тем же путем, которым пришли [**38**](#_38)

## 694

Вороной скакун ведет свой табун прямо на вас. Сделайте проверку СРАЖЕНИЯ сложностью 15.

Успех [**207**](#_207)

Неудача  [**16**](#_16)

## 695

Похоже, шакалья голова узнает флаг.

— Проходи, друг, — гремит она, а затем растворяется в воздухе.

Вы входите в разрушенный город по дороге, вдоль которой выставлены гигантские каменные головы. Каждое гранитное лицо льет каменные слезы. Вы проходите мимо россыпей обломков и диких разросшихся садов. На пустынных улицах и в разрушенных домах насвистывает свою скорбную песнь ветер.

Вы выходите на большую центральную площадь, посреди которой выложена широкая круглая мозаика с изображением карты города. Большинства отмеченных на карте мест больше нет, но нескольким все же удалось пройти проверку временем.

Пойти в Пещеру колоколов [**657**](#_657)

Пойти в Склеп Шадар [**107**](#_107)

Отправиться в Королевскую гробницу [**298**](#_298)

Покинуть Город Руин [**266**](#_266)

## 696

Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 13.

Успех [**324**](#_324)

Неудача  [**286**](#_286)

## 697

Вы заблудились и бесцельно бродите в ледяном тумане. Бросьте один кубик и узнайте, куда вы из него выйдете.

1 По-прежнему в речной долине идите на [**91**](#_91)

2 На побережье идите на [**669**](#_669)

3 К пирамиде идите на [**472**](#_472)

4 К озеру идите на [**320**](#_320)

5 На равнины идите на [**281**](#_281)

6 На равнины идите на [**29**](#_29)

## 698

Вы разбиваете лагерь на ночь. Если у вас есть **волчья шкура**, она помогает вам согреться. В ином случае потеряйте 1 очко Выносливости из-за холода.

Вам нужно поохотиться, чтобы добыть еду. Сделайте проверку СЛЕДОПЫТСТВА сложностью 11. В случае успеха вы подстреливаете на ужин снежного зайца. Неудача — вы остаетесь голодным и теряете одно очко Выносливости.

Если вы все еще живы, вы встречаете новый рассвет. Теплые лучи солнца едва прогревают утренний воздух.

Пойти на север [**630**](#_630)

Пойти на запад [**281**](#_281)

Пойти на юг [**118**](#_118)

Пойти на восток [**17**](#_17)

## 699

Вас отводят к Акрадаю, принцу клана Лазурных Небес. Акрадай — ваш давний друг. Его шаманы готовы исцелить вас от любых болезней или отравлений (однако, они не могут снять с вас проклятие). После отменного ужина с принцем степей вы ложитесь спать, пребывая в приятной неге после кваса, пьянящего напитка кочевников. Следующим утром вы снова отправляетесь в путь.

Пойти на север [**15**](#_15)

Пойти на восток по направлению к Яримуре [**280**](#_280)

Пойти на юг [**234**](#_234)

Пойти на запад, глубже в степи [**17**](#_17)

## 700

Вам прекрасно известно, что это за мерцающее существо в облаках. Это демон бури, один из всадников грозовых туч, который обожает сеять хаос среди смертных. Элнир, бог неба, не одобряет их проделок, поскольку они вызывают гром и молнии без его разрешения.

Вы пытаетесь вызвать силу Элнира, обратившись к нему с молитвой. Сделайте проверку НАБОЖНОСТИ сложностью 16. Если вы посвященный Элнира, добавьте 2 к результату броска.

Успех [**43**](#_43)

Неудача  [**511**](#_511)

## 701

Вы уже заносите руку, чтобы прикончить водного духа, как вдруг он бросает на землю перед собой монеты и кувшин. Это вызывает у вас секундное замешательство, и келпи этого достаточно, чтобы унести ноги, нырнув в реку с громким всплеском. На речном берегу водный дух оставил 50 шардов и **мед фей**. Перейдите на [**676**.](#_676)

## 702

Вы натыкаетесь на труп кочевника. Судя по запаху, умер он уже довольно давно.

Обыскать труп [**648**](#_648)

Пойти дальше [**698**](#_698)

## 703

Вы отпрыгиваете в сторону, хватаетесь за копье и тянете на себя. Всадника выбивает из седла — он падает на землю головой вперед и больше не поднимается. Другие всадники натягивают вожжи на своих пернатых скакунах и оглядывают вас снизу доверху. Ваши храбрость и мастерство произвели на них впечатление.

Сделайте проверку ОБАЯНИЯ сложностью 13.

Успех [**449**](#_449)

Неудача [**504**](#_504)

## 704

Если в окошке уже стоит отметка, сразу же переходите на [**147**](#_147). Если нет, поставьте отметку и читайте дальше.

