В ПОИСКАХ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

ЛЕГИОН ТЕНИ

Майкл Дж. Уорд



Книга первая

Легион Тени

Майкл Дж. Уорд

Destiny Quest

Book One

The Legion Of Shadow

Michael J. Ward

Посвящается Мэри

Которой повезло впустить в свою жизнь истинного ботана.

Игровой мир никогда не стал бы реальностью без помощи следующих героев:

Маркуса Джипса: за тот телефонный звонок, который я ждал всю жизнь и за то, что рискнул издать эту книгу-игру.

Пола Чешира: потратившего уйму времени на создание карт, логотипов и оформление сайта. И, при этом, никогда не жаловавшегося. Ну, почти никогда.

Робби Скуроу: превратившего «всю эту чушь» из моих школьных набросков в нечто, напоминающее интернет-сайт. И научившего меня затем пользоваться им...

Доминика Хармана: реализовавшего потрясающую программу, описывающую 193 000 слов.

И отдельная благодарность талантливой и сплоченной команде издательства Gollancz. Эти ребята способны воплотить любое волшебство. Честь — быть частью такой команды.

Перевод книги выполнили

Главный переводчик: Vervang

Переводчики:
sns1987
Эмеральд
Златолюб
Kadena

Помогали с переводом:
Андрей Рулин
Nori
DarkDragon3
Андр
Allyp

Координатор проекта, вёрстка: Jumangee

Спасибо за предоставленный скан: Nenasaw7

Отдельное спасибо помощникам, выполнившим ручной набор текста книги:
zhenya-moroz, sns1987, Allyp, Vervang, Alex Range, Kadena

Спасибо спонсорам проекта, без которых он бы не начался, а возможно, без которых и не закончился:
GalinaSol, Antokolos, scorp666ion, Сергей Ведерников, Wolf, maltiez, Piligrim, resis, Dyuss, GreyRaven, AlexMal, Nori, Taura Aino, EvG123, KDEboroda, Denox, Nenasaw7 и анонимным меценатам.

Спасибо всем кто ждал перевод и подбадривал переводчиков!

Книги-игры и интерактивные рассказы, 2014—2016
http://quest-book.ru
Версии: перевод 1.2, авторский текст: март 2013г

Содержание

Добро пожаловать во вселенную «В поисках предназначения»! 6
— Лист персонажа 7
— Задания и чудовища 11
— Улучшение снаряжения 14
— Бой 15
Пролог 24
Письмо Эвиану Дейлу 29
Акт 1 31
Акт 2 33
Акт 3 35
Глоссарий: особые способности 636



Добро пожаловать во вселенную «В поисках предназначения»!

«Принятые решения есть посеянные нами семена предназначения»

Каринольд Мудрый

В отличии от обычных книг, «в поисках предназначения» ответственность за сюжет возлагается на вас. Направляя своего героя сквозь это эпическое приключение, вы будете выбирать опасности, с которыми он столкнется, монстров, с которыми он сразится, и сокровища, которые он найдет. Каждое принятое вами решение окажет влияние на историю и, в конце концов, на судьбу вашего героя.

Ваш выбор, ваш герой

При помощи сотен особых предметов, сокрытых в пространствах мира игры, вы получаете возможность создать абсолютно уникального персонажа. Вы сможете подбирать для него оружие, доспехи, специальные способности — всё, вплоть до типов обуви и плащей. Невозможно создать двух одинаковых персонажей, а это значит, что ваш герой навсегда останется уникальным. И, более того, вы сможете бросить его в битву даже против героев ваших друзей!

Безграничные возможности, бесконечное приключение

Вы можете много раз пройти «В поисках предназначения» и никогда не повторить один и тот же путь! Огромный выбор вариантов действий позволит вам каждый раз сражаться с новыми монстрами, встречать новых людей и находить новые сокровища. Бесчисленные тайны, ждущие своих разгадок, специальные предметы, дающие новые бонусы, и особые способности, таящие огромные силы,— каждая следующая страница будет дарить новый поворот судьбе вашего персонажа.

Найдите свою судьбу...

Следующие несколько страниц ознакомят вас с правилами игры, объяснят процесс создания персонажа и опишут механизмы проведения поединков и поиска квестов. Не волнуйтесь, это не займет много времени — и уже вскоре вы сможете насладиться своим первым приключением в Поисках Предназначения!

Лист персонажа

Давайте начнем с одной из самых важных вещей в игре — вашего листа персонажа. На нем отображаются умения вашего персонажа и его имущество. На протяжении всей игры вы будете обновлять его по мере изучения новых способностей и нахождения лучшей экипировки. (прим.: лист персонажа также доступен для скачивания на сайте www.destiny-quest.com)

Параметры

У каждого героя есть пять основных характеристик, которые определяют его сильные и слабые стороны. Это скорость, сила, магия, броня и здоровье. Цель игры — превратить вашего персонажа из неопытного новичка в могучего героя — того, кто сможет сразиться с самыми сильными и злобными врагами и победить!

Чтобы достичь этого, вам предстоит пережить множество приключений в землях Валерона. Наградой за подвиги будут новые умения и экипировка (оружие и доспехи). Также это позволит вам развивать характеристики вашего героя, тем самым увеличивая его шансы одержать верх над все более и более сильными противниками.

Вот эти пять характеристик:

— **Сила**: как следует из названия, этот показатель определяет мощь и мышечную силу вашего персонажа. Герой, у которого этот параметр высок, будет в состоянии наносить сильные удары в бою, пробивая броню противника и нанося смертельные раны. Сила — важнейшая характеристика для воина.

— **Магия**: овладев тайными знаниями школ огня, молнии, холода и тени, герой научится применять разрушительные заклинания и призывать ужасных монстров. Персонаж, который выберет этот путь, должен будет искать колдовские посохи, жезлы, волшебные палочки и изучать тайные заклинания, повышающие его магические способности. Таким образом, он обретет смертоносные силы, при помощи которых будет способен поразить любого противника. Магия — важнейшая характеристика для мага.

— **Скорость**: чем выше показатель скорости героя, тем больше вероятность того, что он нанесёт удар по противнику. Герой, который делает ставку на скорость, может легко победить более сильного врага благодаря своей молниеносной реакции. Скорость — важнейшая характеристика для разбойника.

— **Броня**: каждый раз, когда герой пропускает удар (магический или физический) во время сражения — он получает урон. Броня принимает на себя часть урона, продлевая жизнь вашему персонажу. Воины обладают высоким уровнем брони, благодаря умению использовать тяжелые щиты и доспехи. Разбойники и маги, как правило, довольствуются более низким уровнем, предпочитая использовать мощные атаки, чтобы достигать победы.

— **Здоровье**: Это самая важная характеристика вашего героя, так как она определяет его жизненную силу. Когда здоровье становится равным нулю, ваш герой погиб — так что, само собой разумеется, что вы должны очень внимательно следить за этим показателем! Броня и снаряжение могут поднять показатели здоровья вашего героя — и есть также зелья и особые навыки, которые, если их обнаружить, могут помочь вашему герою пополнить свое здоровье во время боя.

Начальные характеристики.

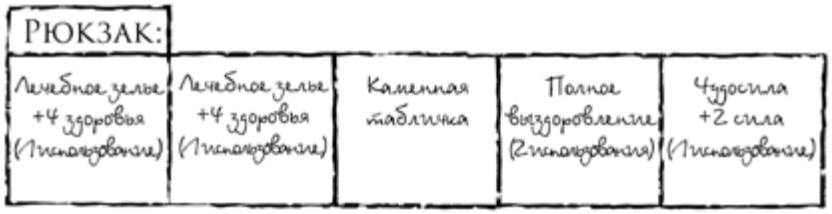
Все герои начинают путешествие с нулевыми значениями силы, магии, скорости и брони. Эти характеристики будут развиваться в ходе приключения. У каждого героя изначальное здоровье равно 30.

Снаряжение

Лист персонажа отображает несколько важных ячеек. Каждая ячейка представляет место на теле вашего героя, где можно разместить используемые предметы. Всякий раз, когда герою в игре встречается новый предмет, вам будет указано, в какую ячейку или в какие ячейки его можно помещать.

Рюкзак

Помимо этого, ваш персонаж владеет рюкзаком, вмещающим в себя до пяти предметов. Во время вашего путешествия вы обнаружите множество различных находок, в том числе — полезные зелья и вещи, необходимые для выполнения заданий.



Каждый предмет будет занимать одно место в рюкзаке, даже, в том случае, если вы найдёте несколько абсолютно одинаковых предметов (например, зелий исцеления).

Особые способности

Особые способности записываются на правой стороне листа персонажа. Каждый герой обладает двумя особыми способностями, которые он получит после выбора специализации. Некоторые предметы также могут наделить вашего персонажа особыми умениями. Описание и принцип действия всех способностей находится в глоссарии в конце книги.

Пути и специализации

Ваш персонаж начинает приключение в качестве простого путешественника без каких-либо примечательных умений или способностей. Однако, как только герой приобретет некоторый опыт, ему станут доступны три дороги: пути воина, разбойника или мага. Ваш герой сможет выбрать лишь один из этих путей, и, как только решение будет принято, изменить его будет уже невозможно — поэтому, выбирайте мудро. Избранный путь

определит судьбу и способности героя, которые он сможет изучать на протяжении приключения.

Путь и текущая специализация записываются в верхнем углу листа персонажа, а особые способности — в соответствующих ячейках на правой стороне листа. Герой может обучаться только одной специализации, но имеет право сменить её в любой момент времени (при условии наличия соответствующего наставника или особого предмета). Когда персонаж принимает решение изучать новую специализацию, он утрачивает все способности и преимущества старой.

Золото

Основной валютой Валерона является золотая крона. Ваш персонаж начнет путешествие, имея при себе 10 таких монет. Их можно использовать для покупки зелий и других специальных предметов, когда вы посещаете города, деревни или лагеря. Зарабатывайте больше золотых, убивая чудовищ и выполняя поручения.



Задания и чудовища

Королевство Валерон — опасное место, полное свирепых чудовищ, диких зверей и смертоносных магических сил... возможно, это — плохие новости для обычных людей, но начинающему искателю приключений оно сулит изобилие оплачиваемой работы! Побеждая врагов и выполняя задания, ваш герой будет становиться сильнее и способнее, что позволит ему приниматься за решение более сложных задач и получать более щедрое вознаграждение.

Карты

Повествование состоит из трёх частей, именуемых «Действиями». К каждому из трех Действий приложена карта приключений, показывающая расположение всех локаций, которые могут быть посещены вашим героем. (Карты находятся в начале книги.) Чтобы выбрать приключение, вам нужно перейти на номер соответствующего параграфа и начать чтение. Завершив приключение, вы возвращаетесь на карту.

Выбор квестов

Каждая карта предоставит вам многообразие выбора вариантов приключений. Некоторые приключения сложнее прочих. Простая цветовая схема определяет порядок ранжирования приключений по степени сложности:

— Зелёные квесты: самые простые. Даже владеющий лишь базовым уровнем снаряжения персонаж имеет все шансы на успешное выполнение подобного задания.

— Оранжевые квесты уже посложнее. Для успешного прохождения потребуется победить немало противников.

— Синие квесты: намного более сложные. Большинство монстров будут обладать особыми способностями и высоким уровнем характеристик. Ваш персонаж должен быть тщательнейшим образом снаряжён и подготовлен к встрече с поджидающими его опасностями.

— Красные квесты: их следует пробовать только после того, как вы завершили большинство зелёных, оранжевых и синих заданий. Вашему герою нужно будет использовать все свои силы и предметы, чтобы преодолеть эти трудные преграды и выйти победителем.

Квесты могут выполняться в любом порядке по вашему желанию: хотя, следует заметить, что разумнее выполнить более лёгкие задания (зелёные и оранжевые) перед тем, как переходить к сложным (синим и красным).

Легендарные монстры

На каждой карте вы можете заметить значки с символом паука. Они изображают специальных чудовищ, с которыми ваш герой может при желании сразиться. Известные как «легендарные чудовища», эти могущественные враги являются одним из самых серьёзных испытаний в игре. Только храбрейшим из героев, уверенным в своих возможностях и обладающим хорошими предметами, полученными после завершения предыдущих заданий, следует осмеливаться разыскивать и вызывать на бой этих могущественных противников.

Монстры-боссы

В каждом Акте истории есть финальный монстр-босс, которого нужно победить перед тем, как вы сможете перейти к другому Акту истории. Эти монстры-боссы изображены символом черепа на карте.

Само собой разумеется, что финальные боссы — не мальчики для битья. Сражаться с ними следует только после того, как вы полностью исследуете карту и выполните большую часть квестов.

Города, деревни и лагеря

В каждой главе повествования есть собственный город, деревня или лагерь, которые ваш герой может посетить в любое время между выполнением заданий. Они обозначены на карте значком в виде здания. Просто переходите на соответствующий параграф всякий раз, когда пожелаете посетить их. В этих местах ваш герой может покупать предметы, получать дополнительные задания, подсказки и советы, и даже тренировать некоторые навыки.

Когда вы начинаете новую карту, старайтесь навестить подобные места в первую очередь. Постоялые дворы и таверны могут быть отличным источником слухов и информации о предстоящих приключениях.



Улучшение снаряжения

Важнейшая задача «В поисках предназначения» — добыть для своего героя наилучшее оружие, доспехи и снаряжение. Это увеличит такие характеристики вашего персонажа как сила и магия, и поможет ему выжить в битве.

Время от времени в ходе этой истории вам будет предложен выбор награды для вашего героя. Как правило, это будет происходить в результате убийства монстра или прохождения приключения, но есть также много других способов получения награды — некоторые найти легче, другие сложнее.

Когда вам предлагают выбрать награду, вам скажут, сколько предметов вы можете выбрать. Затем вы должны решить, какой предмет или предметы будут более выгодны вашему герою. Эти предметы, такие как кольца, части брони, оружие и ожерелья, обычно дают возможность усилить определенные характеристики. Выбирайте ваше вознаграждение мудро, чтобы повысить характеристики, которые являются наиболее важными для вашего героя.

Сделав выбор, запишите название и особенности нового снаряжения на листе персонажа. Не забудьте изменить показатели соответствующих характеристик. И помните, только вы решаете, какое вознаграждение принимать. Вы всегда можете оставить то снаряжение, которое не представляет для вас никакой ценности.

Замена снаряжения

В каждой ячейке может находиться только один предмет. Если при выборе вознаграждения обнаружится, что искомая ячейка уже занята — новый предмет заменит старый, а старый — будет выброшен. При этом, персонаж потеряет все бонусы и способности утраченного снаряжения, но приобретёт взамен новые.



Бой

Валерон — дикое и опасное место. Большинство встреченных вами существ будут относиться к вам враждебно. Чтобы одержать победу, вам (и вашему персонажу!) придётся сражаться и сокрушать этих монстров.

При вступлении в поединок вам будут указаны характеристики противника, как правило — скорость, сила (или магия), броня и здоровье. Некоторые враги обладают особыми способностями, которые также необходимо будет учитывать.

Ход сражения

Поединок состоит из последовательности раундов. В каждом раунде вы бросаете кубики, чтобы определить, кто наносит удар и кто получит урон (примечание: используются стандартные шестигранные кубики). После определения уровня ущерба начинается новый раунд поединка. Бой продолжается до тех пор, пока ваш герой либо его противник не будет повержен.

В каждом раунде боя:

1. Бросьте два кубика и добавьте к полученному результату показатель скорости вашего героя. Так вы определите его скорость атаки.

2. Бросьте два кубика и добавьте к полученному результату показатель скорости вашего противника. Так определится его скорость атаки.

3. Участник поединка с большим значением скорости атаки выигрывает раунд. В случае равенства значений — удар парируется. При этом, раунд считается оконченным (см. шаг 7) — начинается новый.

4. Победитель раунда бросает кубик один раз и прибавляет к полученному значению показатель своей силы или магии, в зависимости от того, какой из них является более высоким (примечание: монстры обладают либо силой, либо магией, но не могут сочетать эти характеристики). Сумма, полученная в результате сложения, покажет вашу силу удара.

5. Проигравший в раунде уменьшает силу удара противника, вычитая из её исходного показателя уровень собственной брони. Остаток силы удара повлияет на показатель здоровья (например: если сила удара равна 8, а уровень брони проигравшего — 2, то проигравший потеряет 6 очков здоровья).

6. Если в результате здоровье вашего героя падает до нуля, то он терпит поражение. Если же ваш противник теряет все очки здоровья, то погибает он. Если обе стороны ещё имеют очки здоровья, бой продолжается.

7. В конце раунда каждый участник боя производит подсчёт урона, причиняемого действием пассивных способностей (таких, как Кровотечение или Яд). Если уровень здоровья обоих соперников остаётся больше нуля — начинается новый раунд боя. Возвращайтесь на шаг 1.

Пример боя

Сэр Хьюго разбудил дремлющую змею и теперь должен защищаться от её ядовитых атак.

⚔ Хьюго: Скорость 4, Сила 7, Магия 1, Броня 5, Жизнь 30

⚔ Змея: Скорость 6, Сила 3, Магия 0, Броня 2, Жизнь 12

Специальные способности

ϟ *Яд:* после того, как змея сумеет нанести вам урон, вы будете терять 2 единицы здоровья в конце каждого раунда поединка.

Первый раунд

1. Сэр Хьюго бросает 2 кубика, чтобы определить свою скорость атаки. Выпавшие значения: 4 и 2; в общей сложности — 6. Прибавив к этой сумме показатель скорости Хьюго — 4, получаем конечный результат — 10.

2. Змея бросает 2 кубика, чтобы определить свою скорость атаки. Результат 5 и 6, сумма 11, плюс скорость змеи 6, окончательный результат 17. Змея выиграла первый раунд боя.

3. Змея бросает кубик, определяя свою силу удара. Результат броска — 6. Прибавив показатель силы змеи, получаем итог — 9.

4. Сэр Хьюго вычитает уровень своей брони из показателя силы удара змеи. В результате, он теряет только 4 единицы здоровья (9−5=4). Показатель здоровья сэра Хьюго уменьшается с 30 до 26.

5. Также сэр Хьюго получает отравление змеиным ядом. Он автоматически теряет ещё 2 очка здоровья. Показатель здоровья сэра Хьюго снижается до 24.

Второй раунд

1. Как и прежде, сэр Хьюго и Змея бросают по 2 кубика, прибавляя к полученному значению показатели собственной скорости. Сэр Хьюго получает скорость атаки, равную 15, а змея — равную 10. Сэр Хьюго побеждает.

2. Сэр Хьюго выбрасывает 5, определяя уровень причинённого урона. К этому значению прибавляется показатель силы сэра Хьюго (который больше, чем показатель магии). Итоговый результат — 12.

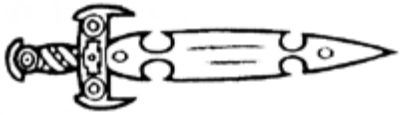
3. Змея имеет значение брони 2, поэтому получает 10 пунктов урона. У змеи осталось 2 очка здоровья.

4. Так как змея пользуется своей особой способностью (Ядом) — сэр Хьюго теряет 2 единицы здоровья. Показатель его здоровья снижается с 24 до 22.

Затем бой переходит к следующему раунду, продолжаясь, пока здоровье одного из участников не снизится до нуля.

Восстановление здоровья и характеристик

Здоровье и все прочие характеристики, подвергнутые изменениям под воздействием особых атак или способностей, восстанавливаются до своих исходных значений сразу же после победы над противником (если иное не указано в тексте). В приведённом выше примере, как только сэр Хьюго сумеет прикончить змею — он восстановит здоровье до 30 единиц и сможет продолжить свои странствия.



Применение особых способностей в течение боя.

По мере развития сюжета, вашему герою станут открываться новые специальные возможности, которые можно будет использовать в поединках. Описания всех способностей приведены в глоссарии в конце книги.

В игре присутствуют четыре типа особых способностей: скорость (ск), сражение (ср), модификатор (мод) и пассивные (пас) способности.

— **Скорость (ск)**: способности данного типа используются в начале раунда поединка (перед броском кубика, определяющим скорость атаки), и, как правило, влияют на количество очков, которое вы можете прибавить к своей скорости, либо же — на которое уменьшится скорость вашего противника. **Вы можете использовать только одну способность, влияющую на скорость, за один раунд поединка.**

— **Сражение (ср)**: этот вид способностей используется перед (либо после) тем броском кубика (вами или вашим оппонентом), который определяет нанесенный урон. Как правило, эти способности увеличивают число единиц наносимого вами урона, либо же — позволят вам блокировать нападение противника или увернуться от атаки. **Вы можете использовать только одну способность данного типа за один раунд боя.**

— **Модификатор (мод)**: способности-модификаторы позволят вам увеличить показатели собственных характеристик либо повлиять на результат уже сделанных бросков. Вы можете использовать столько различных модификаторов в течение одного раунда боя, сколько посчитаете нужным.

— **Пассивные (пс)**: пассивные способности обычно применяются в конце раунда (после того, как вы/ваш оппонент получаете урон). Способности, подобные Яду или Кровотечению, относятся к разряду пассивных. Действие этого типа способностей происходит автоматически, в соответствии с их описанием.



Сила удара и величина урона

Некоторые особые способности влияют на силу удара, другие — определяют количество урона посредством броска «кубика повреждений». При определении силы удара вы бросаете один кубик и прибавляете к полученному значению показатель силы или магии вашего персонажа (как в приведённом выше примере поединка). Таков наиболее распространённый способ определения количества урона.

Однако, ряд способностей позволяет поступить по-другому: использовать бросок «кубика повреждений» без прибавления показателей силы или магии. Например, особая способность Круговой удар позволяет нанести урон, игнорирующий броню, всем вашим противникам посредством одного броска кубика. В случае применения данной способности, вы должны будете просто бросить кубик и вычесть полученное значение из показателей здоровья ваших врагов. К результату данного броска показатели силы и магии не прибавляются.

Использование зелий в бою

Исход многих боёв решается умелым использованием зелий. От восстановления потерянного здоровья до увеличения скорости — нельзя недооценивать роль этих предметов в переломный момент сражения. Однако, выбирать следует мудро: ведь **за время одного раунда поединка можно воспользоваться только одним зельем**. И помните, запасы зелья не бесконечны: как только весь ресурс будет израсходован — зелье утратит свою силу.

Смерть — это ещё не конец

Когда ваш герой умирает, его приключение не заканчивается. Просто запишите номер параграфа, где вы умерли и затем вернитесь на карту квестов. Ваше здоровье немедленно восстанавливается обратно в полном объеме, однако какие-либо расходные материалы, которые использовались в бою (например, зелья и эликсиры) остаются потерянными.

Затем вы можете сделать следующее:

1. Возвратиться к месту гибели персонажа и постараться вновь пройти его (примечание: сразившись, при этом, с монстрами, имеющими изначальные уровни здоровья и характеристик).

2. Выбрать исследование иной локации на карте (такой, как город) либо — другой квест.

Вы можете вернуться к месту гибели вашего персонажа в любое время. Если у вас возникли трудности при прохождении какого-либо определенного противника — попробуйте выполнить другой квест или приобретите полезные зелья у местного торговца. Затем вы можете вернуться к месту гибели героя и попытаться пройти его вновь.

Примечание: в некоторых квестах имеются специальные указания на случай, если ваш персонаж потерпит поражение. Вам будет предложен номер параграфа, на который следует перейти, чтобы узнать, что произойдет с вашим героем.

Проверки уровней характеристик

Нередко во время вашего путешествия вам будут встречаться ситуации, в которых необходимо будет подвергнуть проверке уровень характеристик вашего героя (таких как скорость и сила). Каждая проверка имеет свой уровень сложности. Например:

- Взобраться на скалы: Скорость 9

Чтобы пройти проверку, просто бросьте 2 кубика и прибавьте полученный результат к уровню вашей скорости. Если полученное число равно либо выше уровня сложности проверки — Вы с успехом прошли испытание. Например: если скорость Сэра Хьюго равна 4, а на кубиках выпали значения 2 и 3, суммарный результат окажется равным 9. Это будет означать, что Сэр Хьюго успешно прошел проверку и сможет взобраться на скалы.

Пора начинать

Перед тем, как начать путешествие, не забудьте удостовериться, что ваш лист персонажа содержит всю необходимую информацию. Он должен включать в себя следующее:

— Имя вашего героя
— Нулевое значение показателей скорости, силы, магии и брони
— 30 единиц здоровья
— 10 золотых крон в кошельке вашего героя.

А сейчас, переверните страницу — ваше приключение начинается...



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя:

Накидка:

Голова:

Перчатки:

Левая рука:

Доспех:

Правая рука:

Талисман:

Обувь:

Деньги:

Скорость:

Сила:

Магия:

Броня:

Здоровье:

Путь:

Карьера:

Ожерелье:

Кольцо:

Кольцо:

Особные способности:

Скорость:

Сражение:

Пассивные:

Модификаторы:

Рюкзак:

Комментарии:

Книги-игры и интерактивные рассказы http://quest-book.ru

Пролог: наследие рыцаря

Вы пробуждаетесь резко, брыкаясь и размахивая руками. Проходит несколько секунд пока вы приходите в себя окончательно, но образы покрытых тёмной шерстью монстров, образы их острых клыков всё ещё стоят перед вашим взором.

С трудом сориентировавшись, вы обнаруживаете себя лежащим на сырой земле. Дождь без устали барабанит по опавшим листьям в грязи. А прямо над вами сияние полной луны пробивается сквозь верхушки деревьев, освещая обугленные и скрюченные человеческие останки, разбросанные вокруг вас.

Тела.

Трупы.

Вы пытаетесь подняться на ноги — всё тщетно, холодный дождь превратил почву в скользкое месиво. Но, как только попытка удаётся, приступ дикой боли, пульсирующей внутри головы, заставляет вас пошатнуться. Приложив руку к затылку, вы ожидаете нащупать ушиб или рану. Однако, к вашему удивлению, рука не находит никаких повреждений.

Вокруг вас земля выжжена и дымится. Вы находитесь в центре воронки, вокруг которой валяются более дюжины тел. Все они обожжены до неузнаваемости. Вы закрываете глаза, пытаясь вспомнить, что произошло… Как вы очутились здесь.

Вы осматриваете свою изодранную одежду: она перепачкана грязью и промокла насквозь. Один рукав пропитан кровью. Когда вы осторожно приподнимаете ткань, ваши глаза расширяются от удивления — на коже красуется пурпурная метка-клеймо. Образ чётко прорисован: три змейки переплетаются между собой, образуя сложный спиралевидный узор. Рисунок окаймляют странные символы, мерцающие мягким пурпурным свечением.

Вы слышите стон. Он доносится из-за деревьев, стоящих неподалёку от вас. Прикрыв странную метку, вы, пошатываясь, бредёте сквозь грязь по направлению к источнику звука. Повинуясь инстинкту, ваша рука тянется к поясу в поисках оружия. Но на поясе ничего нет. Вы безоружны. Оглядевшись, вы замечаете ржавый кинжал, лежащий в грязи возле одного из изувеченных тел. Вы наклоняетесь и подбираете клинок перед тем, как войти в тёмную чащу.

Вы видите человека, сидящего, прислонившись, к стволу одного из деревьев… совсем мальчика, не старше пятнадцати лет. Он облачён в латные доспехи. Его широкий плащ, насквозь пропитанный грязью, повязан вокруг плеч. Древко стрелы, попавшей в стык брони, торчит из груди юноши.

Юноша замечает ваше приближение. Его лицо, беззащитное перед каплями дождя, мертвенно бледно, а из уголка его рта течёт струйка крови.

— Что… что случилось? — спрашиваете вы, опустившись на колени перед раненым рыцарем.

Глаза у парня наполнены слезами. Его взгляд встречается с вашим.

— Ты не помнишь? — хрипло произносит он.

Вы лишь молчите в ответ… затем, ваше внимание привлекает стрела с чёрным оперением.

— Кто это сделал? Кто эти … люди? — произносите вы, жестом указывая назад, в сторону поляны, усеянной обгоревшими скрюченными останками.

— Разбойники. Воры,— морщась от боли, отвечает парень,— они атаковали наш лагерь.

— Наш лагерь? — переспрашиваете вы. Закрываете глаза, стараясь вспомнить, что произошло — найти ту часть себя, тот уголок вашей души, где сохранились хоть какие-то следы — остатки памяти о том, кто вы. Тщетно — только леденящая тьма, холодная и непроглядная, как сама ночь. Когда вы открываете глаза, их застилают слёзы бессильной злобы.

— Я не помню… я ничего не помню.

Юноша, испуская тяжкий стон, поднимает руку. Он указывает на вас дрожащими пальцами.

— Ты получил удар. А потом — убил тех людей.

Вы, сделав резкий вдох, инстинктивно отшатываетесь назад.

— Я… я сделал это… там? — образы обгоревших, изувеченных тел встают перед вашими глазами,— Но как?

— Какая-то магия,— шепчет парень,— она появилась из… отметины на твоей руке.

Вы вздрагиваете, прижимая руку к груди так, словно пытаетесь защитить её. Мальчик лишь ухмыляется при виде вашей реакции.

— Ты никогда не говорил об этом. Наверно, это — нечто такое, во что бы ты не хотел меня посвящать.

— А это? — спрашиваете вы, переводя взгляд на стрелу с чёрным оперением.

— Меня настиг ассасин,— морщится парень,— единственный, кому удалось бежать. Их лидер … я полагаю.

Вы замечаете, что из раны на теле юноши — там, где стрела пронзила броню — сочится зелёный яд.

Парень всё понимает по выражению вашего лица.

— Я знаю… для меня всё кончено.

Ваши плечи опускаются. Страшная мысль посещает вас — этот умирающий рыцарь является последним оставшимся звеном к вашему прошлому, предыдущей жизни, которая сейчас забыта.

— Мы знакомы? — спрашиваете вы нерешительно.

— Я встретил тебя вчера,— хрипит парень в ответ,— мы шли одной дорогой… ведущей к Титбери Кросс.

Вы лишь качаете головой. Это название ни о чём вам не говорит.

— Я — рыцарь академии,— хрипит парень,— только что окончил обучение. Один из лучших. Я собирался стать учеником…

Он замолкает и содрогается от волны боли. Вы кладёте руку ему на плечо и просите продолжить рассказ.

— Я собирался стать учеником Эвиана Дейла. Великого Эвиана Дейла…

На мгновение, искорка жизни вспыхивает в его глазах. Боль забывается, и он бросает на тёмное небо взгляд, исполненный тоски.

— Это было желанием моего наставника. Он говорил, что я был лучшим в выпуске…

Эвиан не принимает кого попало. Я был особенным…

Его лицо мрачнеет, когда он переводит взгляд на древко стрелы.

— А теперь жизнь покидает меня.

Внезапно, откуда-то позади вас, из леса, раздаётся пронзительный крик. Вы нервно оглядываетесь.

— Гарпии,— ухмыляется парень,— они охотятся стаями. Запах…— Он поднимает руки, показывая ладони, залитые его собственной кровью.

— Он привлечет их сюда. Ты должен идти.

— Но я не могу оставить тебя. Я должен выяснить…

— Моя сумка… Принеси мою сумку.

Юноша кивает головой, указывая направление. Переведя взгляд, вы замечаете коричневый рюкзак, лежащий под одним из деревьев. Вы быстро поднимаете его, удивляясь той лёгкости, с которой грязь расстаётся со своей добычей. Парень жестом указывает вам открыть рюкзак. Внутри, между кусочками ткани, покоится свиток пергамента.

— Возьми его,— шепчет парень,— это моё письмо из… академии.

Развернув свиток, вы видите текст, написанный ровным аккуратным почерком. Письмо, адресованное Эвиану Дейлу, содержит перечень достоинств юного рыцаря академии. Оно заверено зелёной восковой печатью с изображением крылатого дракона.

— Я не могу взять это,— восклицаете вы, протестующе качая головой.

Юноша содрогается всем телом, издавая тяжёлый хриплый кашель.

— Оно… мне уже ни к чему. Возьми его. Начни новую жизнь. Он никогда не узнает.

Резкий скрежет заставляет инстинктивно поднять голову. Чёрные тени кружат прямо над вами, покрытые перьями тела отчётливо различимы при свете полной луны. Гарпии. Что-то внутри вас кричит… кричит, что нужно бежать… бежать, как можно скорее… Метка на руке начинает покалывать, так, словно тоже предчувствует опасность.

Вы сворачиваете пергамент и отправляете его в рюкзак. Затем вы смотрите на мальчика: его голова безмятежно покоится на груди, глаза закрыты. Смерть забрала юного рыцаря в свои владения.

— Я найду ассасина, совершившего это. Обещаю.

Вы наклоняетесь и поднимаете меч юноши. Оружие превосходно сбалансировано, а рукоять и навершие украшены драгоценными камнями.

Вы получаете следующий предмет (не забудьте внести его в лист персонажа и прибавьте 1 единицу к показателям силы и магии вашего героя):

Ученик (правая рука: меч): +1 сила, +1 магия

И вновь крик, похожий на птичий, пронзает ночную тишину. Ему вторят ещё несколько, со всех сторон от вас — в пугающей близости. Вы поднимаете рюкзак рыцаря и бросаетесь в бегство.

Ощущение найденного смысла помогает выжить: стараясь двигаться как можно быстрее, вы пробираетесь между иссохшими деревьями тёмного леса. Вам начинает казаться, что вы боретесь с вязкой грязью и хлещущим

ливнем уже целую вечность, когда, наконец, замечаете пещеру на склоне холма. Найдя убежище, вы забираетесь внутрь и устраиваетесь на ночлег. Вас бьёт дрожь. И причина этой дрожи — отнюдь не в одном лишь холоде.

Деревянный дорожный столб указывает на юг, туда, где болотистые леса сменяются зелёными холмами. «Титбери Кросс. 3 мили.» Вы вдыхаете тёплый, утренний воздух полной грудью. «Новая жизнь. Новое начало.» Закатав рукав, вы разглядываете светящуюся пурпурную метку на вашей коже. Может быть, эта странная отметина содержит в себе ключи к вашему прошлому?

А к будущему?

Вы ещё раз внимательно изучаете письмо. Оно рекомендует одарённого рыцаря для обучения у одного из величайших мастеров, Эвиана Дейла. Это тот парень должен был стать учеником. Это было его будущее, его мечта…

— Оно… мне уже ни к чему… возьми его. Начни новую жизнь. Он никогда не узнает…

Никто никогда не узнает. Вы осторожно сворачиваете письмо, возвращаете его в рюкзак, а затем — ступаете на длинную пыльную дорогу, ведущую к Титбери.

Выберете приключение на карте, после чего — перейдите по ссылке, находящейся подле выбранного вами приключения. Ссылка перенесёт вас в соответствующее место карты.

Четвёртое уллира, месяца фаолана года 1384 от Вознесения

Милостею Единого Бога мы жертвуем нашими жизнями ради тех, кого поклялись защищать.

Эвиану Дейлу,
Председателю Совета, Великому Мастеру Зари,

Прошу вас принять этого рыцаря дома Карни, потомка Гоура Траина Карни и наследника поместья Беринган-Холл. Как я уже упоминал в моём предыдущем послании, направляю вам подателя сего документа для прохождения обучения на основании третьего соглашения Лексикона Академиуса и результатов тайного голосования.

Выражаю вам вечную благодарность за ваше стремление поддержать академию и большой интерес к благосостоянию наших рыцарей. В отношении этого выдающегося выпускника, награждённого Звездой Отваги и Орденом Розы у меня нет никаких нареканий. Он чтит наследие своего деда, Годфрея Райфа Карни, паладина Седьмого круга и ветерана пятого святого похода. Я преисполнен гордости рекомендовать вам этого преданного ученика, который жаждет служить вам многие годы верой и правдой.

Покорнейше прошу ваше превосходительство не держать на меня зла за то, что не имею возможности встретиться с вами в Титбери. Надеюсь, что вы простите меня за это, ибо в эти неспокойные времена меня ожидают дела в столице.

Милостею Единого Бога да укрепится наша дружба подвигами этого благородного рыцаря и ученика.

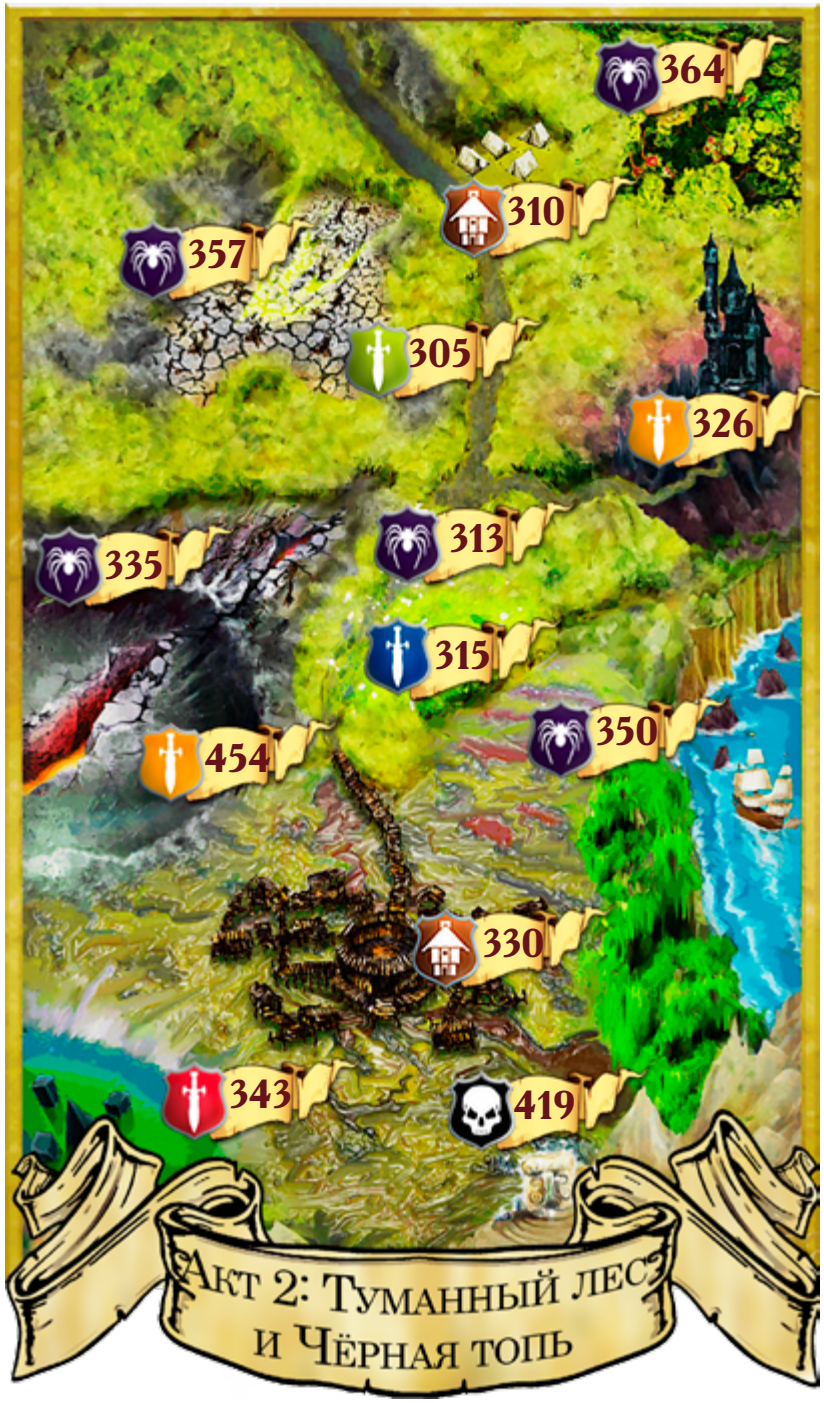
Священный свет скрепляет мои слова,
Малон Тулэйн,
Магистр Королевской Академии.





Акт 1: Титбери

- Зелёный Квест — **10**
- Зелёный Квест — **15**
- Зелёный Квест — **22**
- Оранжевый Квест — **4**
- Оранжевый Квест — **66**
- Синий Квест — **25**
- Синий Квест — **111**
- Красный Квест — **87**
- Деревня, город или лагерь — **6**
- Легендарный монстр — **18**
- Легендарный монстр — **29**
- Легендарный монстр — **49**
- Монстр-босс — **97**



Акт 2: Туманный лес и Чёрная топь

- Зелёный Квест — **305**
- Оранжевый Квест — **321**
- Оранжевый Квест — **326**
- Синий Квест — **315**
- Красный Квест — **343**
- Деревня, город или лагерь — **310**
- Деревня, город или лагерь — **330**
- Легендарный монстр — **313**
- Легендарный монстр — **335**
- Легендарный монстр — **350**
- Легендарный монстр — **357**
- Легендарный монстр — **364**
- Монстр-босс — **419**



Акт 3: Поля Костей

- Зелёный Квест — **575**
- Оранжевый Квест — **589**
- Оранжевый Квест — **864**
- Синий Квест — **618**
- Красный Квест — **613**
- Деревня, город или лагерь — **553**
- Деревня, город или лагерь — **783**
- Легендарный монстр — **557**
- Легендарный монстр — **564**
- Легендарный монстр — **582**
- Легендарный монстр — **595**
- Легендарный монстр — **817**
- Монстр-босс — **635**

1

Проход оканчивается квадратной комнатой, наполненной камнями и землёй. Часть левой стены и потолка обвалилась под натиском множества гигантских корней деревьев, между которыми втиснут небольшой железный сундук. В другой стороне комнаты располагается проход в форме арки, за которым виднеется тусклый свет, падающий на каменную могилу.

Что вы сделаете?

Пройдёте через арку? — **154**

Рассмотрите сундук? — **93**

2

Сельчане приветствуют вас радостными возгласами, когда вы появляетесь из тёмного колодца, но крики «ура» смолкают один за другим, когда крестьяне обращают внимание на тело, которое вы несёте. Двое мужчин забирают его у вас, поднимают над краем колодца и бережно кладут на траву. Затем вам помогают выбраться из ведра, и вы, вновь оказавшись на твёрдой земле, чувствуете облегчение.

Священник в белых одеяниях подходит к телу и опускается на колени рядом с ним. Дрожащими руками он откидывает одеяло и вглядывается в лицо своего сына.

— Что… что произошло? — спрашивает один из молодых фермеров дрожащим от страха голосом.

— Червь-землегрыз,— мрачно произносит священник. Он поднимается на ноги, лицо его печально.— Это кислота, что они используют, чтобы поедать скалы. Что-то, должно быть, обеспокоило их — или привлекло сюда,— он тяжело вздыхает, а затем тянется к кошельку на поясе.— Я обязан тебе, искатель приключений. Ты вернул моего сына домой,— священник достает из кошелька деньги (вы получаете 10 золотых крон).— Теперь мы лучше понимаем опасность, с которой столкнулись,— он по очереди смотрит на каждого из жителей.— Вместе мы истребим эту угрозу нашей деревне и отремонтируем колодец.

Фермеры выглядят испуганными, но решительными. Ваша храбрость явно послужила им примером и подняла их боевой дух. Прежде чем вернуться в деревню, вы желаете им удачи в их деле. Вернитесь на карту, чтобы выбрать следующий квест.

3

— Превосходно! Нельзя терять ни минуты — вперед!

Птица взлетает, поворачивает к югу и направляется к гряде каменистых холмов. Вы торопитесь следом и бежите по неровной земле. Вскоре вы уже карабкаетесь среди валунов и острых скал стремясь взобраться на вершину крутого кургана.

На вершине вы оказываетесь в кольце высоких, изрытых ветром камней. В центре круга валяется брошенный рюкзак, его содержимое разбросано в траве.

— Быстрее! Быстрее! — пронзительно щебечет птица, приземляясь на один из камней.— Не сомневаюсь, что время на исходе. Мы должны выяснить, что произошло!

Хотите обыскать рюкзак (перейдите на **227**) или осмотреть камни (**153**)?



4

Квест: «Истребление крыс»

Вы сворачиваете на пыльную дорожку, которая выводит вас из Титбери Кросс и поднимается на холмы. Вокруг тянутся бесконечные поля, выгоревшие на солнце ростки свисают до растрескавшейся, высохшей почвы. Продолжив путь по дорожке, вы встречаете человека, укрывшегося от палящего полуденного солнца под сенью дерева. Он замечает вас и подзывает к себе. Подойдя ближе, вы понимаете, что перед вами не простой бродяга. Его кожа черна от грязи, а одежда разорвана в клочья. Очевидно, он не мылся много дней (а может, и недель), и вонь почти ошеломляет. Пока вы пытаетесь скрыть свое отвращение, лицо мужчины прорезает улыбка.

— Доброго дня, достойный господин. Держу пари, ты чужестранец. Не интересует кое-какая работенка, а?

Он скребет по щеке заскорузлым от грязи пальцем и продолжает:

— Тут крысы расплодились. Проклятые паразиты захватили мой амбар. Они там повсюду!

Он оглядывает вас с головы до ног, быстро переводя взгляд с вашего оружия на набитый рюкзак и обратно.

— Кто-то вроде тебя мог бы истребить этих тварей. Что скажешь?

Спросите, почему он сам не займётся этим — 12

Скажете ему пару слов о гигиене — 27

Будете настаивать на награде — 20

Согласитесь и отправитесь выполнять его задание — 34

5

Девушка восторженно захлопала в ладоши.

— О, он такой замечательный! — говорит она, чуть дыша от восторга.— Не то, что эти простые сельские парни. Нет, он настоящий путешественник, один из цыган. Не думаю, что осталось место на земле, где он не побывал — в горах на востоке, в пустынях на юге… Боже, ему есть что порассказать, о приключениях, затерянных сокровищах, и о сражениях. Он такой восхитительный!

Вы киваете, пытаясь делать вид, что вам это интересно, но вас начинают беспокоить более важные вещи… вроде стремительно угасающего дня. Вы решаете, что девушке уже пора отправляться домой, к отцу, перейдите на 129.

6

Тропа, по которой вы идёте, постепенно становится шире и превращается в пыльную дорогу, которая приводит вас в деревушку Титбери Кросс. Это маленькое поселение — несколько деревянных домиков и построек расположены вокруг большой центральной площади, где сходятся четыре дороги.

Переулки и дорожки почти безлюдны. Вы полагаете, что большая часть жителей деревушки благоразумно предпочитает оставаться в своих домах, укрываясь от нещадного зноя. Несколько фермеров проходят мимо, сетуя на превратности погоды. Никто из них не удостаивает вас ни словом приветствия.

Достигнув главной площади, вы обдумываете, что будете делать дальше. Перед вами расположен местный трактир, на разукрашенной вывеске которого красуется толстая черная птица, клюющая пирог. По левую сторону от вас, виднеются остатки небольшого рынка, расположенного под рядом серых тентов. Лишь несколько покупателей осматривают товар, так что продавцы выглядят вяло и апатично. По правую сторону от вас, узкая тропинка идет мимо ряда домов, а затем круто взбирается по склону выжженного солнцем холма. На его вершине вы замечаете каменный колодец, вокруг которого собралось несколько жителей деревни; они что-то горячо обсуждают.

Чтобы покинуть деревню — вернитесь на карту

Вы:

Посетите трактир «Пирог и чёрная птица»? — 11

Пройдётесь по рынку — 46

Подойдёте к колодцу (начнёте синий квест) — 72

7

Вы подносите факел к паутине. Сверкающие нити загораются мгновенно, огонь с рёвом распространяется по всей сети. С пронзительным гневным криком гигантский паук поворачивается к вам, бушующее вокруг огромного черного тела пламя, кажется, не причиняет ему вреда. Перейдите на 60.

8

— Награда? — рявкает один из крестьян, замахиваясь на вас вилами.— Ребёнок в опасности, а ты требуешь вознаграждения? — Вы слышите и другие сердитые выкрики из толпы.

— Спокойно,— говорит пожилой мужчина, встав между вами и взволнованными жителями.— Я не вижу среди вас никого, кто был бы готов добровольно спуститься вниз, так ведь?

Он по очереди смотрит на каждого из мужчин,— а они отворачиваются, смущённые и пристыженные.

— У меня есть немного денег, я могу заплатить тебе.

Он открывает кошелек и достает 10 золотых крон и вкладывает их вам в ладони.

— Половина сейчас, половина потом.

Взяв монеты, вы соглашаетесь помочь селянам. Перейдите на 238.

9

Уже собираясь уходить, вы замечаете бегущую по дороге Марту. Она отчаянно размахивает руками:

— Останови ее! Не дай ей это съесть! — она распахивает садовую калитку, по лицу у неё текут слезы.— Пожалуйста,— молит она,— у меня дурные предчувствия. Нельзя позволить ей съесть эту репу — кто знает, что тогда произойдет? Пожалуйста, мы должны что-то сделать!

Вы обнажаете оружие и соглашаетесь проверить избушку (**255**).

10

Квест: «Красная шаль»

В Титбери досужие слухи разносятся быстро. Прошло совсем немного времени, прежде чем вы узнаёте о том, что в окрестностях пропал ребёнок. Почувствовав возможность заняться кое-какой оплачиваемой работой, вы направляетесь к краю Титберийских лесов, где на травянистом холме стоит небольшая бревенчатая хижина. Снаружи сидит седой старик — он точит лезвие своего длинного меча щербатым камнем. Подняв глаза, он бормочет приветствие. Вы замечаете, что правая нога старика перевязана. Возле его табурета лежит пара костылей.

Вы объясняете старику, что слышали о пропавшем ребёнке. Старик качает головой и на мгновение отводит взгляд, шевеля челюстями.

— Да, моя дочь,— говорит он, наконец, качая головой.— Маленькая непоседа. От неё уже три дня ни слуху, ни духу. Дал ей немного моего лучшего бренди, отнести её бедной бабушке — живет прямо на другом конце долины.— Он смотрит на свою раненую ногу.— Я боюсь самого худшего, незнакомец. Гоблины объявились в этих лесах. Я попытался было найти ее… Попытался.— Наклонившись, он крепко хватает вас за руку.— Прошу тебя, у меня нет золота или сокровищ, одна лишь отцовская любовь к моей дочурке. Пожалуйста, отыщи её и приведи домой живой и здоровой.

Вы:

Согласитесь помочь — **17**

Расспросите старика про леса — **23**

Вежливо откажетесь — возвращайтесь на карту

11

Внутри трактира мрачно и душно. Единственный источник света — узенькое окошко напротив бара. Столы и скамьи пустуют — лишь несколько посетителей молча склонились над кружками эля, да небольшая группка пожилых фермеров облюбовала местечко у стойки. Они болтают о чём-то вполголоса, попыхивая трубками. Трактирщик, обмахивающийся пыльной тряпкой, внимательно слушает их разговор. Когда вы подходите к барной стойке — замечаете человека сидящего в одиночестве в дальнем углу трактира. Кажется, он наблюдает за вами, искоса посматривая из-под полей своей шляпы. Его длинные бледные пальцы тасуют колоду карт.

Что дальше:

Заведёте разговор с трактирщиком — **19**

Поговорите с фермерами — **75**

Подойдёте к картёжнику — **16**

Покинете это место и вернётесь на площадь — **6**

12

Мужчина потирает спину, издавая громкий и довольно неубедительный стон.

— Болит, понимаешь? Жутко болит. Надорвал спину пару месяцев назад, теперь никак не смогу разделаться с этими крысами. Такие быстрые твари,— он пожимает тощими плечами.— Я, знаешь ли, ставил ловушки, но они не купились. Соображают, типа того. Раньше я таких не встречал. Они ещё и крупнее обычных.

Мужчина бросает взгляд на оружие у вашего пояса.

— Сдаётся мне, эта штуковина как раз пойдет против этих паразитов. Нашинкует их как надо, а?

Спросите его о награде (перейдите на **20**) или согласитесь выполнить задание (**34**)?

13

Вы следуете за Мартой в дом и оказываетесь в забитой, тесной комнатёнке, где полно грязи и паутины. Возле стены стоит единственная соломенная кровать, рядом выстроились пятеро чумазых детей. Одна из них, девочка, качает ногой деревянную люльку. В люльке двое новорождённых ёрзают и крутятся под изъеденным молью одеялом. Марта открывает кладовку — вы видите, что там почти ничего нет, разве что пыль, да разбежавшиеся тараканы — и достает небольшой мешочек муки и пару яиц. Она поясняет, что это вся еда, что у неё есть теперь, когда она забила последнюю курицу, чтобы накормить голодающую семью.

— Генри, будь добр, разведи огонь, если сможешь,— говорит Марта, расчищая стол от сломанных кукол и обглоданных куриных косточек. Один из мальчиков, явно самый старший, берёт лежащую рядом с матрасом трутницу и пытается разжечь несколько сухих полен в каменном очаге.

— У меня ничего нет,— объясняет Марта, разбивая яйца и добавляя к ним муку.— Но я не прошу подаяния. Уж точно не у этих чванливых селян из Титбери. Они зашли слишком далеко со своими детскими играми и суевериями.

Она бросает взгляд на корзину с репой и усмехается.

— Но на этот раз... на этот раз я заставлю их подавиться своими словами!

Вы:

Предложите Марте 10 золотых крон — 200

Дадите Марте закончить готовку — 78

14

— Гадкие твари,— говорит девушка, морща носик.— Я попалась в одну из их дурацких ловушек, когда собирала грибы. Полагаю, я могла бы тут и сгинуть, но в глубине души я всегда знала, что мой прекрасный охотник рано или поздно найдет меня.

Сделав паузу, она осматривает вас с головы до пят как грязное белье для стирки.

— Но тут пришел ты и все испортил! Ты даже не выглядишь как герой. Совсем не похож на героев из книжек с картинками, не говоря уже о моём прекрасном охотнике.

Вы:

Спросите об охотнике — 5

Потребуете, чтобы она немедленно отправилась домой — 129

15

Квест: «Проклятье кукурузных полей».

Вы спускаетесь в долину, усеянную пёстрыми лоскутками — участками фермсерских угодий. Поблизости, прямо над полями, кружится стая ворон. Увядающую, выжженную солнцем кукурузу, окутывает белёсый туман, больше похожий на саван. Эта картина: туман под палящим солнцем — кажется весьма странной. К вам навстречу спешит пожилой крестьянин, крепко сжимающий в руках садовые вилы. Он встревожен.

— Пожалуйста! Ты поможешь мне? — кричит он.— Моя ферма проклята! Это всё ведьма, говорю тебе, ведьма!

Что вы будете делать?

Спросите крестьянина о странном тумане — 31

Расспросите, почему пожилой фермер винит в своих злоключениях ведьму — 163

16

Когда вы подходите ближе, игрок приподнимает шляпу в знак приветствия. Вы присаживаетесь на свободную скамью напротив него:

— Здорово, приятель,— начинает разговор мужчина,— не желаешь сыграть?

Как вы ответите?

Согласитесь на партию в карты — 54

Спросите, что интересного происходит в округе — 128



17

Старик одаривает вас мрачной усмешкой:

— Благодарю тебя. И помни, будь начеку. Эти гоблины твари трусливые, но они смышлёные — умнее, чем выглядят,— он похлопал себя по перевязанной ноге, как бы подчеркивая сказанное.— Не стоит недооценивать их.

Наклонившись вперед, лесник указывает на небольшую прогалину между ближайшими деревьями.

— Там ты найдешь тропинку, она отведёт тебя прямиком на другую сторону долины. Держись тропинки и не сходи с неё без крайней нужды… не буду говорить, что ты можешь встретить в этих лесах.

Поблагодарив лесника, вы взваливаете рюкзак на плечо и направляетесь в Титберийские леса, перейдите на **149**.

18

Легендарный монстр: Терзатель

Узкая тропинка вьётся среди каменистых холмов. Огибая валуны и булыжники, вы замечаете впереди вход в пещеру. Вы приближаетесь и слышите угрожающий подобный раскату грома рык. Вы готовитесь к бою, а из тёмной пещеры, принюхиваясь, выходит большой чёрный медведь. Зарычав, он встаёт на задние лапы и теперь возвышается над вами. Вы отбиваете первую атаку медведя и обращаете внимание на его острые как бритва когти — теперь понятно, почему местные жители прозвали медведя Терзателем. Пора защищаться:

⚔ Терзатель: Скорость 5, Сила 8, Броня 5, Здоровье 30

Особые способности

ϟ *Свирепость:* если Терзатель побеждает в раунде боя и наносит урон здоровью вашего персонажа, то скорость медведя вырастает до 7 в следующем раунде боя.

Если вы победите Терзателя, то перейдите на **26**. Если вы потерпели поражение, то возвращайтесь на карту.

19

Заметив ваше приближение, трактирщик, покряхтывая, лениво поднимается из-за стойки.

— Чего изволите? Чего-нибудь холодненького? Боюсь, ничего холодного нет, только тёплое пиво.

Вы:

Расспросите трактирщика, какие слухи ходят в округе — **245**

Справитесь, не слышал ли трактирщик об Эвиане Дейле — **53**

Поговорите о погоде — **42**

20

Мужчина жестом указывает на мешочек, висящий у него на поясе. Вы более чем удивлены, когда видите, что он полон монет.

— Ты из наёмников, да? — ухмыляется он.— У меня есть золото, готовое осчастливить тебя, если это то, что тебе нужно. Его немного… но это был не лучший год, далеко не лучший.

Он смотрит на небо, прикрывая свои глаза от солнца.

— Не видал и капли дождя уже много недель. А люди поговаривают, что это всё из-за ведьмы — именно она наколдовала эту ужасную жару. Тяжёлые времена для всех нас в Титбери, очень тяжёлые.

Что вы будете делать:

Примите задание фермера — **34**

Вежливо откажетесь — вернитесь на карту.

21

Вы разрезаете верёвки, и с некоторой толикой злорадства слышите, как девушка шмякается на землю.

— Ой! — кричит она.— Ты мог бы быть и поаккуратнее.— Встав на ноги, девушка стряхивает листья и веточки с одежды.— Целый день я провела на этом цветущем дереве, а он так и не пришёл. Не пришёл!

Она ходит по поляне и собирает свою корзину.

— Я была уверена, что милый охотник придёт и спасёт меня. Я кричала и кричала, пока не охрипла. О, это было бы так замечательно — он находит меня здесь, деву в печали,— сказав это, девушка испускает томный вздох.

Вы:

Спросите про охотника — 28

Спросите про гоблинов — 14

Потребуете, чтобы она оправлялась домой — 129

22

Квест: «Репка»

Выйдя из деревни Титбери Кросс, вы идёте мимо стоящих рядком избушек, крытых соломой. Одна из них привлекает ваше внимание — сад вокруг неё изобилует яркими цветами и сладко пахнущими розами. Пожилая женщина работает в саду, подрезая вишню небольшими ножницами. Заметив, что вы на неё смотрите, она сразу же выпрямляется и машет вам рукой.

— Здоровья тебе, путник,— при этих словах её пухлые щеки расплываются в улыбке.— Я Беатриса Флетчер, рада встрече с тобой. Я вижу, ты восхищён моим садом. Разве он не чудесен, несмотря на эту ужасную погоду?

Женщина вытирает лоб.

— Не думаю, что ты откажешься подработать, верно? Ха, не беспокойся — не похож ты на искусного садовода. Нет, я имела в виду другую работу для тебя. Вон, видишь? — Она указывает на участок сада, где растут несколько крупных реп.— Эти репы — они призовые. Знаешь ли ты, что я выигрывала приз за Лучший корнеплод в Титбери пять лет подряд? Пять лет! Люди ждут, что я выиграю… но в этом году… в этом году будет по-другому.

Она вздыхает и качает головой.

— Мои маленькие красавицы не растут так хорошо. Это всё из-за жары, понимаешь. Но Марта Долгоносик, ты бы посмотрел на её репы. Колдовство, вот что я скажу. Это неприкрытое жульничество!

Женщина опускает руку в карман фартука и вынимает небольшой глиняный горшочек.

— Но это… это уравняет шансы. Я получила этот горшочек у доброй старой ведьмы, той, что живёт в лесу — но ни единая душа не должна это знать. Ты же не хочешь, чтобы моё доброе имя связывали с такими, как она? Я уверена, ты всё понимаешь,— она протягивает вам горшочек.— Смотри, всё просто. Ты же не откажешься подзаработать пару монет? Нужно, чтобы… а, ладно — кто-то должен случайно пролить немного этого варева на репы Марты.

Она встряхивает горшочек, и вы слышите плеск жидкости внутри.

— Что скажешь?

Вы:

Согласитесь выполнить задание — 63

Скажете, что это жульничество — 148

23

В чаще не пропадёшь, если будешь держаться тропинки. Лизель всегда помнила об этом, говорю тебе — она могла позаботиться о себе; всегда навещала свою старую добрую бабушку,— старик проводит пальцем по заточенному лезвию,— и вот уже третьи сутки ни одной весточки. Она уже должна была бы вернуться. Лизель знает, что я буду беспокоиться. Она — всё, что у меня есть, понимаешь…— холодный, как сталь, взгляд старика устремлён в вашу сторону,— бьюсь об заклад, она до сих пор у бабушки. Старушку хлебом не корми, дай только рассказать сказку — забила ими всю голову моей милой Лизель. Мне кажется, она всё ещё там. Но гоблины…— он принюхивается, подобно матёрому старому волку,— ветер пропитан их духом. Если гоблины схватят её — случится непоправимое…— он переводит взгляд на костыли, лежащие у табурета,— если бы не рана, я уже был бы там — обшарил бы каждый дюйм этого проклятого леса.

Что вы будете делать:

Согласитесь помочь — 17

Спросите лесника о его ранении — 30

Вежливо откажетесь — возвращайтесь на карту

24

Вы находитесь в затруднительном положении: чтобы продолжить партию, необходимо играть на повышение. Решите, на сколько монет вы готовы поднять ставку (минимум: одна крона). Игрок поставит на кон такую же сумму (если у вас больше нет денег — вы проигрываете партию, теряя все ставки, находящиеся на данный момент в игре, и переходите на **11**).

Затем бросьте кубик. Если выпадет [1] или [2] — переходите на **67**.

Если [3]–[6] — отправляйтесь на **259**.

25

Квест «Каменный круг»

Солнце нещадно палит, образуя лёгкую дымку над полями и лугами. Чувствуя лёгкое головокружение от жары, вы покидаете тропу и укрываетесь под деревом. Как только вы начинаете клевать носом в прохладной тени, чей-то голос неожиданно возвращает вас к реальности.

— Вставай! Вставай! — к вашей ноге подлетает птица, больше похожая на пёстрый вихрь.— Пожалуйста, не окажись таким же тугодумом, как эти деревенщины. Ты похож на искателя приключений, не так ли? Не так ли?

Птица крутит головой, осматривая вас своими чёрными глазками. Вы ошеломлены и не зная, что ответить, просто киваете.

— Хорошо, хорошо, приступим,— говорит птица, хлопая крыльями.— Пойдём, мой хозяин в опасности, и ему нужна твоя помощь. Случилось нечто ужасное!

Что будете делать?

Расспросите птицу о её хозяине — 39

Спросите, почему она говорящая — 32

Согласитесь помочь птице — 3

26

Медведь издаёт предсмертный рёв и падает на землю. Вы можете взять один из следующих предметов за проявленный героизм.

Пасть Терзателя (головной убор): +1 скорость, +1 броня. Способность: Бесстрашие

Медвежья шкура (накидка): +1 сила, +1 магия. Способность: Свирепость

Медвежья лапа (левая рука: кастет): +1 скорость. Способность: Пробивание

Когда сделаете выбор, возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.

27

Незнакомец удивлённо обнюхивает себя:

— Ну, могу точно сказать, что ещё никто не жаловался на то, что я воняю.

Заметив ваше недоумение, мужчина гогочет:

— Да я-ж простой фермер. Я и не корчу из себя кого-либо другого. Вся вода, которая у меня есть, идёт скоту и на полив поля. Думаешь, у меня остаётся достаточно чистой воды, чтобы принять ванну?

С улыбкой на лице фермер покачал головой:

— Одно я точно знаю. У тебя есть хороший клинок. То что надо, чтобы нанизать этих паразитов, что обосновались в моём амбаре. Неплохой шашлык получится, что скажешь?

Вы:

Уточните, что вас ждёт в качестве награды — 20

Приступите к выполнению поручения — 34

28

— О, он единственная причина, почему я здесь, в этих ужасных лесах,— отвечает девушка, вытаскивая сухой лист из своей шали.— Он живет на холмах к востоку отсюда. Он путешественник — и красавец, такой красавец! Боже, когда я представляю эти большие руки… себя в их объятиях…

Она закатывает глазки и молча покачивается из стороны в сторону, зардевшись, как влюбленное дитя. И лишь ваше громкое покашливание вырывает её из романтических грез.

— Да… ну, я люблю его. Разве это не очевидно? Бедный папочка — он думает, я всегда навещаю бабушку. Но, боже мой, кому бы захотелось тащиться через эти леса, только для того, чтобы повидаться с морщинистой старой каргой? Нет, я всегда хожу к охотнику. У него такие захватывающие истории! Однажды мы вместе покинем Титбери и отправимся путешествовать по миру… только представь это! — она настойчиво смотрит на вас, как будто подбивает возразить.

Вы:

Потребуете, чтобы она немедленно отправлялась домой — 129

Расспросите девушку о гоблинах — 14



29

Легендарный монстр: Великан Хумбароф

Вы идёте на восток по каменистой дороге, что вьётся у подножий Терновых гор. По пути вам встречаются обломки телег и повозок — и тут вы вспоминаете рассказы местных о великане, который держит в страхе эту часть Титбери. Если вы убьёте великана, то окажите жителям деревни большую услугу.

Не успели вы углубится в горы, как земля под вами начинает дрожать. Вы прижимаетесь спиной к валуну и видите, как прямо на вас идёт великан. Этот монстр настолько большой, что легко перешагивает через брошенные телеги, одет он в грязную звериную шкуру, довершает наряд ожерелье из человеческих черепов. Впечатляюще, ничего не скажешь. Великан поднимает свою каменную палицу над головой и яростно рычит. Вы оценивающе оглядываете свое оружие — уж больно маленьким оно кажется в сравнении с каменной дубиной Хумбарофа. Есть ли надежда, что вы победите это чудовище?

Пора проверить:

⚔ Хумбароф: Скорость 4, Сила 9, Броня 4, Здоровье 35

Особые способности

ϟ *Тяжёлые удары:* всякий раз когда Хумбароф наносит урон вашему здоровью, вы дополнительно теряете 1 очко брони. Ваша броня примет первоначальное значение после того, как бой будет окончен.

Если вам удастся победить великана, то перейдите на 44. Если вы потерпели поражение, то возвращайтесь на карту.

30

— Меня застигли гоблины. Три этих паразита — и свирепые бойцы, вдобавок. Мне повезло, что я живым ушел,— лесник поднимает меч, начищенное лезвие отражает полуденное солнце.

— В своё время мне всякое пришлось повидать. Я знаю, как постоять за себя. Но эти гоблины… они какие-то другие. Никогда не видел таких в наших краях раньше. Плохой знак. Очень плохой знак.

Вы:

Согласитесь помочь — 17

Вежливо откажетесь — возвращайтесь на карту

31

— Он появился два дня назад, два дня! — фермер указывает в сторону тумана дрожащим пальцем.— И я видел странные вещи. Тени… и звуки… ужасные звуки! Я туда ни ногой. Нет-нет, даже не проси меня об этом.

Голова фермера вздрагивает, он переводит на вас свой слегка безумный взгляд:

— Жена не пустит меня домой, пока я не разберусь с этим. Но я не смогу подойти к этим полям. Не смогу! Туман… так не должно быть. Это — проделки ведьмы, я знаю — её рук дело!

Как вы поступите:

Согласитесь помочь фермеру — 139

Спросите, почему фермер винит в своих злоключениях ведьму — 163

32

Птица нахохлилась:

— О, ради всех святых Иуды! Ну почему я не получаю вкусного червяка всякий раз, когда мне задают этот вопрос. Посмотри на меня! Я — необычная птица. Мой хозяин научил меня говорить; думаю, что воспользовался каким-то несложным заклинанием. Хорошо, наверное, всё-таки — очень сложным, но это не имеет значения, ведь сейчас мой хозяин в опасности!

Вы:

Спросите птицу, кто её хозяин — 39

Согласитесь помочь птице — 3

33

Вы заходите в башню и наблюдаете ужасную картину: полки и серванты разбиты вдребезги; столы и стулья разбросаны в разные стороны; пол усыпан книгами, свитками и бутылями для зелий… а в центре круглой комнаты, вращаясь в потрескивающем водовороте электрического света, находится настоящий смерч. С нарастающим гулом он приближается к вам, разбрасывая и взметая в воздух обрывки бумаги и куски дерева. И сейчас вы должны победить это грозное магическое создание:

⚔ Грозовой элементаль: Скорость 2, Магия 1, Броня 1, Здоровье 25

Особые способности

ϟ *Электрический заряд:* каждый раз, когда вы наносите урон элементалю, вы теряете 2 очка здоровья. Эта способность игнорирует броню.

Если вы победили грозового элементаля, перейдите на **94**

34

Вы быстро шагаете прочь по тропинке, радуясь, что наконец избавились от вони немытого тела. Через пару минут сворачиваете с тропы на покрытую щебнем дорогу, ведущую к ближайшему хутору. По пути к амбару вы с интересом осматриваете остальные хозяйственные постройки. Везде царит зловещая тишина, как будто хутор давно заброшен. Ставни на окнах закрыты, а сад и окрестные строения выглядят явно заброшенными. По вашей шее пробегают мурашки. Здесь явно что-то не так. Вы заходите в амбар и обнаруживаете, что он пуст, как и вся остальная ферма. Вместо золотистых охапок сена вы видите лишь куски промасленной ветоши и несколько ржавых частей хозяйственной техники. Осмотрев почву, вы также не обнаруживаете никаких следов крыс. Напротив вас на сеновал уходит шаткая на вид лестница.

Что будете делать?

Поднимитесь по лестнице на сеновал — 45

Возвратитесь к мужчине на обочине — 51

35

Когда вы прикасаетесь к камню, вспыхивает яркий свет, и у вас кружится голова, как от быстрого движения. Когда свет меркнет, вы обнаруживаете, что попали в огромную каменную залу, чьи стены освещают пылающие факелы. В центре залы стоит человек, окутанный пламенем. Он смотрит прямо на вас, и в его красных, как угли, глазах видны языки огня.

— Ты вторгся в обитель древних королей,— раздается глубокий голос откуда-то сверху.

— Многие приходили сюда, но ни один не преуспел. Сразись же с моими воинами и покажи, чего ты стоишь.

Человек смотрит на вас и затем пальцем манит вступить в бой. Заметив ваши колебания, он смеется и бросается вперед. Его ладони испускают потоки огня.

⚔ Малахия, дух огня: Скорость 4, Магия 4, Броня 2, Здоровье 20

Особые способности

ϟ *Огненная аура:* в конце каждого раунда вы автоматически теряете 3 очка здоровья. Этот урон игнорирует броню.

Если вы потерпели поражение, то приходите в себя на вершине холма (перейдите на **153**). Если одержали победу, то тело Малахии обращается в пепел. Все, что остается от него — каменная руна со знаком огня, высеченным на мерцающей поверхности. Если хотите взять Руну Малахии, впишите её в лист персонажа. Затем после внезапной вспышки света вы вновь оказываетесь на вершине холма (**153**).

36

Фермер поскрёб седеющий затылок.

— Награда? Ну, да, полагаю, ты оказал мне услугу. Дело в том, что у меня за душой ни гроша. Впрочем, погоди-ка! Возможно, я могу дать тебе кое-что.

Он суёт руку в карман и вынимает небольшой покрытый грязью ключик.

— Нашел его на той неделе, когда полол южное поле. Не думаю, что он и впрямь особо ценен, но ты скорее чем я отыщешь замок, к которому он подойдёт.

Если вы хотите взять покрытый грязью ключ, просто запишите его на лист персонажа (ключ не займёт место в рюкзаке). Вы благодарите фермера и прощаетесь с ним. Возвращайтесь на карту, чтобы выбрать новый квест.

37

Вырвавшись из подлеска, вы оказываетесь на поляне, на которой возвышается большое узловатое дерево. На одной из ветвей, на верёвке висит вниз головой юная девушка. На ней мальчишеские штаны и куртка, а с плеч свисает толстая красная шаль. Под деревом два тощих гоблина, сгорбившись, роются в корзинке девушки. При вашем приближении один из них поднимает взгляд, блеснув своими чёрными глазами. Дважды ухнув, тварь устремляется к вам, вытягивая из-за пояса ржавый меч. Второй гоблин вынимает из сапога нож и спешит присоединиться к бою. Вы должны сражаться с ними как с одним врагом:

⚔ Гоблины-браконьеры: Скорость 0, Сила 1, Броня 0, Здоровье 20*

*Как только у гоблинов останется 10 здоровья или меньше, перейдите на **77**.

38

— Что-ж, это более-менее подходящий конец,— говорит Марта, задумчиво созерцая репу.— Теперь она, в конце концов, выиграет это глупое состязание.— Вы озадаченно переглядываетесь.

Если вы подарили Марте 10 золотых крон, то перейдите на **104**. В противном случае отправляйтесь на **145**.

39

— Мой хозяин — Перинольд Великолепный — великий путешественник и королевский учёный. Не думаешь же ты, что я буду странствовать в одиночестве? Ты, может быть, слышал о моём хозяине, он автор книги «История Всего», это произведение завоевало множество наград.

Вы сконфуженно пожимаете плечами. Птица только фыркает:

— Не думаю, что ты когда-либо открывал книгу, не говоря уже о том, что вряд ли ты вообще умеешь читать — птица неодобрительно качает головой.— Ладно, неважно кто ты, важно, что Перинольд попал в переделку. Он хотел найти новую книгу среди камней на вершине холма. И всё шло хорошо, пока камни не начали светиться. Тут хозяин решил потрогать один из них, вспышка света — и он пропал. Пропал! И я не знаю, где его теперь искать.

Вы:

Спросите птицу, как она научилась разговаривать — **32**

Согласитесь помочь — **3**



40

Вот, три мёртвых бандита лежат у ваших ног. Вы очень быстро обыскиваете тела, стараясь не дышать — запах немытых тел просто отвратительный. Вы находите 5 золотых крон и можете взять любые предметы из перечисленных ниже:

🏷 *Кинжал старухи* (правая рука: кинжал): +1 скорость, +1 магия

🏷 *Дубина Гилберта* (правая рука: дубина): +3 сила

🏷 *Изъеденное молью одеяло* (накидка): +1 скорость

Возможно, вы сможете притвориться «Гилбертом» и позвать наверх четвёртого бандита, или же можете спастись, выбравшись на крышу.

Ваши действия:

Попробовать сымитировать голос Гилберта — **70**

Покинуть сеновал через окно — **83**

41

Король падает на колени, склонив голову.

— Я сдаюсь… Уходи из этого проклятого места.

Откуда-то из темноты слышится слабое змеиное шипение, а затем призрачная фигура короля исчезает, оставив после себя золотой ларец, покрытый рунами. Вы видите, как его крышка со скрипом поднимается сама собой, открывая содержимое, кучу волшебных сокровищ. Прежде чем ларец закроется и исчезнет, вы успеете взять один из следующих предметов:

Каменный ошейник (ожерелье): +1 броня. Способность: Зачаровывание.

Каменный щит (левая рука: щит): +1 скорость, +2 броня. Способность: Толчок

Каменнный защитник (талисман). Способность: Мощь камня

Сделав свой выбор, перейдите на **170**.

42

Трактирщик шепчет сквозь пожелтевшие редкие зубы:

— Слушай, парень, тут замешана магия — какое-то проклятие. За несколько месяцев по всей округе не выпало ни капли дождя,— он утирает пот, выступивший на лбу, грязной тряпкой и продолжает рассказ,— мы изнемогаем от пекла. Если бы я хотел жариться на солнце, я бы собрал вещички и свалил на юг. Это ненормально, говорю тебе.

Трактирщик нервно оглядывается, затем — наклоняется поближе к вам, свешиваясь через стойку:

— Поговаривают о ведьме,— голос трактирщика становится ещё тише,— эта старая карга, живущая в лесу… С тех пор, как она поселилась в Титбери, два лета тому назад — всё пошло не так. Коровы стали телиться трёхногими уродцами, дети болеют оспой… И эта проклятая погода — её рук дело. Если бы я был на твоём месте, я бы тотчас же свалил из Титбери и пошёл своей дорогой. Целее будешь…— трактирщик подмигивает вам и отодвигается обратно, за стойку бара.

Хотите ли вы:

Расспросить об Эвиане Дэйле — **53**

Спросить, какие слухи ходят в округе — **245**

Оставить трактирщика в покое — **11**

43

Вы с облегчением выясняете, что ваше оружие и заклинания могут нанести урон тени. Вы уклоняетесь от щёлкающих челюстей и от холодных прикосновений, и вот, наконец, вам удаётся одолеть это кошмарное создание. Вы наносите смертельный удар, и тень с шипением исчезает, оставив после себя на земле какой-то маленький круглый предмет. Вы можете взять:

Сущность тени (левая рука: шар): +1 скорость, +1 магия. Способность: Замораживающее прикосновение

Вы продолжаете свой путь мимо надгробий и подходите к двустворчатым воротам церкви. Вы поворачиваете чёрные круглые ручки, толкаете тяжёлые двери и входите. Отправляйтесь на **253**.

44

Как говорится, чем больше бочка, тем громче падает… Вы наносите великану смертельный удар и он заваливается назад, раскинув руки в стороны. Земля вздрагивает от удара, а в воздух поднимаются облака пыли.

Теперь с великаном Хумбарофом покончено — жители Титбери очень обрадуются этому известию. Можете взять один из предметов ниже в качестве награды:

Череполом (правая рука: палица): +1 скорость, +2 сила. Способность: Тяжёлый удар

Костяной трофей (ожерелье): +1 магия, +1 броня. Способность: Зачаровывание

Сапоги из шкуры вепря (обувь): +1 скорость, +1 броня. Способность: Стойкость

Вернитесь на карту, чтобы продолжить приключение.

45

Вы взбираетесь по лестнице на сеновал, стараясь не обращать внимание на зловещий скрип перекладин. Почти поднявшись наверх, вы слышите какой-то шорох. Возможно фермер был прав, и в амбаре действительно есть крысы. Вы забираетесь на сеновал, но вместо орды чёрных крыс вашему взору предстаёт троица грязных бандитов.

Вы тут же достаете оружие и внимательно изучаете самого крупного из них, полагая, что это главарь. Его нос и рот обезобразил ужасный шрам. Главарь тоже пристально смотрит на вас, облизывая губы, словно в предвкушении обеда. Стоящая рядом с ним, худая старуха с восторгом замечает:

— Ооо, вот этот точно вкусный. А ты как думаешь, любимый?

Третий бандит, владелец основательно спутанной бороды, хихикает в ответ — у старика, без сомнений, уже давно поехала крыша:

— Вкусный! Вкусный! Да! Да! — кричит он, хлопая в ладоши.

Главарь начинает приближаться к вам:

— Давно к нам еду не приносили,— рычит он.— Я подыхаю с голоду.

Сказав это, он пинком отбрасывает что-то в сторону. Присмотревшись к этому предмету внимательнее, вы едва не вскрикиваете от отвращения — это обглоданная человеческая рука.

— Осторожнее, Гилберт,— говорит старуха, выуживая кинжал из глубин своей изорванной шали.— Этот кажется умнее, чем предыдущие.

Бандит со шрамом крепко сжимает в руках шипастую дубину.

— Не волнуйся мам, он нам проблем не доставит.

Услышав шорох за спиной, вы оборачиваетесь и с ужасом обнаруживаете, что кто-то убрал лестницу. Вы попали в ловушку.

— Оставьте и мне кусочек,— кричит кто-то снизу. По голосу вы узнаете того фермера, что сидел у дороги.

Поддавшись животным инстинктам, троица бандитов атакует вас. Перейдите на **62**.

46

Вы проходите под матерчатые навесы и смотрите, что есть на деревенском рынке. Три торговых палатки сразу же привлекают ваше внимание.

В первой полно разных трав, банок и бутылок. Пожилой торговец взвешивает что-то на маленьких латунных весах. За прилавком второй палатки изящно одетая дама занята шитьём. На прилавке аккуратными стопками разложены отлично вышитые разноцветные наряды. В третьей палатке стоит покосившийся стол, весь заваленный самым странным хламом — от деревянных игрушек до помятых деталей ржавых доспехов. Хозяин всего этого барахла в данный момент роется в ящике под столом.

Хотите ли вы:

Посетить первую палатку (аптекарь) — **56**
Посетить вторую палатку (швея) — **68**
Посетить третью палатку (старьёвщик) — **175**
Покинуть рынок — **6**

47

Вы решаете оставить свой факел здесь (вычеркните слово «факел» из листа персонажа). Свесив ноги за край ямы, вы делаете глубокий вдох и заставляете себя спрыгнуть вниз в темноту. Яма оказывается глубже, чем вы думали, и ваши плечи несколько раз болезненно цепляют шероховатые стенки, пока вы летите вниз.

Вдруг, вы падаете в холодную быстро текущую подземную реку. От удара выбивает дыхание, и вы чуть не захлёбываетесь, оказавшись под водой, но вам всё же удаётся всплыть на поверхность. Отдавшись на волю течения, вы движетесь вниз по реке во тьму, перейдите на **171**.

48

Вы можете взять немного нитей из паутины Ткача:

Нити паутины (2 мотка)(рюкзак): Возможно, мастер-портной сможет что-то сделать из шелковых нитей паутины.

Обыскав оставшуюся часть пещеры, вы не обнаруживаете ничего интересного. Пора возвращаться к крестьянам, ждущим вас у колодца. Перейдите на **246**.

49

Легендарный монстр: Сатир Заладель

Дорога ведёт вниз в поросшую густым лесом долину — деревья образуют плотный полог над головой. Вы останавливаетесь, чтобы внимательнее изучить пергамент, который вам дал проходящий мимо путешественник. На листе пергамента изображена карта, ведущая к каким-то руинам. В настоящий момент местные археологи ведут там раскопки, возможно, им потребуется пара лишних рук за оплату. Похоже работёнка несложная.

Вы сходите с дороги на узкую тропинку, которая ведёт в лесную чащу. Двигаясь глубже в лес, вы начинаете различать странные звуки, идущие откуда-то сверху. Они похожи на крики о помощи… чей-то голос визжит, а через мгновение хрипит и затихает. Вы ускоряете темп ходьбы, ловко перешагивя через кривые ветки и кусучую крапиву.

Вы выходите на поляну: посередине стоят разрушенные, покрытые плющом здания. Несколько человек бегут к деревьям; они побросали свои лопаты и инструменты рядом с ямой. Вам бы хотелось знать, что их спугнуло.

И тут из-за старой осыпающейся башни выходит монстр. Он, по крайней мере, на голову выше человека, у него изогнутые рога и козлиная бородка. Тело монстра покрыто чёрными символами, кажется, что они извиваются и меняются ежемоментно.

— Ты! А ты не убегаешь! — шипит монстр, указывая на вас когтистым пальцем.— Ну, наконец-то — достойный противник.

Ужасающее создание приближается к вам и вы готовитесь сражаться:

⚔ Заладель: Скорость 5, Магия 7, Броня 4, Здоровье 40

Особые способности

ϟ *Чёрные знаки:* в конце каждого раунда боя ваш персонаж автоматически получает 1 очко урона. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Завораживающий:* перебрасывайте все [1] и [2], выпавшие на кубиках Заладеля. Используйте те результаты бросков, что выпали во второй раз.

Если вы победите Заладеля, то перейдите на **80**. Если вы терпите поражение, то возвращайтесь на карту.

50

Ваш клинок глубоко погружается в тело твари, и прямо на глазах её бледные формы вновь растворяются в тумане. Прежде чем тёмный тотем успевает призвать новых стражей, вы разрубаете его надвое. Когда расколотый артефакт падает на землю, сверкает волшебная зеленая вспышка и спустя несколько секунд туман начинает рассеиваться. Вскоре вы уже можете вновь ощутить тепло солнечного света — последние остатки леденящего тумана испаряются на жаре.

— Ты это сделал! Ты сделал! — пожилой фермер вприпрыжку несётся к вам по полю.— Моё поле — оно снова как прежнее! Спасибо, незнакомец, спасибо!

Вы:

Потребуете награду — 36

Попрощаетесь с фермером — возвращайтесь на карту.

51

Вы приходите к выводу, что незнакомец, похоже, ошибся. Злясь на то, что ваше время было потрачено впустую, вы покидаете амбар и сталкиваетесь с оборванцем, выходящим с другой стороны. Когда он видит вас, его глаза расширяются от удивления.

— Он жив! Все ещё жив! Босс, босс! — он разворачивается и удирает к фермерскому дому.

Что будете делать?

Немедленно броситесь вдогонку — 144

Оставите его в покое и покинете ферму — возвращайтесь на карту.

52

Король падает на колени, склонив голову.

— Я сдаюсь… Уходи из этого проклятого места.

Откуда-то из темноты слышится слабое змеиное шипение, а затем призрачная фигура короля исчезает, оставив после себя золотой ларец, покрытый рунами. Вы видите, как его крышка со скрипом поднимается сама собой, открывая содержимое — кучу волшебных сокровищ. Прежде чем ларец закроется и исчезнет, вы успеете взять один из следующих предметов:

🏷 *Предвестник ночи* (правая рука: меч): +1 скорость, +4 сила. Способность: Мощь камня.

🏷 *Наступление ночи* (правая рука: посох): +1 скорость, +4 магия. Способность: Мощь камня.

После того, как сделаете выбор, отправляйтесь на **170**.

53

Трактирщик, покряхтывая, отвечает:

— Давненько я не слыхал это имя. Странный он человек. Живёт в замке по ту сторону ущелья, сколько себя помню, но редко навещает наши края.

Он наклоняется к вам и знаком предлагает сделать то же самое:

— Я бы на твоем месте держался подальше от таких людей как он. Это не есть правильно, когда человек живет столько же, сколько и я, но при этом совсем не стареет. На вид моложе моего сына. Здесь не обошлось без магии, а от магии не жди хорошего.

Вы:

Спросите, как добраться до замка Эвиана — 84

Расспросите трактирщика, какие слухи ходят в округе — 245

Поговорите о погоде — 42

Оставите трактирщика в покое — 11

54

Игрок кивает, начиная сдавать карты. Он спрашивает, сколько вы готовы поставить. (Решите, сколько крон вы ставите. Ваш соперник ставит столько же. Монеты лежат на столе, посередине, между вами.) Раздав карты, игрок приступает к объяснению правил. Вы берёте карты в руки: игра начинается.

Бросьте кубик. Если выпадает:

[1] — перейдите на 67
[2] — перейдите на 24
[3] — перейдите на 237
[4] — перейдите на 226
[5] — перейдите на 205
[6] — перейдите на 259

55

Бандит мёртв, его постигла та же судьба, что и остальных членов этой семьи каннибалов. Вы опускаетесь на колени и срезаете мешочек с пояса Ренни. Внутри вы обнаруживаете 15 золотых крон. Также вы можете взять:

Нож Ренни (левая рука: кинжал): +1 скорость, +1 сила, способность Первая рана.

Что будете делать дальше?

Осмотрите ферму — 96

Покинете ферму — вернитесь на карту.

56

Пожилой аптекарь отрывается от своих дел, его лицо выражает удивление:

— Ба, покупатель, наконец-таки! — произносит торговец, поправляя очки.— Могу я что-нибудь предложить вам?

Вы можете приобрести любое зелье из представленного ниже списка (в любом количестве). Стоимость одной единицы товара — 5 крон.

Зелье исцеления (1 использование; рюкзак): используйте в любой момент поединка, чтобы восстановить 4 единицы здоровья.

Зелье скорости (1 использование; рюкзак): используйте в любой момент поединка, чтобы увеличить ваш уровень скорости на 2 единицы на время одного раунда боя.

Зелье магии (1 использование; рюкзак): Используйте в любой момент поединка, чтобы увеличить ваш уровень магии на 2 единицы на время одного раунда боя.

После совершения покупок вы можете посетить другие палатки (отправляйтесь на 46) либо же — покинуть рынок (следуйте на 6).

57

— Да-да,— говорит мужчина, кивнув.— Как я мог забыть? — он похлопывает кожаную сумку у себя на поясе.— Принеси мне книгу и я предоставлю тебе награду на выбор. В конце-концов, ты же жаждешь могущества и славы, не так ли?

Вы:

Спросите, почему Фетч не может сам сходить за книгой — 69

Согласитесь выполнить задание — 164



58

Беатриса с нетерпением ждёт вас в своём саду с корзиной свежесорванных цветов в руках.

— Боже, я уж думала, ты никогда не вернешься,— улыбается она, её пухлые румяными щеки похожи на яблоки.— Ты и впрямь выглядишь немного взволнованным. Всё прошло по плану?

Вы рассказываете, что произошло — ведьмино зелье превратило репки в смертоносных монстров! Беатриса всего лишь тихонько хихикает.

— Ах, эта ведьма — так у неё, оказывается, всё-таки есть чувство юмора. Ну, что же, дело сделано, милок, а я обещала тебе награду, верно? — она опускает корзину и достаёт из кармана две небольшие стеклянные бутылочки.— Полагаю, ты сможешь найти этому применение в своих приключениях — это кое-какие травяные лекарства, которые я приготовила сама.

Лечебная мазь (1 использование) (рюкзак): применяется в любое время в бою, восстанавливает 6 очков здоровья

Чудесный рост (1 использование) (рюкзак): применяется в любое время в бою, повышает силу на 2 на один раунд

Вы можете забрать оба лекарства, также Беатриса вручает вам 5 золотых крон.

— Ещё раз спасибо, незнакомец,— мило улыбается она.— И помни, мы никогда не встречались и знать друг-друга не знаем — верно?

Сказав это, она хитро подмигивает, подхватывает свою корзину и возвращается к работе в саду. Рассовав полученное по карманам, вы продолжаете свое путешествие. Возвращайтесь на карту.

59

Рычащие мертвяки набрасываются на вас. Битва будет непростой, придётся сражаться на открытом пространстве сразу с тремя противниками:

⚔ Упыри: Скорость 5, Сила 3, Броня 2, Здоровье 30

Особые способности:

⚡ *Острые когти:* атаки упырей игнорируют броню.

Если сумеете победить упырей, то перейдите на **127**.

60

— Что за глупое насекомое посмело войти в логово Ткача? Ты погибнешь здесь — и твой бесполезный труп будет кормить кровью мой выводок! — гигантский паук стремительно преграждает вам путь. Ваше испуганное лицо отражается в его выпуклых чёрных глазах. Придётся сражаться с этим страшным противником:

⚔ Ткач: Скорость 5, Сила 5, Броня 3, Здоровье 30

Особые способности

⚡ *Опутывание:* липкие нити паутины замедляют вас. В начале каждого раунда бросьте кубик. Если выпало [1] или [2], то ваша скорость уменьшается на 1 в этом раунде. Игнорируйте эту способность, если ранее вы подожгли сеть с помощью факела.

⚡ *Яд:* после того, как паук нанёс урон вашему здоровью, в конце каждого следующего раунда вы теряете 2 очка здоровья.

Если вам удалось победить ткача, то перейдите на **91**



61

— Да он абсолютно бесполезен, если тебе интересно,— вклинивается в беседу вторая женщина.— Волшебник должен был помочь нам, подарить нам хотя бы мелкий дождик или свежий ветерок, мы в этом так нуждаемся.

Женщина фыркает и показывает пальцем назад, за спину:

— Он чахнет в своей башне на вершине холма. На днях мой муж ходил к волшебнику, чтобы убедить выжившего из ума старика положить конец этой засухе. Тебе стоило посмотреть на моего мужа, когда он вернулся — испуганный до смерти. Он сказал, что в башне теперь обитают призраки и больше он туда не пойдёт. Не знаю, что происходит в жилище старого мага, но я туда соваться тоже не хочу. Пускай теперь Оратор решает, что делать

Рассказ женщины заинтриговал вас и вы спрашиваете дорогу до башни волшебника. Потом вы прощаетесь с женщинами и идёте по берегу реки на восток. Перейдите на **235**.

62

Выбора у вас нет, придётся драться с бандитами. Считайте их как одного противника.

⚔ Бандиты: Скорость 2, Сила 3, Броня 1, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Кинжал старухи:* если в результате броска бандитов на урон выпадает 6, то вы теряете одно очко здоровья дополнительно.

Если вы победили, то перейдите на **40**.

63

Следуя указаниям Беатрисы, вы идёте от Титбери Кросс и вскоре оказываетесь на пустынной тропинке, петляющей вверх по скалистому холму. На вершине вы обнаруживаете старую хибару, угнездившуюся на самом краю утеса. Прямо как карточный домик — воображение услужливо рисует вам, как малейший порыв ветра легко срывает здание с вершины холма. Из открытого окна доносится пронзительный плач ребенка и гневный женский голос. С хлипким домиком соседствует пустой курятник и небольшой огородик.

Вы достаёте из рюкзака глиняный горшочек и вынимаете пробку. Содержимое сосуда сильно пахнет уксусом. Удерживая горшочек в вытянутой руке, вы подходите к овощной грядке — большая её часть беспорядочно заросла сорняками и сморщенными растениями. Но, что удивительно, у дальнего края растут три огромные репки — их бледные закругленные макушки торчат из земли.

Вы выливаете уксусное зелье на репки и отходите, не представляя, каким окажется результат. Репки начинают трястись и дрожать — а затем, ни с того ни с сего, одна из них отращивает пару тоненьких ручек и начинает вылезать из земли! Высвободившись, тварь громогласно рычит, демонстрируя зубастую пасть, и неуверенно встаёт на пару худеньких ножек. Остальные репки также вылезают из земли, и, считанные секунды спустя, вы оказываетесь лицом к лицу с тремя чудовищами. Сжав похожие на корни руки в кулаки, они безумно ковыляют к вам. Вы должны сражаться с репками, как с одним врагом:

⚔ Репки: Скорость 0, Сила 0, Броня 1, Здоровье 10

После победы перейдите на **241**

64

Мёртвый волк лежит у ваших ног. На ваших глазах тело зверя меняется — кости трещат и перестраиваются, принимая форму человека. Через несколько мгновений перед вами лежит мужчина, его губы всё ещё покрыты чёрной жидкостью. До вас доносится тихое рыдание, раздающееся из-за кибитки. Поспешив туда, вы находите дочь лесника, прижавшуюся к колесу и трясущуюся от страха.

— Это всё моя вина,— потрясённо произносит она.— Я позволила ему выпить зелье. Я сказала, что это подарок от моего отца. Затем он изменился… он изменился!

Она смотрит в сторону, вздрагивая.

— Я сделала всё, как сказано в рецепте. Всё. А он превратился в это! — Она указывает на труп охотника.— Мне следовало знать, что нельзя верить ведьме. Что же я натворила?

Вы помогаете девушке встать на ноги. Так как уже поздний вечер, вы решаете, что вам двоим будет лучше переночевать в кибитке и отправиться к леснику с первыми лучами солнца. Перейдите на **82**.



65

Вы было направляетесь к тотему с намерением разнести его своим клинком в щепки. Однако вы успеваете сделать лишь пару шагов, когда туман перед вами внезапно обретает форму, образуя похожее на призрака существо. Прежде чем вы успеваете что-то предпринять, призрачный кулак впечатался вам в грудь, опрокидывая вас на землю. С разрывающим уши воем призрак подлетает к вам, его зелёные глаза светятся зловещим голодом. Вы торопливо поднимаетесь и готовитесь к бою:

⚔ Туманный охотник: Скорость 0, Сила 1, Броня 0, Здоровье 10

Если вы одолеете туманного охотника, перейдите на **50**.

66

Квест: «В любую погоду»

Полуденная жара практически не переносима. Вы сходите с пыльной тропинки и направляетесь к прохладным и тёмным деревьям, благодаря за тень. После того, как вы отдохнули под сплетёнными ветвями древнего дуба, вы снова отправляетесь в путь, стараясь держаться в тени деревьев. Спустя пару минут, вы слышите какой-то шум и всплеск воды. Облизывая пересохшие губы, вы направляетесь в ту сторону, постепенно переходя на бег с приближением к источнику звуков.

Скатившись по склону, покрытому деревьями, вы обнаруживаете себя на берегу реки — её вспененные воды бурлят вокруг скал и камней, покрывающих речное дно. Невдалеке вы замечаете деревянную повозку и двух женщин, набирающих ведрами воду из реки. Вы полагаете, что они из местных. Тощий мул, стоящий поодаль, жадно пьёт воду из реки.

Когда вы приближаетесь, женщины начинают вам махать, с радостью вас приветствуя. Они же и объясняют вам, что местные колодцы пересохли, поэтому они вынуждены набирать воду из реки, чтобы полить растения и напоить скот.

— Никто не удивится, если следующей пересохнет эта река,— говорит одна из женщин, перенося очередное ведро на повозку,— такая погода будет ещё долго. Если только этот чертов волшебник, заклинатель погоды, не спустится со своей башни и не поможет. Только тогда что-то сдвинется с мёртвой точки.

Вы:

Спросите о волшебнике, заклинателе погоды — **61**

Поможете наполнить ведра — **79**

67

У вас лёгкая рука: вам удаётся обыграть соперника. Вы забираете его ставку в качестве выигрыша.

Если желаете сыграть ещё одну партию — перейдите на **54**.

Если решите закончить игру — возвращайтесь на **11**.

68

Суконщица откладывает своё шитьё в сторону и бросает на вас взгляд, исполненный любопытства:

— Путешественник,— говорит она, кивая,— может, теперь мне удастся продать хоть что-нибудь в этой богом забытой деревне. Посмотри, какой качественный шёлк. Я использую самые лучшие ткани и нити — из пустынных южных земель.

Вы можете купить любой предмет из перечисленных ниже, стоимость каждого — 12 золотых крон.

Шёлковая мантия (доспех): +1 магия

Перчатки с вышивкой (перчатки): +1 скорость, +1 магия

Пёстрый плащ: +1 скорость

— Лучше меня в округе не шьёт никто,— хвастается женщина.— Если хочешь, я могу сшить что-нибудь… особенное.

Вы:

Уточните, что швея сможет сшить на заказ — **85**

Подойдёте к другой палатке — **46**

69

Мужчина грозит вам пальцем:

— Ааа, нет-нет. Там же освящённая земля, и я не могу просто так пройти.

Он замолкает на мгновение, а затем сухо смеётся:

— Я в своей жизни наломал дров и я отнюдь не горжусь этим. Я всегда боялся святых мест, где Единый Бог по милости своей поразит меня за все мои грехи. Глупый предрассудок, конечно, но всё же,— Фетч скрещивает руки на груди, его пальцы нетерпеливо барабанят по рукавам.— Думаю, я удовлетворил твоё любопытство. Каким же будет твоё решение?

Согласитесь выполнить задание — **164**

Спросите, какая за это положена награда — **57**

70

— Эй, там! Проголодался? Мама с папой уже кушают! — приложив ладони ко рту рупором, кричите вы, через секунду раздаётся грохот снизу.

— Хорошо, хорошо я только хотел босса привести. Говорю тебе, он не обрадуется, если мы ничего не оставим для него и его крыс.

Как вы и ожидали, бандит приставляет лестницу и поднимается; перекладины скрипят под его весом. Как только в поле зрения появляется его голова, вы делаете шаг вперед, хватаете мужчину за шиворот и рывком ставите его на ноги. Увидев трупы, грязный бандит тревожно вскрикивает, а его глаза переполняют слёзы.

— Пожалуйста, нет… ты не… только не семью…

Вы отпускаете мужчину, до конца не понимая, то ли вам его жалко, то ли вы всё ещё озлоблены на мерзкого вора. Он падает на колени рядом с теми, кого вы только что убили.

— Только не маму и папу,— причитает бандит.— Только не маму и па…

Он поворачивается к вам, слезы текут ручьём по его грязным щекам.

— Ты их убил! — кричит бандит, указывая трясущимся пальцем прямо на вас. Он застаёт вас врасплох. Блеск стали — и вы чувствуете острую боль в боку. Спотыкаясь, вы отходите назад и видите окровавленный нож в руках врага. Бандит жадно слизывает вашу кровь с лезвия и бросается в атаку.

⚔ Ренни: Скорость 3, Сила 2, Броня 2, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Первая рана:* перед началом боя вы теряете одно очко здоровья.

Если вы побеждаете бандита, то перейдите на **55**.

71

— Хмм, как мило! — язвит девушка, показывая язычок. Запустив руку в корзину, она вынимает острый на вид кухонный нож.— Не волнуйся за меня, я могу сама о себе позаботиться, премного благодарна!

Заявив это, она разворачивается и шагает в лес, а вы возвращаетесь по своим следам на тропинку. Теперь вы:

Пройдёте по тропинке до домика бабушки — **168**

Направитесь на восток, к холмам — **181**

72

Квест: «На дно колодца»

На вершине холма, вокруг каменного колодца собралась большая толпа. Вы видите, что некоторые из селян заглядывают за край колодца, их лица выражают обеспокоенность и страх.Остальные тянут длинные соломинки из рук пожилого человека в белых одеждах. Когда вы подходите ближе, он оборачивается.

— Может быть, Единый Бог смилостивился над нами. Ты наёмник? Хочешь помочь нам? Наш колодец высох — впервые за сто лет. Я отправил своего сына в колодец, чтобы узнать, можно ли это исправить. А потом мы услышали… услышали…— мужчина прижимает дрожащую руку ко рту. Глубоко вдохнув, он продолжает.— Мы услышали крики… ужасные крики, а затем наступила тишина. Я боюсь, что случилось что-то страшное. Ты бы мог спуститься туда и узнать? Прошу тебя!

Остальные селяне смотрят на вас и кивают головами. Вы замечаете, что человек, который вытянул короткую соломинку, кивает явно с большим энтузиазмом, чем другие.

Как вы поступите?

Согласитесь помочь жителям — **238**

Спросите пожилого человека, кто он — **86**

Узнаете, будет ли вознаграждение — **8**

73

Старуха лишь качает головой:

— Это был тотем очищения. Те духи, с которыми ты сражался, должны были отпугивать фермеров, держать их на расстоянии, пока тотем работал. Я никак не рассчитывала, что кто-то вроде тебя вмешается. — ведьма продолжает торопливо паковать свои вещи, — Поле было проклято, там был проведён ритуал призыва. В Титбери где-то бродит демон, вот почему я приехала сюда — изгнать его.

Вы:

Обвините ведьму в другом преступлении — **113**

Нападёте на ведьму — **137**

Поможете ей сбежать — **101**

74

Вы вставляете ключ в замочную скважину и к своему удивлению понимаете, что он подходит идеально. Быстро провернув ключ, вы слышите щелчок и с нетерпением наваливаетесь на крышку, ожидая найти внутри ценные сокровища. Однако ваша радость быстро угасает. Всё, что вы находите внутри, это горстка золотых монет и ещё один ключ — на этот раз серебряный.

Вы получаете 20 золотых крон и можете взять серебряный ключ. Если вы решили взять ключ, просто запишите его в лист персонажа (он не займет места в рюкзаке). Не найдя более ничего интересного в комнате, вы решаете уйти через арку. Перейдите на **154**.

75

Заметив приближение чужака, фермеры замолкают. Их подозрительные взгляды устремлены прямо на вас. Вам приходится объяснить, что вы — всего лишь путешественник, интересующийся наёмной работёнкой для своего верного меча. Фермеры переглядываются и начинают тихонько посмеиваться, продолжая попыхивать трубками. Один из них выпускает клубок дыма из уголка рта и жестом указывает вам подойти поближе:

— Щас я тебе распишу, чё ты могёшь сделать,— произносит он на тяжёлом для понимания сельском говорке,— иди и завали ведьмочку. Эт она наводит порчу на наши земли.

Другие фермеры кивают, выражая согласие. Прежде чем вы успеваете задать следующий вопрос, они поворачиваются к вам спиной и продолжают свой разговор. Возвращайтесь на **11**.

76

Фетч отскакивает прочь.— Дурак,— шипит он, истекая кровью.— Я ожидал от тебя большего. Тем более, что ты отмечен знаком тени. Он указывает на вашу руку, которая частично приоткрылась в битве. Клеймо мерцает фиолетовым цветом, и вы чувствуете обжигающее покалывание.

— Что это? — удивлённо восклицаете вы.— Ты знаешь, что это такое?

В ответ Фетч просто поднимает руки к небу и запрокидывает голову. Выспышка чёрной молнии — и он исчезает. На том месте, где он стоял, остаётся лишь небольшая обгорелая воронка и сильный запах серы.

В досаде вы пинаете горелую землю. Что же означал этот «знак тени»? Вы торопливо прячете его и направляетесь обратно в деревню. Вернитесь на карту и продолжайте своё приключение.

77

Неуклюжие коротышки неожиданно оказываются хорошими бойцами. Чтобы только отражать их неистовые наскоки, требуется всё ваше умение. Наконец, как раз когда вы уже начали уставать, внезапно открывшаяся брешь в защите позволяет вам нанести смертельный удар. Хрипя и булькая, один из гоблинов валится на землю. Второй гоблин, увидев, что его напарник мёртв, с трусливым визгом бросается бежать к ближайшим деревьям.

Вы бросаетесь вдогонку, как вдруг вас останавливает возглас:

— Эй! Эй! Погоди!

Девушка, висящая вниз головой, сердито уставилась на вас с высоты.

— Ну, не стой столбом, как деревенский придурок! — кричит она.— Сними меня с дерева, прям щас!

Как вам поступить?

Преследовать убегающего гоблина — 95

Снять девушку с дерева — 21

78

Марта уминает репу в миску и накрывает её толстым слоем теста. Затем пирог помещается в небольшую глиняную печь. Худые дети сидят в молчании, пожирая голодными глазами пирог, наполняющий комнату запахом свежей выпечки.

Полчаса спустя пирог готов. Марта вынимает его из печи и кладет на стол. Дети собираются вокруг, ожидающе глядя на него, как будто должно случиться нечто таинственное. Заметив ваш удивлённый взгляд, Марта объясняет свой план. Беатриса готовит пирог каждый день после полудня и ставит его на подоконник остывать. Марта хочет, чтобы вы прокрались к избушке Беатрисы и поменяли пироги.

— Что бы там это зелье не сделало с репками, поглядим-ка, что оно сделает с ней! — улыбается Марта.

Вы:

Согласитесь поменять пироги — 261

Откажетесь и вместо этого вернётесь к Беатрисе — 58

79

Женщины благодарят вас за помощь. Вскоре все ведра набраны и загружены на повозку. Одна из женщин начинает отвязывать мула, в то время как вторая копается в своей сумке и достает бутылку.

— Тебе должно понравиться. Это в качестве благодарности,— говорит она,— сшибает с ног. Самое то, чтобы плеснуть огоньку в нутро после тяжелого рабочего дня.

Вы можете взять:

Бренди Мерсии (1 использование) (рюкзак). Увеличивает вашу скорость на 3 в течение одного раунда битвы

Как только женщины собираются уходить, вы решаете спросить их о волшебнике, заклинателе погоды, о котором они упомянули ранее. Перейдите на **61**

80

— Нет, этого не может быть! — сатир падает на колени, из множества ран на его теле течёт чёрная кровь.— Я вечен… как лес. Я бес… смертен.

Глаза монстра закрылись и он медленно завалился на свежую землю из свеже выкопанной ямы. Сатир мёртв. Вы можете взять один из следующих предметов в качестве награды:

Терновое кольцо (кольцо). Способность: Шипы

Дублет из тусклолиста (броня): +1 скорость, +1 сила. Способность: Зачаровывание.

Лесная роса (2 использования) (рюкзак): можно использовать в любой момент в бою, чтобы полностью восстановить здоровье.

Один за другим люди выходят из леса, радостные, что теперь сатир мёртв. После того как всех раненых перевязали, вам предлагают поучаствовать в раскопках, всего на один день.

Вы соглашаетесь помочь и зарабатываете 20 золотых крон. Поблагодарив археологов, вы возвращаетесь по тропе обратно в Титбери Кросс. Перейдите на карту, чтобы продолжить приключение.

81

Волшебник уходит в другую комнату и появляется оттуда через несколько минут, держа в руках незатейливый посох.

— Подойдёт,— говорит он.— Но пользы от посоха не будет, пока мы не загоним внутрь духа воды. Это дух воды даёт призывателю волшебные свойства. Следуй за мной.

Старик спускается с вами по каменным ступеням и выходит из башни.

— Здесь недалеко есть озеро,— говорит он вам и устремляется к вершине холма неподалёку.— Смотри, вон оно, там внизу. Этот водоём нам как раз подойдёт.

Он спускается вниз по холму к маленькому спокойному озеру; его поверхность ярко блестит на солнце. Добравшись до берега, волшебник берёт посох и втыкает его глубоко в землю. Потом он поднимает руки над головой.

— Когда дух появится,— говорит старик — он попытается напасть на меня. Держи его от меня на расстоянии, а то элементаль прервёт заклинание. Мне потребуется несколько минут, чтобы закончить ритуал. Понятно?

Вы киваете и готовитесь к бою — волшебник тем временем начинает нараспев произносить заклинание. Через некоторое время озёрная гладь покрывается рябью. Сперва от центра озера идут круги, вскоре появляется водоворот. Он набирает силу, и вода взмывает в воздух, образуя сверкающий столб. С оглушительным рёвом водный столб подобно волне несётся к берегу с высокой скоростью, прямо к волшебнику. Две огромные руки появляются из колонны воды и сжимаются в кулаки. Вы проворно встаёте между монстром и волшебником, чтобы защищать старого мага столько, сколько сможете:

⚔ Дух озера: Скорость 4, Магия 5, Броня 2, Здоровье 50

Если вы переживете 5 раундов боя, то отправляйтесь на **234**.

82

На следующее утро девушка тиха и подавлена. Вы вместе без особой радости съедаете завтрак, затем возвращаетесь в лес и идете по тропинке до дома её отца. Девушка шагает молча, укутавшись в порванную красную шаль. Увидев свою дочку живой и здоровой, лесник просто переполнен счастьем. Он спрашивает, что случилось, и вы, отведя его в сторонку, рассказываете, как оно было. Тот лишь головой качает.

— Моей дочери следовало бы знать, что нельзя верить ведьме. С тех пор, как эта старая карга объявилась в этих землях, от неё одни лишь неприятности.— Вновь поблагодарив вас, лесник предлагает вам в награду за то, что дочь вернулась живой и здоровой, свой любимый меч.

Секущий гоблинов (правая рука: меч): +1 скорость, +1 броня

Теперь вы можете вернуться на карту и продолжить свои странствия.

83

Выбравшись на покатую крышу амбара через окно, вы подбираетесь к краю крыши, но неудачно задеваете ногой черепицу, в результате чего она падает на землю. Вы вздрагиваете и ругаете себя за неуклюжесть. Тут же слышите голос откуда-то снизу:

— Кто здесь? Кто… Подожди-ка! Босс! Босс! Тут есть живые!

Вы видите мужчину, с которым вы разговаривали до этого на дороге. Он быстро бежит к фермерскому дому.

Ваши действия:

Немедленно пуститься в погоню — 144

Оставить бандита в покое и покинуть ферму — возвращайтесь на карту.

84

Брови трактирщика приподнимаются от удивления:

— Уж не собираешься ли ты нанести ему визит? — трактирщик ухмыляется, обнажая два ряда жёлтых гнилых зубов.— Желаю удачи! Он живёт сам по себе, к югу от этих мест, прямиком через ущелье. Единственный путь к нему лежит по мосту, но, я слышал, мост этот прибрал к рукам какой-то тролль. Не заплатишь ему за проход — отметелит тебя за милую душу…

Трактирщик со всего маху ударяет кулаком по стойке, заставляя вас вздрогнуть. Его лицо вновь кривится в ухмылке:

— А правда такова: я думаю, Эвиану просто по душе этот тролль,— иначе, он уже давно разобрался бы с ним. А так, тролль распугивает зевак… а, я слышал, чужаки Эвиану совсем не по нраву.