Вы вспоминаете древний Шадарский кодекс, найденный вами в Ледяном лесу. В нем говорилось о Пещере колоколов и о древних ритуалах Шадарских королей-жрецов. Они всегда сначала звонили в колокол Шепчущий, поэтому вы подходите именно к нему и дергаете за веревку.

В первый момент по-прежнему царит тишина, но затем другие колокола начинают звонить, сплетая свой звон в гармоничное полотно звука.

В другом конце собора отъезжает в сторону деревянная панель. Вы проходите в открывшееся отверстие и попадаете в большой гранитный зал, где находите 200 шардов, **латы (Защита + 5)**, **заколдованный меч (СРАЖЕНИЕ + 4)**, **золотой священный символ (НАБОЖНОСТЬ + 3)** и **королевский скипетр**. Скипетр сделан из тяжелого металла голубоватого цвета, его наконечник выполнен в виде головы ястреба.

Отправиться в Королевскую гробницу [**298**](#_298)

Покинуть Город Руин  [**266**](#_266)

## 705

На горизонте появляется грохочущая, ярко раскрашенная кибитка, запряженная лошадьми. Она останавливается перед вами, и проводники этого небольшого каравана отгибают навес сзади, демонстрируя вам свои товары. Перед вами странствующие торговцы.

*Доспехи Купить Продать*

**Кожаный (Защита +1)** 50 шардов 45 шардов

**Кольчатый (Защита +2)** 100 шардов 90 шардов

**Кольчуга (Защита +3)** 200 шардов 180 шардов

*Оружие (меч, топор и т. д.) Купить Продать*

Без премии к СРАЖЕНИЮ 50 шардов 40 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 1 250 шардов 200 шардов

Премия к СРАЖЕНИЮ + 2 500 шардов 400 шардов

*Прочие предметы Купить Продать*

**Флейта (ОБАЯНИЕ + 1)** 200 шардов 180 шардов

**Компас (СЛЕДОПЫТСТВО + 1)** 500 шардов 450 шардов

**Веревка** 50 шардов 45 шардов

**Лампа** 100 шардов 90 шардов

**Волчья шкура** 100 шардов 90 шардов

**Гриб попугая** 100 шардов 90 шардов

**Волшебная соль** 100 шардов 90 шардов

**Руда селена** 100 шардов 90 шардов.

Когда вы совершаете все необходимые покупки, кибитка удаляется. Перейдите на [**676**](#_676).

## 706

Вы подходите к высоким бронзовым двустворчатым дверям, вырезанным в горе. Если у вас есть кодовое слово *Duress*, перейдите на [**343**](#_343). В ином случае идите на [**609**](#_609).

## 707

Если у вас есть кодовое слово *Dispel*, сразу же переходите на [**237**](#_237). Если нет, читайте дальше.

Сумерки готовятся набросить на степи свой покров, и в наступающей темноте вы замечаете мерцающий, переливчатый свет, исходящий, по-видимому, от наполовину погруженной в трясину скалы посреди болота.

Исследовать источник света [**431**](#_431)

Проигнорировать [**92**](#_92)

## 708

Однако далеко убежать вам не удается. Один из жуков хватает вас за ногу, тут же на вас набрасывается второй. Вы падаете, и вас накрывает плотный слой насекомых. Жуки сжирают вас в считаные секунды. Перейдите на [**7**.](#_7)

## 709

Вы рассказываете генералу Беладаю о нанесенных вами на карту тоннелях, которые проходят под Хребтом Харкуна в обход Орлиной тропы. Генерал впечатлен этими новостями. Он решает отправить через тоннели небольшой отряд, чтобы атаковать цитадель с юга.

— Как только ты откроешь ворота, маннекины перелетят через цитадель и дадут нашему отряду сигнал к бою. Мы от них мокрого места не оставим!

Потеряйте кодовое слово *Deep* и получите кодовое слово *Dim* взамен. Теперь перейдите на [**145**.](#_145)

## 

## 710

Верховная жрица искренне радуется, когда вы вручаете ей зеркало. Вычеркните его со своего Листа персонажа, сотрите кодовое слово *Double* и получите кодовое слово *Discover*.

В благодарность жрица дарит вам 150 шардов и благословение Низодеру, Богини Солнца. Получите 1 Ранг. Это означает, что к вашему значению Выносливости добавляется 1-6 очков навсегда: повысьте свою первоначальную (неповрежденную) Выносливость на результат броска одного кубика. Не забывайте, что повышение Ранга увеличивает и уровень вашей Защиты.