Желаете ли вы:

Расспросить трактирщика о местных слухах и сплетнях — 245

Поговорить о погоде — 42

Отойти от барной стойки — 11

85

Швея одаривает вас вежливой улыбкой:

— Я не могу соткать одежду из воздуха, мой дорогой. Мне нужны материалы: достань их — и я сошью для тебя лучшие одеяния.

Если у вас есть дырявые сапоги и моток паутинных нитей — 110

Если у вас есть рваный плащ и моток паутинных нитей — 132

Если у вас есть шкура нетопыря и кожа крокодила — 114

В противном случае, вы прощаетесь со швеёй, дав обещание вернуться — 46

86

— Я прошу прощения,— говорит пожилой мужчина, протягивая вам руку в знак приветствия.— Я отец Грандольт, сельский священник. Каждый день я обращаю свои молитвы к Единому Богу, дабы он избавил нас от ужасного проклятия, павшего на нашу землю.

Он подходит к краю колодца.

— Я боюсь, что это лишь часть тех бед, что обрушились на нас. Возможно, это воздаяние за наши грехи и неправедные деяния…— он печально качает головой.— Мой сын … он этого не заслужил.

Вы:

Согласитесь помочь сельчанам — 238

Спросите о вознаграждении — 8

87

Квест «Охота на ведьму»

В сумерках вы направляетесь в Титбери Кросс, рассчитывая на горячий ужин и ночлег. Однако свернув на главную площадь, вы оказываетесь в гуще импровизированного собрания. Вы проталкиваетесь через плотную толпу к ее центру. На ступенях деревенской ратуши стоит худой, изможденный человек в синих одеждах. Судя по блестящей золотой цепи на шее, это местный Оратор. Он держит свиток пергамента для всеобщего обозрения. Вы пробираетесь вперед, чтобы рассмотреть его. На пергаменте изображен грубо нарисованный портрет ведьмы. Под ним красными чернилами написано одно слово: ВИНОВНА.

— Вы не можете и дальше мириться с этим,— провозглашает Оратор и бьёт кулаком по пергаменту.— Вы знаете — мы все знаем — кто ответственен за наши лишения. Вы не должны просто стоять в стороне и смотреть, как гибнет ваш урожай, пересыхают колодцы и страдают ваши дети… Пришло время взять дело в свои руки! Время для правосудия!

Из толпы раздаются громкие одобрительные возгласы.

— Тот мужчина или женщина, который принесет мне голову ведьмы, получит от меня кошель золота.

Оратор поглаживает битком набитый деньгами мешочек у себя на поясе. Собравшиеся охают и ахают.

— Но,— внезапно он понижает голос. Все придвигаются поближе, чтобы услышать,— она хитра, она мастер темных искусств. Она одурачит вас словами, вложит свои мысли в ваш разум… Заставит сомневаться. Но вы должны быть сильными. Вы должны сохранять веру. Вы слышите меня? Вы верите?

Селяне снова одобрительно кричат, бряцая оружием и топая ногами.

— Пойдём со мной,— кто-то хватает вас за руку, заставляя обернуться.

Перед вами отец Грандольт, деревенский священник. Он быстро выводит вас из толпы.

— Нужно, чтобы ты пошел к ведьме,— настойчиво говорит он.— Пойми, эти люди разгневаны. Они ищут кого-нибудь — все равно кого — чтобы обвинить в своих лишениях. Но мне нужен кто-то здравомыслящий и беспристрастный для встречи с ведьмой. Я не знаю, виновна она или нет, но по крайней мере, она заслуживает справедливого суда.

Он впихивает вам кусок смятого пергамента.

— Эта карта приведет тебя к её хижине. Пожалуйста, отправляйся. И пусть твое сердце судит о её преступлениях.

Вы благодарите священника за оказанное доверие. Изучив карту, вы торопитесь покинуть Титбери Кросс — вслед несутся крики и возгласы разъярённой толпы.

Перейдите на **195**.

88

Пройдя вперёд несколько метров, вы сворачиваете направо и входите в маленькую комнату с невысоким потолком. В центре комнаты находится каменный гроб с рельефным изображением женщины, сложившей руки в молитвенном жесте. В противоположной стене пробит проход в виде арки, он ведёт вглубь катакомб.

Вы:

Попробуете сдвинуть в сторону крышку гроба — 173

Войдёте в арку — 1

89

Вы выходите из хижины и видите приближающуюся толпу: люди подтрунивают друг над другом — никто не хочет входить первым. Вы поднимаете над головой ваш страшный трофей, чтобы его видели все. Из толпы раздаются возгласы удивления, люди останавливаются и смотрят разинув рты. Потом громкие крики наполняют ночной воздух.

— Ведьма мертва! — кричит одна из женщин.

— Ведьма мертва! — кричит другая.

Вскоре уже все повторяют эти слова. Несколько фермеров бегут к вам и заключают вас в объятья. Вы возвращаетесь в Титбери Кросс на плечах у толпы, словно герой великого похода. Оратор ждёт на том же месте — он весело потирает руки. Вас ставят на землю и вы швыряете голову ведьмы к его ногам.

— Ты сослужил мне хорошую службу. Это великая победа,— говорит Оратор, улыбаясь. При свете факелов его худое лицо напоминает вам череп мертвеца. Он отдает вам мешочек с деньгами (вы получили 30 золотых крон).

— Выпьем! — кричит рядом с вами селянин.— Выпьем за героя!

Вскоре вы оказываетесь в переполненном трактире «Пирог и чёрная птица», стены здания аж трясутся от хохота и музыки. Когда вы пересказываете жителям свои похождения, вы замечаете в дверях деревенского священника. Он грустно качает головой и уходит.

— Продолжай! — говорят вам слушатели.— Что было дальше?

Вам дают ещё одну кружку эля и через пару минут вы продолжаете рассказывать свою историю:

— А не говорил ли я вам про обратный путь?

Квест завершён. Вернитесь на карту, чтобы продолжить приключение.

90

Проход приводит вас в прямоугольный зал. В стенах помещения имеются покрытые паутиной ниши. Жёлто-зелёный свет трескучих факелов выхватывает из темноты ниш кости и черепа. На другой стороне зала два прохода ведут глубже в катакомбы. Вы входите в комнату и замечаете два гнилых скелета у стены слева. Они почуяли ваше приближение и сразу приходят в движение; каждый из них вооружен ржавым мечом и щитом. Скелеты неторопливо приближаются к вам. Придётся драться:

⚔ Скелеты-стражи: Скорость 4, Сила 4, Броня 3, Здоровье 25

Особые способности

ϟ *Костяное тело:* на скелетов не действуют способности Кровотечение и Яд

Если победите скелетов, то перейдите на **166**.

91

Вы победили Ткача, короля пауков. Теперь вы можете взять один из следующих трофеев:

🏷 *Ядовитый клык* (правая рука: кинжал): +1 скорость, +1 сила. Способность: Яд

🏷 *Паутинная мантия* (нагрудник): +1 магия, +1 броня. Способность: Комплект из паутинных нитей

🏷 *Глаз Ткача* (талисман): +1 скорость. Способность: Зачаровывание

Если вы ранее подожгли паутину, отправляйтесь на **270**. Иначе перейдите на **48**.

92

— Да будет так,— говорит ведьма, в её голосе звучит сожаление,— не ты первый, и уж точно не ты последний среди тех, кто недооценил старую женщину.

Она воздевает руки, и по её пальцам пробегают зелёные огоньки.

— Только можно побыстрее,— настаивает ведьма.— Там толпа собирается, а мне срочно надо уезжать отсюда.

⚔ Старая карга: Скорость 6, Сила 6, Броня 3, Здоровье 40

Особые способности

ϟ *Без прикрас:* в конце каждого раунда боя бросьте кубик. Если выпадает [1], то вы временно превращаетесь в жабу. В обличье жабы вы можете бросить только один кубик для определении скорости в следующем раунде.

Если вы победите ведьму, то перейдите на **155**.

93

Как только вы приближаетесь к корням дерева, они оживают, начиная рассекать воздух своими могучими ударами. Чтобы исследовать содержимое сундука, придётся для начала разделаться с противником:

⚔ Корни дерева: Скорость 5, Сила 4, Броня 2, Здоровье 30

Вы можете избежать боя в любой момент, просто покинув зону действия корней. В этом случае вы выходите через арку, следуйте на **154**. Если же вы одержали победу над корнями дерева, перейдите на **167**.

94

Элементаль трещит и шипит, а потом пропадает — от него осталось только облачко дыма. Вы рукой отгоняете от себя этот дым, а потом цепляетесь взглядом за дверь в противоположной стене комнаты. Она распахивается и оттуда выходит заклинатель погоды, он волнуется и пощипывает себя за бороду. Быстро оглядев комнату, волшебник смеётся:

— Наконец-то, ну наконец-то! Ты сделал это! — мужчина бежит к вам и с жаром жмёт вам руку, вы боитесь, что он её сломает.— Спасибо! Спасибо! Большое спасибо! — кричит волшебник.

Вы просите заклинателя объяснить, что здесь произошло.

— Где-то тут был мой призыватель дождя,— говорит он, роясь в куче опалённых бумаг.— Ага, вот и он.

Волшебник берёт в руки две головешки.

— Призыватель был установлен на крыше, но в него попала молния и заключённый в артефакт дух воды оказался на свободе. Проклятый элементаль взбесился, так что выбора у меня не было и я заперся наверху. И сидел там неделями, на волшебном хлебе и воде. Ты когда-нибудь пробовал волшебный хлеб?— ваш собеседник морщится.— Просто ужасная вещь.

Вы говорите волшебнику, что все фермы в округе страдают от жары. Он кивает:

— Да, я следил за погодой, это моя работа, как видишь,— он постукивает себя по носу с умным видом.— Погода стоит необычная… здесь не обошлось без магии. Вот только зачем кому-то насылать такую жару, вот в чём загвоздка.

Сказав это, волшебник задумчиво оглядывает обломки своего артефакта.

— Мне нужен новый призыватель дождя. Эх, не откладывай на завтра то, что можешь сделать сегодня. Пойдём, раньше начнём — быстрее закончим! (**81**).



95

Пропустив мимо ушей вопли девушки, вы вбегаете в лес, преследуя гоблина. Очень скоро до вас дошла глупость вашего решения. Подлесок здесь густой, он цепляется и тянет за одежду. Проламываясь вперед, вы изо всех сил пытаетесь не отстать от удирающего гоблина, но вскоре тот скрывается из виду.

Весь в кровоточащих царапинах вы возвращаетесь на поляну. При виде вас личико девушки приняло довольное выражение.

— Ой, какой же ты у нас храбрец! — смеётся она.— Бросил бедную беззащитную девушку, пока бегал поиграться в лесу. А теперь сделай для разнообразия что-то умное и сними меня. НЕМЕДЛЕННО! — **21**.

96

По каменной дорожке вы подходите к дому, перешагивая через сорняки и побеги вьюна. Дёрнув ручку двери, выясняете, что она заперта. Чтобы взломать дверь, необходимо пройти проверку силы.

Дверь дома: Сила 5

Если вы успешно прошли проверку, перейдите на **119**. В ином случае вам остаётся только покинуть ферму. Возвращайтесь на карту.

97

Босс: тролль на мосту

На юге от Титбери тихие леса и луга сменяются пыльными каменистыми впадинами и скалами. После нескольких часов блужданий по лабиринту долин, вы подходите к широкому ущелью. Вы подходите к краю и вглядываетесь вдаль. Высота здесь такая, что у вас кружится голова. Внизу дна не видно, только облака и водная завесь, поднятая бесчисленным множеством водопадов, что низвергаются в пропасть.

Единственный способ перебраться на ту сторону ущелья — это пройти по старому подвесному мосту. У вас нет выбора и вы осторожно ступаете на мост, держась за верёвки, так как он угрожающе раскачивается.

Вы проходите полпути, как вдруг вы замечаете что на противоположной стороне кто-то карабкается вверх. Он быстро движется и благодаря длинным и сильным рукам с легкостью взбирается на мост.

Должно быть, это тот тролль, о котором говорили местные — единственный страж на пути к Эвиану Дейлу. Тролль движется к вам, от его шагов мост раскачивается и скрипит. Монстр на голову выше вас, его коричневая шкура покрыта пятнами; огромное рыло и два жёлтых клыка довершают картину. Тролль приближается и вы обращаете внимание на внушительную палицу, которую он достает из-за пояса.

— Ей ты,— говорит тролль, останавливаясь в нескольких шагах от вас.— Шобы пересеч мост дай мне сорок блистючих штучек или йа тя поколочю.

Заплатите и пересечёте мост — **135**

Нападёте на тролля — **156**

98

Вы сдвигаете крышку в сторону, и звук скрежета заполняет комнату. Вы наклоняетесь, чтобы посмотреть, что внутри гроба, как вдруг рука скелета возникает из темноты и хватает вас за горло. Вы отскакиваете назад, отрывая руку от туловища — из гроба раздаётся хриплый крик и грохот. Кто-то шумно пытается выбраться наружу.

Вы отдираете всё ещё шевелящуюся руку от горла и с отвращением отбрасываете в сторону. Готовясь к схватке, вы видите как из гроба поднимается покрытый плесенью скелет. Его единственная оставшаяся рука сжимает огромный покрытый рунами меч. Клинок, не тронутый плесенью и гнилью, светится в темноте — свечение проникает даже в самые укромные уголки помещения.

Древний воин, облачённый в изодранный плащ и остатки лохмотьев, спотыкаясь, приближается к вам. Его гнилые кости поскрипывают на каждом шагу. Вам придётся сражаться:

⚔ Древний рыцарь: Скорость 5, Сила 4, Броня 2, Здоровье 25.

Особые способности

ϟ *Костяное тело:* на рыцаря не действуют Кровотечение и Яд

Если вы победили, то перейдите на **222**

99

Теперь вы вольны выбрать свой путь, своё предназначение, которому вы последуете, будь то воин, маг или разбойник. Воин мастерски обращается с оружием. Он хоть и медлителен, но стоек и могуч. Если ваши значения силы и брони высоки, то вам подойдёт путь воина. Если же у вас высокое значение магии, то вы можете стать магом и изучить тайные магические искусства, чтобы поражать врагов или ослаблять их. Наконец, вы можете стать разбойником, мастером скорости и обмана. Слабость и уязвимость в продолжительных схватках разбойник компенсирует знанием слабых мест противника и способностью уходить от удара. Если у вас высокие значения скорости и силы, то путь разбойника — для вас.

Что вы выберете?

Путь воина — **214**

Стезю мага — **256**

Судьбу разбойника — **250**

100

Вы роетесь в рюкзаке в поисках свитка — и уже почти находите его, когда упыри набрасываются на вас со злорадным воем. Выбора нет — вам придётся сражаться с тремя смертоносными созданиями:

⚔ Упыри: Скорость 5, Сила 3, Броня 2, Здоровье 30

Особые способности:

ϟ *Острые когти:* атаки упырей игнорируют броню.

Если сумеете победить упырей, то перейдите на **127**.

101

Вы хватаете оставшуюся книгу заклинаний ведьмы и запихиваете её в открытый мешок. Старуха удивленно смотрит на вас, а затем улыбается.

— Спасибо,— говорит она,— У тебя доброе сердце.

Завязав мешок, вы помогаете ведьме взвалить поклажу на лошадь. Вдали слышны издевательские возгласы толпы, пробирающейся через лес.

— Мне пора,— говорит ведьма, забираясь в седло.— Здесь мне больше делать нечего.

Она наклоняется, жестом подзывая вас к себе.

— Послушай меня. Оратор — перевертыш. Именно он повинен в бедах селян. Именно он привел сюда гоблинов и других темных созданий из подземелий. Я много лет выслеживала это демонское отродье. Теперь, когда я обнаружила его истинную природу, он хочет моей смерти.

Она тянется к карману своего платья и вытаскивает небольшую склянку. Внутри плещется голубая жидкость.

— Если это зелье попадет на кожу перевёртыша, оно покажет его истинное обличье.

Вы берёте склянку и благодарите ведьму. Она кладет руку вам на плечо и что-то шепчет — возможно, благословение. Затем она пришпоривает своего мерина и скачет прочь. Поскольку разъяренная толпа вот-вот появится на поляне, вы также решаете побыстрее покинуть это место и направляетесь обратно в деревню.

Перейдите на **142**.

102

Эвиан берёт рекомендательное письмо и задумчиво его изучает:

— Ах да, выпускник из академии. Замечательно. Я тебя ждал,— маг сворачивает пергамент и жестом приглашает вас зайти во внутренний двор.— Ты подаёшь надежды. Начнём пожалуй и посмотрим, что ты можешь.

Вы делаете шаг вперёд, но Эвиан останавливает вас и кладёт вам руку на плечо.

— Но я должен тебя предупредить. Больше всего в своих учениках я ценю честность — **126**.

103

Вы продолжаете свой путь по тоннелю, старательно избегая смертельно опасных луж клейкой белой кислоты. Через несколько минут вы выходите к перекрестку — проход разделяется в направлении на север и на юг. На севере, очевидно, был обвал, тоннель завален щебнем и камнями. На юге можно заметить, что стены туннеля покрыты большими блестящими и явно свежими лужами белого вещества. Так как северный проход непроходим, вы отправляетесь на юг, перейдите на **273**.

104

Марта снимает с пальца кольцо и предлагает его вам.

— Благодарю за всё, что ты сделал,— говорит она.— Я хочу, чтобы ты взял его. Это моё венчальное кольцо. Пожалуйста, не удивляйся, оно не принесло мне в жизни особого счастья. Возможно, тебе оно будет нужнее.

Вы можете взять:

🏷 *Вдовий перстень* (кольцо): +1 магия. Способность: Исцеление

Вы благодарите Марту за подарок, и затем вы оба покидаете избушку. Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить своё путешествие.

105

Когда вы прикасаетесь к камню, вспыхивает яркий свет, и у вас кружится голова, как от быстрого движения. Когда свет меркнет, вы обнаруживаете, что попали в затопленную пещеру и стоите по пояс в маслянистой чёрной воде. Посреди пещеры виден остров, озаряемый столпом бледно-зеленого света. В полумраке вы видите силуэт женщины в облачении из водорослей и лилий. Её изумрудные глаза смотрят прямо на вас.

— Ты вторгся в обитель древних королей,— раздаётся откуда-то сверху глубокий голос,— многие приходили сюда, но ни один не преуспел. Сразись же с моими воинами и покажи, чего ты стоишь.

Женщина извлекает меч из ножен: его магический клинок, похожий на лист растения, мерцает в темноте. Она ожидает вас. Другого выхода нет, вы проходите через потоки воды и оказываетесь на острове. Женщина улыбается и кивает, а затем — бросается в бой:

⚔ Аллура, дух воды: Скорость 5, Сила 4, Броня 1, Здоровье 25

Особые способности

ϟ *Исцеление:* в конце каждого раунда Аллура восстанавливает 2 очка здоровья. Когда её здоровье упадет до нуля, она больше не сможет исцеляться.

Если вы потерпели поражение, то приходите в себя на вершине холма (перейдите на **153**). Если одержали победу, то тело Аллуры обращается в облако пара, которое плывёт прочь через пещеру. Там, где она стояла, вы находите небольшую каменную руну с высеченными на ней тремя волнистыми линиями. Если хотите взять Руну Аллуры, впишите её в лист персонажа. Затем после внезапной вспышки света вы вновь оказываетесь на вершине холма (**153**).

106

Вам просто каким-то чудом удаётся одолеть упырей. Можете взять следующие предметы:

🏷 *Перстень с могильной пылью* (кольцо): +1 сила.

🏷 *Шерсть упыря* (рюкзак): когда-нибудь пригодится

🏷 *Коготь упыря* (левая рука: кинжал): +1 скорость, +1 сила. Способность: Пробивание

Вы решаете, что подниматься далее по тёмной лестнице было бы неразумно, так что вы возвращаетесь на амвон и входите в комнату за разрисованным покровом. Отправляйтесь на **296**.

107

От чучела в скором времени остаётся только солома и мешковина. Эвиан хлопает вам и подходит поближе.

— Впечатляет, очень впечатляет. В тебе есть потенциал,— он щёлкает пальцами, и в его протянутую руку прилетает меч, бывший до этого в одной из стоек с оружием. Размахивая мечом, он добавляет.— А теперь сразись со мной. Я покажу тебе как стать более искусным бойцом.

Перейдите на **99**



108

— Ах да,— говорит, улыбаясь, ведьма.— Тут ты, возможно, прав. Та женщина была абсолютно бессердечна. Но я никогда не думала, что она воплотит свой план в жизнь. Похоже, социальное положение очень важно для Беатрисы, иначе она бы никогда не решилась использовать зелье.

Ведьма весело смотрит на вас.

— Полагаю, она нашла кого-то, кто… хмм, не постеснялся отравить репу — говорит ведьма, понимающе подмигнув. Потом она продолжает собирать вещи.

Вы:

Обвините ведьму в совершении других преступлений — 113

Нападёте на ведьму — 137

Поможете ей сбежать — 101

109

— Я боялся, что ты это скажешь,— хрипит старый воин. Он тянется к ножнам на поясе и вынимает большой двуручный меч:

— Я заберу твою жизнь, хоть это и не принесёт мне никакого удовольствия,— он неуклюже бредёт к вам,— зато, с твоей смертью мне будет уже не так одиноко в этом тёмном месте.

Вам придётся сражаться:

⚔ Валадин Рот: Скорость 5, Сила 4, Броня 3, Здоровье 35.

Особые способности

ϟ *Верный долгу:* каждый раз, когда Валадину выпадает [6], он автоматически излечивает своё здоровье на 2 единицы. Здоровье не может стать больше начального значения.

ϟ *Тело из костей:* Валадин иммунен к способностям Кровотечение и Яд.

Если вы смогли победить неупокоенного рыцаря, перейдите на **123**.

110

Вы отдаёте швее рваные ботинки и моток нитей паутины (вычеркните эти предметы из листа персонажа). Воспользовавшись предоставленными материалами, женщина сшила вам ботинки, которые вы можете забрать с собой.

🏷 *Накидка летучей мыши* (накидка): +1 скорость, +1 броня.

🏷 *Паучьи ботинки* (обувь): +1 скорость, +1 магия. Способность: Комплект из паутинных нитей.

Если вы не хотите брать с собой эти ботинки, то швея может приобрести их у вас за 20 золотых крон. Теперь вы можете купить что-нибудь ещё (**68**) или попрощаться с женщиной и пойти дальше (**46**).

111

Квест: «Чёрная книга»

Наступила ночь, ярко светит полная луна, окружённая звёздами — небо сегодня безоблачное. Вы торопливо идёте по проселочной дороге к гостеприимным огням Титбери Кросс, как вдруг вы останавливаетесь рядом с кладбищем. К старым ржавым воротам прикреплена деревянная табличка. Надпись лаконично предупреждает:

«ОПАСНО. ДЕРЖИТЕСЬ ПОДАЛЬШЕ».

Вы оглядываете кладбище через ограду и видите тёмный холм, весь заросший бурьяном. На холме стоит церковь с колокольней, тихая и покинутая.

Вдруг боковым зрением вы что-то замечаете. Вы оборачиваетесь и видите мужчину в мантии с капюшоном; он стоит на обочине дороги. Хоть глаз незнакомца и не разглядеть под капюшоном, вы всё равно чувствуете на себе изучающий взгляд, от которого у вас по коже идут мурашки. Вы не слышали, как мужчина приблизился к вам, а поблизости нет ни деревьев ни кустарника, где можно было бы спрятаться. Человек в мантии медленно идёт к вам, его шагов почти не слышно.

— Добрый вечер, чужестранец,— говорит он тонким бархатным голоском.— Твоя слава опережает тебя. Ты, несомненно, храбрый искатель приключений. Могу ли я воспользоваться твоими… услугами?

Если вы уже выполнили квест «Охота на ведьму», то перейдите на **210**. В ином случае отправляйтесь на **249**.

112

Вы немного сдвигаете крышку, так, чтобы увидеть содержимое гроба. К вашему удивлению, внутри ничего нет, кроме тонкого серого савана и лежащего на нём ожерелья. Вы можете взять:

Скорбь Климонистры (ожерелье): +1 магия. Способность: Набор украшений Климонистры.

Больше тут ничего интересного не найти, и вы решаете войти в арку, перейдите на **1**.

113

В чём вы собираетесь обвинить ведьму?

Ведьма дала Лизели рецепт приворотного зелья — 223
Ведьма поставила свой тотем на кукурузном поле — 73
Ведьма устроила засуху и уничтожила посевы — 177
Ведьма дала Беатрисе Флетчер зелье, чтобы уничтожить репки — 108

114

Вы отдаёте швее шкуру нетопыря и шкуру крокодила (вычеркните эти предметы из листа персонажа). Воспользовавшись предоставленными материалами, женщина сшила вам накидку, которую вы можете забрать с собой.

Накидка летучей мыши (накидка): +1 скорость, +1 броня.

Если вы не хотите брать с собой эту накидку, то швея может приобрести её у вас за 20 золотых крон. Теперь вы можете купить что-нибудь ещё (**68**) или попрощаться с женщиной и пойти дальше (**46**).



115

В книге описывается история Титбери и близлежащих земель — Чёрной топи и Туманного леса. Угол одной из страниц загнут. Открыв её, вы обнаруживаете описание каменного круга. Быстро просматрев текст в поисках подсказки, для чего служит круг, вы выясняете, что он был возведен тысячу лет назад друидами в целях воссоединения с «духами рун».

На полях книги видны какие-то заметки. Перевернув страницу, вы читаете небрежную запись: «Гномьи руны. Гораздо древнее. Возможно, из Темных веков. Холм — это королевский могильник».

Теперь рассмотрите письмена на пергаменте (перейдите на **301**) или подойдёте к камням (**153**)?

116

Вы маневрируете и прячетесь за грудами камней, чтобы защититься от этого огромного существа. Наконец, вам удаётся пробить его толстую шкуру. Из раны фонтаном через весь туннель брызжет белая кислота. Она попадает на вас и приводит в негодность доспехи (вы должны вычесть 1 очко брони из показателя одного любого предмета, который вы в настоящее время носите).

Червь корчится и извивается от боли и, наконец, затихает — только кислота капает из его раскрытого рта. Вы поднимаете свой факел, и затем осторожно проходите мимо мёртвого червя к краю проделанного им туннеля. Ваш факел освещает глубокую яму, дно которой теряется далеко в темноте. Вы слышите шум подземной реки, текущей где-то внизу.

Вы:

Продолжите путь по туннелю — 254
Рискнёте спуститься в яму — 47

117

В центре каменного круга появляется мерцающий белый портал. Вокруг него порхает взволнованная птица.

— Вот она! Вот она! Точь-в-точь волшебная дверь, в которую вошел мой хозяин! Быстрее в неё, пока она снова не закрылась!

Вы делаете глубокий вдох и шагаете в ярко освещённый блистающий проём.

Перейдите на **207**.

118

Каким-то чудом вы сумели одолеть озверевшего крокодила. Можете забрать следующие предметы:

Крокодилий зуб (левая рука: кинжал): +1 сила

Кожа крокодила (рюкзак): может кому-то на что-то сгодится

Счищая грязь и ряску с одежды, вы обращаете внимание на доносящееся с того берега девичье хихиканье. Дочь лесника прыгает на месте, размахивая руками над головой.

— Ой, это было так здорово! — вздыхает она.— Ты был почти столь же храбр, как мой милый охотник!

Вы бредёте по болоту, бормоча под нос слова явно не для девичьих ушек.

— Ну! Живее давай его сюда! — требует девушка, протягивая руки.— Как раз это мне и нужно для моего зелья!

Вы со злостью распахиваете рюкзак и вручаете ей финдлворт.

— Великолепно! — улыбается она.— Ты оказывается тоже герой!

Внезапно что-то бьёт вас в грудь, и вы летите спиной в болото. Кашляя и отплевываясь, вы выныриваете, очутившись лицом к лицу с гоблином — тем самым, что сбежал от вас раньше. Он держит кинжал у вашего горла. Вы смотрите через плечо твари и видите убегающую в лес дочь лесника, преследуемую ещё одним гоблином.

Прежде чем спасать её, вы должны одолеть своего противника:

Гоблин-браконьер: Скорость 0, Сила 1, Броня 0, Здоровье 10

Если вы одолеете гоблина, то перейдите на **143**.

119

Вы толкаете дверь дома и входите внутрь. Обстановка здесь более чем убогая: на полу валяются какие-то ржавые железяки и обломки видавшей виды мебели. Ваше внимание привлекают блестящие кости, лежащие среди всего этого мусора — похоже их обглодали крысы или что похуже. На второй этаж дома ведёт лестница, а справа от вас есть зелёная обшарпанная дверь.

Что вы будете делать?

Откроете дверь — 130

Поднимитесь по лестнице на второй этаж — 151

120

Издав очередной дикий визг, нетопырь падает на землю. Вы спешно подходите и наносите последний, смертельный удар. Теперь вы можете положить в рюкзак следующий предмет:

Шкура нетопыря (рюкзак): возможно, кто-то сможет найти ей хорошее применение.

Вы решили не трогать другие коконы и продолжаете свой путь через пещеру к входу в тоннель — **266**.

121

Чёрная книга, появившаяся в когтистых лапах перевёртыша, сделала его куда более опасным противником. Тварь из преисподней надвигается на вас, окружая своё тело потрескивающим кольцом чёрного пламени:

— Ты сгоришь,— рычит монстр,— как и все, кто посмел встать на моём пути!

Перевёртыш: Скорость 5, Сила 5, Броня 3, Здоровье 45

Особые способности

Чёрный огонь: в конце каждого раунда вы автоматически получаете 2 очка урона от кольца огня вокруг демона. Эта способность игнорирует броню.

Если вы победите перевёртыша, то отправляйтесь на **133**.

122

— Шо? Ты поколотил мя!

И тролль с оглушительным грохотом падает навзничь на мост. Вы хватаетесь за верёвочные перила моста, чтобы не упасть. Деревянные перекладины моста начинают дрожать и колебаться, несколько штук отрывается и летит в туманную бездну, но, к счастью, мост ещё держится.

Вы обыскиваете тело тролля и находите 30 золотых крон. Вы также можете взять один из следующих предметов.

Кольцо из носа тролля (головной убор): +2 сила. Способность: Зачаровывание

Плетёные из тростника сандалии (обувь): +1 скорость, +1 магия. Способность: Зачаровывание

Кровь тролля (рюкзак): В течение одного боя вы можете восстанавливать по 2 очка здоровья в начале каждого раунда (2 использования).

Вы проходите мимо тролля и идёте на противоположную сторону ущелья, отправляйтесь на **140**.

123

Валадин Рот опускается на колени, его меч с грохотом падает на землю у его ног. Могучий воин в последний раз со свистом выдыхает, бледно-белый туман сочится сквозь его приоткрытые губы и поднимается в сверкающем лунном свете. Затем тело нежити распадается в прах.

Через мгновение раздаётся резкий гремящий звук и крышка гроба раскалывается пополам. В подбегаете к гробу и заглядываете в открывшуюся пустоту. Внутри нет ни тела, ни останков, только обычный том в чёрном кожаном переплёте. Вы берёте книгу из гроба и открываете её. Листая страницы, вы видите, что она полна замысловатых рун и символов — но они не доступны для вашего понимания.

Вы несколько разочарованы такой находкой. Кладёте книгу в рюкзак и покидаете гробницу, перейдите на **146**.

124

Охотник поднимает топор, принимая боевую позицию:

— Боюсь, придётся с тобой по-плохому,— произносит он,— наверно, я ошибся в тебе, как и ты — ошибся во мне.

Вам предстоит принять бой:

⚔ Охотник: Скорость 1, Сила 1, Броня 1, Здоровье 15.

Если сумеете одолеть охотника — отправляйтесь на **228**.

125

Вы переступаете через поверженного крысолюда и приближаетесь к бандиту, пятящемуся назад, к дому.

— Ты убил босса! Ты убил босса! — кричит бандит. Он разворачивается и забегает в дом, захлопывая дверь за собой.

Вы решаете, что трусливый бандит может и подождать. Вернувшись к мёртвому крысолюду, обыскиваете тело. Вы находите 5 золотых крон и можете взять с собой следующие предметы:

Клинок лидера (правая рука: меч): +1 скорость, +1 сила

Кожанка (доспех): +2 броня

Запишите слово «лидер» на листе персонажа.

Что будете делать дальше?

Попробуете зайти в дом — 96

Покинете ферму — вернитесь на карту.

126

Эвиан ведёт вас через внутренний двор и вы заходите в большой зал: здесь полно оружия и брони для тренировок. С балок под потолком свисают несколько чучел из соломы и мешковины

— Пора тебе показать, что ты умеешь,— говорит Эвиан и кивает в сторону ближайшего чучела.— Чтобы тебя чему-то научить, я должен знать в чём ты силён, а в чём слаб.

Вы оглядываете чучело, не совсем понимая, что предполагается с ним сделать. Заметив вашу нерешительность, Эвиан смеётся:

— Подойди к нему, не бойся. Этот противник как раз для тебя.

Вы вытаскиваете оружие и шагаете к чучелу, не подающему признаки жизни. Вы собираетесь выбить из чучела всю солому, что в нём есть. Однако, когда вы подходите ближе, чучело оживает и принимается дрыгать руками и ногами. Вы уворачиваетесь от ударов и видите, что чучело разорвало веревку, на которой висело.

Эвиан громко смеётся, а необычный противник движется к вам, стремясь побить вас своими руками и ногами:

⚔ Чучело: Скорость 5, Сила 6, Броня 6, Здоровье 25.

Особые способности

ϟ *Мешок с соломой:* на чучело не действуют Молния, Пробивание, Обездвиживание, Яд, Шипы и Порча.

Если вы победили чучело, то перейдите на **107**. В ином случае отправляйтесь на **136**.

127

Вам просто каким-то чудом удаётся одолеть упырей. Можете взять следующие предметы:

Перстень с могильной пылью (кольцо): +1 сила

Шерсть упыря (рюкзак): когда-нибудь пригодится

Коготь упыря (левая рука: кинжал): +1 скорость, +1 сила. Способность: Пробивание

Восстановив силы после боя, вы вновь обращаете внимание на дверь. Возможно тот свиток, который дал вам Фетч, сможет снять заклинание на двери. Перейдите на **197**.

128

Мужчина перестаёт тасовать карты и кладёт колоду на стол. Криво ухмыльнувшись, он отвечает:

— Хмм, так ты здесь за золотом? Что-ж, если ты ищешь сокровище, то лучше всего начать поиски с кладбища. Там водятся призраки — местные на кладбище ни ногой, даже священник. Говорят, что земля там проклята. Это как-то связано со старой книгой, которая находится где-то в церковных подвалах.

Мужчина усмехается и продолжает:

— Может быть, это всё сказки. Знаешь, в такую жаркую погоду люди потихоньку…— он постукивает себя кулаком по лбу,— сходят с ума.

Сказав это, мужчина снова берёт колоду карт в руки и подмигивает:

— Но, тем не менее, церковь на замке… а если есть замок, значит, за дверью находится что-то важное. Ладно, хватит на сегодня с историями про призраков. Не хочешь поиграть в карты?

Что будете делать:

Согласитесь поиграть — 54

Отойдёте от игрока — 11

129

— Домой? Не собираюсь я домой! — резко заявляет девушка, топая ножкой.— Я не могу идти домой!

Когда вы требуете от неё ответа почему, она поднимает корзинку, показывая свежесорванные грибы внутри.

— Я делаю зелье,— говорит она.— Приворотное зелье. Ведьма дала мне рецепт — всё, что мне теперь осталось, это немного финдлворта, и тогда у меня будет всё, что нужно!

Девушка топает через поляну, направляясь к группе деревьев. Вы торопливо идёте за ней, объясняя, что сейчас не время для готовки зелья. Солнечный свет быстро угасает — вскоре станет темно, и гоблины могут вернуться, не говоря уже о том, что дома её ждет переживающий отец. Но девушке чихать на ваши доводы.

— Я домой не пойду,— заявляет она.— С помощью зелья я получу именно то, что мне надо. Охотник полюбит меня, и мы навсегда будем вместе! А теперь...

Она резко останавливается, ткнув в вас пальцем.

— Ты собираешься принести хоть какую-то пользу и помочь мне найти немного финдлворта, или как?

Вы:

Согласитесь помочь девушке — 159

Скажете ей, что она ведёт себя, как капризный испорченный ребёнок — 71



130

Вы открываете дверь, и ваши глаза начинают слезиться от страшной вони. Неимоверным усилием воли заставляете себя остаться на месте и оглядеть полутёмную комнату. И уже через несколько мгновений начинаете жалеть о своём решении. Комната кишит крысами, сотнями крыс: они бегают по столам и шкафам, поедают остатки гниющей пищи и, даже — что-то, отдалённо напоминающее человеческие останки. Вы мгновенно осознаете, насколько велика угрожающая вам опасность. Несметная тьма чёрных тел, оглушительно шуршащая сотнями снующих лапок, приближается к вам:

⚔ Бешеные крысы: Скорость 3, Сила 1, Броня 0, Здоровье 30.

Если вам удастся победить крыс, перейдите на **161**.

131

Руны над дверью начинают бледно светиться. Затем дверь с грохотом уходит в землю, открывая взору комнату с полками и деревянными сундуками. Перейдите на **548**.

132

Вы отдаёте швее рваный плащ и моток нитей паутины (вычеркните эти предметы из листа персонажа). Воспользовавшись предоставленными материалами, мастерица подшивает плащ:

🏷 *Плащ из нитей паутины* (накидка): +1 скорость, +2 магия. Способность: комплект из паутинных нитей.

Если вы не хотите брать с собой этот плащ, то швея может приобрести его у вас за 20 золотых крон. Теперь вы можете купить что-нибудь ещё (**68**) или попрощаться с женщиной и пойти дальше (**46**).

133

Перевёртыш мёртв и его огромное дымящееся тело падает на землю. Раздаётся гром. Вы смотрите на небо и видите тёмные кучевые облака, застилающие небосвод. По всей видимости смерть демона разрушила заклятье засухи, тяжким бременем лежащее на этих землях.

Теперь вы можете взять в награду один из предметов:

🏷 *Мантия адского огня* (доспех): +1 скорость, +1 магия. Способность: Ловкач.

🏷 *Кольцо тёмного огня* (кольцо). Способность: Сжигание.

🏷 *Сердце демона* (талисман): +1 скорость. Способность: Ловкач.

Когда вы покидаете деревню, начинается дождь — впервые за многие месяцы. Вернитесь на карту, чтобы продолжить приключение.

134

Через несколько метров тоннель поворачивает налево, и вы входите в маленькую комнату с низким потолком — здесь всё покрыто жёлтой плесенью и мхом. В центре комнаты расположен гроб, на нём изображён молящийся рыцарь. В противоположной стене есть вход в другой тоннель, освещаемый зелёным свечением.

Ваши действия:

Попытаться сдвинуть крышку гроба — 182

Идти дальше — 1

135

Вы отсчитываете монеты и вам в голову приходит мысль. Этот тролль явно не самый умный и смекалистый противник. Возможно вы сможете обхитрить его и дать только часть суммы.

Вы:

Дадите троллю 20 золотых крон — 192

Заплатите сколько положено, 40 золотых крон — 165

136

Чучело сбивает вас с ног и вы оказываетесь на земле, избитый и потрёпанный. Эвиан щёлкает пальцами и чучело замирает. Маг подаёт вам руку и помогает встать.

— Скажу прямо, я видел и лучше,— замечает он, раздосадованный вашей неудачей.— Тебе явно не хватает сосредоточенности. Чтобы победить, ты должен собрать волю в кулак.

Эвиан щёлкает пальцами, и в его протянутую руку прилетает меч, бывший в одной из стоек с оружием.

— А теперь сразись со мной,— говорит он, делая серию выпадов.— Я покажу тебе как стать настоящим бойцом.

Перейдите на **99**.

137

Вытащив оружие вы объявляете, что ведьма признана виновной во всех своих преступлениях. У старухи глаза на лоб полезли от удивления:

— Ты правда хочешь убить меня? Но это Оратор виноват, не я. Ты должен разобраться с ним.

Вы:

Всё равно нападёте на ведьму — 92

Поможете ей скрыться — 101

138

Вы подбегаете к лестнице и, в кромешной темноте, поднимаетесь по её каменным ступеням. Споткнувшись об одну из них, вы падаете прямиком на живот. И, едва успеваете подняться на ноги, как сталкиваетесь нос к носу с упырями. На ваше счастье, лестница довольно узка — вы будете биться с неукопоенной нежитью поочерёдно. Тем не менее, схватка будет непростой, ведь вы должны будете победить трёх противников. Ваше здоровье не будет восстанавливаться в перерыве между схватками (за исключением случая применения зелий):

⚔ Упырь (каждый): Скорость 5, Сила 2, Броня 2, Здоровье 15.

Особые способности:

ϟ *Острые когти:* атаки упырей игнорируют броню.

Если сумеете победить упырей, то перейдите на **106**.

139

— Благодарю, благодарю тебя! — говорит фермер. Он едва не толкает вас в вихрящийся белый туман.— Удачи,— произносит он.— И пожалуйста… будь осторожен!

Вы заверяете его, что будете, и, в подкрепление своих слов, обнажаете оружие. Первое, что поражает, когда вы углубляетесь в вихрящиеся волны тумана — это холод. Туман холоден как снег, его леденящее прикосновение чуть ли не обжигает кожу. Через несколько секунд вы уже дрожите, а изо рта идет пар. Вы продолжаете идти вперёд, прокладывая дорогу через увядшую кукурузу, вот только вы совершенно не уверены, где этот самый «перёд». Куда ни повернись — везде вихрится мучитель-туман. Возможно, у вас просто разыгралось воображение, но вы уверены — что-то движется и совсем рядом… Всякий раз, когда вы пытаетесь присмотреться к какой-то тени, она тут же уплывает прочь, исчезая, подобно привидению, в океане тумана.

Углубившись в туман, вы натыкаетесь на большой крест, торчащий из земли. Он покрыт льдом и испускает потусторонний свет. На мгновение вы удивляетесь, для чего служила эта штука. Затем до вас доходит…

Что-то движется по полю, направляясь к вам строго по прямой. Треск ломающейся кукурузы становится громче, и вы готовитесь к бою. Из тумана выныривает порождение кошмара… Это человек целиком состоящий из соломы, а его рваная одежда покрыта льдом. С нечеловеческим воем противник поднимает руки, демонстрируя смертоносный набор когтей. Вам придётся сражаться с ним:

⚔ Пугало: Скорость 0, Сила 1, Броня 0, Здоровье 8

Если вы одолеете пугало — **204**.

140

Вы идёте по тропинке, которая ведёт вглубь высоких гор, их вершины касаются облаков. Вы поднимаетесь в горы и видите замок Эвиана. Впечатляющее сооружение стоит на скалистом плато во всей своей красе: стены из белого камня и блеск голубых шпилей в первых лучах солнца — захватывающее зрелище, вы бы хотели, чтобы молодой рыцарь из академии увидел это. Вы крепко держите в руках рекомендательное письмо рыцаря.

При вашем приближении подъёмный механизм моста издаёт визжащий звук, а потом вниз начинает опускаться деревянная платформа. Наконец, с гулким бумом, платформа достигает земли, образуя мост через мутные воды рва. Вы входите в ворота, рядом с поднятой решёткой вас ждёт человек.

— Хорошо. Я рад, что тролль не оказался непосильной задачей для тебя,— улыбается он.

Перед вами стоит широкоплечий мускулистый мужчина. Его возраст определить трудновато: волосы седые, но лицо необычайно молодое. Незнакомец одет в роскошную мантию и украшенный перьями плащ — хозяин замка выглядит так же впечатляюще, как и его жилище.

— Я Эвиан Дейл,— говорит он.— А тебя как зовут?

Вы:

Отдадите ему рекомендательное письмо — 102

Скажете Эвиану правду — 196

Представитесь путешественником, ищущим пристанище — 188

141

Желая спастись от прожорливых упырей, вы подбегаете к двери и толкаете её. В ту же секунду неведомая сила, подобная шквалу ветра, отбрасывает вас назад. Раскинув руки в стороны, вы летите в сторону приближающихся тварей и падаете на каменный пол прямо перед ними. Упыри и не ждали, что добыча сама придет к ним на обед, они, ликующе подвывая, набрасываются на вас.

Вы яростно бьёте и пинаете вонючих, покрытых грязью, упырей, стараясь уворачиваться от острых клыков. Наконец, вам удаётся подняться на ноги и обнажить оружие. Шипя и брызгая слюной, упыри окружают вас.

Как вы поступите?

Будете сражаться здесь — 59

Будете биться с упырями у двери — 157



142

Вы бежите по извилистым дорожкам деревни, вокруг царит зловещая тишина, почти все жители отправились в леса, чтобы отомстить ведьме. Вдали вы видите поднимающиеся в ясное ночное небо языки пламени и дым. Вы догадываетесь, что разъяренная толпа подпалила хижину ведьмы. Только один человек остался в деревне.

Оратор терпеливо ждёт на ступенях ратуши, потирая руки в предвкушении. Когда вы подходите к нему, крепко зажав склянку ведьмы в ладони, он с удивлением смотрит на вас.

— Что такое? — хмурится он.— Мне нужна голова ведьмы! Где она?

— Я не принес её голову,— вызывающе отвечаете вы.— Но я принес это.

Вы срываете пробку со склянки и выплескиваете её содержимое прямо в удивленное лицо Оратора. Он отшатывается и впивается в свою кожу, которая с шипением вспыхивает. Вы отступаете, поскольку тошнотворный едкий запах разносится в воздухе.

Затем человеческий крик превращается в чудовищный рев, Оратор начинает преображаться. Его тело растет, разрывая тонкие синие одежды, и из-под них показывается обтягивающая мускулы черная кожа. Из его спины вырастают два огромных кожистых крыла, на которых выступают пульсирующие адским светом жилы. Наконец, Оратор убирает руки от лица, открывая искаженную яростью морду демона.

— Узри же, каков я есть на самом деле,— рычит он.— Ты поплатишься за своё высокомерие!

Если на Листе персонажа записана ключевая фраза «черная книга», перейдите на **121**. Если нет, то на **217**.

143

Вы убили гоблина и его безжизненное тело начинает погружаться в болото, а вы устало выползаете на берег. Одежда окончательно выпачкана в грязи. Потратив минутку, чтобы перевести дух, подниметесь на ноги и устремляетесь в погоню за другим гоблином, следуя через кустарник.

Отправляйтесь на **150**.

144

Бандит слишком торопится, поскальзывается и падает на живот. Прежде чем он успевает подняться, вы уже на нём и прижимаете его к земле.

— Слезь с меня,— кричит грабитель — это босс заставил меня заниматься всем этим. Это всё босс! У нас уже так давно не было свежего мяса.

Вдруг дверь дома распахивается и наружу выбегает худой мужчина в куртке нараспашку. Мужчина угрожающе размахивает мечом.

— Оставь его в покое — требует он. Вы едва успеваете вытащить оружие, как лидер атакует вас, нарезая стальным клинком восьмёрки

⚔ Лидер: Скорость 2, Сила 3, Броня 4, Здоровье 25

Как только здоровье лидера опустится до 12 или ниже, перейдите на **230**.

145

— Я должна идти,— озабоченно говорит Марта.— Не хочу, чтобы меня застали тут с… вот этим.

Она кивает на гигантскую репку.

— Тебе тоже не следует задерживаться. Крестьяне не простят нам этого, если заподозрят, что мы тут занимались магией.

Марта подбегает к двери, проверяет, чист ли горизонт, и удаляется, не сказав больше ни слова. Вы остаётесь и бродите по избушке, изучая плотно заставленные полки на кухне у Беатрисы. Если хотите, то можете «приделать ноги» этим предметам:

🏷 *Лечебная мазь* (1 использование) (рюкзак): применяется в любое время в бою, восстанавливает 6 очков здоровья

🏷 *Чудесный рост* (1 использование) (рюкзак): применяется в любое время в бою, повышает силу на 2 на один раунд

Вы запихиваете травяные настойки в рюкзак, затем кланяетесь Беатрисе Флетчер на прощание. Возвращайтесь на карту, чтобы начать новый квест.

146

Без происшествий вы возвращаетесь к воротам. Фетч ждёт вас на другой стороне, он нетерпеливо ходит взад и вперёд. Заметив вас, он даже подпрыгнул.

— Наконец! Наконец! — шипит он, извлекая ключ из кармана мантии и засовывая его в замок.— Я уж было решил, что ты стал ещё одним обитателем кладбища.

С глухим щелчком ворота отпираются. Вы открываете дверь и проходите, захлопывая её за собой.

— Ну, что? — спрашивает Фетч, пристально глядя на тебя из-под капюшона.— Ты достал книгу?

Если вы:

Оставили книгу в гробнице — **280**

Забрали книгу у Валадина — **271**

147

Паук падает на бок, его конечности дергаются в предсмертных конвульсиях. Вы можете взять с собой одну паучью лапу:

🏷 *Паучья лапа* (1 использование) (рюкзак): может когда-нибудь пригодится…

Вы рубите остальные нити паутины и покидаете пещеру, перейдите на **208**.

148

Беатриса испуганно смотрит на вас и говорит:

— Ты представляешь, что будет со мной, если Марта победит. Надо мной будет смеяться вся деревня. Я никогда не проигрывала. Посмотри! — она указывает пальцем в направлении грядок с репой.

— Нет, ты посмотри на них. Мои бедные красавицы изнывают от этой ужасной жары. Я сделала всё, что было в моих силах! А Марта балуется колдовством, она хочет превзойти меня. Я всегда знала, что она паршивая овца. В прошлом году она потеряла мужа, а у неё семь обормотов, которых надо чем-то кормить. Я знаю, она ни перед чем не остановится, чтобы заполучить приз. А красивую медаль она сразу же переплавит, ради жалкой горсти золотых монет, вот увидишь!

Женщина вздыхает и протягивает вам горшочек:

— Я сама не могу сделать этого. Если меня поймают… то моя репутация будет подорвана. Но ты — ты сможешь помочь мне.

Вы:

Согласитесь выполнить задание — 63

Откажетесь и уйдёте — вернитесь на карту

149

Наслушавшись мрачных предостережений лесника, вы были поначалу удивлены приятным и привлекательным пейзажем. Идти по тропинке легко, она ведет мимо небольших окаймлённых деревьями холмов и живописных лугов, покрытых дикими цветами. Солнце бросает пятнистый узор на укрытые листвой поляны, в воздухе слышны птичьи трели. Вы не можете себе представить, чтобы эти леса скрывали каких-нибудь опасных монстров…

Полчаса спустя вы с неудовольствием признаёте, что готовы взять свои слова обратно. Почти без предупреждения деревья со всех сторон сомкнулись, поглотив солнечный свет. Птичье пение сменилось зловещим шорохом листвы и скрипом веток. Тропинка сужается до звериной тропки, усеянной камнями; то тут, то там торчат корни деревьев. Осторожно пробираясь по темной тропинке, вы не спускаете пристального взгляда со спутанной массы деревьев по обеим сторонам. Место просто идеальное для засады.

Тропинка ведёт вдоль гребня холма, затем ныряет в лесистую долину. Откуда-то справа, где земля резко повышается, переходя в скалистые холмы, доносится журчание ручья. Вы раздумываете, где бы сойти с тропинки, чтобы наполнить мех для воды, когда тишину нарушает раздавшийся впереди крик, по всей видимости, принадлежащий юной девушке.

Вы достаёте оружие и бежите, устремляясь вдоль узкой, петляющей тропинки. Через несколько минут вы резко останавливаетесь, чутко ловя любой звук, который мог бы подсказать, где находится девушка. И тут из-за деревьев слева от вас доносится новый крик. Вы сходите с тропы и вламываетесь в подлесок, перейдите на 37.

150

Не успели вы далеко отойти, как натыкаетесь на труп гоблина — из груди у него торчит кухонный нож. Возможно, дочь лесника все-таки знает, как постоять за себя. Вы обыскиваете тело и находите 5 золотых крон. Можете также взять следующие предметы:

Гоблинская кожанка (доспех): +1 броня

Гоблинский грог (2 использования) (рюкзак). Применяется в любое время в бою, чтобы восстановить 4 здоровья

Продравшись сквозь густой кустарник, вы вновь попадаете на тропинку. Ни малейших следов дочери лесника.

Вы:

Пойдёте по тропинке к дому бабушки — 168

Направитесь на восток к холмам — 152

151

Деревянная лестница оказывается немного подгнившей. Вы едва только начали подниматься, как ваша нога с громким треском проваливается. Вы осторожно освобождаете ногу, стараясь не пораниться, и продолжаете идти наверх по скрипящей лестнице.

Наконец вы оказываетесь на втором этаже, в узком коридоре. Напротив вас расположена дверь; она сильно исцарапана. В дальнем конце коридора есть ещё одна дверь. Она распахнута настежь и ведёт в погруженную во мрак комнату.

Что вы предпримете?

Откроете ту дверь, что прямо напротив вас — 169

Войдёте в комнату, расположенную в конце коридора — 158

152

Вы идёте на восток, быстро поднимаясь в гору. Вокруг появляются скалистые холмы, покрытые грубой растительностью. Солнце уже начинает садиться, бросая темно-рыжие лучи на эту мрачную местность, и вы ускоряете шаг.

Не успеваете вы углубиться в холмы, как замечаете тонкую струйку дыма от костра, поднимающуюся в темнеющие небеса. Возможно, это лагерь охотника, о котором говорила девушка? Вы торопитесь туда, подгоняемый ароматом готовящегося мяса. Наконец вы приходите в лагерь, разбитый в укромной лощине тёмного каменистого холма. Освежеванный кролик медленно жарится над огнем, с него капает жир, от чего пламя трещит и шипит. Позади костра виднеется крытая кибитка и группа деревьев, под сенью которых привязан пегий пони. Животное выглядит встревоженным, оно рвётся с привязи. Похоже, вокруг ни души. Затем вы замечаете лежащую на боку в траве плетёную корзину. Возле неё разбитая бутылка, из которой сочится чёрная пузырящаяся жидкость. Перейдите на **240**

153

Большие плоские камни указывают на север, юг, восток и запад окружности. На серой поверхности каждого вырезана руна. На северном камне изображен круг, на южном — полумесяц. Камень с восточной стороны помечен символом огня, а с западной — символом из трех горизонтальных волнистых линий. Вы чувствуете, что вас тянет дотронуться до каждой из рун.

— Осторожно,— чирикает птица.— Мой хозяин прикоснулся к камням, и появилась дверь. Больше он не возвращался!

Прикоснётесь к северному камню (**221**), к южному камню (**244**), к восточному камню (**35**) или к западному (**105**)?

Как только осмотрите все четыре камня, сразу перейдите на **117**.

154

Вы входите в большой зал, пол и стены которго устланы каменными плитами. Одинокий луч лунного света прорывается через отверстие в потолке, освещая каменный гроб в центре. По мере приближения вы видите, что на крышке гроба барельеф изображающий рыцаря, его руки в латных перчатках держат огромный двуручный меч.

— Ты пришел за книгой, не так ли? — хрипит голос из темноты справа от вас. Неуклюжей шаркающей походкой под лунный свет выходит существо, бывшее когда-то человеком. Сейчас сквозь клочья его свисающей лохмотьями желтоватой кожи просвечивают кости.

— Меня зовут Валадин Рот,— говорит мужчина, его голос чуть громче шепота.— Я рыцарь и поклялся защищать книгу до конца дней.

Его костяные пальцы постукивают по украшенному драгоценными камнями эфесу меча.

— Умоляю тебя — не трогай книгу. Она — средоточие зла и должна остаться здесь. Если ты хочешь её забрать, у меня не останется выбора, кроме как сразиться с тобой.

Как вы поступите?

Спросите о книге — 194

Заявите, что вы забираете книгу — 109

Оставите книгу под защитой рыцаря — 160



155

Вы отбрасываете от себя отчаянно кричащую ведьму. Она врезается в большой буфет; он падает и погребает старуху под кучей книг, свитков и бутылей. Вы победили ведьму и теперь можете взять один из следующих предметов:

Красные туфли (обувь): +1 скорость, +1 броня. Способность: Подвижность.

Третий глаз (талисман): +1 скорость. Способность: Зачаровывание.

Шаль старухи (накидка): +1 магия, +1 броня. Способность: Зачаровывание.

Вы также можете взять кольцо охотника на ведьм. Если сделаете это, просто занесите его на лист персонажа (оно не занимает места в рюкзаке). Сделав выбор, вы приступаете к ужасной процедуре, отделению головы ведьмы от тела — это необходимое свидетельство вашей победы.

Покончив с этим, вы покидаете хижину, перейдите на **89**.

156

— Люблю подраццца — говорит тролль, от души смеясь над вами.— Я хочю кушать вкусное мясо. Иди сюда, йа тя щас поколочю.

Вы достаете оружие и готовитесь к бою:

⚔ Тролль: Скорость 5, Сила 6, Броня 3, Здоровье 60

Особые способности:

ϟ *Ошеломление:* если вы получаете урон от тролля, то в следующем раунде ваша скорость падает на 1.

ϟ *Регенерация:* в начале каждого раунда боя тролль восстанавливает 2 очка здоровья. Как только здоровье тролля опустится до нуля, регенерация прекратится. Здоровье тролля не может превысить первоначальное значение — 60 единиц.

Если вы победите тролля, то перейдите на **122**. Если вы терпите поражение, то возвращайтесь на карту.

157

Вы уворачиваетесь от атаки одного из упырей и бежите к двери с символами. Вам на ум приходят слова Фетча — на дверь наложено охранное заклинание, которое не позволяет мёртвым выбраться из катакомб. Возможно, это магия подействует и на ваших противников-упырей. Вы встаете спиной к двери. Клацая зубами, словно голодные гончие, упыри вновь кидаются на вас. Сердце замирает на мгновение, когда вы видите, как вонючие мертвяки устремляются к вам, готовые порвать вас острыми когтями на куски…

Внезапно, каждого из упырей поражает удар молнии. Воя от боли, твари отступают назад; их тела пожирает белый огонь. Вы же времени не теряете, достаете оружие и добиваете упырей. Покончив с ними, вы осматриваете обугленные тела. Можете взять с собой следующие предметы:

🏷 *Перстень с могильной пылью* (кольцо): +1 сила

🏷 *Шерсть упыря* (рюкзак): когда-нибудь пригодится

🏷 *Коготь упыря* (левая рука: кинжал): +1 скорость, +1 сила. Способность: Пробивание

Порадовавшись удачному стечению обстоятельств, вы возвращаетесь к покрытой символами двери. Возможно тот свиток, который дал вам Фетч, сможет снять заклинание на двери. Перейдите на **197**.

158

Вы с осторожностью заходите в комнату. Если у вас на листе персонажа записано слово «лидер», то перейдите на **220**. В ином случае отправляйтесь на **201**.

159

— Хмм, это уже кое-что,— кивает она.— Теперь, иди за мной. Полагаю, хоть на это-то ты способен.

Взмахнув своей красной шалью, девушка разворачивается и направляется вглубь леса. Прикусив язык, вы следуете за ней, напоминая себе, что вы здесь для того, чтобы защищать её и вернуть домой живой и здоровой, какой бы грубой и несдержанной она ни была. Вы не так уж долго идёте среди деревьев, когда ваши ноги начинают проваливаться во влажную и топкую почву. Вскоре вы уже хлюпаете по густой грязи, отмахиваясь от чёрных мух.

— Вот сюда,— говорит девушка, прокладывая дорогу среди низко висящих ветвей.— Финдлворт растёт на болотах. А вот этот выглядит просто замечательно!

С этими словами она останавливается и показывает пальцем сквозь заросли. Впереди вы видите топкую трясину, а в самой её середине — небольшой островок, на котором растут похожие на корешки растения.

— Вот он. А теперь давай, принеси мне немного. Для моего зелья надо совсем чуть-чуть.

Стремясь поскорее с этим разделаться, вы оставляете девушку и бредёте по густой трясине — грязной жиже, доходящей вам до пояса. Девушка наблюдает за вами с края болота, нервно грызя ногти.

— Живее же,— кричит она.— И поосторожней!

Вы достигаете острова и вылезаете на берег. Переведя дух, вы выдергиваете несколько побегов финдлворта и пихаете их в рюкзак. Как раз, когда вы уже собирались отправиться в обратный путь, вы замечаете бегущую по воде рябь. На ваших глазах рябь начинает двигаться, вытягиваясь стрелой, направленной прямиком на остров.

Вдруг на вас обрушивается поток грязи и ряски — что-то огромное вылезло из болота. На мгновение вы видите только гигантские зубы и чёрную чешую.

Теперь вы отчаянно сражаетесь за свою жизнь:

⚔ Гигантский крокодил: Скорость 0, Сила 1, Броня 1, Здоровье 10

Если вы одолеете крокодила, то перейдите на **118**



160

— Ты поступили с честью,— хрипит неживой воин.— И за это ты будешь вознагражден.

Он поднимает руку, и вдруг вы слышите глубокий грохочущий звук, доносящийся из дальнего угла зала. Вы торопливо обходите гроб и видите, как панель в стене медленно поворачивается — за ней скрывалась секретная ниша.

— Я попросил, чтобы меня похоронили со всеми моими вещами,— говорит рыцарь.— Теперь выбери одно из моих сокровищ в качестве подарка.

Вы можете взять один из следующих предметов:

Мантия рыцаря (накидка): +1 к скорости. Способность: Зачаровывание

Облачение рыцаря (доспех): +1 сила, +1 броня. Способность: Исцеление

— Я останусь здесь,— скрипучим голосом говорит Валадин Рот.— Чтобы защитить книгу от всех, кто придет забрать её. Удачи тебе! Знание того, что остались ещё честные герои в этом мире, будет согревать моё холодное сердце.

Поблагодарив рыцаря, вы решаете покинуть катакомбы и вернуться к Фетчу. Вы задаётесь вопросом, как он отреагирует на ваш поступок…

Перейдите на **146**.

161

Вы перешагиваете через убитых крыс и входите в комнату. Стараясь не дышать, вы быстро обыскиваете обломки мебели и мусор. Вы можете взять с собой два предмета, перед тем как ужасная вонь вынудит вас покинуть помещение.

Рваные ботинки (рюкзак): может быть кто-нибудь сумеет их починить.

Горлянка с лечебным зельем (рюкзак): используйте в бою, чтобы восстановить 6 очков здоровья.

Обглоданные перчатки (перчатки): +1 сила, +1 магия

Теперь вы можете подняться по лестнице на второй этаж (**151**) или покинуть ферму (вернитесь на карту).

162

Вы стоите над телом поверженной соперницы и наслаждаетесь оглушительными овациями зрителей.

— Глазам своим не верю,— восклицает волшебник-комментатор, резко останавливаясь в воздухе.— Шара Кан больше не… и теперь у нас новый Чемпион!

Он поднимает руки к небу и прыгает от счастья. Вы можете взять один из следующих предметов в качестве трофея.

Ярость тигра (талисман): +1 скорость (требование: воин). Способность: специализация — берсерк (смотрите ниже)

Сердце тигра (талисман): +1 скорость. Способность: Кошачья реакция.

Если вы выбираете талисман Ярость тигра и вы воин, то можете освоить специализацию берсерка (перейдите на **398**, чтобы изучить новые способности). Потом перейдите на **414**.

163

Пожилого фермера бросает в дрожь, он чуть не плачет:

— Я же говорил ей держать рот на замке, говорил! Но она никогда меня не слушает, не слушает ни единого моего словечка…

Он хватает вас за руку, крепко сжимая её.

— Ты должен поверить мне. Это — дело рук ведьмы. Я всё видел — два дня назад, там, в деревне. Жена… она стояла нос к носу с ведьмой

и ругала её на чём свет стоит. Она просто пошла и обвинила её — сказала, что ведьма не выполняет свою работу, не делает ничегошеньки, чтобы помочь нам, бедным фермерам.

Он смотрит вверх, в ярости потрясая вилами.

— Это всё жара,— жалуется он.— Это проклятая жара впутала нас в это. Развязала язык жене, да, заставила её говорить плохие вещи. А ведьма — ох и разозлилась же она. Никогда не слышал, чтобы женщина… она сказала, что наложит проклятье на нас. Проклятье на всех нас. И она исчезла, а с ней и урожай.

Он тянет вас за руку, разворачивая к зловещим, укутанным туманом полям:

— Смотри! Скажи, разве так бывает? Так в природе бывает? Да тут всё с ума посходило. Всё не так, как должно быть!

Вы:

Согласитесь помочь фермеру — 139

Спросите фермера о странном тумане — 31

164

— Хорошо, хорошо,— Фетч достаёт из кармана мантии большой железный ключ. Он вставляет его в висячий замок на воротах и с громким щелчком проворачивает. Сняв замок, мужчина в мантии с резким скрипом открывает ворота на залитое лунным светом кладбище. Всё здесь основательно заросло, а могильные камни рассыпаются от старости.

— Удачи тебе, друг мой. Гляди в оба. Стой, чуть не забыл…— он выуживает из кармана старый свиток пергамента.— Возьми его с собой. Это свиток открытия. Он тебе потребуется, чтобы проникнуть в катакомбы.

Отметьте этот свиток на листе персонажа (он не занимает места в рюкзаке) и перейдите на **178**.

165

— Блистючие штучки! Многа блистючих штучек. Дай сюда! — нетерпеливо требует тролль, протягивая свои большие ладони. Вы пересыпаете всё золото в руки тролля и, пока он пытается всё подсчитать («Рас и два и три и… ну вот, йа снова сбился!»), пробегаете мимо.

Перейдите на **140**.

166

Вы быстро крошите скелетов на куски — от них остаются только кости и могильная пыль. Если хотите, то можете взять с собой следующие предметы.

Ржавый шлем (головной убор): +1 скорость

Мятый баклер (левая рука: щит): +1 скорость, +1 броня

Куда пойдёте дальше:

По левому тоннелю — 134

По правому тоннелю — 88

167

Вам удаётся обрубить древесные корни, теперь сундучок ваш. Весь в синяках и кровоточащих ранах вы продираетесь сквозь оставшиеся корни и оттаскиваете добычу в безопасный конец комнаты. Передохнув пару минут после этого тяжелого испытания, вы опускаетесь на колени, чтобы осмотреть сундучок. К вашей досаде, оказывается, что сундучок заперт.

Если у вас есть покрытый грязью ключ, перейдите на **74**. Без ключа вы не можете открыть сундучок и придётся его оставить. Вы покидаете комнату через арку, следуйте на **154**.

168

Тропинка петляет на юг и, к вашему облегчению, выводит из густого леса на широкие золотые луга и холмы, покрытые боярышником и ежевикой. Наконец тропинка заканчивается, и вы оказываетесь у дверей небольшого, крытого соломой домика. Всё вокруг выглядит скромным от аккуратно ухоженного сада до белого частокола. Вы подходите к красной парадной двери и громко стучите.

— Кто там? — доносится изнутри тонкий голосок. Вы называете своё имя и объясняете, что вас послал лесник.— Как мило. Дёрни за веревочку, дверь и откроется!

Вы дёргаете за веревочку и заходите, перейдите на **184**.

169

Дверь открывается всего на пару дюймов, что-то не даёт вам открыть её шире. Через образовавшуюся щель вы видите, что с другой стороны двери навалены какие-то предметы, образующие баррикаду. Чтобы преодолеть преграду, вы должны пройти проверку силы.

Баррикада: Сила 11

В случае успеха вы можете войти в комнату, перейдите на **180**. Если же вас постигла неудача, то можете осмотреть комнату в дальнем конце коридора (**158**), или покинуть ферму (возвращайтесь на карту).

170

Ярко вспыхивает свет, и вы оказываетесь на склоне холма.

— Хозяин! Хозяин! — птица скачет вокруг тела ученого, который перенесся на траву прямо к своему рюкзаку.

Он со стоном садится и трясет головой.

— Что… Что произошло? — спрашивает хозяин птицы.

Птица издает дрожащий радостный крик:

— Смотри! Он жив!

Ученый с трудом поднимается и пошатывается, восстанавливая равновесие.

— Во имя небес, я не знаю, что произошло. Я просто прикоснулся к камню и…— он замечает вас и потирает лоб.— Мы… Мы знакомы? Меня, кажется, зовут Перинольд. Да, точно… Перинольд.

— Перинольд Великолепный! — вмешивается птица, раздуваясь от гордости.— Хозяин, теперь стоит поблагодарить искателя приключений за спасение вашей жизни. Вы бы сгинули там, это точно.

Всё ещё озадаченный тем, что с ним произошло, Перинольд вытаскивает из-за пояса мешочек с деньгами.

— Если моя верная птица говорит правду, я должен отблагодарить тебя. Пожалуйста, возьми это.

Он протягивает вам мешочек. Вы с признательностью принимаете его, прежде чем распрощаться с ученым (и его птицей). Вы получили 20 золотых крон и следующие предметы:

Фляжка Перинольда (1 использование) (рюкзак): увеличит ваше значение магии на 2 на один раунд боя.

Ободок ученого (кольцо). Особая Способность: Эврика

Вернитесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

171

Вы плывёте вниз по течению, как вдруг река оканчивается водопадом. Несколько секунд вы несётесь вниз в свободном полёте и погружаетесь в ледяную воду.

Выбравшись на поверхность, вы обнаруживаете сябя в затопленной пещере, стены которой покрыты множеством светящихся грибов; их жуткое потустороннее свечение разгоняет полумрак подземелья.

Вы замечаете илистый берег, подплываете к нему и выходите из воды. Тут вы видите блестящие нити, покрывающие ближайшую к вам стену. Запрокинув голову, вы осознаёте, что нити образуют огромную сеть, закрывающую единственный выход из пещеры.

Что вы будете делать?

Обыщите пещеру — 193

Попробуете разрезать сеть — 189

172

Эвиан заходит в зал для обедов и факелы на стенах зажигаются один за другим, освещая тёплым светом великолепный дубовый стол от стены до стены. Не останавливаясь, маг щёлкает пальцами — поверхность стола покрывается множеством искорок. Вы моргаете от удивления, и вот уже стол ломится от яств. Чего тут только нет: и жаркое, и жирный поросёнок, чаши с ягодами и виноградом, горы тортов и пирожных — вы словно в сказке очутились.

— Прошу простить за волшебную еду,— говорит Эвиан, приглашая вас сесть за стол на один из стульев с высокой спинкой,— не так вкусна, как настоящая, но зато сколько сил экономит.

Вы с радостью садитесь и начинаете накладывать себе на тарелку жаркое. Эвиан с улыбкой смотрит на вас:

— Ты голоден. Хорошо. Приятного аппетита,— с этими словами он направляется к боковому выходу из зала.

— А ты не разделишь со мной трапезу? — спрашиваете вы с набитым ртом.

— Меня ждут кое-какие неотложные дела,— говорит Эвиан.— Не стесняйся, ешь сколько хочешь и потом поднимайся в свою комнату. Вот по той лестнице, в башню.

Он взмахом руки указывает на проход в конце зала.

— Поговорим утром. Прощай.

Вы отдаёте должное еде, поражаясь её великолепному богатому вкусу и аромату. Вскоре вы откидываетесь на спинку кресла; вас окружает армада пустых тарелок и тарелочек. Налив себе кубок вина, вы решаете подняться в свою комнату — большое круглое помещение под крышей одной из башен. Вы очень устали и ложитесь прямиком в уютную постель с балдахином и засыпаете. Перейдите на **252**.

173

Чтобы сдвинуть в сторону тяжёлую каменную крышку вы должны пройти проверку силы.

Крышка гроба: Сила 8

Если вы прошли проверку, то перейдите на **112**. В ином случае вы вынуждены оставить в покое гроб и двигаться дальше, вглубь катакомб. Отправляйтесь на **1**.

174

Мёртвый крысолюд лежит у ваших ног. Вы обыскиваете тело и находите 5 золотых крон. Вы также можете взять с собой следующие предметы:

Клинок лидера (правая рука: меч): +1 скорость, +1 сила

Кожанка (доспех): +2 броня

Теперь вы можете:

Обыскать комнату — 251

Покинуть ферму — вернитесь на карту.

175

— Погодите, погодите! — кричит торговец. Вы слышите глухой стук — это он ударился головой о крышку стола при попытке быстро из-под него выбраться. — Уфф… опять двадцать пять.

Потирая затылок, торговец встаёт и протягивает руку. Вы тепло её пожимаете и спрашиваете, что у него есть на продажу.

— Я старьёвщик,— произносит торговец, отступая чуть назад и раскланиваясь,— нахожу всякие вещи и чиню их. Посмотрим… ты выглядишь так, словно страсть к приключениям у тебя в крови. Полагаю, что у меня есть кое-какая броня, которая может тебе подойти. Качество, конечно, не самое лучшее, это тебе не доспехи инквизитора. Хотя…

Он оценивающе оглядывает вас и добавляет, раскладывая товар на столе:

— Богатому как хочется, а бедному как можется, не так ли?

Вы можете приобрести любую из представленных вещей, каждая стоит 12 золотых крон:

Зазубренный клинок (правая рука: меч): +1 скорость, +1 сила

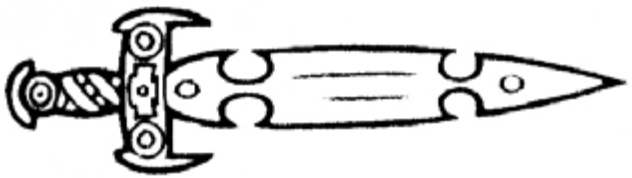
Шапочка (головной убор): +1 сила, +1 броня

Ботинки с пряжками (обувь): +1 скорость, +1 сила

— Если же у тебя какой хлам имеется, то я, возможно, смогу собрать для тебя что-нибудь особенное,— заключает старьёвщик.

Если у вас есть повреждённый щит и кожа крокодила, идите на **191**

В противном случае, вы благодарите старьевщика и уходите на **46**



176

Вы решаете не рисковать и не лезть в затопленный тоннель. Оттолкнувшись от стены, вы движетесь наверх и выплываете на поверхность, кашляя и жадно глотая воздух. Промокший и усталый, вы выбираетесь на сухой берег и отдыхаете.

Восстановив силы, вы хватаете ваш факел, возвращаетесь к самой первой развилке и входите в западный туннель. Запишите слово «факел» на листе персонажа и перейдите на **103**.

177

Старуха только смеётся над вашими обвинениями:

— Скажи мне, неужели я похожа на того, кто может управлять погодой? Я знаю некоторых кичащихся своим мастерством волшебников, которое способны устроить мелкий дождик или наколдовать лёгкий ветерок, но чтобы такую засуху…

Ведьма начинает заполнять ещё один мешок своими книгами и склянками.

— На подобные погодные изменения способны лишь высшие силы. Например, перевёртыш. Он хочет, чтобы засохли посевы, тогда жителей деревни охватит гнев и недовольство, и наступит хаос.

Что вы будете делать?

Обвините ведьму в других преступлениях — 113

Нападёте на ведьму — 137

Поможете ей сбежать — 101

178

Вы поднимаетесь по холму к церкви, с трудом пробираясь через заросли. За спиной вы слышите громкий визг петель и щелчок замка — это Фетч закрыл ворота, отсёк вам путь к отступлению. Теперь вы один-одинёшенек на этом жутком кладбище.

Вы быстро двигаетесь к двойным воротам церкви, желая поскорее покончить с этим странным заданием. Однако, вскоре вы замедляете шаг заметив тёмное пятно на фоне деревянных ворот. Похоже, что оно движется…

Вы с ужасом наблюдаете, как тень скользит над травой прямо к вам, пролетая сквозь опутанные плющом надгробия, что стоят у неё на пути. Тварь приближается и начинает расти, превращаясь в огромное подобие сети — в её центре зияет ухмыляющаяся пасть с острыми как бритва зубами. Вы должны сражаться:

⚔ Тень: Скорость 5, Магия 4, Броня 3, Здоровье 20

Если вы победите тень, то перейдите на **43**.

179

Пауки были разгромлены, а их гигантская сеть превратилась в дымящуюся золу. Вы подбираете свой факел и обыскиваете тела. Вы можете взять следующие предметы:

🏷 *Паучья лапа* (1 использование) (рюкзак): однажды это может пригодится

🏷 *Паучья железа* (левая рука: уникальное): +1 скорость, +1 магия. Способность: Опутывание

Вы покидаете пещеру, через северный выход. Отправляйтесь на **231**.

180

Вы толкаете дверь, обрушивая кучу мебели, сложенную здесь, чтобы перекрыть вход. Перешагнув через обломки, вы входите в комнату. Оказывается, всё мало-мальски годное для баррикады было передвинуто ко входу. Кто бы ни был в этой комнате, он точно хотел надёжно перекрыть вход.

К сожалению, по всей видимости, всё было напрасно. На полу лежат три скелета — два взрослых и один ребёнок. Деревянный пол покрыт сотнями царапин от когтей — они ведут к дыре в полу, там где две половицы отогнуты вверх.

— Крысы,— догадываетесь вы.

Вы уже было собираетесь уходить, как одна вещь бросается вам в глаза. Вы подходите поближе и замечаете кольцо, лежащее посреди груды обломков того, что некогда было шкафом или чем-то ещё. Можете его взять:

🏷 *Утраченное звено* (кольцо): +1 магия, +1 сила

Теперь вы можете:

Войти в комнату в конце коридора — 158

Покинуть ферму — вернитесь на карту

181

Вы сходите с тропы, пробираясь между деревьями и подлеском. Земля под ногами идёт резко в гору, переходя в гряду скалистых холмов, покрытых грубой растительностью. Солнце уже начинает садиться, бросая тёмно-рыжие лучи на мрачное окружение, и вы ускоряете шаг.

Не успев зайти далеко в холмы, вы замечаете тонкий столбик дыма от костра, поднимающийся в темнеющие небеса. Возможно, это лагерь охотника, о котором говорила девушка? Вы торопитесь туда, подгоняемый сочным ароматом готовящегося мяса. Наконец вы приходите в лагерь, разбитый в укрытой лощине мрачного, каменистого холма.

Освежёванный кролик медленно жарится над ревущим огнём, капающий жир заставляет пламя трещать и шипеть. Позади костра виднеется крытая кибитка и неровная линия деревьев с привязанным пегим пони.

Пока вы осматриваетесь к костру подходит мужчина и подкладывает туда хворост. Он темнокожий, в яркой цветастой одежде, какую любит кочевой люд. Мужчина замирает и нюхает воздух. Затем внезапно выпрямляется, опуская руку на топор за поясом.

— Ты всю ночь будешь глазеть на меня, незнакомец? — спрашивает он.— Или хочешь составить мне компанию?

Вы:

Скажете, что вы здесь с дружественными намерениями — 190

Обнажите оружие и атакуете — 203

182

Чтобы отодвинуть тяжёлую каменную крышку, необходимо пройти проверку силы.

Крышка гроба: Сила 8

В случае успеха, перейдите на 98, иначе вам придётся оставить гробницу и углубиться в катакомбы, отправляйтесь на 1.

183

Вы отчаянно перебираете ногами, плывя вперёд по затопленному тоннелю. Вы уже теряете надежду, как вдруг туннель расширяется. Вы собираете волю в кулак и плывёте к светящейся в темноте поверхности воды. Наконец, вы всплываете на поверхность другого озера, жадно хватая ртом воздух.

Вы выбираетесь на берег и выясняете, что находитесь в маленькой пещере. У стен растут светящиеся грибы, их большие шляпки — единственный источник света здесь. В северной стене пещеры есть тоннель, он ведет куда-то наверх.

Что вы будете делать?

Осмотрите пещеру внимательнее — 206

Войдёте в туннель, ведущий на север — 225

184

Вы входите в комнату с низким потолком, с большим деревянным столом, буфетами с аккуратными рядами посуды и большой кроватью с балдахином. Там под ярким лоскутным одеялом лежит бабушка. По крайней мере, вы думаете, что это бабушка — пальцы у неё длинные и зеленые, с когтями вместо ногтей, а из-под ночного чепчика торчит большая, волосатая морда!

— Бабушка, а почему у тебя такие большие когти?

С рычанием самозванец срывает с себя тряпьё, оказавшись уродливым зеленокожим хобгоблином! Он выскакивает из кровати, сжимая в лапах окровавленный меч.

— Это чтобы лучше тебя съесть! — рычит он.

Сейчас вам придётся сражаться:

⚔ Хобгоблин: Скорость 0, Сила 1, Броня 1, Здоровье 12

Если вы одолеете хобгоблина, то перейдите на 199.

185

Вы поднимаетесь на ноги, чувствуя себя немного не в своей тарелке под пристальными взглядами Марты и её детей. Даже два младенца, прекратившие вопить, с интересом разглядывают вас.

Выдавив из себя жалкую извиняющуюся улыбку, вы вытряхиваете из волос кусок репы и даёте деру. Оступаясь и поскальзываясь на влажной почве огорода, вы бежите дальше вниз по склону холма, перейдите на 58.

186

Затопленный тоннель оказывается длиннее, чем вы думали — ему нет конца. Вы начинаете паниковать, осознавая, что вы рискуете задохнуться. Вы отчаянно плывете назад, цепляясь ногами за острые каменные стены.

Окружённый множеством пузырьков вы выбираетесь из бокового туннеля. Вы лихорадочно пытаетесь сориентироваться, но под водой темно,

вы даже не представляете себе, где верх и низ. К счастью, вы замечаете слабое мерцание. Из последних сил вы плывёте к нему и выплываете на поверхность озера, кашляя и жадно хватая ртом воздух. Дрожа от холода, вы выбираетесь из воды, радуясь тому, что можете дышать. Придя в себя после тяжёлого испытания, вы хватаете факел (запишите слово «факел» на лист персонажа) и возвращаетесь на самую первую развилку, где входите в тоннель, ведущий на запад — **103**

187

Вы отодвигаете покров и вбегаете в маленькую полукруглую комнату — здесь ничего нет кроме чёрной деревянной двери в стене перед вами. На ней выгравированы необычные символы, они испускают белое свечение. Упыри уже близко. Надо быстро что-то предпринять:

Поищете свиток открытия в рюкзаке — **100**

Будете сражаться с упырями здесь, рядом с дверью — **141**

188

Эвиан скрестил руки на груди и говорит:

— Обычный путешественник, говоришь?

Он оценивающе смотрит на вас, затем качает головой. Тут его взгляд цепляется за вашу руку и вы видите, что маг заметно изменился в лице. Метка у вас под одеждой, но вы чувствуете, что Эвиан видит её.

— Как странно,— говорит он.— Я ждал тебя. Мой друг предвидел, что ты придёшь, но…

Эвиан вновь озадаченно качает головой.

— Я бы никогда не подумал… — хозяин замка жестом приглашает вас пройти во внутренний двор — Мне нужен ученик. Может быть ты подойдёшь, у тебя есть задатки — **126**.

189

Вы пытаетесь разрубить липкие нити и вам далеко не с первого раза это удаётся — они прочнее чем кажутся. Вы расширяете получившуюся брешь, как вдруг откуда-то сверху донесся какой-то шум. Вы поднимаете голову и видите огромного паука, спускающегося по паутине прямо на вас.

— Моя паутина! — злобно шипит паук,— Никто не смеет трогать мою паутину!

Вы придётся сражаться:

⚔ Гигантский паук: Скорость 4, Сила 3, Броня 2, Здоровье 20

Особые способности

ϟ *Яд:* если вы получаете урон здоровью от паука, то в конце каждого последующего раунда вы теряете 2 очка здоровья.

Если вы победите паука, то отправляйтесь на **147**.

190

Вы протягиваете руку дружбы. Мужчина, улыбаясь, подходит и сердечно пожимает её.

— Я Мэнни,— говорит он.— Пожалуйста, будь моим гостем. Жалко, когда добрая еда пропадает впустую, согласен?

От сочного запаха готовящегося кролика у вас текут слюнки. Вы принимаете предложение и садитесь у костра.

— Что привело тебя в эти леса? — спрашивает Мэнни, ставя на огонь котелок с водой.

Вы рассказываете ему историю о дочери лесника, и о том что она намерена приготовить любовное зелье, чтобы сбежать со своим «милым» охотником. Мэнни мрачно кивает.

— Боюсь, это моя вина,— вздыхает он.— Она навещала меня — и всегда была желанной гостьей.

Он прекращает помешивать воду и смотрит на вас:

— Местные не доверяют моему народу. Нам редко рады в городах и селах. Но она хотя бы приняла меня, и я отплатил за её щедрость, поделившись историями о моих странствиях. Я и понятия не имел, что она…

В этот момент раздается гудение рога. Мэнни быстро вскакивает на ноги и достаёт топор.

— Налётчики,— мрачно говорит он.— Должно быть, их привлекли огонь и мясо.

Он указывает вниз по склону, где вы видите четыре фигуры в капюшонах, вынырнувшие из рощи. Судя по низкому росту и неуклюжей ковыляющей походке, это явно гоблины.

Один слегка крупнее прочих, на его широких плечах покоится толстая звериная шкура. В руках у него ржавый мясницкий тесак, покрытый засохшей кровью. Заухав, гоблины устремляются в атаку. Перейдите на **242**.

191

Вы отдаёте старьёвщику повреждённый щит и шкуру крокодила (вычеркните эти предметы из листа персонажа). Получив необходимые материалы, торговец изготавливает для вас щит, который вы можете забрать с собой:

Чешуйчатый защитник (левая рука: щит): + 2 сила, +1 броня

Если вы не хотите забирать этот щит, то старьёвщик купит его у вас за 20 золотых крон. Сделав выбор, вы можете купить в этой палатке что-нибудь ещё (**175**) или попрощаться со старьёвщиком и идти дальше (**46**).

192

— Блистючие штучки! Многа блистючих штучек. Дай сюда! — нетерпеливо требует тролль, протянув свои большие ладони. Вы пересыпаете все золото в руки тролля и пока он пытается всё подсчитать («Рас и два и три и… ну вот, йа снова сбился») вы пробегаете мимо.

Ваша уловка сработала! Перейдите на **140**.

193

Вы осторожно обходите пещеру по периметру. Вас мало интересуют покрытые лишайником камни и светящиеся в темноте грибы, и вы уже было собирались прекратить поиски, как вдруг натыкаетесь на какой-то предмет. Опустившись на колени, поднимаете его и стираете вековую пыль и грязь с находки. Вы держите в руках прекрасное золотое ожерелье, его стеклянные бусы поблёскивают в темноте. Кому принадлежало это украшение и как оно здесь оказалось — для вас загадка.

Можете взять этот специальный предмет с собой:

Сверкающие бусы (ожерелье): +1 сила, +1 магия

Вы разрезаете сеть и покидаете пещеру, перейдите на **189**.

194

Рыцарь прислоняется к надгробию, его развороченная грудная клетка поднимается и опускается со свистом, в такт дыханию.

— Давным-давно книгу вручил мне один из Великих Визирей Си-Вала. Я был обязан его семье, так что для меня выполнить его приказ было делом чести. Эта книга — Гримуар Нарагоста, её нашёл расхититель гробниц в одной из пирамид на краю песчаного моря. Говорили, что книгу принесли нечестивые эльфы, пришедшие с неба и построившие те проклятые города. Книга порождена хаосом, и не может быть уничтожена мечом или магией. Я пытался… поверь мне, я пытался.

Он глубоко скрипуче вздыхает.

— Я взял её на север, искал святилище, где можно было бы её сохранить и спрятать. Но чем дольше я был с книгой, тем хуже я себя чувствовал. В конце концов я не мог идти дальше.— Рыцарь перевёл взгляд на каменную гробницу.— Я заставил священника пообещать мне, что он похоронит меня в этих древних катакомбах — с последним, что у меня осталось из пожитков. Я думал, что, по крайней мере здесь, книга будет в безопасности.

Он заглядывает своими горящими пустыми глазницами в ваши глаза.

— Книга должна оставаться здесь — ты понимаешь это?

Как вы поступите?

Заявите, что вы забираете книгу — 109

Оставите книгу под защитой рыцаря — 160

195

Следуя указаниям карты, вы бежите по заросшей тропинке, которая извиваясь, ведет в темную чащу. Наконец, вы выходите на поляну, где у кромки леса прилепился небольшой домик. Рядом с ним к столбу привязан сивый мерин, он уже осёдлан и нагружен мешками.

Вы подбегаете к двери, но решаете не стучать. Вместо этого вы просто открываете её и шагаете внутрь. Полная старуха с пучком седых волос на голове набивает мешок книгами и свитками. Она замечает ваше появление, её пронзительные голубые глаза мерцают в свете фонаря.

— Так, так. Не ожидала тебя так скоро,— говорит она, прищурившись. Запустив руку в карман своего платья, ведьма вытаскивает пару

очков. Нацепив их на кончик носа, она осматривает вас с головы до ног.

— Хм, ты не похож на этих охотников на ведьм. Они одеваются… получше.

Она поднимает руку, демонстрируя серебряный перстень.

— Он принадлежал одному из них давным-давно. Тот дуралей просто недооценил меня.

С этими словами ведьма вновь принялась запихивать свои вещи в мешок.

— Ты пришёл сюда, чтобы убить меня? — спрашивает она как о чём-то само собой разумеющемся.

Что будете делать?

Нападёте на ведьму — 137

Обвините её в совершении преступлений — 113

Поможете ведьме сбежать — 101

196

Эвиан с интересом выслушивает ваш рассказ. Пока вы решаете не рассказывать ему о вашей необычной метке, но замечаете, что маг изредка бросает косые взгляды на вашу руку.

— Я ценю твою честность,— говорит Эвиан,— по правде говоря, мой друг предвидел, что ты придёшь. У него, скажем так, есть дар делать предсказания.

Маг жестом приглашает вас войти во внутренний двор замка.

— Если ты собираешься стать моим учеником, то я предлагаю начать обучение немедленно. Я хочу посмотреть, на что ты способен — 126.

197

Вы разворачиваете свиток и читаете вслух незнакомые слова, нацарапанные на пергаменте. Как только вы произносите последнее слово, свиток неожиданно загорается. Вы поспешно бросаете лист пергамента — он отлетает в сторону, сворачивается и чернеет, пока от него не остаётся кучка пепла. Вы оглядываете дверь и с облегчением замечаете, что все символы исчезли. Открываете дверь; за ней оказывается винтовая лестница, ведущая вниз, под землю. Из трещин в стене, очень похожих на вены, исходит мягкое зеленоватое свечение, оно освещает вам путь.

Вы осторожно спускаетесь вниз по каменным ступеням. Добравшись до конца лестницы, вы оказываетесь в холодном каменном туннеле; на стенах растут грибы и мох. Рядом с лестницей есть маленький железный сундук.

Вы:

Откроете сундук — 209

Пойдёте дальше по тоннелю — 90

198

Ваши лёгкие буквально разрываются от напряжения. Вы хватаетесь руками за края расщелины и проталкиваете себя вперед, в узкий проход. Пройдите проверку скорости.

Затопленный тоннель: Скорость 10

Успех — 183.

Неудача — 186

199

Хобгоблин валится на кровать, пропитывая лоскутное одеяло своей темной кровью. Теперь вы можете взять один из следующих предметов:

Гоблинские ботинки (обувь): +1 скорость, +1 сила

Медальон бабушки (ожерелье): +1 магия

Изогнутый клинок (правая рука: меч): +1 скорость

Вы обыскиваете домик, но не находите ничего интересного — разве что немного седых волос, тлеющих на углях в камине. Похоже, это все, что осталось от бедной бабушки. Выйдя из домика, вы отправляетесь по тропинке обратно в лес.

Вы:

Направитесь на восток к холмам — 152

Вернётесь к леснику — 219

200

Вы достаёте из кошелька пригоршню золотых крон и кладёте их на стол. Марта смотрит на золото и тихонько охает.

— Нет, пожалуйста! Нет — я не могу.— Она отталкивает монеты к вам.— Я не могу их принять. Мне жаль.

Вы торопливо объясняете Марте, что детям позарез нужна еда. На эти деньги можно купить в деревне пару куриц и какие-нибудь наиболее нужные продукты. Марта начинает спорить, но останавливается, когда ловит взгляды своих полумертвых от голода детей.

— Я полагаю… я могла бы, но только на этот раз,— она смахивает монеты в испачканные в муке ладони и улыбается.— Я возьму ради детей. Ради них, благодарю тебя. Я не забуду твоей доброты.

Вычеркните 10 золотых крон с листа персонажа и затем отправляйтесь на **78**.

201

Вы заходите в комнату, от едкого противного запаха вам становится нехорошо.Вы смотрите себе под ноги и сразу понимаете, почему здесь так воняет — весь пол покрыт толстым слоем крысиного помёта.

Вы достаёте оружие и продолжаете осторожно двигаться вперед во тьму, обходя стороной обломки мебели. Справа от вас на боку лежит старый грязный матрас; он заслоняет окошко, единственный источник света. Вы останавливаетесь и ждёте, пока глаза привыкнут к темноте. И тут вы замечаете в тенях мужчину, который смотрит прямо на вас. Он сидит в роскошном обитом бархатом кресле. На коленях у незнакомца покоится длинный меч. Глаза мужчины поблёскивают в темноте.

— Далеко же ты забрался,— нарочито медленно произносит мужчина, барабаня пальцами по креслу.— Надеюсь, семья не доставила тебе хлопот. На самом деле, они хорошие, просто с ними надо познакомится поближе. Они были так благодарны мне, за то что я разрешил им поселиться здесь. Похоже, что даже крысы любили их — совсем нетипично для крыс.

С этими словами мужчина берёт в руки меч и встаёт с кресла.

— Людей в округе живёт немного. Несколько вкусных фермеров да редкие путешественники — не густо,— улыбнувшись и обнажив чрезвычайно острые на вид зубы, ваш собеседник подходит всё ближе.

— Прошу меня извинить, перед едой я обычно не молюсь, не люблю все эти церемонии…

Он рычит и набрасывается на вас.

Выбора у вас нет, придётся сражаться:

⚔ Лидер: Скорость 2, Сила 3, Броня 4, Здоровье 25*

Как только здоровье лидера опустится до 12 или ниже, перейдите на **233**.

202

Вам кажется, что проходит целая вечность, пока вы опускаетесь всё глубже и глубже. Наконец, мерцающий свет факела осветил дно колодца. Вы выбираетесь из ведра, увязая в мокрой грязи.

Вы сразу понимаете, почему колодец высох. Одна из стен обвалилась внутрь и образовался вход в тёмный тоннель. Держа оружие наготове, вы перебираетесь через завал и проникаете в тоннель.

Пройдя несколько ярдов, вы наталкиваетесь на тело, лежащее у стены. Приблизившись ещё на шаг, вы понимаете, что это, должно быть, сын священника — или то, что от него осталось. Его тело покрыто блестящей белой слизью, который разъела большую часть его кожаной одежды, открыв взгляду обугленные кожу и кости.

На гладких стенах тоннелям вы обнаруживаете блестящие следы от той же кислоты. Любопытно, кто мог бы проложить этот туннель? Вы двигаетесь дальше в глубь земли и вскоре выходите на развилку.

Вы:

Повернёте на восток — 248

Повернёте на запад — 103

203

Вы обнажаете оружие и приближаетесь. Такая реакция, похоже, приводит мужчину в растерянность.

— Ты не похож на обычного вора или разбойника,— говорит он.— Выкладывай, зачем пришёл.

Он кивает на кролика, жарящегося на вертеле,

— Тут достаточно еды для двоих, если ты позаботишься сложить оружие.

Вы:

Атакуете охотника — 124

Согласитесь поговорить — 190

204

Вы с лёгкостью рассекаете пополам соломенное туловище пугала. Не переставая дергаться и трястись, враг падает на землю, и тут вы замечаете что-то у него на шее. Эта вещь похожа на ожерелье из костяшек человеческих пальцев; недолго думая, вы срезаете украшение. Стоило это сделать, как пугало перестает шевелиться.

Теперь вы можете взять один предмет из следующих:

- *Вороньи лапки* (ноги): +1 скорость, +1 магия
- *Убийца ворон* (левая рука: кастет): +1 скорость, +1 сила

Покончив с пугалом, вы оглядываете окрестности в надежде, что теперь-то странный туман рассеется. Однако, он, как будто, сделался даже плотнее, ещё больше ограничив обзор. Не имея другого выбора, вы вновь бредёте по полю с почти примерзшими к оружию закоченевшими пальцами.

Спустя несколько минут блужданий вы видите впереди мерцающее зеленое свечение и устремляетесь к нему. Больше всего этот свет напоминает огонь маяка в вихрящихся волнах тумана. Приближаясь к источнику света, вы слышите хихиканье, доносящееся откуда-то из тумана.

В тумане светится зловещий на вид тотем, глубоко вбитый в мёрзлую почву; кукуруза вокруг примята к земле. Тотем изготовлен из тёмной древесины и костей, он потрескивает, испуская волшебное зелёное свечение. Должно быть, это и есть источник ведьминого тумана. Перейдите на **65**.

205

Вы находитесь в затруднительном положении: чтобы продолжить партию, необходимо играть на повышение. Решите, на сколько монет вы готовы поднять ставку (минимум: одна крона). Игрок поставит на кон такую же сумму (если у вас больше нет денег — вы проигрываете партию, теряя все ставки, находящиеся на данный момент в игре, и переходите на **11**).

Затем, бросьте кубик.

Если выпадет [5] или меньше — переходите на **259**.

Если [6] — отправляйтесь на **67**.

206

За группкой светящихся грибов вы находите скелет искателя приключений: вся его одежда покрыта липкой паутиной. В кошельке искателя приключений вы находите 20 золотых крон. Вы также можете взять с собой те предметы, что перечислены ниже:

- *Повреждённый щит* (рюкзак): возможно, кто-нибудь сумеет его починить.
- *Покрытая паутиной куртка* (доспех): +1 сила, +1 броня. Способность: Опутывание
- *Пыльные сапоги* (обувь): +1 скорость. Способность: Привлекательность.

Вы покидаете пещеру и идёте по тоннелю на север, перейдите на **225**.

207

Вы выходите из светящейся двери и обнаруживаете, что попали в длинный зал с колоннами. В стенах в специальных подставках укреплены факелы, отбрасывающие танцующие тени на расколотые каменные плиты. Здесь царит затхлый земляной запах как будто все давно вымерло. В конце зала возвышается темная фигура, окутанная призрачным туманом.

— Ты дерзнул восстать против меня! — раздаётся уже знакомый голос. Туманная завеса рассеивается, и вы видите сурового воина, облаченного в меха и кожу.

— Жалкий червь! Ты пришёл сюда за этим никчемным глупцом?

Воин устремляет взгляд сузившихся глаз на распростёртое у подножия одной из колонн тело. Это толстый и хорошо одетый мужчина. Сначала вам кажется, что он умер, но затем вы замечаете, что его грудная клетка слегка поднимается и опускается от неглубокого дыхания. Он всё ещё жив… пока.

— Я не намерен тратить время на ему подобных! — ревёт окутанный туманом воин.

Его гулкий голос отражается от сводов залы.

— Я Нолдор, Первый король. Ты в моей священной обители, где привечают только смерть.

Призрак направляется к вам через зал. Когда он приближается, вы видите как в его сжатых руках в защитных перчатках материализуется чёрный меч. С безумным смехом призрачный воин поднимает свой тёмный клинок и провозглашает:

— Я Нолдор, и моё имя будет высечено на твоей душе!

⚔ Нолдор: Скорость 7, Сила 5, Броня 4, Здоровье 60

Особые способности

Вы можете использовать руны в битве против этого мощного, древнего короля. Руны (если, конечно, они у вас есть) дают следующие эффекты:

- *Руна Волдринга:* на время боя повышает значение Брони на 3.
- *Руна Аллуры:* может быть использована один раз в любое время боя и мгновенно восстановит здоровье до первоначального значения.
- *Руна Малахии:* вместо того, чтобы делать бросок на силу удара, вы можете уменьшить здоровье Нолдора на 30. Руна может быть использована лишь единожды.
- *Руна Талоса:* на время боя повышает вашу скорость на 2.

Если вы сразили Нолдора, перейдите на **41**.

Особое достижение: вы победили Нолдора, не используя руны — **52**.

208

Вы идёте по вырубленному в скале проходу, растущие у стен грибы освещают вам дорогу. Через некоторое время путь вам преграждает непреодолимый завал. К счастью, от основного тоннеля наверх ведёт боковое ответвление. Вы замечаете лужи кислоты на неровном полу, она медленно испаряется. Выбора у вас нет, и вы входите в боковое ответвление. Иногда вам приходится преодолевать практически вертикальные участки прохода. Наконец, вы выбираетесь из него и оказываетесь в хорошо знакомом туннеле. К вашему удивлению, вы видите факел, лежащий в нескольких метрах от вас. По всей видимости, вы вернулись на то место, где уже были. Прямо перед вами лежит мёртвый червь и рядом же находится яма, под которой течёт подземная река. Вы берёте в руки факел (запишите слово «факел» на листе персонажа) и обдумываете, что будете делать дальше.

Вы можете:

Пойти по тоннелю на восток — 254

Вернуться к самой первой развилке и повернуть на запад — 103.

209

Сундук вскрыт. Внутри вы находите пару покрытых плесенью перчаток и несколько глиняных горшков. Можете взять с собой следующие предметы:

Перчатки каменщика (перчатки): +1 скорость. Способность: Первая рана.

Зелье лечения (1 использование) (рюкзак): примените в любое время в бою, чтобы восстановить 4 очка здоровья.

Зелье силы (1 использование) (рюкзак): примените в любое время в бою, чтобы увеличить силу на 2 на один раунд боя.

Когда определитесь с выбором, переходите на **90**.

210

Если вы убили ведьму, то перейдите на **249**. В ином случае отправляйтесь на **257**.

211

— Беатриса? Беатриса Флетчер? — в глазах Марты появляются слёзы.— Эта жестокая узколобая женщина. Она готова смотреть, как моя семья умирает от голода, всё ради этого глупого деревенского конкурса. Бертран, Эмма, занесите малышей внутрь. Живо!

Двое детей побегают к матери и забирают одного из вопящих малышей на руки. Одарив вас подозрительными взглядами, они оправляются обратно на вершину холма, к дому-развалюхе. Пока вы поднимаетесь на ноги, Марта подходит и качает головой при виде изрубленной в куски репы.

— Мне эти репки дал один путник. Я собиралась накормить ими детей. Мне было так тяжело без моего милого Фредерика. Но эти репки… они были первым, что когда-либо проросло в этой скудной почве. Они были чудом.— Она смахивает слезы, затем пронзает вас холодным решительным взглядом.— Поможешь мне поквитаться с Беатрисой Флетчер? Она должна заплатить за то, что натворила, согласен?

Вы:

Согласитесь помочь Марте Долгоносик — 236

Вежливо откажитесь и вернётесь к Беатрисе — 58

212

Вы пролезаете через узкую трещину и попадаете в маленькую пещеру. Над вами, под потолком висят коконы, опутанные паутиной. Вы замечаете, что один из них извивается — как будто кто-то пытается выбраться наружу. В противоположной части пещеры виднеется отверстие туннеля. Липкие нити паутины крест-накрест перегородили путь к выходу из пещеры.

Что вы предпримете;

Вскроете извивающийся кокон — 295

Пересечёте пещеру и подойдёте ко входу в тоннель — 266

213

— Эй, приятель, я могу тебе помочь?

Этот голос заставляет вас подпрыгнуть. Какой-то мальчик, на вид лет двенадцати, с любопытством смотрит на вас снизу вверх.

— Спорим, ты здесь в первый раз? — мальчик снимает шляпу, а затем обводит рукой раскинувшееся поселение.— Это «Нет надежды». Хочешь, покажу тебе наше великолепное хозяйство?

Вы:

Согласитесь совершить экскурсию по городу — 265

Вежливо откажетесь и войдёте в город — 348

Спросите, знаком ли мальчик с Дженларом Корнелиусом — 282

214

Вы выбрали путь воина. Вы можете навсегда увеличить уровень здоровья на 15 (вплоть до 45). Сделайте необходимые изменения на листе персонажа.

В течение часа вы обмениваетесь ударами с Эвианом, и, когда он, наконец, опускает меч и отходит, вы чувствуете облегчение.

— Впечатляет,— говорит маг, кивнув вам,— ты серьёзный противник. Думаю, что в тебе даже есть нечто особенное. Пойдём. Ты, должно быть, проголодался с дороги. Надо бы устроить небольшую пирушку по случаю твоего прибытия в новый дом.

Вы выходите из зала для тренировок — 172.

215

За кучей камня в одной из стен есть широкая вертикальная трещина. Она ведёт в туннель, который уходит вниз, под землю. Но это не единственный выход из пещеры, тут есть прямоугольный дверной проём, ведущий наружу.

Что вы будете делать?

Исследуете тоннель — 463

Выйдите из пещеры наружу через проём — 475



216

Когда ваш могучий соперник упал замертво, земля содрогнулась. Вы можете взять один из следующих предметов в качестве трофея:

Бычий нагрудник (доспех): +3 сила, +2 броня. Способность: Нападение (требование: воин)

Бычий хвост (талисман): +1 скорость. Способность: Нападение

Рога быка (головной убор): +1 скорость, +2 броня. Способность: Нападение

После схватки вы подходите к Барту, тот вручает вам тугой мешочек с монетами (вы заработали 40 золотых крон).

— Это был неплохой поединок,— ухмыляется мужчина.— Но я думаю, что твой потенциал пока полностью не раскрыт. Эта же арена — можешь применять и запрещённые приёмы. Возможно Наклз покажет тебе парочку особых приёмов боя. Будет полезным в следующих схватках. Как ты на это смотришь?

Если вы выбрали путь воина, то можете изучить специализацию гладиатора, перейдите на 307. В ином случае, следуйте на 293 когда будете готовы к следующему раунду.

217

Перевёртыш окружает себя потрескивающим кольцом пламени.

— Ты будешь гореть в преисподней,— рычит он,— как и все, кто дерзнул встать у меня на пути.

Вам придётся сражаться с этим страшным врагом:

⚔ Перевёртыш: Скорость 5, Магия 5, Броня 2, Здоровье 40.

Особые способности

ϟ *Адский огонь:* в конце каждого раунда ваш персонаж автоматически получает 2 очка урона от кольца огня вокруг демона. Эта способность игнорирует броню.

Если вы победите перевёртыша, то отправляйтесь на **133**.

218

Вы вбиваете факел в щель между камнями, делаете глубокий вдох и погружаетесь в воду (вычеркните слово «факел» из листа персонажа). Вода просто ледяная, от неожиданности вы чуть не захлебнулись. Сделав несколько сильных гребков, вы опускаетесь глубже в мутную бездну. Вскоре вы ничего не видите и теряете верное направление. Ощупывая стены, вы обнаруживаете что-то похожее на расщелину.

Вы:

Рискнёте и попробуете проплыть в расщелину — 198

Вернётесь на поверхность — 176

219

Не успели вы далеко уйти, как замечаете огонёк, пляшущий среди тёмных деревьев. Заинтересовавшись, что бы это могло быть, вы сходите с тропы, протискиваясь сквозь густой, цепляющий за одежду подлесок.

Обойдя рощу деревьев, вы обнаруживаете и источник света — небольшой лагерь, разбитый в укромной лощине тёмного каменистого холме. Освежеванный кролик медленно жарится над огнем, капающий жир заставляет пламя трещать и шипеть. Позади костра виднеется крытая кибитка и группа деревьев, под сенью которых привязан пегий пони. Животное выглядит встревоженным, оно рвётся с привязи.

Похоже, вокруг ни души. Затем вы замечаете лежащую на боку в траве плетёную корзину. Возле неё разбитая бутылка, из которой сочится чёрная пузырящаяся жидкость. Перейдите на **240**

220

Вы заходите в комнату, от едкого противного запаха вам становится нехорошо.Вы смотрите себе под ноги и сразу понимаете, почему здесь так воняет — весь пол покрыт толстым слоем крысиного помёта.

Вы достаёте оружие и продолжаете осторожно двигаться вперед во тьму, обходя стороной обломки мебели. Справа от вас на боку лежит старый грязный матрас; он заслоняет окошко, единственный источник света. Только вы хотели отодвинуть матрас от окна, как замечаете уголком глаза какое-то движение. Что-то ударяет вас в спину и вы падаете на пол, крича от боли — вам в бок впивается обломок кресла. Вы выдираете его, а тем временем на вас надвигается бандит, с которым вы разговаривали на дороге. Он держит в руках кинжал, который блестит в полумраке.

— Ты убил босса,— ворчит он.— Теперь крысы будут пировать у тебя на костях!

Придётся драться:

⚔ Ренни: Скорость 3, Сила 2, Броня 2, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Первая царапина:* перед началом боя вы теряете одно очко здоровья.

Если вы побеждаете бандита, то перейдите на **247**

221

Когда вы прикасаетесь к камню, вспыхивает яркий свет, и у вас кружится голова, как от быстрого движения. Когда свет меркнет, вы обнаруживаете, что попали на каменистый остров, расположенный посреди раскалённого потока бурлящей лавы. На другом конце острова вы видите человека, одетого в чёрные доспехи. Шлем не даёт вам разглядеть его лицо.

— Ты вторгся в обитель древних королей,— раздаётся глубокий голос откуда-то сверху. Посмотрев туда, вы видите только густые облака пара и дыма.

— Многие приходили сюда, но ни один не преуспел. Сразись же с моими воинами и покажи, чего ты стоишь.

Рыцарь внезапно оживает и извлекает из ножен превосходный меч. Подняв его перед собой, он молча направляется к вам. Его доспех зловеще и угрожающе скрежещет. Вы готовитесь к бою:

⚔ Волдринг, дух земли: Скорость 4, Сила 3, Броня 5, Здоровье 20

Особые способности

ϟ *Мощный удар:* для определения урона, наносимого Волдрингом, кидайте два кубика.

Если вы потерпели поражение, то приходите в себя на вершине холма (перейдите на **153**). Если одержали победу, то тело рыцаря рассыпается в прах. Всё, что остаётся от него — каменная руна с высеченным кругом. Если хотите взять Руну Волдринга, впишите её в лист персонажа. Затем после внезапной вспышки света вы вновь оказываетесь на вершине холма (**153**).

222

Скелет рыцаря превращается в груду костей и пыли. Теперь вы можете взять любые из перечисленных предметов:

🏷 *Дырявый плащ* (рюкзак): может быть, кто-нибудь сможет подлатать этот плащ.

🏷 *Древний меч* (правая рука: меч): +1 скорость, +1 сила. Способность: Кровотечение

В этом покрытом плесенью зале больше нет ничего интересного, и вы решаете идти дальше. Пройдите под арку и отправляйтесь на **1**

223

— Ах, да,— ухмыляется ведьма.— Милая, влюблённая Лизели.

Она вытягивается и берёт книгу с ближайшей полки. Открыв книгу в нужном месте, она даёт её вам. Она оказывается всего лишь книгой рецептов для приготовления соусов.

— Посмотри, неужели моё преступление заключается в том, что девочка всё перепутала? Я дала ей рецепт гарнира из трав и грибов под видом приворотного зелья.— Она усмехается.— Подозреваю, что она взяла не тот ингредиент, перепутав гринворт с финлвортом. Могу ли я быть ответственной за глупость юной девушки?

Что вы сделаете?

Обвините её в совершении другого преступления — 113

Нападете на неё — 137

Поможете ведьме сбежать — 101

224

Вы идёте по каменным коридорам замка и вскоре подходите к какой-то лестнице. Спустившись вниз, вы приходите к каменной двери, покрытой таинственными знаками и рунами. Как в тумане вы следите за своими руками, они дотрагиваются до символов, подсвечивая их один за другим. Затем дверь с грохотом открывается, позволяя вам войти в тёмную комнату. Дальше, вы движетесь мимо полок, которые заставлены коробками и сундуками, вся комната освещается тусклым лиловым светом. Вы осознаете, что это светятся три переплетённые змейки на руке. Наконец, вы подходите к деревянной коробке. На боку надпись: «Артефакт 51». Вы открываете коробку и вынимаете оттуда каменную деталь, затем вы снова идёте по коридорам. Сложно сказать, где вы находитесь — перед глазами туман. Свернув за угол, вы оказываетесь в огромном зале. В центре помещения на помосте стоит каменная арка. Вы делаете несколько пассов и загадочных движений, и вдруг проход арки начинает испускать золотистое свечение. Вы подходите ближе и видите, что по ту сторону арки появляется внутренний двор, залитый лунным светом. Там стоит мужчина и он манит вас к себе.