Закончив приготовления, вы покидаете храм. Перейдите на [**10**.](#_10)

**Список опечаток для книги *Равнины завывающей тьмы***

### Путешествуя по Землям сказаний 3

Если это ваша первая книга *Земель сказаний*, ознакомьтесь с остальной частью правил, прежде чем начать игру с параграфа **1** в книге *Равнины завывающей тьмы*.

Начальное значение ВОРОВСТВА для Воина должно быть 3, а не 5, как указано в печатной версии книги. В данном документе я изменил значение на 3.

Добавлено «включенный в Набор приключения 4» во фразу «Внесите в Лист персонажа выбранный род занятий и показатели способностей для этого рода занятий.»

Изменено «*Предположим, у вас есть* ***кольчуга (+3 Защита)****.*» на «*Предположим, у вас есть* ***кольчуга (Защита*** ***+3)****.*»

«В начале книги представлен список кодовых слов» изменено на «В Набор приключения 4 включён список кодовых слов.»

«В «Землях сказаний» есть много сюжетных линий, которым можно следовать» изменено на «В *Землях сказаний* есть много сюжетных линий, которым можно следовать.»

«Две черно-белые карты перед разделом Краткие правила показывают все известное пространство Земель сказаний. На раскладной цветной карте изображены Великие степи, в которых происходит это приключение.» изменено на «Две черно-белые карты показывают все известное пространство Земель сказаний. На раскладной цветной карте изображены Великие степи, в которых происходит это приключение — *Равнины завывающей тьмы.*»

В предложении «Если вы приближаетесь к краю карты этой книги, вас направят к другой книге серии» слово «книга» заменено на слово «приключение».

В предложениях «Запишите параграф, на который вы переходите в новом приключении. Затем скопируйте всю информацию из ваших Листа персонажа и Корабельной Декларации в новое приключение. Наконец, сотрите эти данные из Листа персонажа и Корабельной Декларации, чтобы там было пусто, когда вы туда вернетесь» использовано слово «приключение» вместо «книга».

### Персонажи

«Вы можете создать собственного персонажа или выбрать одного из представленных ниже — за исключением двух на задней обложке» изменено на «Вы можете создать собственного персонажа или выбрать одного из представленных ниже — за исключением двух последних в списке».

### Список кодовых слов

(В Наборе приключения 4). Добавлено кодовое слово *Dispel*, которое было пропущено в исходном списке кодовых слов. Удалено кодовое слово *Dark*, которое не используется в книге (я не нашел параграф, в котором дается это слово).

### Краткие правила

(В Наборе приключения 4). Изменено“rules section on pages 5-7.” на “Adventuring in the Fabled Lands 6 document”.

**29**

‘The Rimewater’ изменено на ‘the Rimewater’.

**40**

‘**Potion’** изменено на ‘**potion**’.

**60**

«20» изменено на «двадцать».

**69**

Нет параграфа **69**!

**135**

Добавлено: «Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на **7**.

**165**

Основываясь на происходящем в книге *Лодры восходящего солнца*, параграф **691**, я решил, что договор о воскрешении с Низодеру не аннулируется при отказе от поклонения ей.

**169**

‘**seal of the black pagoda**’ изменено на ‘**seal of the Black Pagoda**’ для соответствия книге *Лорды восходящего солнца,* параграф **561**.

**177**

«1000» изменено на «тысяча».

**184**

‘as it were….’ изменено на ‘as it were…’.

**189**

Удалено: «Сотрите кодовое слово*Double* и получите взамен кодовое слово *Discover*».

Добавлено: «Запишите его в свой Лист персонажа»

**196**

Добавлено: «вниз»

**273**

‘Long time since….’ изменено на ‘Long time since…’.

**281**

«На восток» изменено на «на запад».

**710**

Добавлено: «Сотрите кодовое слово *Double».*

**285**

*Земли сказаний* взяты в курсив.

**288**

Добавлено: «Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на **7**.

**314**

Добавлено: «Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на **7**.

**355**

Добавлено «Результат 17+ Утроение исходной инвестиции»

**356**

‘merchant’s guild’ изменено на ‘ merchants’ guild’.

**367**

Изменено ‘He can be killed….’ на ‘He can be killed…’.

**377**

‘new’ изменено на ‘knew’.

**393**

Удалено ‘Items with no purchase price are not available locally.’ как ненужная фраза.

**405**

Вторая «**свеча**» выделена жирным шрифтом.

**455**

«Леонора» заменена на «Леонара».

**540**

добавлена точка после (перейдите на **7**).

**556**

Изменено «Уйти — перейдите на **373**» на «Уйти — перейдите на **15**».

**560**

‘Whaddya you want?’ изменено на ‘Whaddya want?’.

**608**

Добавлено: «Если полученный результат выше вашего Ранга, вы тонете — перейдите на **7**.

**666**

Изменено «На восток — перейдите на **118** » на «На восток — перейдите на **383**».