Вы прижимаете каменную деталь к груди и входите в портал, отправляйтесь на **263**.

225

Продвигаясь по тоннелю, вы замечаете, что стены здесь не такие гладкие, они отличаются от тех, что вы видели ранее; здесь нет следов кислоты на полу. По всей видимости, вы попали в более древний участок сети подземных переходов, отправляйтесь на **231**.

226

Вы находитесь в затруднительном положении: чтобы продолжить партию, необходимо играть на повышение. Решите, на сколько монет вы готовы поднять ставку (минимум: одна крона). Игрок поставит на кон такую же сумму (если у вас больше нет денег — вы проигрываете партию, теряя все ставки, находящиеся на данный момент в игре, и переходите на **11**).

Затем, бросьте кубик.

Если выпадет [1]–[4] — переходите на **259**.

Если [5] или [6] — отправляйтесь на **67**.

227

Вы обшариваете рюкзак. В нем нет ничего интересного, кроме книги в красном кожаном переплете и истертого пергамента, покрытого торопливо нацарапанными письменами.

Что вы будете делать:

Хотите рассмотреть письмена — 301

Изучить книгу — 115

Осмотрите камни — 153

228

Охотник был искусным воином, но его умения не чета вашему мастерству. Вы обыскиваете тело и находите 15 золотых крон. Также вы находите следующие предметы, которые можно забрать:

Топор охотника (правая рука: топор): +2 сила

Куртка охотника (доспех): +1 броня

Вы усаживаетесь возле огня, чтобы погреться в сгущающейся вокруг вечерней прохладе. Угостившись свежеприготовленным кроликом, остаток ночи вы проводите в кибитке охотника.

Вы встаёте на заре и, умывшись в ручье неподалеку, покидаете лесистые холмы и направляешься обратно в Титбери Кросс. Не сумев вернуть леснику его дочь в целости и сохранности, вы решаете с ним не встречаться. Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить свои приключения.

229

Уже наступил поздний вечер, когда Беатриса, наконец, появляется у окна.

— Время для доброго кусочка пирога,— говорит она, облизываясь. Пожилая женщина берет пирог и уносит в дом. Вы терпеливо выжидаете в саду, гадая, что с ней случится, когда она съест пирог. Может ли это быть ещё хуже, чем то, что произошло на склоне холма?

Вы подползаете к окну, надеясь хоть одним глазком посмотреть, что внутри. В этот момент к садовой калитке подбегает Марта, отчаянно размахивая руками:

— Я передумала! Я передумала! — кричит она.— Мы должны не дать ей съесть пирог! Быстро! (**255**)

230

Ваш противник отступает.

— Думаешь, что ты сможешь победить меня, хе-хе,— рычит он.— Пора бы тебе увидеть, с кем ты сражаешься на самом деле!

Вы с ужасом наблюдаете, как тело мужчины начинает меняться. Лицо его вытягивается, а ногти и зубы превращаются в смертельно опасные когти и клыки. За несколько секунд всё тело вашего противника покрывается чёрной шерстью и вот, перед вами стоит человеческих размеров крыса, размахивающая хвостом из стороны в сторону. Пронзительно взвизгнув, крысолюд атакует вас. Времени на лечение у вас нет, придётся сражаться с этим монстром, имея столько здоровья, сколько есть.

Крысолюд: Скорость 3, Сила 3, Броня 2, Здоровье 12

Особые способности

Удар хвостом: каждый раз, когда у вас на кубике выпадет 1 крысиный хвост автоматически наносит вам 1 очко урона, игнорируя броню.

Если вы победите крысолюда, то перейдите на **125**.



231

Через несколько минут проход выводит вас на узкий карниз, с которого открывается вид на огромную пещеру. Её стены и колонны покрыты целым лесом светящихся грибов, их бледный свет освещает гигантскую сверкающую сеть, которая тянется от пола до потолка. В центре паутины находится самый большой паук которого вы когда-либо видели, с его массивных клыков капает зеленый яд.

Если у вас есть факел, вы можете поджечь паутину — **7**. Если его нет или вы не хотите им воспользоваться, вы можете атаковать паука — **60**, или отступить и вернуться к колодцу — **246**

232

По мере продвижения вперёд, вы начинаете слышать отдалённый грохот. Он становится всё громче и громче, его интенсивность возрастает. Затем, внезапно, земля уходит у вас из-под ног. Вы падаете на спину и видите, как из почвы поднимается огромная белая голова. Это гигантский червь, безглазый и слепой. Когда вы поднимаетесь на ноги, зверь поворачивает свою раздутую голову в вашем направлении. Потом он вытягивает своё огромное тело из ямы и, извиваясь, движется в вашу сторону, его челюсти жадно щёлкают. Вы должны будете победить это существо, прежде чем продолжить путешествие вниз по туннелю:

⚔ Землегрыз-вожак: Скорость 5, Сила 5, Броня 4, Здоровье 25

Особые способности

ϟ *Кислота:* у землегрыза изо рта капает кислота. Бросайте кубик в начале каждого раунда. Если выпадает [1] или [2], вы автоматически получаете 2 очка повреждения от кислоты. Эта способность игнорирует броню.

Если вы побеждаете землегрыза — **116**.

233

Ваш противник отступает, его рубаха пропитана кровью и потом.

— Думаешь, что ты сможешь победить меня, хе-хе,— рычит он.— Пора бы тебе увидеть, с кем ты сражаешься на самом деле!

Вы с ужасом наблюдаете, как тело мужчины начинает меняться. Лицо его вытягивается, а ногти и зубы превращаются в смертельно опасные когти и клыки. За несколько секунд всё тело вашего противника покрывается чёрной шерстью и вот, перед вами стоит человеческих размеров крыса, размахивающая хвостом из стороны в сторону. Пронзительно взвизгнув, крысолюд атакует вас. Времени на лечение у вас нет, придётся сражаться с этим монстром, имея столько здоровья, сколько осталось.

⚔ Крысолюд: Скорость 3, Сила 3, Броня 2, Здоровье 12

Особые способности

ϟ *Удар хвостом:* каждый раз когда у вас на кубике выпадает [1], крысиный хвост автоматически наносит вам 1 очко урона, игнорируя броню.

Если вы победите крысолюда, то перейдите на **174**.

234

Дух озера оказывается сильным противником, одним ударам водяного кулака он выбивает ваше неубедительное оружие у вас из рук. Вы отскакиваете назад, отступая перед столь страшным врагом, как вдруг сверкнула вспышка света. Вы осторожно оглядываетесь и видите, что посох волшебника начал мерцать. Дух озера зачарованно движется к посоху, точно мотылёк летит на свет. Чем ближе элементаль подходит, тем меньше он становится, пока не превращается в лужицу. Вновь сверкнула вспышка и свет посоха окончательно угас. Волшебник опускает руки и прекращает петь. От усталости он падает на колени. Вы подбегаете к старику и помогаете ему подняться на ноги.

— Всё нормально, всё нормально,— говорит он, хлопая вас по плечу.— Дело сделано. Дух озера теперь заключён внутри посоха. Теперь я могу командовать элементалем — призыватель дождя готов.

Волшебник выдёргивает посох из земли и восхищённо держит его в руках, точно этот артефакт сделан из чистого золота. Для вас это просто обычная отполированная палка.

— С помощью призывателя я смогу разрушить заклинание, тяготеющее над этими землями и попытаюсь наколдовать дождь,— сказав это, волшебник смотрит на вас, а затем тепло улыбается.— Ты отлично справился. Пойдём в башню. Я уверен, у меня есть кое-что для тебя в качестве награды. (**243**).

235

Вы идёте на восток, лес вокруг вас начинает редеть, а земля становится все более неровной и труднопроходимой. Вскоре вы пробираетесь между огромными булыжниками, находя дорогу через узкие испещрённые ветром рытвины. Следуя в том направлении, что вам указали, вы обнаруживаете несколько истёртых ступеней, выдолбленных в гранитном утёсе. Они выводят вас на вершину высокой скалы, на которой на фоне лазурного неба стоит пустая каменная башня. Как только вы приближаетесь, вы видите, что башня трясётся из стороны в сторону, из стен и бойниц на землю падают камни и пыль. Где-то изнутри башни доносится нарастающий скрежещущий звук. Вы кричите, есть ли кто дома. Под крышей башни распахиваются ставни и появляется лысый человек, с тонкой белой бородой.

— Помоги мне! — кричит он,— пожалуйста, не уходи! У меня неприятности и мне нужна помощь!

Вы достаете своё оружие и соглашаетесь его дослушать.

— Это моя башня. Я попал в ловушку. Один из монстров, результат эксперимента, сбежал и теперь гуляет на свободе. Пожалуйста, избавься от него, чтобы я смог спуститься!

Вы с осторожностью приближаетесь к главному входу, так как башня вся трясется и дребезжит от крыши до самого фундамента. Попытавшись открыть дверь, вы обнаруживаете, что она заперта.

— Я не могу зайти!— кричите вы волшебнику. Внезапно, двери сносит с петель какая-то могучая сила, только щепки летят в разные стороны, некоторые совсем недалеко от вашей головы.

— Ладно. Уже не важно,— добавляете вы сухо. Из недр башни вы слышите рёв, словно воет свирепый ветер. Приготовившись к тому, что вас может ожидать, вы ступаете внутрь. Перейдите на **33**

236

— Хорошо! Помоги мне собрать репу — она нам понадобится.

Вы озадаченно смотрите на Марту, гадая, что такого она задумала. Женщина отправляется в дом и возвращается спустя несколько мгновений с корзиной. По пятам за ней, восторженно перешептываясь, следуют её дети. Вместе вы собираете несколько кусков пахнущей уксусом репы. Когда корзина наполнилась, Марта возвращается в дом.

— А для чего? — спрашиваете вы с интересом. Марта оборачивается и одаривает тебя хитрой усмешкой:

— Я собираюсь накормить Беатрису Флетчер её же блюдом. (**13**)

237

Вы находитесь в затруднительном положении: чтобы продолжить партию, необходимо играть на повышение. Решите, на сколько монет вы готовы поднять ставку (минимум: одна крона). Игрок поставит на кон такую же сумму (если у вас больше нет денег — вы проигрываете партию, теряя все ставки, находящиеся на данный момент в игре, и переходите на **11**).

Затем, бросьте кубик. Если выпадет [1]–[3] — переходите на **259**. Если [4]–[6] — отправляйтесь на **67**.

238

Пока один из селян вращает ворот и поднимает вверх ведро, пожилой мужчина в белых одеждах подходит к вам.

— Тебе потребуется источник света, мой друг,— говорит он.— Эдвард, подай какую-нибудь деревяшку, пожалуйста.

Один из жителей деревни, мальчик лет тринадцати, вкладывает в протянутую руку длинную палку. Подняв её над собой, священник произносит короткую молитву. Вдруг конец палки зажигается и она превращается в пылающий факел. В глазах глазах священника мелькает удовлетворение.

Вы перебираетесь через край колодца и залезаете в ведро. Священник протягивает вам факел, потом вас медленно дюйм за дюймом опускают во тьму. Запишите слово «факел» на лист персонажа, затем перейдите на **202**.

239

Вы уже почти пересекли пещеру, как вдруг вы ногой задеваете одну из нитей, заставив её сильно колебаться. Вы не обращаете на это внимания до тех пор, пока сверху не начинает доноситься шум. Обернувшись, вы видите двух спускающихся на паутине гигантских пауков. Ещё мгновение и было бы слишком поздно! Один из пауков наносит вам удар в грудь, его ядовитые челюсти погружаются в ваше плечо. С криком боли вы роняете факел, сухие нити паутины мгновенно охватывает пламя.

— Сеть! Сеть! — шипит один из пауков.— Убейте его! Убейте его!

Паучья сеть горит, а пауки набрасываются на вас, стремясь опутать вас своей смертельно опасной паутиной.

⚔ Гигантские пауки: Скорость 4, Сила 4, Броня 2, Здоровье 25

Особые способности

ϟ *Яд:* вас укусили, теперь в конце каждого раунда вы должны автоматически потерять 2 очка здоровья.

После победы над пауками, следуйте на **179**.

240

Готовый к опасности, вы настороженно обходите костёр — и увиденное вызывает у вас изумление и ужас. Недалеко от костра сидит огромный серый волк. Он глядит на вас своими янтарными глазами, в них отражается пляшущее пламя. Вы замечаете, что с клыков волка капает маслянистая черная жидкость — точно такая же жидкость текла из бутылки.

Со звериным рычанием, волк бросается на вас. У вас нет выбора, кроме как сразиться со свирепым зверем.

⚔ Большой плохой волк: Скорость 0, Сила 1, Броня 1, Здоровье 15

После победы над волком переходите на **64**.

241

Вы рассекаете мечом последнюю репку, забрызгав белой мясистой мякотью всю грядку. Тварь валится на землю, дрыгает пару раз тоненькими ножками, затем окончательно замирает. Вы устало опускаетесь на колени. Куда ни посмотри, на земле валяются куски репы, все они испускают странный запах уксуса. Детский крик даёт понять, что вы уже не в одиночестве. Развернувшись, вы видите, как у края огорода на вас смотрят, разинув рты, двое детей. Третий как раз бежит к дому. Затем раздаются громкие голоса, и из хибары появляется молодая женщина, она гневно шагает к вам по склону холма. Под каждой рукой, словно мешки с картошкой, женщина несёт по кричащему младенцу.

— Генри, если это опять твои шуточки, клянусь, я...— увидев вас, Марта застывает на полушаге. Она оглядывает поле битвы.

— Что... что ты натворил? — охает она.— Мои репки!

Вы:

Откроете план Беатрисы — 211

Свалите всю вину на репки — 289

Сбежите от сюда — 185

242

Мэнни двигается с ошеломляющей скоростью и разделывается с одним из гоблинов метким ударом топора. Двое гоблинов помельче разворачиваются в его сторону, оставляя вас один на один с вожаком гоблинов. С рычанием крупный гоблин устремляется к вам, высоко замахнувшись мясницким тесаком:

⚔ Вожак гоблинов: Скорость 0, Сила 1, Броня 1, Здоровье 15

Если вы одолеете вожака гоблинов — **260**.

243

Вернувшись к себе в башню, волшебник находит в обломках три предмета.

— Ещё раз благодарю тебя,— говорит он.— Пожалуйста, возьми один из этих волшебных артефактов, он будет тебе наградой за храбрость.

Вы можете взять один предмет из перечисленных:

🏷 *Шляпа для любой погоды* (головной убор): +1 скорость

🏷 *Вымокшая мантия* (доспех): +1 магия, +1 броня

🏷 *Кольцо погоды* (кольцо). Способность: Молния

Вы тоже благодарите волшебника и покидаете башню, чтобы продолжить путешествие. Возвращайтесь на карту, чтобы начать новый квест.

244

Когда вы прикасаетесь к камню, вспыхивает яркий свет, и у вас кружится голова, как от быстрого движения. Когда свет меркнет, вы обнаруживаете, что попали на узкий каменный мост, пересекающий ущелье, в котором клубятся облака. Вы осторожно идете по мосту, пытаясь не обращать внимания на головокружительные обрывы справа и слева.

С противоположной стороны к вам направляется человек, и вы останавливаетесь, увидев его. Он с головы до ног закутан в синию материю, которая развевается и танцует на ветру. Видны только глаза.

— Ты вторгся в обитель древних королей. — раздаётся глубокий голос откуда-то сверху, — Многие приходили сюда, но ни один не преуспел. Сразись же с моими воинами и покажи, чего ты стоишь.

Человек и не думает останавливаться. На ходу он извлекает из ножен два стальных клинка и бросается в бой:

⚔ Талос, дух воздуха: Скорость 4, Сила 4, Броня 2, Здоровье 20

Особые способности

ϟ *Танцующий на ветру:* Талос быстр как ветер. Вы не сможете использовать свои зелья или особые способности в этом бою.

Если вы потерпели поражение, то приходите в себя на вершине холма (перейдите на **153**). Если одержали победу, то тело Талоса превращается в пыль. Все, что остаётся от него — каменная руна с высеченным знаком полумесяца. Если хотите взять Руну Талоса, впишите её в лист персонажа. Затем после внезапной вспышки света вы вновь оказываетесь на вершине холма (**153**).

245

— А, слухи? — трактирщик плюёт на тряпку и начинает протирать барную стойку.— Что ж, я тут недавно слыхал, что на восточном перевале объявился какой-то великан. Отрезал нам единственный торговый путь в Кимсбрук. Сам понимаешь — народ отнюдь не в восторге.

Хозяин заведения кивает в сторону пожилых фермеров, сидящих неподалёку, у барной стойки:

— Пока местные не смогут доставлять свои товары на рынок — вся торговля будет стоять...— трактирщик качает головой,— наверно, ты согласишься — тяжёлые времена настали.

Теперь вы:

Расспросите трактирщика об Эвиане Дейле — 53

Поговорите о погоде — 42

Отойдёте от барной стойки — 11

246

Вы тем же путем возвращаетесь через пещеры и туннели, остановившись лишь раз, чтобы забрать тело сына священника. Вытащив одеяло из рюкзака, вы тщательно оборачиваете тело и затем взваливаете его на плечи. Вы бредёте через чавкающую у вас под ногами грязь обратно к шахте колодца, затем залезаете в ведро и несколько раз дергаете за верёвку. Мгновение спустя, ведро начинает подниматься. Следуйте на **2**.

247

Мёртвый бандит лежит у ваших ног. Вы опускаетесь на колени и срезаете мешочек с пояса Ренни. Внутри вы обнаруживаете 15 золотых крон. Также вы можете взять:

🏷 *Нож Ренни* (левая рука: кинжал): +1 скорость, +1 сила. Способность: Первая рана.

Теперь вы можете:

Обыскать комнату — 251

Покинуть ферму — вернитесь на карту.

248

Звук ваших шагов эхом отражается от стен широкого туннеля, в свете факела видно всё больше луж едкой белой слизи. Туннель начинает уходить под углом вниз, вы спускаетесь всё глубже и глубже под землю. Вдруг вы слышите хлюпающий звук, доносящийся справа из темноты. Вы оборачиваетесь — ваш факел освещает узкий боковой туннель, ведущий на юг.

Вы:

Исследуете боковое ответвление — 262

Продолжите идти по главному туннелю — 232

249

— Меня зовут Фетч, говорит мужчина, кивая головой вместо приветствия.— Мой хозяин, влиятельный человек в Титбери, ищет один очень ценный предмет.

Фетч жестом указывает на тёмную церковь на холме:

— Знаешь ли ты легенду об этом месте? Почему селяне даже близко не подходят к холму?

Вы уже было хотели ответить, но мужчина продолжает:

— Там внутри — чёрная книга. Гримуар Нарагоста,— голос Фетча дрожит при упоминании книги. Перейдите на **290**.

250

Вы выбрали путь разбойника, теперь можете навсегда увеличить уровень здоровья на 5 (вплоть до 35). Сделайте необходимые изменения на листе персонажа. В течение часа вы обмениваетесь ударами с Эвианом, и, когда он, наконец, опускает меч и отходит, вы чувствуете облегчение.

— Впечатляет,— говорит маг, кивнув вам.— Ты серьёзный противник. Думаю, что в тебе даже есть нечто особенное. Пойдём.

Вы выходите из зала для тренировок.

— Ты, должно быть, проголодался с дороги. Надо бы устроить небольшую пирушку по случаю твоего прибытия в твой новый дом — **172**.

251

Вы оттаскиваете матрас в сторону от окна, позволяя солнечному свету и свежему воздуху проникнуть в тёмную затхлую комнату. Мрак рассеивается, и теперь вы можете осмотреть это убогое помещение. Пол усеян объедками и крысиными экскрементами. Гниющая еда и кости лежат рядом с тряпьём и разбитой и поломанной на куски мебелью. Как бандиты могли жить в таких условиях — вы плохо себе представляете. Желая поскорее уйти отсюда, вы быстро осматриваете мусор в поисках чего-нибудь полезного.

Можете взять с собой следующие предметы:

Кольцо путешественника (кольцо): +1 сила, +1 магия. Способность: Зачаровывание

Плащ путешественника (накидка): +1 сила, +1 магия. Способность: Зачаровывание

Теперь вернитесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

252

Всю ночь вы спите неспокойно, ворочаетесь — вам снятся кошмары. Один и тот же сон повторяется раз за разом: вы убегаете от неведомого ужаса, что преследует вас по бесконечной чёрной пустыне. Вы не видите врага, но чувствуете, что он все время у вас за спиной. Вы спотыкаетесь и падаете; рука невыносимо болит. Дрожащими пальцами закатываете рукав, чтобы посмотреть на свою метку — она горит, испуская удушающий зеленоватый дымок, словно её только что нанесли. И тут вы видите его — вашего преследователя — крылатого гиганта-демона в плаще с капюшоном. Деталей не разобрать, но глаза… два кроваво красных ока, вместилища древнего зла.

— Ты подчинишься мне,— раздаётся низкий громогласный голос.

Но вот вы вновь оказываетесь в замке Эвиана и сидите на своей кровати, вытаращив глаза.

— Подчинись мне,— вы снова слышите голос. Вы соскальзываете на пол, и, дёргаясь, встаёте на ноги.

Подобно жуткой марионетке, вы пересекаете комнату, совершенно не контролируя себя. Вы силитесь проснуться, чтобы покончить с этим кошмаром, но тщетно, вы вынуждены оставаться пленником своего тела, безучастным наблюдателем. Загадочная сила заставляет вас покинуть комнату и спуститься по лестнице, перейдите на **224**.



253

Лунный свет пробивается сквозь стеклянные арчатые окна, освещая деревянные скамьи в центре помещения. Вы медленно идёте по боковому нефу, с опаской смотря на каждую тень. Вы почти добрались до амвона, но гортанный крик заставляет вас обернуться.

Со скамьи на скамью прыгает полуголое худое создание с волосатой волчьей мордой. Его скорости можно позавидовать, тварь ловко продвигается при помощи своих жилистых рук и ног. Монстр скачет в вашу сторону, его острые когти высекают искры из камня.

От такого врага не убежишь, придётся драться:

⚔ Упырь: Скорость 5, Сила 2, Броня 2, Здоровье 25

Особые способности:

ϟ *Острые когти:* атаки упыря игнорируют броню.

Если вы победите этого жуткого врага, то перейдите на **264**.

254

Туннель расширяется, образуя небольшую пещеру. Вы осматриваете стены, но не обнаруживаете никаких боковых проходов. В центре пещеры есть впадина в виде чаши, в ней скопилась вода и образовалось небольшое озеро. Подойдя поближе, вы понимаете, что это не озеро, а затопленный тоннель, ведущий ещё глубже под землю. Вы пытаетесь разглядеть дно сквозь толщу мутной воды, но в пещере слишком темно.

Вы решите:

Проплыть по затопленному тоннелю — 218

Вернуться назад, к самой первой развилке и пойти на запад — 103

255

Вы открываете дверь избушки и видите распростёршуюся на полу и задыхающуюся Беатрису. Она хватается за горло двумя руками, её прежде румяные щеки теперь стали мертвенно-белыми.

— О, что же я наделала? — кричит Марта.— Это ужасно. Мы должны ей помочь!

Вы было направляетесь женщине, но всё же отходите назад, когда её тело начинает биться в конвульсиях.

— Слишком поздно! — охает Марта, пятясь к двери.— Это ведьмина магия. Она сделала с ней то же, что с теми репками!

Совершенно неожиданно Беатриса Флетчер начинает расти, раздуваясь как огромный воздушный шар. Из пальцев рук и ног прорываются узловатые корни, а вслед за ними изо рта и ушей прорастают обильные зелёные побеги, медленно образующие массу листьев.

— Она… она превращается в… нет, этого просто не может быть! — Марта в ужасе уставилась на растущее чудовище.— Она становится репкой!

На ваших глазах старая женщина становится все больше и больше, похожие на корни ноги и руки втягиваются в её выпирающее, круглое тело. Проходит несколько секунд, и вот от Беатрисы Флетчер не остаётся ничего… только огромная репка лежит на полу её гостиной.

Вы подходите и с опаской тычете репку ногой, опасаясь, что это может быть ещё одна тварь, вроде тех, что напали на вас на огороде Марты. Но эта репка выглядит обычной. (**38**)

256

Вы выбрали путь мага, теперь можете навсегда увеличить уровень здоровья на 10 (вплоть до 40). Сделайте необходимые изменения на листе персонажа. В течение часа вы практикуетесь с Эвианом, и, когда он, наконец, опускает меч и отходит, вы чувствуете облегчение.

— Впечатляет,— говорит волшебник, кивнув вам.— Сразу видно практикующего мага. Думаю, что в тебе даже есть нечто особенное. Пойдём.

Вы выходите из зала для тренировок через двустворчатые двери.

— Ты, должно быть, проголодался с дороги. Надо бы устроить небольшую пирушку по случаю твоего прибытия в твой новый дом.

Перейдите на **172**.

257

— Тут в последнее время произошли определённые события,— говорит незнакомец.— Можно сказать, что теперь открыты новые возможности для того… кто в достаточной степени амбициозен.

Он усмехается, но от его сухого, бесчувственного смеха у вас мурашки по коже.

— Меня зовут Фетч. Я простой коллекционер, интересуюсь реликвиями былых времён,— с этими словами Фетч указывает вам на церковь; её угловатый силуэт хорошо виден на фоне полной луны.— Там есть кое-что, что я бы хотел заполучить. Очень сильно хотел бы заполучить — **290**.

258

Вы вспарываете живот червю и быстро отскакиваете в сторону, уворачиваясь от потока кислоты, хлынувшего из извивающегося тела. Червь дёргается ещё немного, а потом затихает, лишь шипение испаряющейся кислоты нарушает покой подземелья. Взяв в руки факел, вы замечаете несколько предметов, лежащих в луже кислоты. Червь, очевидно, нашел и съел их, но каким-то чудом кислота не повредила их… слишком сильно.

Вы можете взять один из предметов, прежде чем ядовитые испарения заставят вас отступить:

Ржавые латные рукавицы (перчатки): +1 сила, +1 броня. Способность: Кислота

Боевой топор с покрытым кислотой лезвием (правая рука: топор): +1 скорость, +1 сила. Способность: Кислота

Вы возвращаетесь в главный проход и продолжаете свой путь вглубь туннелей — **232**.

259

Вам не повезло: вы собрали «плохую руку», что привело к проигрышу партии. Игрок, посмеиваясь, забирает деньги:

— Ещё партию? — азартно предлагает он.

Если желаете вновь испытать удачу — **54**.

Если решите закончить игру — **11**.



260

Вожак гоблинов мёртвым валится на землю. Увидев, что главарь повержен, оставшиеся гоблины, оба уже раненые, разворачиваются и удирают в лес. Мэнни оборачивается и одобрительно кивает.

— Ты неплохо постоял за себя. Было честью сражаться рядом с тобой.

Вы обыскиваете гоблина и находите 5 золотых крон. Также можете забрать следующие предметы:

Мясницкий тесак (правая рука: меч): +1 сила. Способность: Кровотечение

Меха вождя (накидка): +1 броня

Сапоги из крысиной кожи (обувь): +1 скорость

Избавившись от трупов, вы оба усаживаетесь за горячую трапезу из кроличьего жаркого. Когда вы с Мэнни собираетесь взять добавки, раздаётся шорох приближающихся шагов, который заставляет вас обоих удивлённо поднять глаза. Это дочь лесника. Она входит в круг света, отбрасываемого костром, её шаль и одежда покрыты грязью. Мэнни тут же вскакивает на ноги и подбегает к девушке.

— Лизель, милая Лизель. Что случилось с тобой?

Девушка начинает рыдать. Когда, наконец, к ней возвращается способность говорить, она рассказывает Мэнни о своём плане приготовить любовное зелье, но её усилия отыскать последний ингредиент оказались тщетными. Мэнни отводит её в сторонку поговорить. Когда он, наконец, возвращается к костру, то одаряет вас понимающей улыбкой.

— С ней всё будет в порядке. Сердечко, может, и разбито, но жить будет. А она бедовая, эта девушка.— Запустив руку за пазуху, он достаёт медальон.— Мне дала его моя милая, чтобы всегда помнить о ней, где бы я ни скитался. Когда-нибудь я вернусь к ней. Я показал его Лизель. Думаю, теперь она понимает, что к чему.

Он прячет медальон обратно в карман куртки.

— Давай-ка спать, а завтра я отведу её к леснику и объясню всё, что случилось.

Когда вы просыпаетесь на следующее утро, Мэнни и Лизель уже ушли к хижине лесника. Вы угощаетесь кашей, которую Мэнни оставил для вас, а затем возвращаетесь на тропинку. Перейдите на карту, чтобы начать новое приключение.

261

Вы заворачиваете горячий пирог в одеяло и кладёте его в рюкзак. Затем вы спускаетесь обратно вниз по холму к избушке Беатрисы Флетчер. Как Марта и думала, на одном из подоконников вы видите свежеиспеченный пирог.

Вы распахиваете садовую калитку и осторожно подползаете к окну. Оглядевшись последний раз, чтобы убедиться, что никто не смотрит, вы снимаете рюкзак и вынимаете пирог Марты. Оба пирога одинакового размера и цвета — вряд ли старуха заметит разницу. Вы быстренько меняете пироги местами.

Теперь вы:

Спрячетесь в саду и подождете — 229

Вернётесь к Марте — 9

262

Вы осторожно продолжаете свой путь вниз по боковому проходу, избегая луж и капель клейкой кислоты. Вы проходите совсем немного и обнаруживаете источник хлюпающего звука. В конце туннеля гигантский белый червь вгрызается в грязь и землю.

Существо, должно быть, почувствовало ваше приближение, оно вдруг начинает поворачиваться; когда оно движется, по его раздутому телу проходит рябь. Хотя гигантский червь слеп, он знает, где вы — его широкая пасть открывается, и вашему взору предстаёт множество острых зубов, с которых капает кислота.

Вы втыкаете в землю факел и готовитесь защищаться:

⚔ Червь-землегрыз: Скорость 4, Сила 4, Броня 3, Здоровье 20

Особые способности:

ϟ *Кислота:* у землегрыза изо рта капает кислота. Бросайте кубик в начале каждого раунда. Если выпадает [1] или [2], вы автоматически получаете 2 очка повреждения от кислоты. Эта способность игнорирует броню.

Если вы побеждаете червя-землегрыза, то перейдите на 258.

263

Вы появляетесь во внутреннем дворе: вдоль каменных стен растут деревья и цветы. За стенами виднеются пронзающие тёмное небо башни и минареты. Мужчина подходит к вам, его серая мантия шуршит при ходьбе. Вы пытаетесь разглядеть лицо, но оно скрыто под расшитым золотом капюшоном.

— Дай мне последний элемент,— командует незнакомец. Его низкий голос напоминает вам про преследователя во сне.

Вы без лишних слов отдаёте каменный фрагмент. Мужчина берёт его и аккуратно кладёт в матерчатый мешок у себя на поясе. Затем он вытягивает руки ладонями в вашу сторону, делает неуловимое движение — и вас отбрасывает назад.

Вы вновь оказываетесь в каменном зале. Арка продолжает светиться ещё несколько секунд, потом свет мерцает и пропадает. Вы остаётесь один в беспросветном мраке. Перейдите на 299.

264

Изрубленное тело упыря проламывает ближайшую скамью и падает на холодный каменный пол, заливая его чёрной кровью. Вы уже было собираетесь праздновать победу, как вдруг из дальнего конца церкви раздаются новые гортанные крики. Ещё три упыря, оскальзываясь на каменном полу, несутся к вам словно голодные псы.

Вы лихорадочно озираетесь в поисках выгодной позиции. За вами амвон, а дальше за разрисованным покровом есть проход в маленькую приалтарную комнату. Слева от вас арка и лестница, ведущая куда-то наверх, в темноту, а справа каменная купель с вырезанными на ней фигурами ангелов.

Ваши действия:

Забежать в комнату за разрисованным покровом — 187

Рвануть к лестнице — 138

Бежать к каменной купели — 274

265

— Ну и правильно,— ухмыляется мальчишка. Он плюёт себе в ладонь и протягивает вам руку в знак дружбы.

— Меня зовут Афти. Рад знакомству.— Вы обмениваетесь рукопожатиями и идёте в направлении города.

Мальчик идёт впереди, ведя вас по шатким настилам и раскачивающимся веревочным мостам, которые соединяют здания между собой.

— Должно быть, ты хочешь знать, почему этот город вообще здесь возник, не так ли? — говорит Афти, с улыбкой глядя на вас через плечо.— Рубины и изумруды, размером с твою ладонь. Вот почему.

Афти указывает пальцем в направлении болота.

— Много лет назад сюда пришли рудокопы. Они обнаружили, что воды болота скрывают в себе кучу всяких ценностей. Драгоценные камни, если быть точным, но можно и золото найти, не говоря уже о разных пахучих травах и грибах, которые растут в топях. Маги дорого платят за них, тем, кто сумел вернуться в город.

Мальчик резко останавливается и показывает вам большой деревянный амфитеатр на краю города. В свете фонарей вы видите толпу людей, ожидающую своей очереди, чтобы зайти внутрь.

— Это арена,— поясняет Афти.— Наше единственное развлечение. Опасное дело, эта арена — но если поставить на хорошего бойца, то можно неплохо подзаработать.

Тут он дергает вас за руку:

— Пойдём, я покажу тебе трущобы.

Вы следуете за Афти по мосткам и настилам, пока не приходите в самый бедный район города. Большинство домов здесь наполовину затоплены, многие мосты прогнили и обветшали. Тем не менее, здесь полно людей — многие рассматривают товар, предлагаемый уличными торговцами, что выстроились по краям полутёмных и грязных улиц.

— Король не вмешивается в наши дела,— говорит Афти, прокладывая путь через толпу.— Именно поэтому сюда стекаются контрабандисты и преступники всех мастей. Королевские войска не рискуют сюда заходить, даже инквизиторы не суют свой святой нос в наши грязные делишки, понимаешь, о чём я?

Афти резко останавливается, поворачивается, и вы влетаете прямо в него.

— Прости, я такой неловкий,— говорит мальчик, делая шаг назад. К вашему удивлению, у него в руках ваш кошелёк.

— А, это твоё? — мальчик пожимает плечами.— Плата за экскурсию? Хорошо, большое спасибо. А теперь мне пора!

Вы не успеваете схватить Афти за руку, он уже мчится по оживлённому рынку, унося с собой всё ваше золото (потеряйте всё золото, что у вас было при себе, но пока не вычеркивайте сумму из листа персонажа).

Ваши действия:

Попытаться догнать его — 278

Вернуться в центр города — 348

266

Вы пытаетесь пересечь пещеру, осторожно ступая между липкими нитями паутины. Вам необходимо пройти проверку скорости.

Паучья пещера: Скорость 10

Если проверка прошла успешно, то вы пересекли пещеру без происшествий и вошли в новый проход, следуйте на 231. Если проверка провалилась, то перейдите на 239.

267

— Ах, как жаль. Ужасно жаль! — вздыхает мужчина. Порывшись в карманах, он вручает вам свою визитку. — Смотри, если вдруг передумаешь, то свяжись со мной. Покажи эту карточку здесь, и тебя отведут ко мне.

Запишите число 286 на листе персонажа. Если вы захотите сражаться на арене гладиаторов и принять предложение Барта, то перейдите на 286, когда будете готовы. Вы благодарите Барта и продолжаете наблюдать за схваткой. Потом вы уходите, отправляйтесь на 348.

268

Вы говорите леди Рой, что ищите человека по имени Дженлар Корнелиус. Задумавшись, леди касается пальцем своего подбородка, хмурит брови, а затем отвечает:

— Хммм, мне это имя не знакомо. Но уверена, что папа его знает,— её глаза вдруг оживились.— Пожалуйста, пойдём со мной. Ты встретишься с ним, и он, без всяких сомнений, с удовольствием расскажет тебе всё, что знает.

Дождь усиливается, одежда промокла — вы дрожите от холода. Ночка в тёплом замке кажется вам очень привлекательной. Отправляйтесь на **284**.

269

Вы проталкиваетесь через толпу и лихорадочно ищете вора. Заметив его — мальчик забежал в узкий переулок — вы уже было пускаетесь в погоню, как группа детей, уличных попрошаек, появляется перед вами, чтобы выклянчить у вас денег на еду. Вы расталкиваете их и движетесь вперед, но, куда ни глянь, везде детские лица, это отвлекает внимание.

Осознав, что вора вам уже не догнать, вы со злостью расталкиваете детей и идёте к центру города. Следуйте на **348**.

270

Дым и жар от огня заставляют вас покинуть пещеру. После победы над гигантским пауком вы решаете покинуть пещеры и вернуться к крестьянам у колодца. Переходите на **246**.

271

Вы снимаете рюкзак и достаёте простую чёрную книгу. Человек в капюшоне моментально выхватывает её из рук. Безумно хихикая, он листает страницы.

— О да, это она! Это она! — он резко захлопывает и прячет книгу в складках одежды.— Хорошо сработано. Мы оба хорошо поработали. Теперь, о награде за твою храбрость.

Фетч отцепляет кожаный чехол от пояса и ломает запечатывающую восковую печать. Подняв крышку, он показывает его содержимое — два элегантно выглядящих кинжала на красной бархатной подушке. Один чёрный и светится мягким зеленоватым светом, другой серебряный, его рукоять инкрустирована сверкающими гранатами и рубинами.

Вы можете взять один из следующих предметов:

Кинжал обмана (правая рука: кинжал): +1 скорость, +1 сила. Способность: Порча.

Серебряное забвение (правая рука: кинжал): +1 скорость, +1 магия. Способность: Обездвиживание.

Если не желаете брать ни один из кинжалов, Фетч предлагает вам кошелёк с 20 золотыми кронами взамен. Как только вы определитесь с выбором, Фетч завершает разговор, разворачивается на каблуках и молча уходит по дороге. Через несколько мгновений, темная фигура в капюшоне исчезает, растворившись в тенях. Запишите ключевую фразу «Чёрная книга» на лист персонажа. Затем возвращайтесь на карту, чтобы выбрать другой квест.

272

Надписи на камне загораются мягким голубоватым светом. Внезапно две треугольные панели расходятся под жужжание скрытых шестерёнок. Через несколько секунд вы видите внутреннюю часть сундука, обитую бархатом. Отлично, вы разгадали загадку и открыли сундук с сокровищами! Перейдите на **522**.

273

В конце тоннеля вы видите гигантского червя, его раздутое тело почти полностью закрывает проход. Существо, чавкая, прокладывает свой путь сквозь землю, используя кислоту, которая капает из его зияющей пасти и способна прожечь скалы и камни.

Когда вы приближаетесь, червь внезапно прекращает свою деятельность и поворачивается к вам мордой. Издавая громкое хлюпанье, безглазое существо начинает двигаться, извиваясь, в вашем направлении, его широкий рот распахивается, демонстрируя несколько рядов острейших зубов. Вы быстро готовитесь принять бой:

⚔ Червь-землегрыз: Скорость 4, Сила 4, Броня 3, Здоровье 20

Особые способности

ϟ *Кислота:* у землегрыза из пасти капает кислота. Бросайте кубик в начале каждого раунда боя. Если выпадет [1] или [2], вы автоматически теряете 2 очка здоровья. Эта способность игнорирует броню.

Если вы побеждаете червя, перейдите на **285**.

274

К вашему удивлению, в купели ещё есть вода — святая вода. Она может помочь против упырей. Вы быстро опускаете оружие в воду. Рычащие мертвяки набрасываются на вас, однако теперь вы готовы к столкновению с тремя опасными противниками. Схватка будет нелёгкой, но святая вода уравняет шансы.

⚔ Упыри: Скорость 5, Сила 3, Броня 2, Здоровье 30

Особые способности:

- *Острые когти:* атаки упырей игнорируют броню.
- *Святая вода:* увеличьте вашу силу удара на 2 в этом бою.

Если вам удастся уничтожить этих смертельно опасных противников, то перейдите на **106**.

275

Вы забегаете в свою комнату и быстро собираете свои пожитки. Перед тем как уйти, вы берёте ключ Эвиана и открываете маленький сундук у кровати. Внутри вы находите мешочек с 40 золотыми кронами и следующие предметы:

Зелье лечения (1 использование): применяйте в бою, чтобы восстановить 6 очков здоровья.

Герб Эвиана (талисман): +1 сила, +1 магия. Способность: Зачаровывание

Зелье скорости (1 использование) (рюкзак): применяйте в бою, чтобы увеличить скорость на 4 на один раунд боя.

Перейдите на карту второго акта, чтобы продолжить приключение.

276

Леди Рой выглядит несколько смущённой.

— Цыгане? Я… ну, я думаю что, папа изгнал их. Это же его земли, вплоть до ужасного вонючего болота. Цыгане охотились на волков, а папа очень любит лесных волков.

Ваша одежда промокла под дождём, и вы дрожите от холода. Леди Рой хлопает по сиденью рядом с собой.

— Садись, поехали. Через несколько минут мы будем у папы в замке и ты отогреешься у камелька. Замок Крукхоллоу — это гораздо более гостеприимное место чем цыганский табор, я гарантирую это.

Холодный противный дождь продолжает капать, и идея провести ночь в тёплом замке кажется вам очень даже привлекательной.

Перейдите на **284**.

277

Зрители бурно аплодируют вам. Вы можете взять один из следующих предметов в качестве трофея:

Крюк (левая рука: кастет): +1 скорость, +2 сила. Способность: Обездвиживание.

Треуголка (головной убор): +1 магия, +2 броня. Способность: Зачаровывание.

Рапира буканира (правая рука: меч): +1 скорость, +1 сила. Способность: Ответный удар.

— Вот это бой! — гремит голос комментатора, пролетающего над ареной.— Поддержите нашего новичка!

Толпа вновь одобрительно кричит, а вы уходите в боковой тоннель. Там вас ждёт Барт с своим огром Наклзом. Худой мужчина аж подпрыгивает от возбуждения, размахивая во все стороны мешочком с деньгами.

— Послушай, какой чудесный звон! Просто музыка для моих ушей! — он развязывает мешочек и пересыпает часть золота в ваши руки.— Превосходное представление, а будут и другие, даже лучше. В этом я уверен.

Вы заработали 30 золотых крон, перейдите на **367**.

278

Мальчик мал и быстр, он ловко протискивается между толпами покупателей. Чтобы догнать его, необходимо пройти проверку скорости.

Погоня по городу: Скорость 10

В случае успеха перейдите на **354**, иначе отправляйтесь на **269**.

279

Вы обыскиваете ящики стола, но там мало чего интересного, если не считать несколько листов писчей бумаги да двух чернильниц. Однако, кое-что привлекает ваше внимание. Это конверт на имя лорда Велсбурна. Печать на письме сломана.

Вы открываете конверт и достаёте письмо.

Мой дорогой Велс,

Я надеюсь, что после продолжительного путешествия ты находишься в добром здравии. Мне не очень хочется, но всё же придётся сообщить тебе печальные новости, особенно когда мы с тобой знаем, почему граф интересуется нашим поместьем. Я просила тебя прибыть на бал, с целью укрепить наши отношения с графом. Тем не менее, боюсь, что из-за моей просьбы ты подвергаешься смертельной опасности.

Говорят, что в Туманном лесу объявился охотник на ведьм. По моей информации, он один из лучших, священник, который ответственен только перед королём. Заклинаю тебя, будь настороже. Никто не знает, когда и где он ударит. Держи при себе охранника, всё время. А лучше двух или трёх, мы знаем, на что способны охотники на ведьм.

Если мы будем действовать аккуратно, то козни короля будут работать на нас. Если граф выйдет из игры, тогда барон Грейлок станет законным наследником замка Крукхоллоу. Да, любимый, мы оба знаем, что он проявляет интерес к нашей Гвендолин. Восхождение барона к власти было бы самым лучшим исходом… для нас обоих.

Не забывай кормить нашу девочку и выпей за богатство и власть, которые скоро станут нашими.

С любовью, Дж.

Смысл письма не до конца ясен; такое ощущение, что речь идёт об обычном заговоре и перевороте, что не редкость среди знати. Но вот упоминание об охотнике на ведьм представляет интерес. Возможно, он уже в замке — и если так, то он может стать ценным союзником.

Вы:

Осмотрите спящего юношу (если ещё не делали этого) — 291

Покинете комнату — 349

280

— Что?! — кричит Фетч, когда вы сообщаете ему о вашем решении.— Ты не повиновался мне! Теперь ты заплатишь за свою глупую ошибку!

Человек в капюшоне достаёт нож из складок одежды и нападает на вас. Теперь вам нужно сражаться:

⚔ Фетч: Скорость 5, Сила 4, Броня 3, Здоровье 35

Особые способности

ϟ *Последователь тьмы:* когда вы атакуете этого врага, каждый раз когда выпадает [6], выпавшее значение автоматически изменяется на 1.

Если вы победили Фетча, перейдите на **76**.

281

Вы берёте первое попавшееся под руку седло и сбрую и затем входите в стойло: внутри кобылица каштановой масти отчаянно пытается порвать привязь. Ноздри животного раздуваются, а глаза, кажется, вот-вот вылезут из орбит. Бушующая гроза явно испугала её.

Стены конюшни сотрясает раскат грома. Встав на задние ноги, лошадь срывается с привязи и скачет на вас. Вы пытаетесь избежать столкновения с испуганной кобылой, но она лягает вас копытом.

Перед глазами всё потемнело, и вы оседаете на покрытый соломой пол — струйки крови текут у вас по лицу. Где-то вдалеке вы слышите выстрелы пистоля… потом теряете сознание.

Перейдите на **424**.

282

— А, так ты не из тех, кто зря тратит время, да? Но, такие сведения только за деньги,— мальчик снимает шляпу и, распустив длинные светлые волосы, протягивает её вам, нагло ухмыляясь.— Пять золотых, и я скажу тебе всё, что знаю.

Что вы сделаете?

Заплатите 5 золотых крон — 303

Откажетесь платить, но согласитесь на экскурсию по городу — 265

Оставите мальчика и войдёте в город — 348

283

Гигантский голем разваливается, забрызгивая вас вонючей грязью. Стерев её с лица, вы пробираетесь к замеченным прежде вещам. Теперь вы можете взять что-то (или всё) из перечисленного:

Ясеневый посох (правая рука: посох): +1 скорость, +2 магия

Клинок победителя (левая рука: меч): +2 скорость, +1 сила. Способность: Кровотечение

Пёстрая накидка (накидка): +1 скорость, +1 броня

Сделав выбор, вы вылезаете из «грязевой ванны» и покидаете пещеру, направляясь по проходу на север. Идите на 361.

284

Как только вы забираетесь внутрь, возница щёлкает кнутом и карета приходит в движение. Вы падаете на сиденье рядом с леди Рой, та, улыбаясь, захлопывает дверцу. Возможно, это была игра света, но вам показалось, что у вашей спутницы необычно длинные клыки. Карета кренится вбок, и вы вынуждены крепко держаться. Выглядывая в окно, вы видите тёмную стену леса, лишь иногда вспышки молний освещают скрюченные ветки. Карета проезжает вокруг холма, дорога через лес становится всё уже. Вскоре лес обступает вас со всех сторон, ветки деревьев царапают оконные стёкла. Но вскоре лес редеет, дорога идёт на подъём в направлении острых горных вершин. Там, на чёрной скале, возвышается одинокий замок. Он такого же чёрного цвета, как и окружающие его горы. Высокие башни замка подобны чёрным пальцам, цепляющимся за небосвод. В это месте нет ничего тёплого или уютного.

— Нравится? — спрашивает леди Рой, её бледное лицо осветилось вспышкой молнии.

Вы нервно улыбаетесь, в то время как карета с грохотом проезжает по мосту и останавливается на брусчатке внутреннего двора, покрытого бледным туманом, перейдите на 387.

285

Вы вспарываете живот червя и уворачиваетесь от зелёной слизи и белой кислоты, текущих из тела твари. Желая избежать негативного воздействия вредных испарений, вы идёте назад и берёте свой факел. Тут вы замечаете неровную трещину в одной из стен тоннеля. Вам любопытно, куда она ведёт и вы решаете исследовать ее, перейдите на 212.

286

Барт хлопает вас по плечу:

— Превосходно! Превосходно! Следуй за мной, не будем терять времени.

Вы спускаетесь по лестнице вниз и входите в маленькую душную комнату. Здесь бойцы всех мастей подбирают себе оружие и броню, готовясь к схватке. Барт ведёт вас дальше, в тоннель.

— Этот старый ржавый мусор тебе без надобности,— говорит он, кивая в сторону оружейной.— А теперь, покажи класс и дай публике то, что она так хочет — кровь, много крови! По возможности не своей собственной, конечно.

Ещё раз хлопнув вас по плечу, Барт разворачивается и поспешно уходит.

— Сегодня я сорву куш! — усмехается он, жадно потирая руки.

Вы подходите к решётке — это единственное, что отделяет вас от арены и кровожадных криков толпы. Оглядывая арену сквозь прутья решётки, вы видите как предыдущего воина уносят на носилках через боковой выход под гневный свист и крики. Через несколько напряженных минут ожидания раздаётся голос комментатора:

— Дамы и господа — в последний момент к нам присоединился новичок. Новый боец из… из… его происхождение покрыто мраком тайны. Встречайте нового поединщика!

Решётка с грохотом поднимается, и вы выходите на арену под оглушительные овации публики, которая ожидает схватки.

Пора сразиться со своим первым соперником, перейдите на **320**.

287

Вы рубите тело сороконожки на части, после каждого удара из него исходит облачко зелёного газа. Наконец, тварь падает замертво, от неё осталась лишь мешанина конечностей и куски тела.

Углубившись в грибной лес, вы натыкаетесь на тело искателя приключений. Похоже он попробовал съесть кусок гриба и отравился — рядом с его распростёртой рукой лежат кусочки необычных грибов. Вы обыскиваете тело и находите 20 золотых монет. Также можете взять любые (или все) предметы из перечисленных ниже:

- *Ботинки из оленьей кожи* (обувь): +1 скорость, +1 сила
- *Блестящий кинжал* (правая рука: кинжал): +1 скорость, +2 сила
- *Череп* (головной убор): +1 скорость, +1 броня

Вы не хотите закончить свою жизнь также, поэтому близко к грибам не подходите. Вы быстро доходите до другого конца пещеры и входите в тоннель, ведущий на север. Перейдите на **361**.

288

Кучер улыбается и отвечает:

— Вообще-то это приказ графа. Он не любит, когда гости расхаживают по замку с оружием. У всех этих герцогов и графов всегда есть… небольшие разногласия. Стоит только оставить их в одной комнате с оружием в руках, и будет кровавая баня.

Он кивком указывает на протянутые руки:

— Так что давай, незнакомец. Ты же не хочешь, чтобы случилась беда, ведь правда?

Вы:

Сдадите оружие — 294

Разъясните, что вы никакой не герцог — 332

Попробуете выбраться из замка — 345

289

Марта недоумённо качает головой:

— Они что… просто так взяли и ожили? Я так и знала, что репки были волшебными, но чтобы настолько…— она бросает взгляд на ёрзающих у неё в руках детей.— Этими репками я могла накормить всю семью. Представь себе, что могло бы случиться, если бы мы съели их. Это было бы просто ужасно!

Вы:

Скажете Марте правду — 211

Спуститесь с холма и вернётесь к Беатрисе — 58

290

Мужчина в мантии рассказывает вам легенду:

— Две сотни лет назад в Титбери Кросс приехал рыцарь. Он был болен, болен ужасным недугом, по некоторым свидетельствам это была чума. Рыцарь бредил, он постоянно говорил о книге, которую охранял. Сельский священник сделал всё, что было в его силах, но спасти воина уже ничто не могло. И он ушёл в мир иной… Но перед смертью рыцарь попросил выполнить его последнюю просьбу — похоронить его в старых катакомбах под церковью вместе со всеми вещами, что были при нём. Желание было исполнено.

Фетч подходит к проржавевшим воротам и хватается руками за железные перекладины.

— Через несколько лет стали твориться странные вещи. Шум, голоса… ходячие мертвецы. Сама земля стала проклятой,— он оборачивается и теперь вы замечаете блеск его глаз под капюшоном.— Местные жители закрыли кладбище на замок. Они боятся тех созданий, что бродят в катакомбах под церковью. Священник установил охранное заклинание на дверь в катакомбы, но не затем, чтобы жителей не пускать, а для того, чтобы твари не выбрались наружу. Я хочу, чтобы ты пошёл в церковь. Там ты найдешь книгу!

Вы:

Спросите, почему Фетч сам не может сходить за книгой — 69

Уточните размер награды — 57

291

Вы подходите к кровати, чтобы разбудить спящего. К вашему удивлению, юноша оказывается мёртвым. Кровь вокруг раны на его голове запеклась. Должно быть, кто-то хотел вырубить его, но малость перестарался. Вы обыскиваете тело в поисках предметов, которые могли бы указать на то, кем этот путешественник был при жизни. К сожалению, при нём не так много вещей, только кошелёк с 10-ю золотыми кронами и следующие предметы:

Кольцо странника (кольцо): +1 сила, +1 броня. Способность: Зачаровывание

Серебряный крест (ожерелье): +1 скорость. +1 магия. Способность: Исцеление

Путешественнику это всё уже без надобности, так что можете взять всё, что хотите. Сделав выбор, вы оглядываете комнату.

Вы:

Осмотрите стол (если ещё не сделали этого) — 279

Покинете комнату — 349

292

— Меня зовут Воад,— говорит дерево.— Вот уже пятнадцать веков я охраняю этот лес от тех, кто мог принести зло на эти земли. Когда-то, мы, многочисленные братья и сестры, поклялись оборонять эти границы и безопасность этих земель. Теперь остался только я.

Дерево издаёт тяжёлый, хриплый вздох.

— Все остальные ныне мертвы. Их души улетели, оставив кору и ветви усыхать. Такова будет и моя судьба. Моя магия слабеет и у меня нет сил долго бороться с болезнью.

Что вы сделаете?

Спросите, что случилось с другими деревьями — 325

“Облегчите страдания” дерева и атакуете — 331

Предложите свою помощь дереву — 344

293

Вы выходите на арену, чтобы сразиться с третьим противником.

— Дамы и господа,— возвещает комментатор,— встречайте гордость западных степей, единственного и неповторимого, чёрного льва Нальсу!

Решётка со скрежетом поднимается вверх и вы слышите громогласный рёв, доносящийся из тоннеля. Пока вы достаёте оружие, чёрный лев появляется на арене. Он просто огромный, на голову выше вас, с пышной гривой и мускулистыми лапами. Зверь поворачивает голову и рявкает на кричащую толпу. А через мгновение лев с рёвом несётся на вас, преодолевая разделяющее вас расстояние за несколько секунд.

Сражайтесь, если вам дорога жизнь!

Нальса: Скорость 11, Сила 10, Броня 6, Здоровье 50

Особые способности

Могучий рёв: если Нальса побеждает в двух раундах подряд и наносит ущерб здоровью в обоих раундах, то в начале третьего по счёту раунда он издаёт могучий рёв. В результате его скорость и сила увеличиваются на 4 до конца боя. Нальса может использовать эту способность лишь единожды.

Если вы победили чёрного льва, то перейдите на 379.

294

Вы с неохотой отдаёте оружие (вычеркните ваше оружие как для правой, так и для левой руки и сделайте необходимые изменения на листе персонажа. Возможно, вы в будущем получите своё оружие обратно). Кучер ухмыляется и говорит:

— А ты оказывается послушный щенок, не правда ли? — он пинком открывает крышку сундука и швыряет туда ваше оружие, не считаясь с его ценностью и редкостью.

— Будет лежать здесь и ждать тебя, если...— он запнулся на полуслове, прокашлялся и продолжил.— Пардон, заберёшь, когда вернёшься.

Ухмылка на лице кучера вам совсем не нравится.

— Эй, тебе сюда,— кричит стражник. Он открывает дверь и жестами показывает вам дорогу.— Иди прямо, зайдёшь в первую дверь слева. Усёк?

Вы гневно смотрите на двух мужиков. Это совсем не тот приём, на который вы рассчитывали.

— Благодарю вас за… великодушие, господа.

Вы одариваете кучера и стражника испепеляющим взглядом и выходите в коридор, отправляйтесь на **317**.

295

Вы обходите нити паутины и приближаетесь к извивающемуся кокону. Взяв нож из рюкзака, вы аккуратно разрезаете шёлковые нити паутины, чтобы добраться до узника в коконе. В запутанных и липких нитях оказывается кто-то большой и мохнатый… с заострёнными ушами и острыми зубами! Отступая, вы следите за тем, как существо освобождается от паутины. Опустившись на землю, оно расправляет свои чёрные перепончатые крылья, а затем обращает на вас взгляд своих наполненных кровью глаз… Издав оглушительный визг, освободившееся существо взмывает в воздух с явным намерением вонзить клыки в вашу шею:

⚔ Нетопырь: Скорость 5, Сила 4, Броня 2, Здоровье 25

Особые способности

ϟ *Кровотечение:* После удачной атаки нетопыря, нанесшей урон вашему здоровью, вы должны каждый раунд дополнительно терять единицу своего здоровья. Броня не влияет на этот урон.

После победы над нетопырем, перейдите на **120**.

296

На покрове изображена процессия, состоящая из монахов в коричневых хламидах. Вы отодвигаете покров и входите в маленькую полукруглую комнату. В центре дальней стены есть чёрная деревянная дверь, на ней вырезаны необычные символы — они светятся в темноте тусклым белым светом. Должно быть, это та дверь, о которой говорил Фетч — на неё наложено охранное заклинание, которое не позволяет мёртвым выбраться из катакомб под церковью.

Вы копаетесь в рюкзаке и выуживаете оттуда свиток открытия. Перейдите на **197**.

297

Тело огромного упыря лежит у ваших ног. Вы можете получить одну из особых наград:

🏷 *Железная грива* (накидка): +2 скорость, +3 броня. Способность: Вторая кожа

🏷 *Силвергаст* (правая рука: кинжал): +2 скорость, +4 магия. Способность: Подвижность

🏷 *Когти Горгиса* (левая рука: кастет): +2 скорость, +4 сила. Способность: Потрошение

Как только примите решение, отправляйтесь на **879**.

298

Вы с осторожностью заходите в комнату. Если у вас на листе персонажа записано слово «лидер», то перейдите на **220**. В ином случае отправляйтесь на **201**.



299

Вас грубо трясут за плечо. Вы открываете глаза и видите склонившегося над вами Эвиана.

— Что случилось? — спрашивает он с ощутимым напряжением в голосе.— Как ты сюда попал?

Вы спросонок при помощи мага принимаете сидячее положение. Оглядевшись, вы выясняете, что находитесь всё в том же зале. В нескольких метрах от вас на помосте стоит волшебная арка.

— Я спрашиваю, что случилось? — настойчиво повторяет Эвиан и ещё раз встряхивает вас.

— Я… я не уверен,— отвечаете вы, потирая ушибленную голову.— Я пошёл спать, а потом…

Вдруг арка начинает светиться. Эвиан удивленно оборачивается:

— Что это? Кто-то пытается наладить связь…— с этими словами маг встает на ноги, а вы наблюдаете картину всеобщего хаоса и разрушения.

Перед вами по ту сторону арки стоит серобородый мужчина в тяжёлой броне. Он явно напуган, за ним мечутся люди; они кричат и зовут на помощь. Ещё дальше вы видите объятые пламенем башни и здания — земля трясётся и небо озаряют взрывы.

— Генерал Рейвенвинг,— восклицает Эвиан,— что случилось? На нас напали?

— Началось вторжение! — кричит генерал, поднимая щит, чтобы укрыться от каменных обломков, словно дождь падающих на землю.— Врата тени вновь открыты. И легион проходит сквозь них!

Эвиан хватает вас за руку и рывком поднимает на ноги.

— Поднимайся. Мы должны посмотреть, что происходит в городе. Если Таланост падёт, то я боюсь даже себе представить, что тогда будет с нами,— с этими словами маг без церемоний толкает вас в портал.

Во мгновение ока вы оказываетесь на мощёной улице. За вами расположена арка, светящаяся голубым светом, точная копия той, что стоит в замке у Эвиана. Из неё выходит маг, в своих руках он крепко сжимает белый посох. Вы оглядываетесь и с ужасом осознаёте масштаб разрушения. Весь город в огне, большая часть некогда красивых зданий, гордость жителей, теперь превратилась в руины. Над городом в пурпурном небе висит рой каких-то тварей, похожих на летающие глаза со щупальцами. Эти шарообразные создания испускают потоки чёрного огня, уничтожая оставшиеся сооружения — только обломки и камни летят во всех направлениях.

— Кто-то распечатал врата тени!— кричит Рейвенвинг. Он вынужден повысить голос, иначе его в этой кутерьме не услышать.— Скорее всего это был один из студентов университета. Он пробрался в реликварий прошлой ночью.

— Но это невозможно! Без камня-ключа... НЕТ! — восклицает Эвиан и поворачивается к вам,— этого просто не может быть! Я был уверен!

Вы испуганно отшатываетесь.

— Ты же прошёл последнее испытание,— Эвиан в замешательстве качает головой.— Волшебная еда... ты бы отравился. Но как? Как ты мог предать меня?

— Подожди,— просите вы и закатав рукав показываете метку,— Меня заставили. С помощью этого!

— Ради света Иуды! — рычит Рейвенвинг, доставая меч.— Эвиан, ты о чём думал, когда привёл его сюда?

Эвиан не успевает ответить, его прерывают тревожные крики, раздающиеся дальше по улице. На дорогу выбегает группа солдат в потрепанных и дымящихся доспехах. Дома за ними трясутся и обрушиваются, что неудивительно — сквозь них, яростно рыча, проламывается огромной монстр. Он похож на ящера — его чёрная чешуя блестит в пурпурном зареве. В одной руке у монстра чёрная булава, а в другой бич, по нему то и дело проходит чёрный огонь.

— Это только начало,— кричит Эвиан, поднимая посох.— Рейвенвинг, необходимо собрать магов университета. Нужно создать периметр.

Генерал кивает:

— Смогут ли они удержать такую мощь?

— У нас нет выбора,— отвечает Эвиан и поворачивается к вам.— Нужно выиграть время, пока королевская армия не прибудет сюда. Я не знаю, кто ты и что натворил, но если в тебе есть хоть крупица совести, делай то, что я скажу.

Вы лихорадочно киваете; земля под ногами трясётся, гигантское чудовище всё ближе.

— Слушай меня! — говорит Эвиан со злостью, держа вас за руку.— Возвращайся в замок. Нужно, чтобы ты нашёл одного человека. Его зовут Корнелиус. Дженлар Корнелиус. Если кто и знает, как победить такого врага, то только он.

Эвиан вкладывает что-то вам в ладони. Вы видите, что это белый ключ.

— Он отпирает сундук у твоей кровати. Теперь иди! Корнелиус — отшельник, он живет к югу от замка, на границе с Чёрной топью. Найди его и возвращайся со сведениями!

Сказав это, маг толкает вас в портал, через мгновение вы уже снова в замке. Вы оборачиваетесь и видите, как огромный монстр движется на Эвиана и Рейвенвинга. Чудовище издаёт жуткий крик, извергая чёрное пламя из ноздрей. Эвиан поднимает посох — и из самоцвета, навершия посоха, внезапно появляется белое свечение. После чего портал мерцает и проход исчезает. Город пропал... и наступила тишина.

Перейдите на **275**.

300

Вы уж было собираетесь уходить, но замечаете, как что-то мерцает в глубине озера. Упав на колени, вы разгребаете снег и видите под толщей льда золотой сундук. Если хотите пробить лёд и достать сундук, следуйте на **644**. Иначе возвращайтесь на карту, чтобы продолжить своё путешествие.

301

Вы просматриваете пергамент. Большую часть небрежных записей разобрать невозможно, однако ваше внимание привлекает наспех нацарапанный рисунок каменного круга. Рядом с ним написаны четыре слова: Малахия, Талос, Аллура и Волдринг. Каждое имя обведено красными чернилами, и под ними значится одно слово — «Опасность».

Теперь осмотрите книгу (**115**) или вернетесь к камням — **153**?

302

Вы стремительно атакуете леди Рой, Элдиас берёт на себя барона. Вампирша достаёт покрытый кровью серп и с пронзительным криком набрасывается на вас:

⚔ Леди Рой: Скорость 8, Магия 8, Броня 5, Здоровье 50

Особые способности:

ϟ *Кровавая жатва:* каждый раз, когда вы получаете урон от леди Рой, вампирша автоматически восстанавливает 2 очка здоровья. Уровень её здоровья не может превысить 50.

ϟ *Вампир:* вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против этого врага.

(Вы не сможете восстановить здоровье после этого боя. Вам придётся продолжать этот квест с тем здоровьем, которое у вас останется. В бою вы можете использовать свои способности и зелья, чтобы восстановить утраченное здоровье)

Если вы победили леди Рой, то отправляйтесь на **455**. В ином случае перейдите на **424**.

303

Вы кладёте золото в шляпу мальчика. Тот сгребает золотые кроны своими грязными руками, а потом запихивает монеты в карман штанов

— Ещё раз, как его зовут? — спрашивает он, наморщив лоб.— А, да, Корнелиус. Ну, я обещал рассказать тебе всё, что знаю — но и этого не много. Местные зовут его «болотник», потому что он живет в этих ужасных топях, сам по себе. Говорят, он немного «того», всё из-за болотного газа, но зато к нему приходят видения.

Мальчик поёжился, прижал шляпу к груди и продолжил:

— Он знает, что произойдёт в будущем. Всё знает. Тем, кто его находят, он предсказывает судьбу. И не всегда лёгкую.

Вы спрашиваете, знает ли мальчик, где сейчас находится «болотник». Тот лишь качает головой:

— Ничем не могу помочь. Я из города не выхожу, нас и здесь неплохо кормят,— мальчик подмигнул вам и водрузил шляпу себе на голову.— Ну что, пойдём на экскурсию, или как?

Вы:

Согласитесь совершить экскурсию по городу — 265

Вежливо откажетесь и войдёте в город — 348

304

Изнурённый тяжелым переходом через топи, вы чувствуете облегчение, когда туман, наконец, начинает рассеиваться, отступая под дуновением солёного морского ветра. Сквозь поредевшую дымку проглядывают тёмные островки, покрытые высокими мангровыми зарослями и разнообразной бурной растительностью.

По мере приближения к мангровой роще вода становится ощутимо глубже, и теперь вы вынуждены пробираться дальше, находясь по пояс в мутной болотной жиже. Корни деревьев, подобные мощным сваям, образуют причудливые переплетения, делая процесс вашего продвижения медленным и утомительным. Несколько раз вам даже приходится подныривать и проплывать под толстыми извилистыми сучьями.

В конце концов, вы добираетесь до небольшого островка, поросшего травой и камышом. Верхушки сморщенного трубчатого кустарника, растущего вдоль берега, усеяны маленькими тёмными цветками. Вы понимаете: это и есть та самая «чёрная мандрагора», о которой говорил Берн. Быстро взобравшись на холмистую насыпь, вы срываете один из цветков.

— Я надеюсь, это стоило потраченных усилий,— задумчиво произносите вы, помещая растение с длинными извилистыми корнями в свой рюкзак. Забросив поклажу на плечи, бросаете взгляд на холодный влажный сумрак топей и тяжело вздыхаете. Обратный путь к деревне болотников обещает быть не менее долгим и утомительным.

Ваши мысли были грубо прерваны внезапно начавшимся мощным землетрясением. Не удержавшись на ногах, вы плюхаетесь в болото, краем глаза замечая, что та холмистая насыпь, на которой вы находились, начинает резко вздыматься вверх. Под ней, за слоями песка и ручейками мутной воды, проступают очертания гигантского каменного лица; это лицо — живое, и его черты искажены яростью.

Из пенящейся и заходящейся волнами болотной жижи появляются два плеча невероятных размеров, а затем — и две огромные конечности. Отчаянно борясь за сохранение собственной жизни, вы хватаетесь за ветвь ближайшего дерева, в то время, как с неба начинают дождём сыпаться булыжники и огромные комья земли.

Когда вы, наконец, вновь решаетесь открыть глаза — замираете от ужаса и безумия того, что открывается перед вашим взором. Над вами возвышается огромный монстр, тёмные глаза которого поблёскивают из-под нависающих каменных бровей. Всё внутри вас подсказывает бежать, бежать, что есть силы. Но, будучи опутанным водорослями и находясь по пояс в бурлящей болотной жиже, далеко не убежишь. Приняв свою судьбу, вы обнажаете оружие и готовитесь к встрече с гигантским противником.

Перейдите на **486**.



305

Квест: «Погибший лес»

Перелезая через толстые корни и стволы поваленных деревьев, вы продираетесь через чащу Туманного леса. Корявые, высохшие исполины-деревья закрывают своими ветвистые кронами солнечный свет, погружая подлесок в вечные угрюмые сумерки.

Продвигаясь дальше на запад, вы постепенно углубляетесь в зеленоватый туман. Воздух, полный запахов гнили и разложения, становится тяжёлым и удушливым. Вдруг вы потеряли тропинку, от неё не осталось и следа. Твёрдую почву сменяет упругая и влажная, засасывающая ваши ноги; это мешает идти дальше, через клубящийся туман.

Вскоре вы выходите на большую мрачную поляну — деревья по её краям мертвы. От одних остались лишь пеньки, другие повалены на землю и лежат угрюмо на чёрной земле, словно прося её принять их в своё лоно.

Посередине поляны гордо возвышается одиноко стоящее дерево, по всей видимости, неведомая болезнь не затронула его. По мере приближения вы осознаёте, что и это дерево борется за выживание. Кора в нижней части ствола загнила и почернела, многие изогнутые корни высохли и сморщились; от них исходят вонючие зелёные испарения.

Вы уже собрались развернуться и уйти из этого гиблого места, но тут слышите стон, доносящийся изнутри дерева. Отступая назад вы внезапно понимаете, что ствол дерева напоминает старое высохшее лицо: покрытый наростами сучок — нос, редкая поросль лишайника образует усы, а над глубоко посаженными глазами разветвляется крона дерева.

— Уходи отсюда,— хрипит дерево, с шелестом двигая вверх и вниз своими усами из лишайника.— Это потерянная земля. Мои братья и сёстры погибли… все погибли!

Что будете делать?

Представитесь и спросите у дерева, как его зовут — **292**

Спросите, что произошло — **325**

“Облегчите страдания” дерева и атакуете — **331**

306

Вы атакуете барона Грейлока, в то время как Элдиас берёт на себя вампиршу. Ваш дюжий противник нападает, кровожадно рыча и орудуя огромным боевым топором.

⚔ Барон Грейлок: Скорость 8, Сила 8, Броня 5, Здоровье 60

Особые способности:

ϟ *Вампир:* вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против этого врага.

(Вы не сможете восстановить здоровье после этого боя. Вам придётся продолжать этот квест с тем здоровьем, которое у вас останется. В бою вы можете использовать свои способности и зелья, чтобы восстановить утраченное здоровье)

Если вы победили барона Грейлока, то перейдите на **385**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **424**.

307

Как выяснилось, Наклз — бывший гладиатор этой арены. Он был вынужден закончить свою карьеру, после того как пропустил пару лишних ударов в голову. Но огр ничего не забыл и он предлагает показать вам несколько своих лучших техник, которые он освоил на арене.

В качестве гладиатора вы получаете следующие способности:

Ярость крови (мод): если вы выиграли два раунда боя подряд, нанеся ущерб здоровью противника в обоих этих раундах, вы автоматически переходите в режим Ярости крови. Это увеличит вашу силу на 2 до окончания боя.

Удар головой (ср): используйте эту способность, чтобы предотвратить бросок кубика, определяющий урон, в проигранном вами раунде. Применение способности автоматически завершит раунд боя. Вы можете воспользоваться Ударом головой только один раз за поединок.

Когда вы будете готовы к следующему бою, перейдите на **293**. Если вы хотите сразиться с вашим следующим соперником позже, то отметьте номер этого параграфа на листе персонажа и возвращайтесь на карту.

308

Видя, что вы спешите на помощь, кузнец воспрянул духом. Один из его противников разворачивается и прыгает на вас. Вы были готовы к этому и с успехом уворачиваетесь, а тощий вампир пролетает мимо и врезается в стол. Кузнец быстро убивает второго вампира, вогнав ему кол в сердце.

— Отведи их в конюшню,— кричит кузнец, кивая головой в сторону семьи, которая в страхе столпилась у стены.— Пройдёте через арку и дальше по коридору. Торопитесь!

Вы хотели было настоять, чтобы он пошёл вместе с вами, но замечаете приближение группы вампиров. Кузнец встаёт у них на пути.

— Бегите,— кричит он.— Я разберусь с ними!

Под сводами зала раздаются новые крики, а вы торопитесь к испуганной семье. Муж смотрит на вас, его лицо посерело:

— Что… что происходит? — потрясённо спрашивает он.

Вы берёте его за плечо и встряхиваете:

— Очнитесь наконец! Мы уходим. Пошевеливайтесь!

Подталкивая мужа и жену с детьми вперёд, вы проходите через арку и идёте по коридору, отправляйтесь на **429**.



309

Опустив оружие, вы оборачиваетесь и смотрите на толпу притихших детей. Они немного отступают назад — вы читаете в их глазах страх и уважение. Афти проталкивается вперёд и с извиняющейся улыбкой отдаёт вам кошелёк.

— В любом случае, он был так себе,— говорит Афти, бросая взгляд на мёртвого вора.— Возможно, ты оказал услугу нашей хозяйке, она давно хотела вонзить нож ему в спину.

Вы забираете кошелёк и закрепляете его у себя на поясе (вы получаете обратно утраченную сумму). Вы уже собирались уходить, как мальчик останавливает вас:

— Эй, подожди,— говорит он.— Теперь, когда Фаргина больше нет, его должность вакантна. Нам бы не помешали лишние руки, если ты понимаешь, о чём я.

Если вы разбойник, то можете освоить специализацию карманника, перейдите на **369**. В ином случае вы вежливо отказываетесь и уходите, отправляйтесь на **348**.

310

Вы идёте по тропинке через холодный тёмный лес, и, наконец, выходите на освещённую солнцем поляну. По краям поляны установлены палатки, в одной из которых, по-видимому, даже есть неказистая лаборатория — это понятно по вспышкам и взрывам вкупе с запахом аммиака и сероводорода. Среди подвешенных над магическим огнём медных котелков суетится лысый мужчина в белой мантии, добавляя то туда, то сюда различные ингредиенты и субстанции.

— Нет, это никуда не годится! — рявкает мужчина, разглядывая содержимое одного из котелков сквозь очки с толстыми стёклами.— Таннер, принеси ещё бронзовых опилок, они должны быть в ящике.

Невысокая светловолосая девушка в коричневом рабочем халате подбегает к ящикам и начинает копаться в пакетах и свёртках.

— А у нас вообще осталась бронза? — обеспокоенный голос девушки доносится из недр одного из ящиков, куда она забралась с головой в поисках ингредиентов.

Лысый учёный хотел было ответить, но тут он заметил вас. Он, щурясь, смотрит на вас сквозь очки; из-за толстых стёкол его глаза кажутся в два раза больше, чем должны быть.

— Добрый день. Я Тоцвиг Хеллен. Чем могу помочь? — немного резко спрашивает он.— Я занят. Важная работа.

Вы:

Спросите, что он здесь делает — 504

Спросите о Дженларе Корнелиусе — 334

Справитесь, нет ли чего на продажу — 371

Отдадите мутировавший стручок, если он у вас есть — 516

311

Лудильщица показывает вам содержимое своей кожаной сумки — к вашему удивлению, внутри гораздо больше места, чем вы предполагали. В сумке лежит настоящая коллекция брони и снаряжения.

Вы копаетесь в сумке, и ваше внимание привлекают три предмета. Любой из них можно купить за 150 крон.

Солдатский шлем (головной убор): +1 скорость, +2 броня. Способность: Ускорение

Тёмный кристалл (правая рука: кинжал): +1 скорость, +2 сила. Способность: яд (требование: разбойник)

Рунические поножи (обувь): +2 скорость, +2 магия

Когда купите всё необходимое, перейдите на **404**.

312

Вы приходите в себя на соломенной постели. Ужасно болит голова. Где-то рядом дует ветер и дождь барабанит в окна. Всполох молнии озаряет скудно обставленную комнату.

Вы находитесь в маленькой комнате: тут стоит простой деревянный стол и кресло с высокой спинкой. Напротив вас у двери расположена такая же соломенная постель. На ней лежит ничком какой-то юноша в мокрой из-за непогоды одежде.

Вы садитесь на кровати, морщась от головной боли. Тут вы замечаете, что по полу разбросано содержимое вашего рюкзака. Вы быстро собираете свою экипировку. К сожалению, хозяева замка кое-что забрали (вычеркните ваше оружие как для правой, так и для левой руки и сделайте необходимые изменения в плане атрибутов. Возможно, вам ещё удастся вернуть ваше оружие). Хорошо хоть одежда и предметы в рюкзаке остались

Ваши действия:

Обыщите стол — 279

Попытаетесь разбудить другого путешественника — 291

Покинете комнату — 349

313

Легендарный монстр: Логан

Вы слышите хруст листьев на обочине дороги, затем звон тетивы — вас поджидали в засаде. Из подлеска вылетает стрела, попадает вам в плечо и отбрасывает к дереву. Вы пытаетесь пошевелиться, но страшная боль заставляет вас замереть. С тревогой, вы понимаете, что стрела прошла сквозь плечо и приковала к дереву.

Из леса выходит человек в чёрной облегающей одежде. В левой руке он держит длинный лук из чёрного дерева — по оружию иногда пробегают призрачные огоньки. Превозмогая боль, вы смотрите как ассасин медленно разматывает повязку, скрывающую лицо. Вы удивлённо выдыхаете — кожа незнакомца совершенно белая, полностью лишённая пигмента — а его ярко красные глаза похожи на две капли крови. Альбинос качает головой и внимательно изучает вас:

— Я думал, что тогда прикончил тебя. Возможно, ты просто кошка — у тебя больше чем одна жизнь.

— Это ты! Ты убил того парня, рыцаря академии,— со злостью отвечаете вы.

— А ты убил моих людей,— огрызается ассасин, бросая лук на землю и доставая парные кинжалы из-за пояса.— Ты убил их всех. Впечатляющая была демонстрация силы, скажу я тебе.

Стиснув зубы, вы одной рукой берётесь за древко стрелы и быстрым движением ломаете её пополам. Лес оглашают ваши крики… скоро они сменяются всхлипываниями.

— В тебе есть сила,— говорит ассасин, удивленно приподнимая брови,— ты не тот, кем кажешься.

Слезы текут по щекам, но вы всё равно медленно продвигаете плечо на оставшуюся длину древка. Последнее усилие — вы освобождаетесь и падаете на колени от боли.

— Я обещал рыцарю… что я… отомщу.

— Как благородно с твоей стороны,— смеётся ассасин, ловко покручивая кинжалами.— Честь, отвага… ты меня что, за дурачка держишь? Мы служим лишь смерти! Знаешь, кто я?

Вы стираете кровь со рта и отвечаете:

— Убийца. Большего ты не заслуживаешь.

— Меня зовут Логан. Некоторые кличут меня Жнецом,— с этими словами альбинос подходит к вам, буравя вас взглядом своих красных глаз.— Надо закончить то, что начал. Ненавижу бросать дела на полпути. В этот раз я уж точно сделаю свою работу как следует.

Вы отступаете назад, из раны в плече течёт кровь. Не обращая внимания на боль, вы достаёте оружие и готовитесь к бою (вы должны потерять 4 очка здоровья перед схваткой)

⚔ Логан: Скорость 10, Сила 10, Броня 9, Здоровье 50.

Особые способности

⚡ *Ядовитая стрела:* в конце каждого раунда боя вы автоматически теряете два очка здоровья.

Если вы победите этого опытного ассасина, то перейдите на **394**.

314

Королева улья и её стражи лежат безмолвно вокруг вас. Однако нет времени праздновать победу: вы слышите яростный гул злобных пчёл, летящих сюда. Вы быстро обыскиваете пещеру королевы и находите следующие предметы, которые можете взять с собой:

🏷 *Янтарное ожерелье* (ожерелье): +1 броня. Способность: Исцеление

🏷 *Пчелиный воск* (рюкзак): вдруг пригодится.

🏷 *Прозрачные крылья* (накидка): +1 скорость, +1 магия. Способность: Ускорение

Вы вползаете в один из тоннелей и, удачно избежав столкновений с другими монстрами, выбираетесь из улья. Зацепившись за стену, вы понимаете, что придётся снова прыгать через провал. В этот раз прыжок будет труднее, так как у вас нет возможности разбежаться.

🔥 Прыжок через яму: Скорость 15

Если вы сумели перепрыгнуть на ту сторону, то вы возвращаетесь назад и входите в тоннель, ведущий на север, перейдите на **472**. Если вы потерпели неудачу, то перейдите на **528**.

315

Квест: «Рог единорога»

Вы, привлечённый запахом дыма и криками битвы, направляетесь в лес. Быстро пройдя сквозь густой подлесок, вы, в итоге, оказываетесь на травянистой поляне. Вокруг костра — около дюжины убитых гоблинов. Большинство из них поражено стрелами; похоже, они погибли прежде, чем успели взяться за оружие. Некоторые гоблины успели обнажить свои мечи и кинжалы, но, судя по выражению удивления, застывшему на их лицах, это их не спасло. Лагерь был обыскан и разграблен. Бродя среди разбросанного мусора, вы понимаете, что гоблины, скорее всего, были браконьерами. Осталось несколько сломанных деревянных рамок, лежащих в траве. Поперёк них по-прежнему натянуты свежевыделанные шкуры животных. Вы замечаете кошель на поясе одного из гоблинов. Становитесь на колени, чтобы подобрать находку, удивляясь, почему нападавшие не стали утруждать себя обыском трупов (вы получаете 20 золотых крон). Как только вы поднимаетесь ноги, ваша шея тут же ощущает прикосновение некоего острого предмета:

— Пошевелишься,— раздаётся грозный женский голос,— и ты покойник!

Вы замечаете по краям поляны людей, появившихся откуда-то из леса. Все они — женщины, одетые в туники, сотканные из листьев и полевых цветов. Их кожа — цвета самого леса, с оттенками коричневого и серого. Неудивительно, что гоблины не имели против них ни единого шанса — силуэты женщин почти не различимы на фоне леса. Их около тридцати, каждая вооружёна коротким луком и колчаном стрел с зелёным оперением.

Одна из женщин приближается к вам широкими шагами. В одной руке она держит лук, в другой — меч. Её одежды выделяются среди прочих: амазонка одета в длинный плащ, расшитый золотистыми листьями. Вы понимаете: эта женщина — их лидер.

— Зачем ты нарушил границу? — с усмешкой спрашивает она, взгляд её янтарных глаз скользит по вашему оружию.— Ты тоже — охотник?

Что вы ответите:

Скажете, что ищете Корнелиуса — 363

Спросите, почему женщины напали на гоблинов — 395

Ответите, что можете путешествовать там, где вам угодно — 381

316

Мужчина бормочет что-то себе в бороду:

— Да, да, если ты не можешь спасти бедную девочку просто так… Я уверен, что у меня найдётся чем тебя отблагодарить,— он оборачивается и указывает на сумку, лежащую в пыли в нескольких метрах от исследователя.— Большая часть моего брахла осталась, но вот моё самое главное изобретение, волшебная заводная камера, улетела в провал. Если найдёшь её…

Мужчина с тоской смотрит в направлении расщелины, а потом продолжает:

— Полагаю, это звучит глупо, особенно в такой момент. Но я должен сказать тебе, я потратил на создание этой камеры двадцать лет. Нашёл чертежи в одной из одиннадцати пирамид. Я мог бы разбогатеть,— он качает головой.— Эхх, а теперь она валяется в какой-нибудь драконьей пещере.

Перейдите на **538**, чтобы задать другой вопрос, или отправляйтесь на **526**, чтобы начать квест.

317

Вы подходите к двери слева. За ней слышно множество голосов, похоже, что все говорят одновременно. Должно быть, там собралось большое количество людей. Терять вам нечего, вы отодвигаете засов и открываете дверь.

Как вы и думали, в комнате полно народу. Вот только здесь нет никаких роскошно одетых дворян, наоборот, вы оказываетесь среди толпы обычных людей низкого происхождения. Некоторые одеты как крестьяне, другие, судя по плащам и грязным ботинкам — путешественники. В одном углу собралась целая семья: мать и отец с изумлением разглядывают богатый интерьер зала, равно как и их дети.

Вы ходите по комнате, не ослабляя бдительности, и ваш слух выхватывает обрывки разговоров. Одна из женщин восторженно рассказывает внимательным слушателям, что её на ужин пригласил сам граф:

— Сегодня я повстречалась с ним на дороге. Я была так рада, что он меня пригласил, что даже не знала, что ответить.

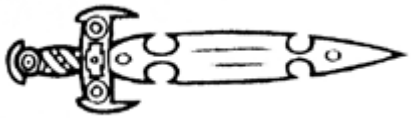
Другой джентльмен рассказывает, как на его повозку напали волки:

— … но тут появился граф, и волки оставили меня в покое. Слава богу, а то я думал, что мне конец. Потом граф пригласил меня к себе на бал. Ну, я был так удивлён, что просто кивнул в ответ, как дурак.

Похоже, что все эти люди — гости, как и вы, и каждый может рассказать историю о том, как он встретил графа или его родственника и немедленно получил приглашение на ужин. Вы размышляете над сложившимся положением дел, и вдруг замечаете снующего в толпе мальчика. Он высок и жилист, движения его неуклюжи и нелепы, так же как и его толстое чёрное пальто. Мальчик подходит то к одному, то к другому гостю и что-то шепчет на ухо. Он замечает ваш взгляд и подходит:

— Слушай,— говорит он, понижая голос, чтобы не быть услышанным,— иди к статуе. У нас не так много времени.

С этими словами он отходит в сторону. Несколько человек уже движутся в дальний угол комнаты, там где в освещенной факелом нише стоит фигура ангела, вырезанная из чёрного оникса. Вам интересно, что здесь затевается и вы пересекаете комнату, чтобы присоединиться к заговорщикам, перейдите на **355**.



318

Как только вы начинаете взбираться, вы понимаете, что некоторые корни, за которые вы держитесь, вот-вот оторвуться. Вам надо сделать проверку скорости, чтобы избежать падения:

Взобраться по корням: Скорость 10

Если вам повезло, перейдите на **503**. Если нет, то на **514**.

319

Королева улыбается, но взгляд её холоден и встревожен:

— Человек, которого ты ищешь — один из Совета Девяти, ордена, созданного могущественным магом по имени Эвиан Дейл. У Корнелиуса много способностей, но самая сильная из них — дар пророчества. Он видит будущее, все варианты будущего, которые меняются подобно ветру. Некоторые пути предначертаны, другие могут быть изменены. Корнелиус видит их все. Если ты хочешь закрыть врата тени, то тебе потребуется его помощь. Да, я знаю, что произошло в Таланосте. Если Легион Тени не удержать там, то всё, что мы ценим и любим будет утрачено… навсегда.

Перейдите на **376**, чтобы задать ещё один вопрос, или отправляйтесь на **336**, чтобы завершить беседу с королевой.

320

— Дамы и господа, ваших аплодисментов достоин только я, Люк Рука-крюк. Бывший капитан Голубой Бетси и самый опасный пират семи морей! Йииихааа!

Ваш соперник уверенно приближается к вам. Это пират в сапогах с ботфортами; его грязная шевелюра торчит во все стороны из-под треуголки. Своим единственным глазом (второй прикрыт повязкой), Люк Рука-крюк оценивающе посмотрел на вас, и его губы скривились в усмешке.

— Я просил предоставить мне настоящего бойца, а они мне подсунули палубного матроса.

Он кружит вокруг вас, время от времени проводя крюком на левой руке по клинку своей абордажной сабли.

— Мне нужны деньги на новый корабль, смекаешь? — говорит он, ухмыляясь.— И никто не встанет между мной и моим призом.

Вы должны сражаться с этим опасным пиратским капитаном:

⚔ Люк Рука-крюк: Скорость 7, Сила 8, Броня 4, Здоровье 50

Особые способности

На крючке: каждый раз, когда вы выбрасываете [1] на кубике, определяющий скорость атаки или урон вашего героя, вы немедленно получаете 2 очка урона от крюка на руке Люка. Эта способность игнорирует броню.

Соскочить с крючка: когда здоровье Люка упало до 20 или ниже, его атаки становятся более яростными. Люк бросает только 1 кубик для определения атаки, но кидает два кубика для определения урона.

Если вы победили, то перейдите на **277**.

321

Квест: «Прямиком в пекло»

Лес заканчивается и уступает место чёрной выжженной пустоши. От некогда зелёного дикого леса осталось несколько обугленных пеньков. Не ослабляя бдительности, вы шагаете по этому наводящей тоску месту, обходя расщелины, откуда вырывается дым и пар. Красный закат окрасил небо.

Вы идёте в южном направлении, пока не останавливаетесь у кромки большого кратера. Прямо в центре кратера виднеется глубокая расселина, порода вокруг неё вспучилась и разошлась. Красноватые отсветы лавовых потоков пляшут на крутых склонах чашевидной впадины — единственное яркое место посреди этой пустыни, засыпанной чёрно-белым пеплом.

Вы быстро спускаетесь, вернее сказать, соскальзываете по пеплу и пыли вниз. Дно у кратера твёрдое и гладкое — песок нагрелся до такой степени, что превратился в тёмные кристаллы. Каждый ваш шаг приводит к тому, что кристаллы лопаются как стекло, разгоняя мрачную тишину этого места.

Приблизившись к расселине вы видите человека, лежащего на боку в пыли. Вы подбегаете к нему, подозревая, что он ранен. Это пожилой мужчина с узким лицом и копной пепельных волос. Он одет в простую кожаную одежду, на голове у мужчины тюбетейка.

— Клянусь светом Иуды, это путешественник,— восклицает он.— У тебя не найдётся лечебного зелья? Я тут очень неудачно упал.

Если у вас есть лечебное зелье, и вы готовы его отдать страждущему, то перейдите на **467**. Если же зелья у вас нет, или вы не хотите отдавать его первому встречному, то отправляйтесь на **483**.



322

Вы открываете обитую железом дверь. В лицо вам дует ледяной ветер, льёт дождь. Вы стоите на узком переходе крепостной стены. Решив не возвращаться, выходите навстречу шторму. Граф выходит за вами на переход, его чёрный плащ развевается на ветру.

— Неужели ты думаешь, что сможешь убежать от меня? — кричит он.— От судьбы не уйдёшь!

Внезапно за вами раздаётся визг. Вы разворачиваетесь и видите стаю чёрных тварей, пикирующих из облаков. Когда крылатые создания приближаются, вы, к своему ужасу, узнаёте в них гигантских клыкастых летучих мышей-вампиров. Сражение с ними на скользком парапете будет настоящим испытанием на ловкость:

⚔ Стая летучих мышей: Скорость 7, Сила 8, Броня 4, Здоровье 20

Особые способности:

ϟ *Смотри под ноги:* если при броске на скорость выпадает [1], то злобные летучие мыши сбрасывают вас со стены, и вы падаете во внутренний двор. В этом случае бой для вас заканчивается. Если у вас есть особая способность, позволяющая перебросить кубики, то вы можете ей воспользоваться, чтобы избежать негативных последствий.

(Вы не сможете восстановить здоровье после этого боя. Вам придётся продолжать этот квест с тем здоровьем, которое у вас останется. В бою вы можете использовать свои способности и зелья, чтобы восстановить утраченное здоровье)

Если вы победили стаю мышей, то перейдите на **505**, в ином случае отправляйтесь на **424**.

323

С оружием наголо вы вслед за Берном атакуете группу болотников. Воздух оглашают их клокочущие кличи; существа начинают раскручивать над своими головами сети, наполненные заострёнными, похожими на крюки, костями. Вскоре Берн падает на илистую почву, запутавшись в одной из сетей. Вы стремитесь к нему на помощь, но вас останавливает всполох зелёного света: он вырывается из топей прямо под вашими ногами, с шумом выбрасывая высоко в воздух столб мутной воды и грязи.

Обернувшись, вы замечаете болотника, держащего в руках выделанный из кости жезл. Существо вновь направляет на вас своё оружие, готовясь выпустить очередной разряд энергии:

⚔ Болотник-маг: Скорость 11, Магия 6, Броня 5, Здоровье 45

Особые способности

ϟ *Перезарядка:* болотник-маг не бросает кубики, чтобы определить уровень урона. Вместо этого, за каждые два выигранных им раунда, он выпускает в вас разряд магической энергии из своего посоха. Этот разряд наносит 10 очков урона вашему герою, игнорируя броню. Такие способности, как Исчезновение, Уклонение или Уворот не могут уменьшить величину получаемого вами урона.

Если вы побеждаете мага, переходите на **529**.

324

Карта приводит вас к пещере в холмах на болотах. К своему удивлению, вы обнаруживаете, что пещера полна сокровищ! Теперь вы можете положить в свои карманы 100 золотых крон. Если вы разбойник или воин, перейдите на **333**. Если вы маг, на **446**.

325

— Два месяца назад чёрный камень вспыхнул в небе. От него оторвался тёмный осколок и попал в самое сердце нашей поляны. Я не знаю природу этого зла, но сейчас моя магия слабеет. Я чувствую, как она уходит из корней. Как только мои магические силы иссякнут, со мной станет то же, что и с другими.

Дерево машет ветвями в воздухе, показывая на засохших собратьев вокруг себя.

— Такова будет и моя судьба.

Что вы сделаете?

Представитесь и спросите у дерева его имя — 292

Предложите свою помощь дереву — 344

326

Квест: «Бал у графа»

Вдалеке гремит гром — приближается гроза. Небо темнеет, скоро наступят сумерки. Вы торопливо идёте по грязной дороге, ведущей через лес. Холодный дождик вынуждает вас закутаться в плащ; вы тешите себя мыслями о горячем ужине и уютном треске костра. Если верить местным слухам, то где-то поблизости должен быть цыганский табор. Вы надеетесь, что они приютят странника, такого же, как и они.

Ваши размышления прерывает стук копыт, раздающийся у вас за спиной. Вы оборачиваетесь и видите, как из-за поворота появляется карета, с грохотом преодолевающая ухабы и колдобины. Карета движется с такой скоростью, что вам приходится отскочить в сторону — она промчалась в считанных дюймах от вас.

Вы возвращаетесь на дорогу и недовольно очищаете одежду от грязи и пыли. Карета продолжает движение ещё какое-то время, но потом прижимается к краю дороги и резко останавливается. Дверь кареты приоткрывается и рука в белой перчатке жестом манит вас к себе.

Вы бежите к карете, намереваясь сказать вознице всё, что о нём думаете. Если бы не ваша реакция, вас бы затоптали лошади. Вы подходите к карете, и дверь приоткрывается чуть пошире — к вашему удивлению внутри сидит молодая девушка, она с беспокойством смотрит на вас.

— Ты жив? — спрашивает она.

Вы не знаете что и ответить, ваш взгляд прикован к девушке, к её голубым глазам, золотистым локонам. Её кожа кажется совершенной — ни родинки ни морщинки.

— Мне очень жаль, что так получилось,— говорит она.— Я приказала вознице править так быстро, как только возможно. Не хотела опоздать к папе. Он… Прошу прощения…

Она кладёт руку на сердце, рядом с кроваво-красным рубином, контрастирующим с её бледной кожей.

— Прости мои грубые манеры, мне следовало представиться. Я леди Рой. Мой отец — граф, граф Кристо.

Сверкнула молния, за ней последовал оглушительный раскат грома.

— Ой, да где же моё гостеприимство,— улыбается женщина.— Сегодня вечером папа устраивает небольшой междусобойчик. Не хотел бы ты присоединиться к нам? Это самое меньшее, что я могу сделать, чтобы загладить свою вину за случившееся.

Как вы поступите?

Примите приглашение — 284

Спросите о Дженларе Корнелиусе — 268

Спросите, где находится цыганский табор — 276

Попросите её быть впредь более внимательной — 339

327

Вы обыскиваете тела мёртвых троглодитов. Можете взять любую (или все) вещи из следующего списка:

Копьё троглодита (правая рука: копьё): +1 скорость, +3 сила (требование: воин)

Моя прелесть (кольцо): +1 броня. Способность: Исчезновение

Гирлянда из жучиных панцирей (ожерелье): +1 скорость. Способность: Зачаровывание

Быстрый обыск лагеря троглодитов даёт очень мало, тут только несколько старых одеял да обглоданные кости. Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы находите два побега корень-травы, растущей на стене пещеры. Вы можете взять их (отметьте это на листе персонажа). Из пещеры в северном направлении ведёт другой тоннель. Вы решаете пойти по нему дальше — вглубь подземного лабиринта — **451**.

328

Соландрис, ожидавшая вас снаружи, смеряет Берна тяжелым взглядом:

— Ну так что, ты собираешься помогать нам? — холодно произносит она.

Таландра открывает рот, намереваясь сделать дриаде выговор, но Берн, подняв руку, останавливает её:

— Твоя королева — та, кто даровала мне силу. Я поклялся использовать её только для защиты леса. Прошлой ночью она явилась ко мне во сне и попросила о помощи. И поэтому я пришёл сюда. Я — следопыт, и, если понадобится, сумею выследить ваших врагов, даже если они спрячутся на краю света. Хватит терять время впустую. Веди меня.

Вы приходите на опушку — окровавленная трава чётко указывает место совершения нападения. Берн исчезает среди деревьев, но вскоре возвращается:

— Там есть следы. Ведут на юг, в топи. Они принадлежат болотникам; по моим подсчётам, их около семи, и они оторвались от нас, примерно, на день пути.

— Тогда чего же мы ждём,— говорит Соландрис, обнажая свои кинжалы,— догоним, убьём их и вернём рог, пока не стало слишком поздно.

Берн оборачивается в вашу сторону:

— Я пойду с ним,— произносит воин,— я использую заклинание, которое наделит нас стремительностью. Вы же останетесь здесь и будете оберегать королеву до нашего возвращения.

Соландрис бросает на свою предводительницу взгляд, исполненный гнева и обиды:

— Я не останусь здесь! Я хочу свершить правосудие своими собственными руками.

Таландра лишь качает головой в ответ:

— Нет, Соландрис. Болотники — наши друзья. То, что произошло, может и не быть не просто проявлением агрессии или захватническими устремлениями. Причины могут быть гораздо более глубокими, и твой гнев, в этом случае, только всё усложнит.

Соландрис смеряет вас свирепым взглядом, а затем, отвернувшись, произносит:

— Да будет так.

Берн отвязывает от своего пояса один из мешочков:

— Это — мерцающая пыль,— объясняет воин, открывая пузырёк с блестящей пудрой,— посыпь ею на свои сапоги и следуй за мной. И… старайся не отставать.

С этими словами Берн одаривает вас кривой ухмылкой. Вы берёте флакончик и высыпаете немного порошка на свою обувь. Внезапно, ваши ноги начинают светиться, вы чувствуете, как вихри магической энергии, закручиваясь, поднимаются вверх по вашему телу, делая его лёгким, словно пёрышко.

Переходите на **518**.

329

— Вот, моя новая игрушка,— улыбается исследователь.— Умелое использование дыма и зеркал позволяет создать иллюстрацию на пергаменте. Посмотри на вот эти…

Он достаёт из кармана куртки ворох маленьких квадратных лоскутков. На каждом запечатлена картинка превосходного качества. Большая часть коллекции содержит изображения кратера, но на нескольких вы видите низкорослую, коренастую женщину с длинными рыжими волосами и яркой улыбкой.

— Это Белинда,— поясняет он с горечью в голосе.— Бедная девочка… Это всё моя вина!

Он выхватывает картинки из ваших рук и суёт их в карман.

— Даже не знаю, что мне делать, если с ней что-то случится.

Перейдите на **538**, если хотите спросить что-то ещё, или на **526**, чтобы начать этот квест.

330

Вы с трудом идёте через топи в направлении огней городка, находящегося неподалёку. Но вот дорога пошла вверх, и вы проходите мимо деревянного знака, торчащего из болотистой земли. Когда-то на нём было написано «Новые надежды», но кто-то зачеркнул слово «Новые» и написал рядом «Нет».

«Нет надежды». Почему-то это имя кажется более подходящим для обветшалых домишек, разбросанных по болоту. Непрочные городские дома, соединённые между собой дорожками, окутаны холодным серым туманом. Большая часть жилищ напоминает лачуги, которые ещё не развалились только благодаря подпоркам. Подойдя поближе, вы поражаетесь размеру поселения. Дорожки и мостики простираются насколько хватает взгляда — это настоящий запутанный лабиринт пересекающихся путей и ветхих строений.

Вокруг полно людей; они появляются и исчезают в холодном тумане, каждый спешит куда-то по своим делам. Если вы первый раз пришли в «Нет надежды», то перейдите на **213**. Иначе следуйте на **348**.

331

Вооружившись, вы нападаете на дерево. Быстрая как молния ветвь спускается сверху и наносит удар вдоль плеча, сбивая вас на землю.

— Не спеши, юнец! — грохочет дерево.— Я не причиню тебе вреда, но я и не хочу сдаваться вот так сразу.

Взгляд глубоких чёрных глаз внимательно изучает вас.

— Я уважаю твой дух, но предлагаю тебе найти другую, более подходящую цель, для своей ярости. Когда-то придёт и моё время погибать, но не от твоей руки, юнец.

Вы:

Представитесь и спросите у дерева его имя — 292

Спросите о том, что произошло здесь — 325



332

— Ну конечно нет,— усмехается кучер и тянется к поясу за дубиной.— Ты просто какой-то бедный одинокий путешественник, потерявшийся в лесах.

Стражник отходит от двери и приближается к вам, звеня доспехами.

— У нас тут какие-то проблемы? — спрашивает он, презрительно смерив вас взглядом. Он тыкает вас пальцем в грудь.— Эй, я к тебе обращаюсь, болван.

Вы:

Достанете оружие и атакуете — 402

Сдадите оружие — 294

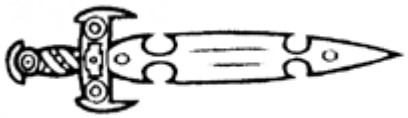
Попробуете выбраться из замка — 345

333

Среди груд золота и драгоценностей вы находите несколько интересных вещей. Вы можете взять какую-то из них:

- *Змеиное кольцо* (кольцо): + 1 сила. Способность: Обездвиживание.
- *Слоновый бивень* (левая рука: меч): +2 скорость, +2 сила. Способность: Взаимодействие с предметом «эбоновая палка».
- *Повязка завоевателя* (кольцо): + 1 броня. Способность: Мужество.

Поискав по пещере ещё и наполнив ваши карманы золотом, вы решаете, что время продолжить ваш путь. Вернитесь на параграф, с которого вы сюда пришли.



334

— Ну конечно, я знаю Корнелиуса,— говорит Тоцвиг вытаращив глаза.— Величайший учёный в своей области. Его идеи по поводу трансмутации бесценны. Они во многом повлияли на меня — а та исследовательская работа по петрификации, искусству обращения живой ткани в камень… Советую обязательно почитать. Это бестселлер, у меня даже где-то была…

Он бросает взгляд на стол, заваленный книгами, свитками и самодельным оборудованием. У вас нет желания тратить время, и вы спрашиваете, может ли алхимик провести вас к Корнелиусу.

— К Корнелиусу? — удивлённо спрашивает он.— Ну, по правде говоря, я с ним не знаком. Зато я, как и любой уважающий себя учёный, знаком с его работами. Он что, живёт где-то поблизости? Чёрт возьми, да ты же можешь с ним встретится…

Он складывает руки в молитвенном жесте.

— Не мог бы ты взять у него автограф для меня? Пожалуйста!

Вы обнадеживающе киваете, стараясь не выдать своё разочарование. Поиски Корнелиуса будут посложнее, чем вы думали. Чтобы продолжить разговор с Тоцвигом, перейдите на **310**. Иначе возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.

335

Легендарный монстр: Везувий

Столб огня быстро движется по выжженной земле, оставляя за собой лишь дым да раскалённые угли. Набирая скорость, это создание приближается к вам, прожигая себе путь через засохшие деревья и папоротники, оставшиеся на дне кратера. В столбе огня образуются узкие щёлочки-глаза, полыхающие яростью.

— Всё сгорит от моей руки,— шипит элементаль, плюясь огнём,— я Везувий, и ничто не сможет остановить меня.

Вы готовитесь к бою, а огненный монстр бросается на вас, превращая всё вокруг в обжигающий вихрь огня и серы:

⚔ Везувий: Скорость 10, Магия 13, Броня 9, Здоровье 45

Особые способности

- *Расплавленная броня:* в конце каждого раунда боя ваш персонаж автоматически получает 4 очка урона от Везувия. Эта способность игнорирует броню.
- *Огненное тело:* ваш соперник иммунен к Сжиганию, Огненной ауре и Кровотечению.

Если вы побеждаете вашего огненного противника, то перейдите на **377**.

336

Вы приходите в себя, лёжа в высокой траве. Все ваши вещи и рюкзак сложены рядом. Вы спросонок встаёте на ноги, пытаясь вспомнить, что произошло. Вы разговаривали в роще с королевой дриад а потом…

— Вижу, ты наконец очнулся.

Вы разворачиваетесь, готовясь выхватить оружие, но затем успокаиваетесь — это Берн. Следопыт сидит и, улыбаясь, смотрит на вас, покусывая травинку.

— Королева попросила меня об одном одолжении,— говорит он, вставая.— Отвести тебя к Корнелиусу. Готов идти?

Вы озираетесь и видите, что находитесь на поляне, окружённой тёмными деревьями Туманного леса. Дриад вокруг не видно.

— Это был сон? — спрашиваете вы, озадаченно почесав затылок.

Берн смеётся:

— Не волнуйся, так королева воздействует на большинство людей. Так тебе нужна помощь или нет?

Вы всё ещё озадачены тем, что произошло, так что вы принимаете предложение следопыта, следуйте на **430**.

337

Когда вы начинаете пробираться через лужу, то внезапно теряете равновесие, так как что-то тянет за ваши ноги. Вы быстро понимаете, что вся грязь пришла в движение и скользит мимо вас с большой скоростью. Через мгновение вы стоите на сухом, каменном полу, а плотный слой грязи начинает скапливаться в центре лужи. Затем, одним волнообразным движением грязь поднимается вверх, преобразуясь в человекоподобное существо. Предметы, которые лежали в грязи, теперь торчат из тела существа под различными углами. С клокочущим рёвом грязевой голем скользит по направлению к вам, очевидно намереваясь расшибить вас в лепёшку своими огромными кулаками, из которых сочится жидкая грязь.

⚔ Грязевой голем: Скорость 6, Сила 5, Броня 3, Здоровье 35

Особые способности

ϟ *Кусок грязи:* в конце каждого раунда боя голем швыряет в вас кусок грязи. Киньте два кубика — если выпавшее число равно или меньше вашей скорости, вы не получаете урона. Если больше, то вы получаете две единицы урона. Данная способность игнорирует броню.

Если вы победили грязевого голема, то **283**.

338

(вы должны заплатить за вход 5 золотых монет). В воровской гильдии продаются следующие предметы, каждый стоит 40 золотых крон.

🏷 *Ботинки быстрой схватки* (обувь): +1 скорость, +2 сила

🏷 *Колпак разбойника* (головной убор): +2 сила, +1 броня

🏷 *Дубина* (правая рука: палица): +1 скорость, +3 сила. Способность: Толчок

Пока вы сохраняете специализацию карманника, вы всегда можете вернуться сюда (запишите номер этого параграфа на листе персонажа). Если вы хотите выйти из здания гильдии и пройтись по городу, то отправляйтесь на **348**.

339

Вы всё ещё не отошли от случившегося и просите женщину быть впредь поосторожнее на дорогах. Леди Рой пытается с серьёзным видом выслушать ваши тираду, но вы замечаете, что она с трудом сдерживает смех.

— Ох, я понимаю — это было ужасно,— говорит она наконец, озорливо подмигивая.— Я должна была быть осторожнее. Просто мне так хочется увидеть папу снова. Я была на востоке, навещала мою двоюродную сестру в Феирватер Вью. Я люблю сельскую жизнь… но у папы сегодня праздник, а такое нельзя пропустить ни за что на свете. Он обещал мне, что в этот раз будет лучше, чем когда-либо.

Женщина кладёт руку вам на плечо.

— Пожалуйста, это будет большая честь, если ты не откажешься поехать со мной.

Вы:

Примите приглашение — 284

Расскажите ей о цели ваших поисков — 268

Спросите, где расположился цыганский табор — 276



340

Не обращая внимания на горестные причитания женщины, вы продолжаете свой путь сквозь клубы вязкого тумана. Бросьте кубик.

Если выпадет [3] или меньше — следуйте на **457**.

В противном случае — на **438**.

341

Вы рубите гнилой ствол дерева — в воздух вырывается ещё больше ядовитого зелёного газа. Дерево испускает последний вздох, с треском вздрагивает и замирает, опустив ветви. Бедное создание погибает. Вы можете взять один из следующих предметов в качестве награды:

- *Кольцо дриад* (кольцо): +1 сила. Способность: Шипастый доспех
- *Поножи из древесной коры* (обувь): +1 скорость, +2 броня. Способность: Стойкость
- *Палочка порчи* (левая рука: волшебная палочка): +2 скорость, +3 магия. Способность: Порча

Также в дупле погибшего дерева вы находите кошелёк с 30 золотыми кронами. Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.

342

Как только вы входите в пещеру, ваши глаза расширяются от изумления. Вместо того, чтобы быть заполненной влагой и мраком, пещера представляет собой светлое яркое пространство. Через просветы в скалистом потолке в пещеру проникают янтарные потоки солнечного света, рассеивающиеся по ковру из переплетённых лиан и лепестков роз. Тропа природного происхождения, образованная этими причудливыми переплетениями, ведёт вверх, к центру пещеры — там находится ложе из фиолетовых цветков. И на нём возлегает величественный белый жеребец. Глаза зверя закрыты, как будто во сне; его неровное дыхание — единственный звук, нарушающий спокойствие безмолвной пещеры.

— Следуйте за мной,— произносит Таландра, поднимаясь по тропе,— королева тоже здесь.

Сначала вы задаетесь вопросом, кого или что имеет в виду дриада — но, приблизившись к единорогу, замечаете рядом с ним неподвижно лежащую женщину; её глаза закрыты, а дыхание — редко и поверхностно. Она похожа на остальных дриад, встреченных вами — такая же зелёная кожа, с вкраплениями серых и коричневых пятен. Но её красота — совершенна. Сон владеет королевой, а её светлые волосы ниспадают каскадами по изгибам её тела, отражаясь в зеркальной глади нежной листвы, подобно золотистым нитям, украшающим её одеяния.

— Моя королева...— произносит Берн, бросаясь к ней.— Что здесь произошло? Как долго она в таком состоянии?

— С тех пор, как был утерян рог единорога,— отвечает Таландра. Она подходит к резному деревянному столику, стоящему под естественным навесом — скальным выступом.

Дриада берёт лежащую на столике стрелу и подносит её к Берну, тот с интересом рассматривает оружие:

— Это — та самая стрела, ранившая единорога,— произносит Таландра, лицо её печально — охотники забрали рог. Без него магия рощи теряет свою силу. Королева слабеет... охваченная сном, от которого невозможно пробудиться. Их волшебство, их судьбы — связаны. Лишённый рога, единорог погибнет, и наша дорогая королева...

Таландра замолкает, ей приходится сделать глубокий вдох, чтобы прийти в себя.

— Берн, можешь ли ты помочь нам?

Воин, пристально изучая стрелу, отвечает:

— Она — не работы гоблинов. Слабая древесина — болотная, из мангровых зарослей. И, взгляни, оперение испачкано маслом. Это — дело рук болотников.

— Нет! — восклицает Таландра.— Болотники — мирный народ. Они чтут наши границы, так же, как и мы чтим их рубежи. Зачем болотникам мог понадобиться рог? Они знают, насколько рог важен для нас.

Берн поднимается на ноги:

— Я выясню это. Отведите меня туда, где вы нашли единорога. Там я смогу встать на след.

Вы покидаете пределы пещеры. Берн останавливается рядом с вами:

— Боюсь, что с ответами, которых ты жаждешь, придётся повременить. Королева находится между жизнью и смертью. Если мы не отыщем рог, всё то великолепие, которое ты только что видел, исчезнет с лица земли.

Следуйте на **328**.



343

Квест: «Затонувший город»

Вы выходите на берега широкого голубого озера, где под сенью гор разбит чей-то лагерь. Здесь около дюжины крепких палаток, стоящих неровным кругом. Лагерь патрулируется вооружёнными охранниками, на каждом поверх кольчуги надет синий плащ с вышитым по центру гербом в виде круга и розы.

Завидев вас, несколько охранников идут к вам, доставая на ходу из ножен свои мечи. За ними вы видите приоткрытую палатку, где какая-то женщина в таком же облачении, внимательно изучает карту.

— Ты чё тут вынюхиваешь? — рычит один из охранников. Несмотря на шлем, вам отлично видно его лицо, покрытое шрамами.

— Походу у нас здесь ещё один смертничек,— с улыбкой вторит другой.— Залетают тут всякие, думают, что смогут сокровище найти.

Охранник со шрамами поднимает меч:

— Ну, покажь нам, на что способен!

— Господа, прошу вас,— женщина выходит из палатки и быстро подходит к вам. Её каштановые волосы заплетены сзади хвостом, а одежда и манера двигаться выдают в ней опытного воина.

— Отойди, Мерик,— командует она охраннику с шрамами на лице.— Займись делом. Я ко всем обращаюсь!

Охранники подчиняются и оставляют вас наедине. Женщина скрещивает руки на груди и оценивающе осматривает ваше снаряжение.

— Ладно. Ты вовсе не похож на заурядного искателя сокровищ. Меня зовут Сана,— с этими словами девушка кивает головой в сторону палаточного лагеря.— Я работаю на Раолина. Спорим, тебя сюда направил старина Маркус из Пизанского приюта? По правде говоря, нам действительно очень нужны добровольцы.

Что вы спросите?

Что Сана знает про Дженлара Корнелиуса — **427**

Почему охранник обозвал вас «смертничком» — **440**

Кто такой этот Раолин — **448**

Почему Сане нужны добровольцы — **476**

344

Страж леса кладёт ветвь вам на плечо и крепко сжимает его маленькими веточками, похожими на пальцы.

— Спасибо,— говорит дерево.— Его глаза увлажняются соком.— Я получил надежду… хотя, возможно, она и преждевременная. Посмотри туда.

Дерево мягко поворачивает вас в направлении дальнего конца поляны. Вы видите, как впереди из глубокого кратера поднимается столб зелёного дыма.

— Там приземлился тёмный обломок метеорита,— объясняет дерево.— Именно этот чёрный камень принёс зло и угрозу этой земле. Я видел кое-что… лесные обитатели были испорчены и мутировали под действием его силы. Боюсь, что одно из этих созданий, паразит, съело корни моих братьев и сестёр. Даже сейчас, я чувствую, что моя магическая сила утекает. Вскоре вся магия уйдёт из меня, и я, Воад, Сияющий Сук, перестану существовать.

Дерево порывисто вздыхает.

— Если ты разберёшься с чёрным камнем, то лес будет всегда помнить твоё имя.

Вы обещаете дереву, что сделаете всё, что сможете — **409**.

345

На сегодня с вас хватит такого издевательства и поворачиваетесь, чтобы уйти, но сзади обрушивается удар, и вы падаете на колени. Голова раскалывается, а комната начинает кружиться у вас перед глазами. Вы пытаетесь повернуться, чтобы увидеть, того, кто вас ударил, но тело больше не подчиняется вам.

— Прости, но я не могу дать тебе уйти,— ворчит кучер; его лицо появляется перед вашими глазами.— Леди Рой специально выбрала тебя, а она не из тех, кто терпит испорченный вечер.

— Да, это точно подмечено,— усмехается стражник.— Ей по-вкусу такие как ты, кто помоложе. Ты доставишь ей настоящее удовольствие…

Голоса стихают, вместо них в ушах стоит звон… ваши ноги немеют. Потом вы теряете сознание и проваливаетесь в глубокое чёрное забытьё. Перейдите на **312**.

346

Вы разрубаете стебель пополам — голова растения летит через поляну и врезается в дерево. Ползучие побеги вздрагивают и внезапно уползают обратно в болотистую почву.

Вы разделались с опаснейшим Зубастиком. Возьмите один из следующих предметов в качестве награды:

Зуб (левая рука: Кинжал): +2 скорость, +2 сила. Способность: Критический удар (требование: разбойник)

Венец скорби (головной убор): +1 скорость, +3 магия. Способность: Колючки

Шипастые наручи (перчатки): +1 скорость, +2 броня. Способность: Колючки

Если вы алхимик, то можете также сорвать с растения мутировавший стручок. Отметьте этот предмет на листе персонажа (стручок не занимает места в рюкзаке). Когда определитесь с выбором, возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.



347

— Чёрт, ну и тупица же я! — отвечает женщина, внезапно густо покраснев.— Если ты будешь рисковать жизнью из-за меня, то вознаграждение — это самое меньшее, на что ты можешь рассчитывать. Секундочку…

Шей копается в карманах, коих великое множество, и через несколько минут собирает несколько покрытых грязью золотых монет.

— Надеюсь, что этого будет достаточно.

Вы получили 20 золотых монет. Распихав золото по карманам, вы пожимаете руки.

— Ну и славненько! — улыбается Шей.— Нам пора идти.

Перейдите на **353**.

348

Вы находитесь на широкой главной улице, которая проходит через центр города. С левой стороны стоит покосившийся дом; он основательно подтоплен. На грубо вытесанной двери висит табличка:

«Пизанский приют».

Справа от вас уличные торговцы предлагают свои товары нескончаемому потоку прохожих. Ваше внимание привлекает пожилая женщина, которая продаёт грибы, лежащие в её скрипучей тележке на колёсах. Наконец, прямо перед вами в тумане возвышается большой деревянный амфитеатр, его величественный купол подсвечивается светом факелов. Снаружи толпа людей активно пытается попасть внутрь через узкие двери.

— Давайте, шевелитесь! — раздаётся голос в толпе.— Первый бой в этом сезоне вот-вот начнётся.

Вы:

Зайдёте в таверну — 404

Поговорите с торговкой грибами — 362

Войдёте в амфитеатр — 373

349

Дверь выходит на крутую винтовую лестницу. Вы спускаетесь по ней в освящённый факелами коридор. Отправляйтесь на **317**.



350

Легендарный монстр: Гидра

Заблудившись в непроглядном тумане, вы пробираетесь через предательскую трясину. Каждый шаг дается всё с большим трудом, но вы боретесь, переставляя ноги по липкой болотной грязи.

Думая исключительно о том, куда ступить дальше, вы не замечаете огромного болотного монстра, пока не становиться слишком поздно. Из серого тумана появляются три головы, каждая из которых имеет длинную чешуйчатую шею. В ужасе вы понимаете что ненароком забрели в логово Гидры.

Теперь вам придётся сражаться за свою жизнь с многоглавым, щёлкающим челюстями, монстром.

⚔ Гидра: Скорость 12, Сила 15, Броня 10, Здоровье 60.

Особые способности:

ϟ *Многоглавая:* если к концу третьего раунда битвы Гидра ещё жива, то в начале четвёртого раунда она автоматически восстанавливает свой показатель здоровья до максимального значения.

ϟ *Яд:* если вы получили урон от Гидры, вы начинаете автоматически терять по 2 единицы здоровья в конце каждого боевого раунда.

После победы над Гидрой, следуйте на **389**. (Особое достижение: Если вы победили Гидру, прежде чем она смогла вылечиться, перейдите на **418**.)

351

Приблизившись к тёмной полосе деревьев, вы замечаете, что они растут рядом с водоёмом, заполненным застоявшейся коричневатой водой. Их толстые корни ползут к болотным водам, подобно изогнутым крючковатым пальцам, образуя некое подобие моста, ведущего к небольшому островку. На берегу острова сидит старуха, кутающаяся в тёмную шаль. Она стонет и причитает, уставившись на своё отражение в стоячей воде.

Что вы предпримете?

Направитесь к острову — 462

Повернёте обратно и продолжите своё путешествие — 340

352

Под крики толпы, скандирующей ваше имя, вы выходите на арену.

— Дамы и господа, добро пожаловать на схватку в четвертьфинале Гладиаторских игр,— комментатор с шумом летает над головами подобно сверкающей комете.— Сегодня на эту арену выйдет один из самых опасных бойцов, прибывший сюда из жарких пустынь песчаного моря. Встречайте, Назарейм!

Зрители бурно аплодируют и из тоннеля выходит высокий воин. Он одет в короткий просторный плащ и шёлковые шаровары с вышивкой в виде символов солнца. Лицо вашего соперника практически полностью скрыто под повязкой, вы видите только его тёмные глаза и крючковатый нос. Вы замечаете, что Назарейм движется словно кошка, практически не оставляя следов на мокрой земле. Молчаливый ассасин достаёт из-за пояса чёрный скимитар и атакует вас. Сражайтесь!

⚔ Назарейм: Скорость 12, Сила 10, Броня 12, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Дервиш:* смертоносные атаки этого воина игнорируют вашу броню.

ϟ *Подобно смерчу:* каждый раз, когда Назарейм выбрасывает [6] при определении урона, он может бросить ещё один кубик. Если и на нём выпадет [6], то Назарейм бросает ещё один добавочный кубик и так далее.

Если вы победили Назарейма, то перейдите на **370**.

353

Вы идёте вниз по тоннелю, а Шей следует за вами. Вы продвигаетесь медленно из-за того, что узкий проход забит толстыми корнями. Они выходят из стен и потолка, пересекая тоннель вдоль и поперёк. Шей останавливается несколько раз чтобы взять образцы.

— Кажется, эти корни лечебные,— комментирует она, показывая последний образец, помещённый в стеклянную бутылку.— Интересно…

Продираясь вперёд сквозь корни, вы, наконец, достигаете огромной пещеры в форме чаши. Узкий карниз ведёт вокруг провала к другому тоннелю; он тоже забит корнями. Однако, ваше внимание внезапно привлекает дно кратерообразного провала, где из земли выступают многочисленные каменные развалины.

— Руины гномов,— в изумлении выговаривает Шей, поднося руку ко рту.— Я никогда не думала, что мы обнаружим их здесь. Потрясающе!

Что вы сделаете?

Исследуете руины — 380?

Уйдёте через тоннель — 393?

354

Вы уже почти поймали мальчика, как вдруг он сворачивает, не давая себя схватить.

— А ты просто так не сдаёшься, да? — кричит он, убегая от вас по тёмному переулку.

Вы преследуете его, понимая, что ваше поспешное решение пуститься в погоню было не самым верным. Когда вы останавливаетесь перед вами появляется толпа детей-оборванцев, вооружённых дубинками, ножами и другим опасным на вид оружием. Афти стоит среди них и ухмыляется.

— Прости, друг, но я не могу тебе позволить меня поймать. Ещё никому не удавалось схватить Ловкого Афти.

Несколько детей согласно кивают, сжимая в своих маленьких руках самодельное оружие. Вы обдумываете ваш следующий шаг, но размышления прерывает вежливый голос:

— Так-так, детишки… Кто же сегодня попал в наши сети?

Вы разворачиваетесь и видите неопрятного мужчину в грязном камзоле, стоящего в начале переулка. Тот кланяется, и вы замечаете, что из его перевязи на поясе торчат рукоятки кинжалов.

— Обычно я поступаю как джентльмен,— говорит незнакомец, почёсывая небритый подбородок.— Но в данном случае всё будет по-другому. У тебя есть замечательное снаряжение. Вдобавок, ты новичок здесь, никто и не заметит, что ты пропал, ведь так?

Во мгновение ока он достаёт два кинжала и нападает на вас; его пронырливые глаза полны зависти и жажды наживы. Вы должны сражаться с этим вором.

⚔ Фаргин: Скорость 6, Сила 5, Броня 4, Здоровье 25

Если вы победите этого отвратительного мерзавца, то перейдите на 309.

355

С одного взгляда становится ясно, что мальчик избирательно подходит к подбору людей, интересуясь лишь теми, кто может постоять за себя. Мужчина напротив вас, судя по широте плеч и мускулам — кузнец. Рядом с ним стоит женщина, одетая в дорожный плащ и кожаный доспех. Её ножны пусты, а лицо не предвещает ничего хорошего.

Вдруг мальчик появляется перед вами. Ему жарко, что неудивительно, учитывая тот факт, что на нём толстое чёрное пальто.

— Слушайте сюда,— говорит он, обращаясь к собравшимся.— Постарайтесь не возбудить подозрений. Мы не можем позволить себе никакой… паники. Всем ясно?

Люди, собравшиеся вокруг мальчика, обмениваются неуверенными взглядами, затем все соглашаются.

— Хорошо.

Мальчик расстегивается, а затем эффектно распахивает полы пальто. К вашему удивлению, к подкладке прикреплён целый арсенал оружия.

— Берите всё, что необходимо. Ведь мы выступаем против… ладно… сами скоро увидите.

— А это зачем? — спрашивает кузнец, удивлённо поднимая брови. Он указывает на связку чеснока. Мальчик криво улыбается, теперь он кажется старше своих лет.

— Не понимаешь ещё? Граф — не обычный человек. И его…

Речь мальчика прерывает скрип двустворчатых дверей в другой части зала. Входят двое слуг. Один держит в руках маленький медный гонг, по которому тут же и бьёт. По комнате прокатывается звон.

— Дамы и господа,— объявляет второй слуга.— Граф Кристо сердечно приглашает вас на банкет.

Люди в восторге начинают проходить через двери. Мальчик вновь обращается к вам; он кажется испуганным.

— Давайте, времени мало. Вооружайтесь, но не держите оружие на виду. Вы поймёте, когда наступит время пустить его в ход.

Друг за другом, ваши соратники выбирают себе необычную экипировку, которая есть у мальчика. Наконец, наступает ваш черёд, перейдите на 405.

356

Вы отправляетесь в лесную чащу вслед за Берном и Таландрой. Освобождённая от пут Соландрис идёт рядом, изредка бросая на вас с Берном мрачные взгляды. Пальцы дриады постукивают по рукояткам кинжалов, заправленных за пояс. Очевидно, поражение на поляне лишь усилило её жажду мести.

Тонкая, едва заметная тропка уходит на юг, проводя вас по отвесным илистым берегам и бродам небольших речушек. В конце пути, вы проходите под аркой из цветущих роз и оказываетесь в неописуемо прекрасном месте, поражающем своей красотой.

Золотистый свет струится сияющими потоками сквозь верхушки деревьев, раскрашивая холмы и поляны в оттенки нереальных цветов. На скалистом обрыве, усеянном переплетающимися розами, начинает свой путь великолепный водопад, низвергающий свои воды в широкую заводь кристально-голубого цвета — многочисленные ручьи и речушки поблескивают в лучах солнца.

Куда ни посмотри, взгляд везде находит такие красоты, от которых дыхание замирает: от вековых деревьев с уходящими высоко в небо вершинами до искуснейших мраморных статуй, украшенных венками из золотистых и красных цветов. Вы идёте по этому райскому уголку, ощущая себя, словно во сне: полный ароматов воздух, трели сверчков и журчание падающей воды расслабляют и опьяняют.

— Пойдём, единорог уже близко,— Таландра подводит вас ко входу в пещеру, сокрытому от посторонних глаз стеною густой листвы. Раздвинув лианы в стороны, дриада жестом приглашает вас с Берном войти внутрь. Следуйте на **342**.

357

Легендарный монстр: Баркрот

На краю поляны стоит одинокое засохшее дерево, земля вокруг него поражена болезнью и почернела. При вашем приближении дерево оживает; его огромные чёрные ветви превращаются в сучковатые кулаки.

Рот существа распахивается, оттуда выходят клубы ядовитого зелёного газа.

— Назад! Возвращайся, откуда пришёл! — с трудом произносит дерево.— Довольно мучений! Я больше не хочу страдать!

Среагировать вы не успеваете — корни дерева оборачиваются вокруг ваших ног, острые шипы царапают броню и больно врезаются в плоть.

У вас нет возможности двигаться, так что остаётся лишь защищаться от ударов ветвей.

⚔ Баркрот: Скорость 10, Сила 10, Броня 10, Здоровье 30

Особые способности

ϟ *Опутывающие корни:* бросайте кубик в начале каждого раунда. Если выпадет [1] или [2], то вы автоматически теряете 5 очков здоровья из-за очень острых шипов. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Ядовитый газ:* вы не можете использовать ни одну из своих специальных способностей в этом бою. Тем не менее, вы можете применять зелья и предметы с пометкой «рюкзак».

Если вы победите этого могучего соперника, то перейдите на **341**.

358

Вы едва успеваете перевести дух, как гигантская королева нападает на вас, размахивая своими огромными крыльями.

⚔ Королева улья: Скорость 6, Магия 6, Броня 4, Здоровье 35

Особые способности

ϟ *Удар крылом:* уменьшите вашу скорость на 1 во время этого боя

ϟ *Ядовитое жало:* как только вы получаете урон здоровью от королевы, вы будете терять по 2 очка здоровья каждый раунд.

Если вы победили королеву, то перейдите на **314**.

359

Предсмертный вой зверя оглашает арену… а потом наступает тишина. И уже через мгновение зрители бурно аплодируют вам.

— Король умер! — подбадривающе объявляет комментатор, кружась в воздухе на своём ковре самолёте.— Да здравствует новый чемпион!

Вы можете взять один из следующих предметов в качестве награды.
Зимняя шкура (накидка): +2 скорость, +2 броня. Способность: Свирепость.
Самоцвет тундры (ожерелье): +1 скорость. Способность: Пробивание
Корона обезьяны (головной убор): +1 скорость, +2 сила. Способность: Замораживающее касание.

Барт ждёт вас в у входа в туннель.

— Ты сделал это! Ты сделал! Я даже не думал, что этот день когда-нибудь настанет! Мы в финале! — он подходит и крепко обнимает вас, — Вот! Держи! Ты заслужил всё, вплоть до последней золотой монеты *(вы получаете 100 золотых крон)*. Теперь пора готовиться к финалу. Предлагаю тебе запастись зельями, тебе потребуется любая доступная помощь, поверь мне.

Когда будете готовы к схватке с вашим последним соперником, перейдите на **386**.

360

Вы бежите, чтобы помочь Спинку, расталкивая кусающихся вампиров и напуганных, растерянных людей. Подобравшись ближе, вы видите, как два вампира прижали мальчика к полу. Один из них сильно кусает Спинка за руку — тот громко кричит от боли. Проходя мимо стола, вы берёте серебряное блюдо и сбрасываете объедки. Вы размахиваетесь и изо всех сил метаете блюдо в двух вампиров. Громкий лязг возвещает, что снаряд достиг цели. Один из противников отброшен в сторону, а второй неожиданно взрывается, осыпая чёрным пеплом весь зал. Спинк вскочил на ноги, на его ладонях трещит остаточный магический заряд.

— Всего лишь небольшой фокус, которому я научился у наставника,— ухмыляется он.— Давай, прикрой меня. Мне нужна святая вода,— с этими словами он подбегает к бутылочке и хватает её в руки.

Оставшийся в живых вампир с трудом принимает вертикальное положение. Это пожилая женщина в чёрном шёлковом платье. Она злобно шипит и приближается к вам, растопырив длинные бледные пальцы. Вы с ужасом следите, как её накрашенные ногти начинают увеличиваться, становясь настоящими звериными когтями. Блюдо в сторону, здесь потребуется особое оружие, которое вам дал Спинк.

Вампирша кричит словно банши и нападает, размахивая когтями в опасной близости от вашего горла:

⚔ Климонистра: Скорость 7, Сила 5, Броня 4, Здоровье 40

Особые способности:

ϟ *Пробивание:* атаки этого противника игнорируют броню.

ϟ *Вампир:* вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против этого врага.

(Вы не сможете восстановить здоровье после этого боя. Вам придётся продолжать этот квест с тем здоровьем, которое у вас останется. В бою вы можете использовать свои способности и зелья, чтобы восстановить утраченное здоровье). Если вы победите эту вампиршу, то перейдите на **460**. В ином случае отправляйтесь на **424**.

361

Проход извивается под землёй, оканчиваясь широкой пещерой. Здесь из потолка тоже торчат засохшие корни и от них исходит густой зелёный дым. Вы замечаете несколько чёрных жуков, снующих между корнями и поедающих то, что осталось от древесины.

Под этим дымным туманом вы видите группу серых безволосых людей, сидящих вокруг костра. Они жадно облизывают губы, глядя на жуков, которые медленно жарятся на огне, нанизанные на шампур.

Вы входите в пещеру; один из троглодитов поворачивает голову и принюхивается. Он стремительно хватает копьё с кремниевым наконечником и бежит на вас; остальные не отстают. Хотя эти создания кажутся слабыми и медлительными, они без сомнения опытные охотники. Троглодиты осторожно обступают вас со всех сторон, а затем атакуют вас своими копьями:

⚔ Пещерные троглодиты: Скорость 6, Сила 7, Броня 3, Здоровье 40

Если вы победили троглодитов, то **327**.

362

Вы подходите к пожилой женщине, та вопросительно смотрит на вас.

— Хотите посмотреть на мои товары, молодой человек? — спрашивает торговка, показывая вам связки грибов в тележке.— Всё свеженькое. Сама вчера собирала.

Можете купить любой предмет из перечисленных ниже в любых количествах по цене 40 золотых крон за штуку (но помните, что за бой вы можете съесть только один светящийся гриб и один болотный мухомор).

Светящийся гриб (1 использование) (рюкзак): используйте в любое время бою, чтобы увеличить значение магии на 3 в течение двух раундов поединка. Начиная с третьего раунда, вы должны снизить значение магии на 1 до конца боя.

Болотный мухомор (1 использование) (рюкзак): используйте в любое время бою, чтобы увеличить значение скорости на 3 в течение двух раундов поединка. Начиная с третьего раунда, вы должны снизить значение скорости на 1 до конца боя.

Купив всё необходимое, возвращайтесь на главную площадь — **348**.

363

— Корнелиуса? — женщина останавливается, её брови приподнимаются от изумления.— Что ты знаешь о Корнелиусе?

Внезапный удар в спину сбивает вас с ног, заставляя плюхнуться прямиком на живот:

— Довольно! — огрызается дриада, стоящая позади вас.— Этот человек, должно быть, что-то видел. Позволь мне выбить из него правду — моими методами!

Вы приподнимаетесь на локтях и теперь можете разглядеть говорящего: ещё одну женщину с зелёной кожей; она стоит перед вами, в каждой руке — по изогнутому ножу. Исполненный холодной ненависти взгляд воительницы ясно даёт понять — её методы допроса не из приятных.

— Вы все! Остановитесь!

К вашему удивлению, голос принадлежит мужчине. Краем глаза вы замечаете появившегося из-за деревьев воина в кожаных доспехах цвета зелёного леса. Его шея украшена бисерными ожерельями, а длинные светлые волосы — вставленными перьями и вплетёнными фенечками:

— С каких это пор дриады принялись охотиться в открытую, без правосудия и жалости? — спрашивает незнакомец, нахмурившись. Он выходит на поляну, жёлтое свечение, ниспадающее по рукам незнакомца, концентрируется на кончиках его пальцев.

— Берн-странник,— произносит женщина, стоящая у вас за спиной,— это не твоя забота. Не вмешивайся, а то пожалеешь.

Вы слышите звук натянутой тетивы — это лучницы берут воина на прицел, но тот лишь печально качает головой:

— Неужели, действительно, дойдёт до этого — вместо приветствия моё возвращение отметят стрелой в спине. Что ж, так тому и быть.

Переходите на **474**.



364

Легендарный монстр: Зубастик

Лес окутал густой туман — на переплетающихся между собой ветвях блестит роса. Вы бредёте вслепую в этом мареве, и тут слышите какой-то скрипучий звук за спиной. Секунда — что-то бьёт вас по спине, и вы падаете на землю. Перевернувшись на спину, вы видите перед собой огромный стебель, раскачивающийся в воздухе. Другой побег скользит к вам в траве и начинает оборачиваться вокруг ноги. Через несколько мгновений вас приподнимают и несут по воздуху к паре голодных щёлкающих челюстей.

Вы остервенело сопротивляетесь и разрываете побег пополам, затем тяжело падаете на бок. Подняв взгляд, вы видите, как над вами возвышается огромное растение, его луковицеобразная голова раскрывается, демонстрируя вам два ряда колючек-зубов. Вокруг вас вьются новые побеги, намереваясь вновь схватить вас.

Придётся сражаться не на жизнь а на смерть, против этого ужасного плотоядного растения:

⚔ Зубастик: Скорость 12, Сила 12, Броня 10, Здоровье 60

Особые спопособности

ϟ *Мёртвая хватка:* ваш персонаж автоматически теряет два очка здоровья в конце первого раунда — побеги Зубастика обвивают вас всё сильнее и сильнее. Бой продолжается и урон возрастает на 2 каждый раунд (4 очка урона в конце второго раунда, 6 — в конце третьего и т.д.). Эта способность игнорирует броню.

Если вам удастся победить мутировавшее растение, переходите на **346**.

365

Вы разбегаетесь до кромки карниза и в последний момент прыгаете, сильно отталкиваясь ногами, чтобы преодолеть пропасть. Чудом оказывшись на другой стороне, вы хватаетесь за стенку улья, дабы не упасть вниз. Отдышавшись, вы начинаете исследовать необычный улей и обнаруживаете, что соты с мёдом — это на самом деле узкие тоннели, которые ведут в глубь пчелиного поселения. Вы ныряете в ближайший тоннель и ползёте в темноте по липкому проходу.

Через некоторое время вы оказываетесь в большой пещере, заставленной со всех сторон светящимися зелёными яйцами. В центре пещеры лежит огромная пчела с гигантскими прозрачными крыльями — от них исходит магическое свечение. Должно быть, это королева — и она явно не в восторге от вашего вторжения в улей. Королева взмахивает крыльями, и, подчиняясь её бессловесной команде, рой трутней вылетает на вас из одного из проходов. Сражайтесь с трутнями как с одним врагом.

⚔ Трутни: Скорость 7, Сила 3, Броня 4, Здоровье 40

Особые способности:

ϟ *Жаль как пчела:* жала пчёл способны проткнуть что угодно. В этом бою ваша броня бесполезна.

Если вы сумеете победить трутней, то перейдите на **358**.

366

Вы предпочитаете броситься в погоню за болотником, нежели следовать за Берном, понимая, что украденный рог может быть внутри того самого мешка, который несёт с собой это существо. Вы почти нагоняете беглеца… как вдруг, неподалёку от вашей макушки со свистом пролетает золотистый шар. Он ударяется оземь перед болотником и, в одно мгновение ока, илистая почва перед ним покрывается живо стеной из колючих растений, отрезающих существу все пути к отступлению. Быстро оглянувшись через плечо, вы понимаете: это сделал Берн — ладонь его руки излучает магическое желтое свечение.

Однако, вы не успеваете настигнуть пойманного в ловушку болотника: усеянная шипами сеть опутывает ваши лодыжки, глубоко врезаясь в кожу.

Вы лихорадочно пытаетесь выпутаться, но слышите клокочущий клич — на вас набрасывается ещё один болотник, вооружённый острым трезубцем:

⚔ Болотник-охотник: Скорость 8, Сила 8, Броня 5, Здоровье 40

⚔ Охотничья сеть: Скорость 0, Сила 0, Броня 2, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Пойманный в ловушку:* до тех пор, пока вы не освободитесь от сети, сковывающей движения, вы будете бросать только один кубик при определении скорости атаки. Когда вы выигрываете раунд поединка, вы должны будете решить, куда нанести удар: либо по охотнику, либо по сети. Когда сеть будет уничтожена, вы сможете бросать два кубика, как при обычном поединке. Если вы убьёте охотника перед тем, как избавитесь от сети, то просто перережете путы.

Если вы победите болотника — следуйте на **491**.



367

— Теперь перейдём к делу,— торжественно говорит Барт.— Хорошая новость — ты переходишь в следующий раунд. Плохая новость — этот бой будет гораздо сложнее. Наклз пока выясняет сведения касательно твоего будущего соперника.

Мужчина жестом показывает на огра, тот невнятно бурчит что-то в ответ.

— В списке воинов есть несколько знаменитых бойцов,— продолжает Барт,— они лучшие поединщики из тех, что видел свет. Посему предлагаю тебе отдохнуть перед следующим раундом. Это пойдёт тебе на пользу.

Если вы не нуждаетесь в отдыхе, то отправляйтесь на **382**, чтобы сразиться с новым соперником. В ином случае, запишите номер этого параграфа, чтобы вернуться сюда, когда будете готовы к схватке.

368

Вы вспарываете брюхо жука и уворачиваетесь от липкого ихора, вытекающего из раны. Жук ковыляет на своих слабых ножках к светящимся древесным корням, намереваясь насытить магией покалеченное тело.

— Останови его! — кричит Шей.— Если он поест, то регенерирует!

Такое развитие событий вы допустить не намерены. Вы прыгаете на спину жука и находите уязвимое место между надкрыльями. Затем вы вонзаете оружие глубоко в тело жука. Монстр поднимается на задние ноги, а потом с оглушительным визгом падает на землю, поднимая в воздух пыль и грязь. Теперь жук повержен. Вы можете забрать один из следующих предметов:

Костяная коса (правая рука: меч): +1 скорость, +2 сила. Способность: Возмездие.

Хитиновый панцирь (доспех): +1 скорость, +2 броня. Способность: Зачаровывание

Жучиная железа (талисман): +1 скорость. Способность: Исцеление

Если у вас есть Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам, то вы также можете собрать 4 побега корень-травы. Отметьте это на листе персонажа и перейдите на **461**.

369

— Я не очень хорош в этом деле, как ты уже понял, но Мышь может рассказать тебе все секреты, которые должен знать вор-карманник,— Афти подбадривающе подталкивает ребёнка, который стоит рядом с ним. Мышь младше чем Афти; он аж светится от счастья, что может вас чему-то научить.

Если вы хотите изучить специализацию карманника, то вы получаете следующие способности:

Нищий в лохмотьях (пс): при замене некоторых видов экипировки (доспехов, обуви, накидки или перчаток), вы можете оставить особую способность старого снаряжения, но, при этом, получить имя и характеристики нового.

Мастер обыска (пс): если вы не желаете выбирать вознаграждение после победы над врагом, вы можете получить вместо этого 20 золотых крон.

Пока вы сохраняете специализацию карманника, вы в любое время можете посетить гильдию воров, это будет стоить вам 5 золотых крон за раз (гильдия берёт часть того, что вы награбили). Находясь в здании гильдии, вы можете приобрести специальные предметы. Чтобы посетить гильдию воров, перейдите на **338**. Помните, что у вас есть доступ внутрь, только если вы имеете специализацию карманника.

Отметьте новые способности на листе персонажа. Поблагодарив детей, вы возвращаетесь в центр города, перейдите на **348**.

370

Когда вы побеждаете быстрого и ловкого дервиша, зрители громко аплодируют вам. Возьмите один из следующих предметов в качестве награды.

Платок бедуина (головной убор): +1 скорость, +2 сила

Меч с рукоятью из чёрного дерева (правая рука: меч): +2 скорость, +3 сила. Способность: чёрное дерево и слоновая кость

Повязка зыбучих песков (головной убор): +2 магия, +2 броня

В туннеле вас встречает толпа поклонников, жаждущих увидеть великого воина поближе. Одни просят оставить автограф (перо и пергамент уже наготове), другие уговаривают вас показать пару приёмов. Со всех сторон раздаются оглушительные голоса людей, которым что-то от вас нужно (если у вас при себе есть ваша фотография, то можете подписать её и вручить какому-нибудь фанату за 50 золотых крон).

К вашему облегчению, Барт и Наклз пробиваются к вам через толпу. Гигант-огр расталкивает людей в стороны, давая возможность Барту отвести вас в вашу личную комнату.

— Хорошо, хорошо. Ты, я смотрю, никак уже местная знаменитость,— улыбается он и передаёт вам ваш гонорар (вы заработали 80 золотых крон).— Теперь нас ждёт полуфинал. Ещё два боя, и ты получишь титул чемпиона.

Когда будете готовы к следующей схватке, перейдите на **391**.

371

— Да, да, конечно,— говорит Тоцвиг, его лицо просветлело.— Любая финансовая помощь только приветствуется Ботаническим обществом.

Тоцвиг ищет что-то под одной из лавок; через некоторое время он демонстрирует вам ящик полный флаконов и бутылочек. Вы можете купить любое количество зелий по цене 40 золотых крон за порцию:

Зелье лечения (1 использование) (рюкзак): используйте в бою, чтобы восстановить 6 очков здоровья.

Эликсир невидимости (1 использование)(рюкзак): особая Способность: Исчезновение

— Моя ассистентка Таннер — подающий надежды травник,— говорит Тоцвиг, глядя на девушку с гордой улыбкой.— Может быть, тебе пригодятся её умения.

Вы:

Спросите Тоцвига о чём-нибудь — 310

Поговорите с Таннер и посмотрите, что она может вам предложить — 421

372

Подойдя ближе, вы начинаете слышать периодически исходящий изнутри чёрного камня гул. При каждом звуке зелёный свет, пульсирующий по жилам, пронизывающим весь камень, движется из верхушки к его шершавому, наполовину погребённому в земле концу. Осторожно вы прислоняете руку к камню и тут же её отдёргиваете, неожиданно почувствовав смертельный холод при прикосновении к нему.

Что вы сделаете?

Отколете кусочек от камня — 415

Всё-таки войдёте в тоннель — 428

373

Оказавшись внутри, вы замечаете людей, между палатками обменивающих золото на разноцветные билеты. Рядом с палатками установлена большая доска, на которой мелом написаны коэффициенты на победу в ближайшей схватке:

Люк Рука-крюк 2-1

Малыш Самсон 20-2

Вы взбираетесь по ближайшей лестнице и оказываетесь на балконе, с которого открывается вид на круглую арену. Арена мокрая и вязкая; повсюду разбросаны черепа, кости и другие человеческие (и не совсем человеческие) останки. Зрители вокруг арены ищут свободные места в рядах и на балконах, проталкиваясь туда, откуда обзор лучше. Из-под арки над ареной вылетает маг на волшебном ковре — он парит над собравшейся толпой:

— Дамы и господа, настало время, которое мы все так ждали. Да, я объявляю пятьсот одиннадцатые Гладиаторские игры открытыми!

Толпа кричит и улюлюкает, а волшебник-комментатор взмывает над головами людей

— А теперь поприветствуем аплодисментами нашего первого участника. Сегодня в красном углу встречайте загадочного бойца с экзотических пиратских островов Барбики…

Остальное вы не успеваете дослушать — вас грубо разворачивают и вы видите перед собой жирного лысого огра, с ухмылкой оглядывающего вас. Рядом с ним стоит худой мужчина в дорогой одежде.

— Здравствуй, друг,— говорит он, смотря на вас через монокль, чтобы лучше видеть.— А ты должно быть неплохой боец, весьма неплохой боец.

Ваш собеседник протягивает руку, на каждом пальце поблёскивает кольцо.

— Я Барт Муркрок, а это мой компаньон по бизнесу — огр Наклз,— на что гигант издаёт громкий рык.— Я заметил тебя, как только ты зашёл сюда. Надеюсь, ты простишь мне мою грубую ремарку, но тебе бы следовало быть там, внизу.

Барт жестом указывает на арену, где два бойца входят в круг. Крики и визг зрителей становятся оглушительными.

— Хорошо, раскрою карты. Моя лучшая воительница заболела — подхватила болотную лихорадку. Ужасный недуг… сомневаюсь, что она поправится. Итак, если ты достаточно смел, чтобы участвовать, то можешь получить титул. Не говоря уже о…— мужчина жадно облизывает губы — кругленькой сумме денег. Так что скажешь?

Вы:

Согласитесь участвовать в Гладиаторских играх — 286

Отклоните предложение — 267

374

Шут-вампир повержен, и его тело превращается в мелкую чёрную пыль. Вы можете взять один из следующих предметов:

Шутовской колпак (головной убор): +1 скорость, +1 сила Способность: Смеющийся последним

Клетчатое трико (доспех): +1 скорость, +1 сила. Способность: Уклонение

Вы видите около себя испуганные лица мужчин, женщин и детей, пытающихся защитится от голодных вампиров.

У ближайшей к вам стены раздаётся крик. Вы видите, как кузнец сражается с двумя вампирами. За его спиной собралась та семья, которую вы видели в зале со статуей ангела. Кричала мать; она прижимает к себе детей. Кузнец старается защитить её, но он ранен и ему нужна помощь.

В тот же миг вы замечаете Спинка справа от вас: он уворачивается от острых когтей и зубов целой толпы вампиров. Он движется к большому котлу с супом, установленному между двумя столами. Спинк тянется к карману пальто и вытаскивает какую-то бутылочку. Вдруг, два вампира набрасываются на него и валят на землю. Трубочка вылетает у мальчика из руки и катится по полу.

Ваш выбор:

Помочь Спинку — 360

Помочь кузнецу — 308

375

Туннель расширяется, и вы входите в огромную пещеру в которой полным-полно огромных грибов с остроконечными шляпками. Вы не успеваете углубиться в этот необычный лес — вы слышите мерный шебуршащий звук, похожий на топот десятков маленьких ножек. Вы оглядываетесь по сторонам и засекаете какое-то чёрное змееподобное существо, снующее между грибами. Оно приближается, и вы видите гигантскую сороконожку — её тело испускает то же зелёное свечение, что и чёрный камень и поражённые болезнью корни деревьев.

С поразительной быстротой многоногое создание атакует вас, с голодным видом щёлкая острыми челюстями:

⚔ Сороконожка: Скорость 6, Сила 5, Броня 3, Здоровье 60

Особые способности:

ϟ *Мелочь пузатая:* за каждые 10 очков здоровья, которые теряет сороконожка, вы уничтожаете сегмент её тела — снизьте скорость и силу монстра на 1.

Если вам удалось победить этого многоногого врага, перейдите на 287.



376

Вы сидите в беседке с решетчатыми стенами, в одиночестве созерцая живописный вид одной из тихих лесных полян дриад. Около часа тому назад вы вместе с Соландрис возвратили рог единорога. С тех пор из пещеры не поступило ни единой весточки. Вы с нетерпением ожидаете новостей, опасаясь, что, возможно, слишком затянули с выполнением своей миссии и королеву с единорогом уже не спасти.

Путешествие изрядно утомило вас: глаза начинают слипаться, а голова клонится к груди. Вы встряхиваетесь, стараясь проснуться, и в то же мгновение замечаете какое-то сияние, исходящее с дальней стороны поляны от некоего золотисто-серебряного источника света. Сон как рукой сняло: перед вами предстаёт величественная королева дриад со своим верным стражем — единорогом. Вы резко вскакиваете, и, внезапно чувствуя себя неловко, приветствуете их поклоном. Единорог отвечает кивком головы — его закручивающийся спиралью рог сияет в лучах солнца.

Королева медленно и грациозно приближается к вам, и ваше внимание целиком сосредотачивается на ней. Её длинное платье, сотканное из листьев, сверкает и переливается всеми оттенками радугами. Бесстрастное лицо дриады непроницаемо для вашего взгляда.

— Ты спас мою жизнь,— шепчет королева, остановившись напротив вас,— ты защитил моих сестёр и сохранил нашу рощу. Если ты пожелаешь стать одним из нас, дай мне руку, и я передам тебе силу природы. Иначе же спрашивай то, что хотел спросить, идущий в тени, а затем покинь наши земели.

Что вы ответите?

Согласитесь изучить специализацию следопыта (требование: воин) — 417

Спросите о Дженларе Корнелиусе — 319

Спросите о вратах тени — 425

Спросите о метке на вашей руке — 383

Когда ваши вопросы будут исчерпаны, аудиенция закончится — 336.

377

Вам, наконец, удаётся загасить огненного элементаля — от него осталась лишь кучка тлеющих углей. Возьмите один из следующих предметов в качестве награды:

Огненная мантия (накидка): +2 скорость, +1 броня. Способность: Огненная аура

Расплавленные латные перчатки (перчатки): +2 сила, +1 броня. Способность: Огненная аура (требование: воин)

Разжигатель (правая рука: посох): +2 скорость, +2 магия. Способность: Огненная аура (требование: маг)

Если вы маг, то перейдите на 407. В ином случае возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.

378

— Охотник за сокровищами, а? — понимающе кивает хозяин.— Все вокруг только и делают, что ищут сокровища. Когда-то на болоте было большое количество золота и драгоценных камней, но теперь ничего нет — вымели подчистую. Скорее я стану следующим королём Валерона, чем ты найдёшь здесь что-нибудь ценное.

Он усмехается

— Знаешь, если ты действительно хочешь найти сокровище, то могу рассказать тебе старую местную легенду, может быть это поможет. Когда на болота пришли первые рудокопы, они обнаружили пещеру вдали от мангровых зарослей — а внутри кучу золота и драгоценностей, такую большую, что её владелец мог бы стать королём. Всё бы хорошо, только вот тот рудокоп, который нашёл эту пещеру, не смог провести своих товарищей к ней — забыл дорогу.

Хозяин пожал плечами и продолжил:

— Никогда не слышал, чтобы кто-нибудь умудрился забыть дорогу в пещеру с сокровищами. По моему, это всего лишь глупая байка, но охотники за наживой валят сюда толпами. И это неплохо — мой бизнес процветает.

Вы:

Спросите про Дженлара Корнелиуса — 411

Выясните, нет ли для вас здесь какой-нибудь работы — 420

Отойдёте от барной стойки — 404

379

С помощью серии мощных ударов вы заставляете зверя затихнуть раз и навсегда. Вы простираете руки в стороны в победном жесте — толпа неистовствует от восторга. Можете взять один из следующих предметов:

Грива чёрного льва (накидка): +1 скорость, +3 сила. Способность: Бесстрашие

Когти Нальсы (правая рука: кастет): +1 скорость, +2 сила. Способность: Пробивание

Львиная шкура (доспех): +1 скорость, +2 броня. Способность: Обездвиживание

После боя Барт вручает вам награду (вы получаете 60 золотых крон). Чтобы сразиться со следующим соперником, перейдите на 352. Если вы хотите отложить поединок на потом, запишите номер параграфа и возвращайтесь на карту.

380

Вы берёте Шей за руку и помогаете ей спуститься в кратер.

— Смотри, это архитектура тёмных веков,— шепчет она, спеша к ближайшей разрушенной колонне. По всей длине колонны нанесены многочисленные незнакомые руны и символы.

— Это должно быть осталось от эпохи до катастрофы. А эти метки здесь — должно быть сделаны Иллюмантами.— Она грустно качает головой.— Как люди могли уничтожить такую красоту?

Что вы сделаете?

Попросите Шей рассказать вам больше — **478**

Исследуете развалины самостоятельно — **465**

381

— Ах, вот как? — внезапный удар в спину сбивает вас с ног, заставляя плюхнуться прямиком на живот.— Ты нарушил границу!

Вы приподнимаетесь на локтях и теперь можете разглядеть говорящего: ещё одну женщину с зелёной кожей; она стоит перед вами, в каждой руке — по изогнутому ножу. Исполненный холодной ненависти взгляд воительницы ясно даёт понять — её методы допроса не из приятных.

— Вы все! Остановитесь!

К вашему удивлению, голос принадлежит мужчине. Краем глаза вы замечаете появившегося из-за деревьев воина в кожаных доспехах цвета зелёного леса. Его шея украшена бисерными ожерельями, а длинные светлые волосы — вставленными перьями и вплетёнными фенечками:

— С каких это пор дриады принялись охотиться в открытую, без правосудия и жалости? — спрашивает незнакомец, нахмурившись. Он выходит на поляну, жёлтое свечение, ниспадающее по рукам незнакомца, концентрируется на кончиках его пальцев.

— Берн-странник,— произносит женщина с клинками,— это не твоя забота. Не вмешивайся, а то пожалеешь.

Вы слышите звук натянутой тетивы — это лучницы берут воина на прицел. Тот лишь печально качает головой:

— Неужели, действительно, дойдёт до этого — вместо приветствия моё возвращение отметят стрелой в спине. Что ж, так тому и быть.

Переходите на **474**.

382

Решётка поднимается вверх, и вы выходите на арену. Комментатор на ковре-самолёте парит над головами зрителей, оставляя за собой в воздухе снопы сверкающих звёздочек.

— И в красном углу ринга у нас сегодня могучий гладиатор с богом забытых берегов Критании. Этот дикарь не знает боли, пощады и прощения. Поприветствуем Дзена Минориана!

Решётка на другом конце арены с грохотом поднимается. На мгновение повисает мёртвая тишина. Затем вы слышите стук копыт, и из тоннеля выбегает огромный монстр в броне. Верхняя половина его тела — человеческая, а нижняя — бычья. С острым копьём наперевес Минориан бежит на вас; грязная вода из-под его копыт летит во все стороны.

Сражайтесь с этим опасным соперником:

⚔ Дзен: Скорость 10, Сила 10, Броня 8, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Нападение:* Дзен бросает 3 кубика для определения своей скорости в первый раунд боя. Это количество кубиков не может быть снижено никакой способностью.

ϟ *Затаптывание:* если Дзен выбрасывает [6], когда определяет свою силу удара, то вы оказываетесь под копытами гладиатора. Сила удара Дзена увеличивается на 5.

Если вы победите Дзена, то перейдите на **216**.

383

Вы начинаете закатывать рукав, чтобы показать метку, но королева отшатывается — вы впервые видите её испуганной.

— Пожалуйста, в этом нет необходимости. Мне не надо видеть её, я чувствую присутствие этой тёмной сущности. Посему я прошу тебя покинуть мои владения. Тени не место здесь.

— Но что это? — с гневной ноткой в голосе спрашиваете вы,— Я ничего не помню. Я пришёл в себя с меткой на руке, и с тех пор каждый понимает, кто я есть, стоит только мне показать её.

Королева удивлённо поднимает брови:

— К сожалению, или к счастью, твоё прошлое скрыто от тебя. Все тенерождённые имеют метки. Это значит, что ты подчиняешься легиону и отдашь жизнь за него. Также метка даёт тебе могущественные способности, хотя я полагаю, что о них ты тоже забыл.

Несколько секунд вы обдумываете слова королевы:

— Я что, подчиняюсь легиону? Неужели я такой же, как те монстры, которые пришли в город из врат тени? Разве метка тени на руке… делает меня чудовищем?

Королева смотрит вам прямо в глаза:

— Я не вижу перед собой чудовища. Ты спас мне жизнь и защитил рощу дриад. Чудовище ты или нет, зависит только от тебя, идущий в тени.

Если хотите задать королеве ещё один вопрос, то возвращайтесь на **376**. В ином случае отправляйтесь на **336**.

384

Хозяин занят, выполняя заказы клиентов, он быстро перемещается от одного края стойки к другому. Когда вам, наконец, удаётся привлечь его внимание, он подскакивает к вам, вытирая руки о грязный фартук.

— Чего желаешь? — резко спрашивает он.

Вы:

Спросите про Дженлара Корнелиуса — 411
Выясните, нет ли в городе какой работы — 420
Попросите рассказать последние новости — 378
Отойдёте от стойки — 404



385

Вы наносите вампиру смертельный удар и наблюдаете, как гигант падает навзничь и превращается в чёрный пепел.

Барон Грейлок повержен. Теперь вы можете взять один из следующих предметов:

Плащ белой зимы (накидка): +1 скорость, +2 сила. Способность: Пробивание

Укус зимы (правая рука: топор): +2 скорость, +2 сила. Способность: Кровотечение (требование: воин)

Сапоги барона (обувь): +1 скорость, +1 броня. Способность: Доминирование

Элдиас всё ещё сражается со своей соперницей, ловко уворачиваясь от её атак. Вампирша делает резкий выпад и, потеряв равновесие, падает на пол. Элдиас использует эту возможность, чтобы добежать до стола. Он отрывает ножку и делает несколько быстрых движений мечом. Через несколько мгновений у него в руках появляется острый кол. Пока леди Рой поднимается на ноги, шипя словно ядовитая змея, Элдиас замахивается и метает кол ей прямо в сердце. Испуганный вскрик вампирши обрывается — она превратилась в мелкую чёрную пыль.

Элдиас убирает меч обратно в ножны и одаривает вас самоуверенной улыбкой:

— Вот как надо делать это красиво, мой друг.

Вы можете только подивиться навыкам самоуверенного воина. Он убивает этих смертельно опасных врагов, словно это детские игры. И, похоже, что не только вы оценили искусство Элдиаса.

— Браво!

Вы оборачиваетесь под аплодисменты графа, который стоит среди всего этого разгрома и смотрит на вас тёмными голодными глазами. Рядом с ним стоят два стражника в тяжёлых доспехах.

— Вам пора,— шипит граф, обнажая клыки,— расстаться с жизнью.

Перейдите на **392**.

386

Вы нервно ходите по тоннелю взад и вперёд, ожидая, когда вас пригласят на арену. Сквозь решётку вы видите как волшебник летает над зрителями, разогревая толпу перед боем. Наконец, вы слышите своё имя и решётка со скрежетом поднимается. Глубоко вздохнув, вы выходите на арену под приветственные крики толпы. Решётка на противоположной стороне арены тоже поднимается, и вы бросаете взгляд на вашего соперника, женщину в чёрной кожаной одежде. Она выходит на арену, и вы потрясённо вскрикиваете. В полумраке амфитеатра вы замечаете, что у женщины вместо человеческого лица — полосатая голова тигра. При себе у неё никакого оружия, только острые когти на её тигриных лапах.

— Дамы и господа, эта выдающаяся воительница не нуждается в представлении. Она пришла из туманных джунглей Террала, само воплощение мрака… смертельно опасная, дикая, но симпатичная… Шара Кан!

Зрители аплодируют ей стоя, а женщина делает поклон.

— Я Шара Кан,— гордо объявляет она.— Ни человек, ни зверь ещё никогда не побеждал меня в бою!

С этими словами она поворачивается к вам лицом; в её глазах блестит неукротимая злоба.

— Да ты просто беззащитный щенок. Я уже предвкушаю тот момент, когда смогу вырвать сердце у тебя из груди,— и тут тигрица с поразительной скоростью бросается на вас, готовая рвать и кромсать своими когтями.

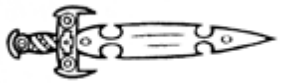
Такого опасного врага вы ещё не встречали:

⚔ Шара Кан: Скорость 10, Сила 12, Броня 12, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Кошачья реакция:* Шара Кан бросает 3 кубика для определения своей скорости. Если у вас есть особые способности, позволяющие уменьшить это число, вы можете их использовать.

Если вы сумели победить Шару Кан, то перейдите на **162**.



387

Вы вылезаете из кареты, поёживаясь от порывов холодного ветра и дождя, хлещущего в лицо. Леди Рой, кажется, не обращает внимания на непогоду. Она запрокидывает голову и с ликованием кружится на месте.

— Эх, как я люблю настоящую грозу,— вздыхает она, ловя ладонями капли дождя.— Отличная погода, как раз для моего дорогого папочки.

Она направляется к двустворчатым воротам из чёрного дерева в основании одной из башен. Вы было последовали за ней, но вас останавливает кучер. Его лицо, освещаемое зарницей, кажется прям-таки звериным, особенно длинная чёрная борода, с которой капает вода.

— Тебе туда нельзя,— говорит он. От кучера так воняет, что вы отступаете назад.— Увидишь леди Рой позже. За ужином.

Он указывает вам в противоположную сторону, на маленькую дверь под аркой. Рядом с дверью стоят несколько бочек и ящиков, заполненных объедками. Содержимое ящиков и бочек обнюхивает тощий пёс.

— Это вход для слуг, как раз для тебя,— с улыбкой объясняет кучер.

На мгновение вы задумываетесь — произошла какая-то ошибка. Вы поворачиваетесь, но леди Рой уже зашла в замок, захлопнув за собой дубовые двери ворот.

— Давай, пошевеливайся,— ворчит кучер.— А то будут проблемы со здоровьем.

Возница подталкивает вас к двери. Вы нехотя подчиняетесь, морща нос от запаха гнилых объедков. Без сомнения, леди Рой никогда бы не обошлась с вами как со слугой, ведь так? Вы открываете дверь и входите внутрь, перейдите на **396**.

388

Вы оказываетесь в расщелине, на каменной тропе спускающейся вниз по склону. Следуя ей, вы скоро оказываетесь перед входом в другую пещеру. Переходите на **426**.

389

Вы рубите и кромсаете, прокладывая путь через многоголовое создание. Наконец, после утомительной битвы, вы видите, что тварь мертва и её огромное тело медленно погружается в болото. Вы можете теперь взять одну из следующих наград:

Чешуйчатые перчатки Гидры (перчатки): +2 магия, +2 броня. Способность: Восстановление (требование: маг)

Крыло Гидры (левая рука: щит): +2 скорость, +2 броня. Способность: Уход от удара (требование: воин)

Болотные ходунки (обувь): +2 скорость, +2 сила. Способность: Боковой удар (требование: разбойник)

Кроме того вы находите несколько разложившихся тел. Наверное они когда-то принадлежали другим, менее удачливым чем вы, искателям приключений. Осмотрев трупы, вы находите 30 золотых крон. Возвращайтесь на карту квестов, чтобы продолжить своё приключение.

390

Стоило вам нажать на панель, как она поворачивается — а за ней оказывается маленькая лестничная площадка, освещённая свечами. Здесь две лестницы: одна ведёт наверх к обитой железом двери, другая змеёй уходит вниз, мимо паутины и пляшущих огоньков факелов.

Куда вы направитесь?

Наверх — 322

Вниз — 493

391

— Удачи,— говорит Барт — в этот раз она тебе понадобится.

Вы выходите на арену и вас встречают аплодисментами и одобрительным гулом. Амфитеатр забит до отказа и, к вашему удовольствию, большинство зрителей выкрикивают ваше имя и размахивают синими билетами.

— Добро пожаловать на первый бой полуфинала,— вещает волшебник на ковре-самолёте, молниеносно перемещаясь в воздухе с места на место.— В красном углу ринга мы имеем честь лицезреть самопровозглашённого короля морозной тундры — короля Людовика XVI-го!

Две огромные белые руки хватаются за решётку, с грохотом сотрясая её. Вы с тревогой и удивлением смотрите, нечто большое со скрежетом срывает и сминает решётку, отбрасывая её, уже ни на что не годную, к стене — вы отскакиваете в сторону, чтобы не попасть под удар. Из туннеля с рёвом выходит огромная белая обезьяна. Поднявшись на задние ноги, монстр бьёт себя кулаками по широкой груди, а его лицо искажает дикая ухмылка, открывая вашему взору зубы длиной в дюйм.

— Без сомнения, достойный для короля выход,— смеётся волшебник, отлетая на безопасное расстояние.

Белая обезьяна опускается на все четыре лапы и бежит на вас, аж земля дрожит и трясётся под ногами. Этот бой запомнят надолго:

⚔ Король Людовик: Скорость 12, Сила 12, Броня 12, Здоровье 50

Особые способности

ϟ *Король арены:* от ударов белой обезьяны нелегко уклониться. В конце каждого раунда Людовик XVI-ый наносит 15 очков дополнительного урона, он может быть снижен с помощью брони.

Если вы сумеете победить этого могучего соперника, то перейдите на 359.

392

Высоко подняв мечи над головой, стражники атакуют вас. Элдиас перехватывает их; его мечи мелькают в затейливом боевом танце. Один из стражников сразу же превращается в пепел, и его пустые доспехи с грохотом падают на пол. Уходя от удара второго противника, Элдиас пинком отбрасывает его назад. Затем, убрав в ножны один из клинков, охотник на ведьм зажигает жёлтый огонёк пламени в своей ладони.

— Вы обвиняетесь в злоупотреблении чёрной магией,— кричит он необычайно сильным голосом.— Приговор — смерть!

С этими словами Элдиас метает огненный шар в стражника, который попадает ему прямо в грудь и отбрасывает к стене. Стражник оседает на пол и тоже превращается в пыль. Издав звериный рык, граф разворачивается и убегает, только его чёрный плащ развевается на бегу. Вы бы сразу бросились за ним в погоню, но в зале раздаётся крик. Он доносится из другой части помещения, где последние защитники отражают атаки целой орды вампиров.

Вы видите Спинка и кузнеца, прижавшихся спиной к колонне. Кричал какой-то вампир — вы замечаете взрыв и облако чёрного пепла.

— Им нужна помощь,— с хмурым видом говорит Элдиас.— Кровососов слишком много.

Он достаёт пистоль и бежит к толпе вампиров.

— Догони графа,— кричит он вам.— Я разберусь с ними. Давай!

Более не колеблясь, вы пускаетесь в погоню за лордом вампиров, перейдите на **450**.

393

Скоро туннель заканчивается в большой, вырубленной в скале пещере. С потолка свисают переплетения корней, испускающие яркий жёлтый свет, а под ними возится самый большой жук, который вы когда либо видели. Он занят поеданием корней. Как только вы входите в пещеру, насекомое перестаёт жевать и поворачивается в вашу сторону. У него огромные как у оленя рога и гигантские жвалы, которые сходятся и расходятся — с них ещё капает древесный сок.

— Вот он! — с ужасом говорит Шей.— Это он поедает деревья, питается магией и... становится больше и сильнее, а деревья слабеют и чахнут.

Вы понимаете, что сверху свисают корни Воада — он последний из тех, кто выжил на поляне. Чтобы спасти Воада, нужно победить этого жука-монстра. Надкрылья жука раскрываются, открывая взору полупрозрачные крылья монстра. Огромный жук летит на вас, намереваясь проткнуть острыми как бритва рогами. Вы отталкиваете Шей в сторону и готовите этому опасному насекомому-мутанту тёплый приём:

⚔ КерКлик: Скорость 7, Сила 5, Броня 7, Здоровье 40

Особые способности

ϟ *Клешни:* если у вашего персонажа при броске на скорость выпадает [1], то вы сразу же попадаете в клешни КерКлика и теряете 2 очка здоровья. Эта способность игнорирует броню. Если у вас есть способность, позволяющая перебрасывать кубики, то вы можете её использовать.

ϟ *Слишком большой:* в конце каждого раунда боя КерКлик увеличивает свою силу на 1, вплоть до максимума в 10.

Если вам удалось прибить этого жука-переростка, то перейдите на **368**.

394

Несмотря на рану, вы мастерски уворачиваетесь от быстрых ударов ассасина. Наконец, вам удаётся нанести ему смертельный удар. Альбинос хватает вас за руку и тянет к себе, понимая, что вот-вот уйдёт в мир иной.

— Ты рождённый тенью,— сипло говорит он,— и меня наняли убрать тебя... Остановить тебя... Ты шёл вместе с рыцарем... чтобы убить его.

Ассасин крепче сжимает вашу руку, там, где светится ваша метка.

— Его смерть... стрела... предназначалась для тебя. Этот дурак погиб, пытаясь защитить тебя!

Логан перестал дышать, его глаза закрылись, тело обмякло. Вы опускаетесь на колени, вы устали и вам нехорошо от боли. Кажется, вы сидите в тишине целую вечность, прокручивая в голове последние слова ассасина. Неужели вы действительно собирались убить рыцаря? Или же вы планировали просто украсть письмо, чтобы попасть в замок Эвиана? Вы подворачиваете рукав и осматриваете свою лиловую отметину. Может быть, это метка убийцы? Ассасина?

Вы с трудом поднимаетесь на ноги, вас переполняет небывалая решимость узнать правду: кто вы есть на самом деле? Возможно, Дженлар Корнелиус сможет дать ответ на этот вопрос.

За победу над Логаном возьмите один из следующих предметов в качестве награды:

Смертельный выстрел (левая рука: лук): +1 скорость, +3 сила. Способность: Меткий стрелок

Ботинки Логана (обувь): +2 скорость, +1 сила. Способность: Уворот (требование: разбойник)

Озорство болтуна (кольцо): +1 броня. Способность: Кража

Если вы разбойник, то перейдите на **410**. В ином случае, отдохнув и перевязав раны, вы продолжаете своё путешествие. Возвращайтесь на карту.



395

— Они — браконьеры! — отвечает лидер, бросая презрительный взгляд на трупы.— Они нарушили границы нашей рощи и их неразумные действия могли причинить вред…

— Хватит! Не разглашай наши тайны! — эти слова исходят от женщины, стоящей позади вас. Остриё ещё сильнее прижимается к вашей шее.— Этот человек, должно быть, что-то видел. Позволь мне выбить из него правду — моими методами!

Женщина-лидер выглядит недовольной подобным тоном обращения к ней. Происходит жаркий обмен репликами на неизвестном вам языке. Разговор с вами же заканчивается толчком в спину, настолько сильным, что вы падаете на колени:

— Если мы не начнём действовать — не останется ни рощи, ни магии.

Женщина, стоящая позади, хватает вас за голову, с силой тянет на себя и приставляет нож к вашему горлу.

— Вы все! Остановитесь!

К вашему удивлению, голос принадлежит мужчине. Краем глаза вы замечаете появившегося из-за деревьев воина в кожаных доспехах цвета зелёного леса. Его шея украшена бисерными ожерельями, а длинные светлые волосы — вставленными перьями и вплетёнными фенечками:

— С каких это пор дриады принялись охотиться в открытую, без правосудия и жалости? — спрашивает незнакомец, нахмурившись. Он выходит на поляну, жёлтое свечение, ниспадающее по рукам незнакомца, концентрируется на кончиках его пальцев.

— Берн-странник,— произносит женщина, стоящая у вас за спиной,— это не твоя забота. Не вмешивайся, а то пожалеешь.

Вы слышите звук натянутой тетивы — это лучницы берут воина на прицел

Тот лишь печально качает головой:

— Неужели, действительно, дойдёт до этого — вместо приветствия моё возвращение отметят стрелой в спине. Что ж, так тому и быть.

Переходите на **474**.

396

Вы оказываетесь в кухне, тут шумно и жарко. Несколько поваров крутятся вокруг кипящих котелков. Кучер хватает вас за руку и ведёт из шумной и тёплой кухни в тихий коридор. Вы проходите по коридору и заходите маленькую комнату. У стен стоят сундуки и ящики, а у дальней двери несёт караул стражник в хауберке. Он глядит на вас через забрало шлема, в руках у него алебарда.

— Оружие,— говорит кучер, протягивая грязные руки.— Сдай оружие.

Что вы предпримите?

Сделаете, как было сказано — 294

Откажетесь сдать оружие — 288

397

Внутри вы находите сумку с 50 золотыми кронами и набором из нескольких редких предметов. Вы можете взять один из них:

Королевские наплечники (накидка): +2 скорость, +2 броня. Способность: Королевские регалии. Требование: воин.

Перстень с самородной серой (кольцо): +1 магия. Способность: Прижигание.

Ярость Дуа (ожерелье): +1 скорость. Способность: Свирепость.

Кроме того, вы обнаруживаете каменную табличку, которую тоже можете взять себе:

Каменная табличка (рюкзак): её поверхность покрыта странными символами.

Если решите взять табличку, запишите её на листе персонажа с пометкой 19. Закончив, переходите на **482**.

398

Если вы хотите изучить специализацию берсерка, то вы должны надеть талисман Ярость тигра. Если вы снимите этот талисман, или если вы освоите другую специализацию, то вы потеряете все способности, указанные ниже. Берсерк обладает следующими способностями:

Одержимый яростью (пс): если ваше здоровье уменьшается до 20 единиц или меньше, вы можете прибавить 2 единицы к своей скорости. Если вы восстанавливаете своё здоровье (оно становится больше 20 единиц), вы теряете этот бонус.

Град ударов (мод): каждый раз, когда при броске, определяющем силу удара, выпадает [6], вы автоматически получаете право на дополнительный бросок. Если [6] выпадает вновь — ещё на один бросок, и так далее.

Перейдите на **414**.

399

Вашему взору открывается главный зал графского замка. Столы ломятся от разнообразия мяса и фруктов. Гости, одетые в изысканные одежды, смеются и шутят друг над другом, попивая вино и медовуху из больших золотых кубков. Высоко под потолком висят пёстрые знамёна и ленты, качаясь туда-сюда подобно маятникам.

В углу зала на сцене музыканты играют для гостей. Вокруг столов дико скачет шут; его лицо покрыто красной и белой краской. Он хохочет и хихикает, умело жонглируя ножами. Вы ищите глазами леди Рой. Наконец, вы замечаете её — она сидит во главе стола в окружении других джентльменов и леди. Рядом с ней с царственным видом восседает мужчина в чёрном плаще с высоким воротником. Его худое лицо частично скрыто за золотой маской. Увидев толпу простолюдинов, вошедшую в зал, он встаёт и хлопает в ладоши.

Тут же повисла тишина. Музыканты перестают играть — лишь несколько нестройных аккордов звучат, затем всё стихает. Даже шут замирает на месте. Все гости кладут ножи, вилки и рюмки на стол и встают. От вашего взгляда не укрылось, что они смотрят на вновь прибывших с глубоким интересом.

— Досточтимые гости,— говорит граф. Его глубокий голос заполняет весь зал.— Я обещал вам, что вы запомните эту ночь.

Ваши руки сами тянутся к спрятанному оружию, пока глаза пробегают по ближайшим столам. Гости вокруг кажутся напряжёнными, словно они ждут команды.

— Настало время, мои дорогие друзья,— граф взмахивает руками.— Время… десерта!

Раздаётся вой, затем крики. Прежде чем вы успеваете понять, что происходит, гости графа набрасываются на вашу группу, подобно стае хищников. Клыки и когти… кровь, крики. Вы видите острые клыки у одной из женщин — они все в крови. И тут до вас доходит шокирующая правда: все гости графа — вампиры!

— Началось,— говорит Спинк, доставая кол.— Это война!

Вы наблюдаете за тем, как он бежит к ближайшему гостю и мастерски втыкает кол ему прямо в сердце. Вампир кричит от боли и превращается в облако чёрной пыли.

Потом вы получаете удар и отлетаете к столу, сбрасывая на пол тарелки и еду. В отчаянии вы хватаете столовый нож, пытаясь защититься от герцога, который хочет укусить вас в шею. Вы вырываетесь и вонзаете нож ему в ногу. Но вампир и бровью не повёл. Неудивительно, ведь этих созданий можно убить только тем снаряжением, которое вам дал Спинк.

Пока вы достаёте оружие, вампир вскрикивает от боли. Он падает на вас; от его головы почти ничего не осталось. Вы сбрасываете с себя тело и видите человека в чёрном плаще и шляпе, соскальзывающего с одного из знамён под потолком. В руке у него ещё дымится пистоль с кремниевым замком. Поблагодарить таинственного спасителя вы не успеваете, сзади на вас нападает новый противник, перейдите на **435**.

400

Огненный гигант повержен. Ревущее пламя его тела утихло навсегда, превратившись в пепел и дым, затягивающий небо. Пройдясь по острову, вы находите обугленные останки менее удачливых искателей приключений. Вы заработали 200 золотых крон, и теперь вы можете взять один из следующих предметов.

Алые наручи (перчатки): +1 скорость, +4 магия. Способность: Сжигание (требование: маг)

Маска огнехода: +1 скорость, +3 броня. Способность: Подавление (требование: воин)

Огонь еретика (правая рука: меч): +3 скорость, +3 сила. Способность: Критический удар (требование: разбойник)

После такой победы вы в приподнятом настроении возвращаетесь по камням назад, на чёрный скалистый остров. Там вы идёте по дорожке на восток, к тёмной пещере. Отправляйтесь на **426**.

401

Тоцвиг находит для вас работу — нужно проверить, как обломки метеорита взаимодействую с другими веществами. Он внимательно смотрит, как вы записываете результаты исследований. Метеорит вступает в бурную реакцию практически со всем, с чем соприкасается, испуская при этом вонючий зелёный дым. Более того, полученные в результате реакции соединения науке пока неизвестны. Тоцвиг явно впечатлён вашей работой. Настолько впечатлён, что он предлагает научить вас азам своей профессии. Вы можете получить специализацию алхимика.

Алхимик обладает следующими способностями:

Хороший вкус (пс): каждый раз, когда вы будете использовать в бою для увеличения уровня магии предмет из рюкзака, бросьте 1 кубик и прибавьте полученное значение к значению полезного эффекта данного предмета.

Прикосновение Мидаса (пс): каждый раз, когда вы уничтожаете любой предмет экипировки, заменяя его на новый, вы получаете 30 золотых крон. Эта способность не действует на предметы, хранящиеся в рюкзаке.

Внесите необходимые изменения на лист персонажа и перейдите на **310**, если хотите продолжить беседу с Тоцвигом или вернитесь на карту, чтобы продолжить своё путешествие.



402

Во мгновение ока вы с оружием в руках и готовы к бою. Стражник застигнут врасплох, и вы атакуете его. Молниеносный удар, и он падает навзничь прямо на один из сундуков. Кучер рычит по-звериному:

— Подонок! Не стоило тебе этого делать,— он достаёт дубинку из-за пояса и бежит на вас, оскалив зубы.

⚔ Дженкинс: Скорость 7, Сила 8, Броня 5, Здоровье 30

Если вы потерпели поражение, то перейдите на **312**. В ином случае отправляйтесь на **413**.

403

Тоннель заканчивается круглой пещерой — в ней лужа пузырящийся грязи. В её клейкой толще плавает несколько предметов, включая длинный меч и белый отполированный посох. Из пещеры ведёт ещё один тоннель.

Что вы сделаете?

Попытаетесь подобрать предметы — 337

Пойдёте дальше — 361

404

Зал таверны «Пизанский приют» забит до отказа. Вы пробираетесь сквозь толпу, засекая в дыму какую-то женщину, переходящую от стола к столу. Она держит перед собой открытую кожаную сумку и проносит её рядом с любопытными посетителями. Один мужчина вытаскивает из сумки пару латных перчаток и задумчиво их изучает. Золото переходит из рук в руки, и женщина отправляется к другому столу. Наверное, она лудильщица, продаёт доспехи и всякую всячину.

Там, где пол здания ушёл под воду, был сооружён самодельный деревянный настил, позволяя пройти к бару, не замочив ноги. За барной стойкой вы видите худого мужчину в грязном переднике, он подаёт выпивку посетителям.

Что вы будете делать?

Поговорите с хозяином — 384

Поглядите на ассортимент лудильщицы — 311

Выйдете из таверны — 348

405

— Торопись,— говорит мальчик, оглядывая зал через плечо; большая часть гостей уже вышла.— Бери, что нужно, и пошли.

Вы можете выбрать оружие для правой и для левой руки из того, что есть:

- *Распятие* (правая рука): +1 скорость. Способность: Исцеление
- *Кол* (правая рука): +2 сила. Способность: Кол
- *Чеснок* (левая рука): снижает силу врага на 1
- *Волшебное зеркало* (левая рука): +1 скорость. Способность: Отражение

Сделав выбор, занесите оружие в лист персонажа и перейдите на **416**.

406

Орёл закладывает крутой вираж перед тем, как спикировать вниз и приземлиться рядом с вами на покрытые мхом скалы. Соландрис поворачивается в седле, бросая на вас взгляд, исполненный обретённого уважения:

— Неплохо сработано… для человека. Скажи, ты достал корень мандрагоры?

Вы хлопаете рукой по рюкзаку, с опаской раздумывая о намерениях дриады. Ведь ещё совсем недавно Соландрис держала нож у вашего горла:

— Не беспокойся,— произносит она, понимая ваши опасения,— я присматривала за тобой, начиная от деревни болотников.

Она оборачивается, глядя на труп поверженного гиганта:

— Берн разъяснил мне значимость твоей миссии. Я полагаю, ты должен будешь поблагодарить следопыта за спасение своей жизни. Теперь же пора возвращаться в деревню. Предводитель болотников долго не протянет.

Вы принимаете протянутую руку Соландрис и взбираетесь на седло, усаживаясь позади неё. Затем огромный орёл, размахивая своими гигантскими крыльями, взмывает в воздух, поднимаясь из мутных вод топей. Следуйте на **525**.

407

Если вы маг, то вы можете взять следующий предмет:

Сердце пламени (талисман): +1 магия. Способность: Специализация пиромант

Если вы хотите изучить специализацию пироманта, то наденьте Сердце пламени. Если вы снимите этот талисман или изучите другую специализацию, то вы потеряете все способности, которые доступны пироманту.

Пиромант обладает следующими способностями:

Воспламенение (ср): если вы выигрываете раунд боя, то вместо броска кубика, определяющего нанесенный урон, можете применить Воспламенение. Бросьте 2 кубика — выпавшее значение покажет уровень урона, причиненного каждому из ваших противников. Уровень брони противников будет проигнорирован, а последствием применения Воспламенения станет Ожог (см. ниже). Воспламенение может быть использовано только один раз за поединок. (Примечание: нельзя использовать способности-модификаторы для увеличения урона от Воспламенения.)

Ожог (пс): все противники, получившие урон посредством Воспламенения, автоматически теряют 1 единицу здоровья в конце каждого раунда боя. Эта способность игнорирует броню.

Когда примете решение, возвращайтесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

408

Когда вы возвращаетесь в зал, вы оказываетесь в полном хаосе. Везде лежат распростёртые, словно тряпичные куклы, тела; мебель и столы разломаны. Бой продолжается в отдельных частях зала, где вампиры пытаются сломить последние очаги сопротивления.

Вы видите мужчину в чёрном плаще и шляпе: он умело движется среди вампиров, вращая парными мечами подобно вихрю. Куда бы он не направился, его враги погибают, коснувшись волшебных мечей, превращаясь в пыль. Тыл прикрывает Спинк с кремниевым пистолем в одной руке и распятием в другой.

Вы торопитесь вступить в бой, но внезапно дорогу преграждают два новых противника. Одного из них вы узнаёте сразу. Это леди Рой, одетая в белое, но заляпанное кровью платье. Компанию ей составляет высокий и толстый мужчина. За ним развевается толстый плащ с меховой оторочкой, который визуально делает носителя ещё толще. В руках у вампира большой двуглавый топор.

Внезапно незнакомец в чёрном плаще и широкополой шляпе встаёт рядом с вами.

— Меня зовут Элдиас Фолкс,— говорит он.

— Рад, что тебе представилась возможность попасть на эту вечеринку.

Завидев двух вампиров, мужчина церемонно кланяется.

— Ах, леди Рой и барон Грейлок. Для меня большая честь познакомиться с вами. Жаль, что наше знакомство будет непродолжительным.

Вы:

Нападёте на леди Рой — 302

Сразитесь с бароном Грейлоком — 306

409

Вы спускаетесь вниз, в кратер. Глаза обжигает плотный зелёный дым. Внизу вы обнаруживаете шершавый осколок чёрного камня, торчащий из обугленной земли. Он сияет как будто живой и при каждой пульсации испускает ещё одну порцию зелёного дыма, источающего гнилостный запах.

Камень слишком большой, чтобы вы могли вытащить его на поверхность. Также он выглядит слишком прочным и массивным, чтобы разбить его. Размышляя над дальнейшими действиями, вы внезапно замечаете идущий вглубь земли тоннель, похожий на нору. Он начинается к северу от вас и уводит куда-то в темноту.

Что вы сделаете?

Продолжите изучать чёрный камень — 372

Войдёте в нору — 428



410

Обыскав Логана, вы обнаруживаете при нём несколько порошков и пузырьков с ядом, завёрнутых в тряпицу. Будучи разбойником, вы можете получить специализацию ассасина.

У ассасина есть следующие способности:

Первый удар (пс): (требуется наличие кинжала в правой руке). Перед началом боя, вы автоматически можете нанести урон вашему противнику, бросив кубик один раз (это повреждение проигнорирует броню противника). Первый удар сочетается с воздействием любых имеющихся у вас вредоносных пассивных способностей, таких как Яд или Кровотечение.

Смертоносные яды (мод): если у вас есть особая способность типа Яд, её урон будет увеличен на 1 единицу (в результате, враг получает 3 очка повреждения, вместо обычных 2).

Запишите новые способности и возвращайтесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

411

— Кто? — рявкает хозяин, прикладывая руку к уху.— Корнелиус, говоришь? Я только одного Корнелиуса знаю, болотохода. Он старый чокнутый отшельник и живёт в топях. Своими глазами я его никогда не видел, но Корнелиус что-то вроде местной легенды. Говорят, он предсказывает будущее.

Он презрительно фыркает:

— Я же говорю, чокнутый старик. Так, мне пора работать.

Спросите, не найдётся ли для вас здесь работы — 420

Обсудите местные слухи — 378

Отойдёте от стойки — 404

412

Разрушенные стены и поросшие кустарником каменные плиты предоставляют хорошую возможность для поиска ценных трав. Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы находите и собираете 2 шипа терновника, 1 цветок полыни и 1 луковицу тапоники (сделайте соответствующие записи на листе персонажа).

Не найдя более ничего, достойного вашего внимания, среди хозяйственных построек, вы направляетесь к одному из больших храмов с колоннами. Большая часть потолка храма осыпалась, потрескавшийся мозаичный пол захламлён грудами камней и пыльной щебёнки. Даже если это место когда-нибудь вмещало какую-либо мебель или предметы роскоши — всё уже давно было украдено либо пришло в негодность. Вы собираетесь покинуть храм и продолжить свой путь, как вдруг замечаете тёмный каменный сундук, стоящий напротив одной из разрушенных стен. Вы спешите обследовать находку и обнаруживаете, что сундук всё ещё заперт. На нём не видно ни замочных скважин, ни запоров. Однако, на крышке сундука выгравированы необычные угловатые руны, которые, возможно, и могут послужить в качестве ключа.

Если у вас есть «Книга мудрости народа гномов» — следуйте на **471**. В противном случае, вы не сможете расшифровать сложную вязь — отправляйтесь на **482**.

413

Дженкинс мёртв. Вы разворачиваетесь и обращаете взгляд на закованного в броню стражника, которому никак не удаётся подняться на ноги.

— Ты убил Дженкинса,— говорит он дрожащим от страха голосом.— Граф теперь будет очень зол на тебя. Он ненавидит, когда хорошая кровь проливается зря,— стражник жестом указывает на тёмную лужу, растекающуюся у тела.

— Хорошая кровь? — спрашиваете вы с озадаченным выражением лица.— Что за..

Вдруг сзади на вас обрушивается удар, и вы падаете на колени. Голова раскалывается, а комната начинает кружиться у вас перед глазами. Вы пытаетесь повернуться, чтобы увидеть, того, кто вас ударил... но тело больше не подчиняется вам.

— Это он нарушает тут спокойствие? — спрашивает кто-то резким голосом.— Ладно, не важно. Скоро он получит свой десерт.

— Ах да, десерт,— смеётся в ответ стражник.— Десерт — это хорошо, это очень хорошо.

Голоса стихают, вместо них в ушах стоит звон... ваши ноги немеют. Потом вы теряете сознание и проваливаетесь в глубокое чёрное забытьё. Перейдите на **312**.

414

К вам подбегает счастливый Барт с серебряным ларцом в руках. Он открывает его и демонстрирует вам содержимое — гору сверкающих золотых монет

— Вот наш выигрыш! — возбуждённо восклицает он.— Это был самый лучший бой из всех, что я когда-либо видел. Ты герой! (Вы получаете 150 золотых монет).

Волшебник приземляется на арену и спрыгивает с ковра.

— Поздравляю,— говорит он,— ты Чемпион пятьсот одиннадцатых Гладиаторских игр!

По амфитеатру прокатывается волна оваций.

— Для меня большая честь предоставить тебе сундук Чемпиона...— он делает несколько едва уловимых жестов и вдруг в воздухе перед вами появляется блестящий золотой сундук.

На ваших глазах крышка сундука поднимается, открывая вашему взору настоящие сокровища. Вы можете выбрать одну из следующих наград:

- *Клеть* (доспех): +2 скорость, +3 броня. Способность: Железная воля (требование: воин)
- *Клинок бретёра* (правая рука: кинжал): +2 скорость, +4 сила. Способность: Яд (требование: разбойник)
- *Перчатки боевого мага* (перчатки): +3 магия, +3 броня Способность: Доминирование (требование: маг)

Поздравляем, теперь вы Чемпион арены. Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.

415

Вы пытаетесь отбить кусочек от чёрного камня. Однако, когда ваше оружие врезается в камень, тот начинает вибрировать, и ваше оружие выпадает у вас из рук. Вы подбираете его и видите, что оно потемнело, обуглилось и испускает слабый зелёный дымок (снизьте один из параметров вашего оружия для правой руки (скорость, сила или магия) на 1 очко.

Вы потрясены увиденным и решаете, что будет лучше держаться подальше от этого потустороннего камня. Очевидно, что он не принадлежит этому миру, и вы даже приблизительно не представляете, как этот камень вообще можно уничтожить. Возможно, в процессе исследования подземных тоннелей вы выясните что-нибудь насчёт этого камня. Вы направляетесь к тоннелю на севере, перейдите на **428**.

416

Вы быстро прячете оружие в одежде и присоединяетесь к толпе. Пройдя через двойные двери, вы входите в широкий коридор, на стенах которого висят картины и гобелены. Впереди виднеется золотая арка, а за ней играет музыка, слышен смех. Мальчик идёт рядом с вами. Лицо у него мрачное, руки в карманах.

— Ты кто? — шёпотом спрашиваете вы. Он смотрит на вас и гордо улыбается,— Я Спинк. Ученик великого Элдиаса Фолкса.

Вы пожимаете плечами. Это имя вам не знакомо, но в наше время много что кажется незнакомым. Вы хотите задать второй вопрос, но пройдя под золотой аркой, оказываетесь на **399**.

417

Дриада берёт вас за руку. Внезапно вы чувствуете, как волна энергии переполняет тело так, что вы начинаете светится золотистым сиянием.

— Я доверяю тебе,— шепчет королева.— Используй силу мудро, и природа всегда будет твоим союзником.

У следопыта есть следующие способности:

Особенности местности (ск): теперь вы можете обратить природные особенности местности в свою пользу. Добавьте дополнительный бросок кубика, когда будете определять свою скорость атаки на время одного раунда боя.

Месть природы (ср): используйте эту способность вместо броска кубика, определяющего силу удара, чтобы обрушить шквал из смертоносных шипов на одного противника. Это нанесет урон сопернику посредством 2 бросков кубика. Броня противника будет проигнорирована, а скорость снижена на 1 единицу на время следующего раунда боя. Месть природы может быть использована только один раз за поединок.

Внесите новые способности на лист персонажа и возвращайтесь на **376**.

418

Вы ловко рубите головы этой твари — снова и снова, пока из множества обезглавленных шей не начинает литься фонтаном чёрная кровь. Наконец, утомившись от битвы, бестия испускает дух. Теперь вы можете взять одну из следующих особых наград:

Лапы Гидры (перчатки): +3 магия, +2 броня. Способность: Восстановление (требование: маг)

Щит Гидры (левая рука: щит): +2 скорость, +3 броня. Способность: Уход от удара (требование: воин)

Болотные сапоги (обувь): +2 скорость, +3 сила. Способность: Боковой удар (требование: разбойник)

Кроме того вы находите несколько разложившихся тел. Наверное они когда-то принадлежали другим, менее удачливым чем вы, искателям приключений. Осмотрев трупы, вы находите 30 золотых крон. Возвращайтесь на карту квестов, чтобы продолжить своё приключение.

419

Босс: Охотник тени

На рассвете вам удаётся выйти на след Корнелиуса — несколько глубоких выжженных воронок-кратеров, пробитых в болотистой почве. Многие ещё дымятся, в воздухе чувствуется запах серы и магии. Следы неподалёку позволяют предположить, что здесь прошла схватка, и кто-то был ранен — кровавые следы всё ещё видны на скалах.

Вы идёте дальше на юг по предгорью. Где-то впереди вы слышите громовые раскаты и треск магии. Вы ускоряете темп в уверенности, что приближаетесь к таинственному Дженлару Корнелиусу.

Следы ведут вас выше в горы, навстречу холодному воздуху и воющему среди оврагов и склонов ветру. В конечном счете, вы подходите к лестнице, вырубленной в скале. Без малейших колебаний, вы ступаете на неё и поднимаетесь вверх по две ступеньки за шаг.

Лестница извивается вокруг скалы, а вы забираетесь на самую вершину, ровную площадку. В воздухе висят небольшие белые облака. На вершине скалы установлено многоярусное возвышение, по которому можно подняться к каменной арке.

У основания возвышения лежит старик в грязной мантии, он пытается зажать руками рану в груди, но никак не может остановить поток крови. Над стариком стоит незнакомец в чёрно-сером плаще. При вашем приближении, он поворачивается к вам, сжимая в руках парные мечи.

— Так, так, ты пришёл, наконец,— с этими словами незнакомец цепляет пальцем капюшон и оттягивает его назад. Вы всматриваетесь в черты лица ухмыляющегося ассасина, и сердце уходит в пятки. Лицо убийцы — точная копия вашего.

— Что… но как? — вы отходите назад и в смятении трясёте головой.— Это какой-то фокус?

Ассасин удивлённо поднимает бровь:

— Эх, многое забылось, не так ли, брат мой?

Перейдите на **433**.

420

— Если бы у меня были лишние деньги, я бы предложил тебе поработать вместо меня,— с ухмылкой отвечает хозяин, похлопывая ладонью по барной стойке.— Хотя понятно, что ты другую работу ищешь, так? Я тут слышал, что какие-то наёмники собираются к югу отсюда, чтобы исследовать затопленные руины у подножья гор. Можешь к ним присоединиться, они наверняка сами ищут опытных охотников за сокровищами.

Что вы сделаете?

Спросите, знает ли он Дженлара Корнелиуса — 411

Разузнаете о местных сплетнях и слухах — 378

Отойдёте от барной стойки — 404

421

Девушка с интересом смотрит на вас.

— Привет! Меня зовут Таннер,— говорит она.— Хочешь что-нибудь купить? У меня есть парочка интересных книг на продажу. Я их уже шесть раз прочитала!

Можете купить любой предмет из представленных ниже за 20 золотых крон.

«Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам» (рюкзак): благодаря этому небольшому справочнику вы научитесь собирать травы и использовать их при приготовлении зелий.

«Книга мудрости народа гномов» (рюкзак): это карманное издание поможет вам расшифровать руны гномов.

Таннер показывает вам на один из столов, на котором стоит множество стеклянных сосудов, штативов и колб.

— Если найдёшь какие-нибудь травы во время путешествий, то я могу приготовить из них для тебя полезное зелье. Платить не надо, я буду рада попрактиковаться. Когда-нибудь я стану лучшим алхимиком в Валероне!

Если у вас есть травы, или если вы хотите ознакомиться с тем, что Таннер может приготовить, отправляйтесь на 459.

В ином случае, возвращайтесь на 310, чтобы поговорить с Тоцвигом.

422

Последним ударом вы срываете с графа золотую маску, бросаете её на пол и видите его бесформенное, покрытое шрамами лицо. Он начинает стареть и засыхать прямо у вас на глазах.

— Нет! Я не умру! — шипит вампир. Он пытается схватить вас, но ноги его уже не держат.

Граф падает на землю и превращается в кучку могильной пыли. Поздравляем! Вы победили лорда вампиров. Теперь вы можете взять один из следующих предметов:

Поцелуй вампира (левая рука: кинжал): +1 скорость, +2 сила. Способность: Кровопийца (требование: разбойник).

Алое кольцо (кольцо): +1 магия. Способность: Кровотечение

Маска обмана (головной убор): +1 скорость, +2 броня. Способность: Обман

— Отличная работа,— раздаётся сиплый голос.— Продолжай в том же духе, и я смогу со спокойной душой уходить на пенсию.

Вы подбегаете к охотнику на ведьм; он встаёт, закрывая рану куском чёрной ткани.

— Не волнуйся, дружище. Всё будет хорошо. Просто царапина.

Вы помогаете Элдиасу встать на ноги.

— У моего ученика полно целебных зелий,— говорит он, видя, что вы обеспокоены.— Нет ничего, что было бы нельзя исправить. Давай вернёмся в зал и посмотрим, что ещё необходимо сделать — 515.

423

Вы идёте по короткому туннелю и выходите на плато, высящееся над провалом. Рядом отвесной стеной стоит скала, около неё лежит куча битых камней и щебня. К югу от стены, вдоль края плато вы видите несколько конусообразных выступов, испускающих в воздух клубы пара.

— Ох, что же мне теперь делать? — слышите вы чей-то печальный голос, доносящийся из этого марева.

Через мгновение оттуда выходит рыжеволосая женщина в запотевших лётных очках. Она замечает вас и удивлённо вскрикивает.

— Белинда? — спрашиваете вы.

Она кивает:

— Откуда… откуда ты меня знаешь?

Вдруг раздаётся оглушительный взрыв. Вы падаете на землю; в ушах стоит звон, а с неба дождём падают камни и обломки скалы. Повернувшись к эпицентру взрыва, вы видите, что куча камней у стены пропала, теперь там стоит огромный трон из чёрного мрамора. На нём восседает рыцарь, целиком закованный в броню. Из сочленений доспеха и отверстий в его шлеме выходит дым и огонь.

— Кто это? — кричит Белинда, подбегая к вам.— Я ничего не делала, клянусь!

Рыцарь-гигант встаёт с трона, под его шлемом играют огоньки.

— Я пробудился,— возглашает он,— мой долгий сон закончился. Ваша сила зовёт меня!

Рыцарь поднимает руки, защищённые латными перчатками, и в воздухе возникают два меча из чистого пламени. Вооружившись, противник атакует вас, а его доспехи обволакивает огонь.

Если вы дали Халу зелье исцеления, то перейдите на **578**. В ином случае, отправляйтесь на **527**.

424

Что-то тёплое и липкое заполняет рот и горло, вынуждая вас стошнить. Внезапно вы приходите в себя, кашляя и отплёвываваясь.

— Ну наконец-то,— улыбается мужчина в чёрном плаще, опускаясь на колени перед вами. Он достает платок и вытирает вам лицо.

— Давай, выпей ещё. Это зелье исцеления.

Он даёт вам выпить ещё один глоток. К вам медленно возвращаются силы (восстановите здоровье вплоть до первоначального значения).

— Должно быть, ты всё ещё потрясён и растерян,— говорит мужчина, надевая на голову чёрную шляпу и вставая на ноги.— Меня зовут Элдиас Фолкс, я один из королевских охотников на ведьм. Мой ученик Спинк ухаживает за остальными ранеными. Граф сбежал, но я знаю, куда он направляется — в свой личный склеп под замком. Ты со мной?

Он протягивает вам руку в перчатке. Вы хватаетесь за неё и поднимаетесь.

— Да, я готов,— киваете вы.— Иди вперёд, я следом — **535**.

425

— Врата были построены эльфами много лет назад, чтобы совершать путешествия между мирами. Эльфы не верили в Единого Бога, но владели тёмной магией и адскими механизмами, осквернявшими эту землю.— Королева ненадолго замолкает, затем продолжает,— Врата тени были их последним творением. Эльфы построили врата не зная, что могут встретить по ту сторону. Они мечтали о могуществе, славе и знании… но вместо этого они пробудили безграничное зло. Пройдя через врата, эльфы не нашли сказочных богатств… только огромное войско, которое ждало их. Войско, созданное лишь для одной ужасной цели — уничтожать всё на своём пути.

— Легион Тени,— замечаете вы, немного нервничая.

— Да. Словно саранча, Легион превратил землю в покрытую пеплом пустыню. Эту силу было невозможно остановить: на место каждого павшего тенерождённого вставали сотни других. Легион неумолимо прибывал через врата подобно приливу.

По вашей руке пробегают мурашки, метка под одеждой начинает нагреваться:

— А тенерождённые, они… они все сражались в рядах Легиона Тени?

— Все тенерождённые суть легион. Они носят это имя, потому что родились в другом месте, по ту сторону врат, в царстве тени и смерти.

Вы смотрите на руку, туда где под одеждой скрыта метка. В голове мелькает множество мыслей и вопросов.

— Легион был разбит,— невозмутимо продолжает королева.— Несколько магов смогли закрыть врата, убрав один из камней-ключей. Этот камень, также известный как Нексус, был разделён на четыре части и передан под защиту стражей. Врата перевезли в Таланост и поместили в реликварий в подвалах Университета магии — там их было проще охранять. С тех пор, выжившие тенерождённые ищут части камня-ключа, чтобы собрать Нексус заново и открыть врата тени.

Внезапно всё становится ясным.

— Нексус,— изумлённо произносите вы.— У Эвиана была последняя часть и я… я…

Вы отводите взгляд, чувствуя на себе весь груз ответственности за содеянное:

— Я украл её… Меня заставили украсть её! Я виноват в том, что Легион вернулся в этот мир.

Королева кивает:

— Заклинание подчинения. Оно накладывается на всех тенерождённых, чтобы командир мог ими управлять, при необходимости даже на расстоянии.

Откинувшись на спинку скамьи, вы неожиданно чувствуете себя нехорошо:

— Значит я один из этих… тенерождённых. Тогда почему Эвиан доверился мне? Почему он дал мне эту задачу, остановить нашествие легиона?

Королева легко касается рукой вашего лба и отвечает:

— Быть может предназначением тебе был дарован второй шанс, идущий в тени.

Если хотите задать королеве ещё один вопрос, то перейдите на **376**. Если желаете завершить аудиенцию, то отправляйтесь на **336**.



426

Вы входите и оказываетесь в большой квадратной пещере, пробитой в чёрной скале. В центре пещеры находится круглая яма, заполненная тлеющими углями. Из пещеры ведёт лестница, по ней можно подняться к покрытому рунами дверному проёму.

Вы подходите к яме, но внезапно из пролома в стене вылетают три искрящихся шара света. Покружившись вокруг ямы, они падают на тлеющие угли и загораются, выбрасывая в воздух столб пламени.

Когда огонь угасает, вы видите перед собой женщину, стоящую босиком на углях. На ней чёрное изодранное платье, едва прикрывающее жёлтое мерцающее тело.

— Ты не пройдёшь! — объявляет она громким голосом,— Это владения Инферно, хозяина вечного пламени.

Женщина собирает в свои ладони огонь и приближается к вам.

— Я развею твой пепел по ветру!

⚔ Золушка: Скорость 9, Магия 9, Броня 6, Здоровье 45

Особые способности:

ϟ *Огненный вихрь:* в конце каждого раунда боя Золушка превращается в огненный вихрь. Чтобы избежать её специальной атаки, вы должны бросить два кубика. Если выпавшее значение меньше или равно вашей скорости, то вы не получаете урона. Если выпавшее значение больше вашей скорости, то вы должны потерять 4 очка здоровья. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Огненное тело:* ваш соперник иммунен к Сжиганию, Кровотечению, Огненной ауре, Ожогу и Воспламенению.

Если вы победите Золушку, то перейдите на **655**.

427

Сана отвечает, нахмурив брови:

— Нет, вряд ли я когда-нибудь его встречала. Пророк говоришь? Ну, что есть, то есть, у нас тут полно всяких чокнутых. Скажи «сокровище» и «золото» и народ к тебе потянется. Люди просто хотят лёгких денег, вот и всё. При этом они забывают, что поиск сокровищ дело действительно опасное,— усмехается она.— Но ничего, слабые быстро отсеиваются.

Возвращайтесь на **343**, чтобы задать Сане другой вопрос.

428

Грубо прокопанный тоннель понемногу идёт вниз и заканчивается в маленькой пещере. Над вами видны засохшие корни деревьев, проросшие через потолок пещеры и образующие свод. Большинство корней расколоты и потрескались. Их внутренности сияют болезненно-зелёным светом.

Из пещеры выходят два тоннеля. Один ведёт на север, второй на восток.

Что вы сделаете?

Пойдёте в северный тоннель — 403

Пойдёте в восточный тоннель — 375

429

Вы бежите по коридору к открытой двери, ведущей во внутренний двор. Дождь льёт как из ведра; вспышка молнии осветила замковую конюшню, расположенную на другом конце мощеного двора. Оттуда доносится беспокойное ржание и храп лошадей.

Члены семьи ускоряют шаг и бегут к конюшне, понимая, что это их единственный шанс на спасение. Вы хотите последовать за ними, но что-то, холодное как лёд, хватает вас за лодыжку.

— Не так быстро,— звучит торжествующий голос.

Вы теряете равновесие и падаете на колени. Вы оборачиваетесь и видите женщину, смотрящую на вас из теней. Из её пальцев исходят чёрные нити тумана; они обвились вокруг вашей ноги. Вы пытаетесь вырваться, но тщетно — кольцо тумана сжимается сильнее, проходя сквозь доспехи и вгрызаясь в плоть.

Женщина безумно хохочет — ваши попытки освободиться забавляют её. На мгновение всполох молнии освещает её. Она высокая и худая, одета в длинное платье сотканное из полночной темноты. Её чёрные волосы окаймляют бледное лицо, лишь один белый локон бросается в глаза.

Вы должны сразиться с этой могущественной ведьмой, чтобы выиграть время и дать семье возможность убежать:

⚔ Элвера: Скорость 7, Магия 6, Броня 5, Здоровье 35

Особые способности:

ϟ *Чёрная привязь:* творение рук ведьмы обвилось вокруг вашей ноги. В конце каждого раунда боя вы автоматически теряете 2 очка здоровья. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Вампир:* вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против этого врага.

(Вы не сможете восстановить здоровье после этого боя. Вам придётся продолжать этот квест с тем здоровьем, которое у вас останется. В бою вы можете использовать свои способности и зелья, чтобы восстановить утраченное здоровье)

Если вы победите Элверу, то перейдите на **445**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **424**.

430

Вы вслед за Берном углубляетесь в лес и идёте по узкой тропинке, которая приводит вас к чёрным горам. После часового восхождения в скалистых и безжизненных предгорьях вы приходите к маленькой каменной хижине, практически незаметной на фоне тёмных утёсов.

— Корнелиус любит быть в одиночестве,— ухмыляется следопыт,— и не могу сказать, что я его за это осуждаю. Отличное место для отдыха, я полагаю.

И с этими словами он жестом пытается привлечь ваше внимание к захватывающему дух виду всего Туманного леса и мглистых болот на юге. Однако вы не отрываете взгляда от хижины. Что-то здесь не так. В руке рождается покалывание, метка начинает теплеть по мере того как вы приближаетесь к домику Корнелиуса. Похоже и Берн тоже что-то учуял. Он принюхивается и оглядывает ближайшие скалы.

— Ты тож...?

Берн знаком заставляет вас умолкнуть на полуслове. Крадучись, он подходит к слегка приоткрытой двери хижины. Золотые искорки собираются ладонях следопыта — Берн готовит заклинание. Вы следуете его примеру и проверяете оружие, ощущая растущее чувство тревоги. Перейдите на **466**.

431

Когда вы открываете глаза, то выясняется, что вы лежите на соломенной кровати в маленькой палатке. Сана сидит рядом с вами, у неё на коленях тазик с водой и полотенце.

— Как ты себя чувствуешь? — спрашивает она с напряжением в голосе.

— Как будто проглотил червя-миногу,— сварливо отвечаете вы, приподнимаясь на локтях.

— Догадываюсь,— говорит она, откладывая тазик и полотенце в сторону.— Надеюсь, что ты на меня не в обиде. Всё дело в том, что без червя в город ты никак не попадёшь.

— Постой,— вы с тревогой садитесь на кровати,— сколько я тут провалялся?

Сана улыбается в ответ:

— Не волнуйся, всего полчаса. Времени у тебя предостаточно. Ты готов?

Вы киваете и соглашаетесь приступить к выполнению задания. Время уходит, а корону ещё надо найти и успеть вернуться, пока червь не… Вы вздрагиваете и отгоняете недобрые мысли. Сана провожает вас до берега.

— Озеро глубже, чем кажется. Наверное, оно через тоннели сообщается с океаном — это единственное объяснение тому, о чём рассказали некоторые добровольцы. Они видели гигантских морских монстров,— Сана поёжилась.— Удачи! Хотелось бы надеяться, что ты будешь тем, кто, наконец, найдёт корону.

Вы затягиваете ремни рюкзака и входите в воду.

— Мне тоже хотелось бы надеяться,— отвечаете вы вполголоса.

Перейдите на **569**.

432

Глаза старика блеснули:

— Ну конечно есть. А об этом забудь,— он пренебрежительно машет рукой в сторону мусора.— Я покажу тебе кое-что стоящее, те сокровища, что я нашёл в этих залах.

Старик лезет под кровать и достаёт оттуда маленький золочёный сундук. Открыв крышку, он отдаёт его вам.

— Выбирай,— говорит Стив, облизывая беззубые десны.— Но учти, за каждый предмет я хочу 300 золотых крон, иначе никак.

Увидев ваше удивлённое лицо, он оправдывается:

— И не смотри на меня как рыба-шар. Как мне ещё скопить деньжат на старость? Этот сундук — мой личный пенсионный фонд.

Каждый предмет из перечисленных ниже можно купить за 300 золотых крон:

Расколотое кольцо (кольцо): +2 сила. Способность: Возмездие (требование: воин)

Клинок из бездны (правая рука: кинжал): +2 скорость, +3 сила. Способность: Глубокая рана (требование: разбойник)

Чёрная жемчужина (ожерелье): +2 магия. Способность: Проклятие

Сделав выбор, возвращайтесь на **626**.

433

— Так ты ничего не помнишь! — усмехается ассасин, кружа вокруг вас, как волк вокруг жертвы.— Я думал, что память к тебе уже вернулась.

Лицо ассасина покрывается рябью и изменяется. Сначала бледный молодой человек. Затем женское лицо с угловатыми щёками и миндалевидными глазами. Меняется и тело: сужается талия и появляется грудь.

— Вот,— говорит женщина-ассасин, с восхищением оглядывая своё новое тело.— Мне всегда нравилась эта форма. Тебе тоже, когда-то давным-давно.

Ассасин вкладывает мечи в ножны, затем подворачивает рукав на левой руке и показывает вам метку, ту же, что и у вас.

— Мы Неварины,— говорит она, с удовольствием произнося каждое слово,— генералы тени, приведшие легион в этот мир тысячу лет назад.

— Невозможно,— зло отвечаете вы.— Тысячу лет назад?

Ассасин перестаёт улыбаться.

— Мы бессмертны. Мы не стареем, в отличие от людей этой примитивной планеты. Ты никогда не задавался вопросом, почему ты никак не можешь умереть? Почему твои раны заживают быстрее, чем у любого смертного. Почему люди боятся тебя?

— Но…— вы качаете головой, не желая слышать правду.

— Когда врата закрылись, мы были отрезаны от нашего племени. С тех пор Неварины ищут Нексус. Поиски затянулись на тысячу лет… но, наконец, камень-ключ был создан заново, хоть ты в этом и не участвовал.— женщина насмешливо фыркает, — Жаль, что от одного небольшого удара в голову ты вдруг всё понял. Если бы хозяин не вмешался и не взял тебя под контроль в замке Эвиана, все наши труды пошли бы прахом.

Ассасин тычет в вас пальцем.

— Знаешь, я могу вернуть тебе память, если хочешь.

— Нет,— рычите вы сквозь зубы,— я не хочу вспоминать. Я не хочу знать, кто я есть… и кем я был.

— Да будет так,— ассасин со звоном достаёт свои парные мечи.— Только не говори мне, что забыл как драться.

Серо-чёрный силуэт женщины молниеносно приближается к вам. Вы с трудом удерживаете заданный темп, а женщина совершает головокружительные пируэты и отскакивает назад, приземляясь на ноги и вставая в боевую стойку. Перейдите на **442**.

434

Среди останков, лежащих на дне ямы, вы находите тело мага. Кое-что из его пожитков ещё может вам пригодиться. Если хотите, то можете взять до двух предметов из перечисленных ниже:

Одеяние медиума (доспех): +3 магия, +2 броня. Способность: Концентрация

Ботинки подвижности (обувь): +2 скорость, +1 магия. Способность: Подвижность

Книга заклинаний Эбенезера (левая рука: книга заклинаний): +2 скорость, +2 магия. Способность: Сжигание

Вы также находите кошелёк с золотом (вы получаете 50 золотых крон). Изучая поверхность пола на предмет других сокровищ, вы обнаруживаете маленькую круглую решётку в одной из стен. Быстрый осмотр позволяет предположить, что это сток в канализацию. В с облегчением осознаёте, что выход таки найден, дергаете за решётку и вползаете в трубу, перейдите на **453**.

435

К своему удивлению, вы оказываетесь лицом к лицу с шутом. Его раскрашенные губы вытягиваются, обнажая длинные, белые клыки. Перед тем, как он набрасывается, чтобы укусить вас в шею, вы успеваете выставить перед собой оружие полученное у Спинка. Тогда, отступив, клоун издаёт тонкий и презрительный смешок.

— Ах, так ты хочешь поиграть! — веселится он.

Шут: Скорость 7, Сила 6, Броня 4, Здоровье 40

Особые способности:

Чесоточный порошок: в начале каждого раунда бросьте кубик. Если выпало [1], шут обсыпает вас зудящим порошком, который уменьшает на 1 вашу скорость в этом раунде.

Вампир: вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против этого противника.

(Вы не сможете вылечиться после этого боя. Придётся продолжить квест с тем здоровьем, которое у вас останется. Можете применять зелья и способности для лечения во время сражения.)

Если удалось победить шута, отправляйтесь на **374**, если нет — **424**.

436

Вы быстро показываете старику золотое кольцо. Он смотрит на него удивлёнными глазами, потом узнаёт:

— Моё кольцо... Ты избранный! — с трудом говорит он.— Помоги мне. У нас мало времени. Ты должен предупредить их... им всем грозит страшная опасность!

Перейдите на **604**.

437

Как бы то ни было, ваш предшественник с помощью магии или нехилого заряда взрывчатки пробил себе дорогу сквозь основание здания. На пути вам попадаются обломки стен и деформированные металлические решётки. Узкий тоннель петляет в разные стороны, но вы, наконец, попадаете в какой-то бассейн. Свет над вами окрашивает водную гладь золотом. Вы делаете несколько гребков и всплываете в маленькой каменной комнате. Эта часть постройки не была затоплена — на трёх стенах горят волшебные факелы, они освещают две крупные статуи, стоящие напротив вас. Это пара бородатых воинов приличных размеров, каждый из них вооружён двуглавым топором. Между ними в нише в стене установлен пьедестал. А на нём, поблескивая на свету, лежит корона. Вы выбираетесь из бассейна и с удовольствием вдыхаете воздух. Приблизившись к пьедесталу, вы останавливаетесь в полушаге, оглядывая статуи по бокам. Что-то подсказывает вам, что это ловушка. Вы отходите назад и озираетесь. В другом конце комнаты, под выбитым в стене лицом ухмыляющегося гнома, вы замечаете полуприкрытую каменную дверь. Что будете делать?

Попытаетесь взять корону — 701

Покинете комнату через полуприкрытую дверь — 520

438

Продолжая пробираться сквозь топи, вы замечаете некое бледновато-жёлтое шарообразное свечение, поблескивание которого пробивается через толщу тумана. Полностью потеряв чувство направления, вы решаете направиться прямиком к источнику света в надежде встретить попутчика-путешественника или, по крайней мере, какое-нибудь строение, которое сможет послужить надёжным ориентиром на вашем нелёгком пути.

Слой почвы становится всё толще и плотнее, превращаясь со временем в гряду заболоченных каменистых холмов, покрытых булыжниками и болотной растительностью. С огромной радостью вы покидаете солоноватые воды и продолжаете движение по сырой земле прямиком к свечению. Свет исходит из пещеры, расположенной на вершине одного из холмов.

Вы ступаете внутрь пещеры, и теперь свет висит прямо над вами. Свечение представляет собой странный шар магического происхождения, который подпрыгивает вверх и вниз, словно подвешенный на верёвочке. Когда вы подходите ближе, вы понимаете, что шар действительно подвешен: он крепится к зеленовато-коричневому усику, свисающему с тёмного потолка. Вы собираетесь прикоснуться к нему, как вдруг слышите оглушительный рёв, доносящийся из недр пещеры. Вы начинаете пятиться, к своему ужасу осознавая, что шар является всего лишь искусной приманкой, закреплённой на лбу огромного существа, напоминающего гигантскую рыбу. Оно медленно приближается к вам, переваливаясь на своих неуклюжих плавниках, а ваши глаза сами собой фокусируются на необъятной пасти существа, подобной бездонной пещере. Внутри этой пещеры вы видите целый ряд изогнутых зубов, образующих смертельный туннель, ведущий прямиком в желудок гигантской рыбины. Перспектива стать очередным обедом существа не прельщает вас: вы обнажаете оружие и готовитесь к бою.

⚔ Удильщик: Скорость 10, Сила 11, Броня 16, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Несварение:* чешуйчатая кожа существа практически неуязвима. Каждый раз, когда вы будете выигрывать раунд поединка, вам предстоит принимать следующее решение: атаковать существо обычным образом (преодолевая сопротивление брони, равной 16 единицам) или проникнуть в желудок существа и атаковать его изнутри! Если вы выбираете второй вариант, вы автоматически теряете 5 очков здоровья, получая урон от зубов гигантской рыбины, но, зато, получаете возможность атаковать монстра обычным способом, игнорируя сопротивление его брони. После чего рыбина выплюнет вас и цикл повторится: когда вы выиграете очередной раунд, вам вновь предстоит тот же выбор — атаковать изнутри или снаружи.

Если вы сумеете одолеть удильщика — отправляйтесь на **452**.

439

От восточного берега острова через озеро бурлящей лавы идёт дорожка; она ведёт в какую-то пещеру в скале. На севере вы видите несколько камней — они качаются и подпрыгивают на лаве. По ним можно перебраться на другой остров в форме подковы. На нём стоит огромный огненный гигант, вокруг него танцуют и кружатся огненные духи.

Вы:

Пойдёте по дорожке в пещеру — 426

Пойдёте по камням к гиганту — 502

440

— Смертнички,— ухмыляется Сана,— так охранники кличут наших добровольцев. Охотники за сокровищами, наёмники, искатели приключений… да называй их как хочешь, но суть одна — очень немногие из них возвращаются. А те кто вернулись, завидуют мёртвым. В большинстве случаев выжившие сходят с ума. На самом деле, статистика крайне неутешительная. По крайней мере, пока.

Возвращайтесь на **343**, чтобы задать Сане другой вопрос.



441

Вы быстро рассказываете свою историю, что вы были в Талаосте с Эвианом Дейлом, когда легион напал на город. Эвиан отправил вас найти Дженлара Корнелиуса, веря, что тот знает, как помочь им закрыть врата тени. Старик нетерпеливо кивает, слушая ваш рассказ. Вы даже не успеваете закончить, а он уже пытается подняться на ноги.

— Да, да, я верю тебе. Иного мне и не остаётся…

Маг навалился на вас, крепко хватая вашу руку.

— Теперь помоги мне. У нас мало времени. Ты должен предупредить их… им всем грозит страшная опасность!

Перейдите на **604**.

442

— Чего вы этим добиваетесь? — сердито спрашиваете вы, доставая оружие.— Мощь и разрушение. Зачем? Чтобы превратить эти земли в дымящиеся руины?

Ассасин хохочет, запрокинув голову:

— Ох, Неварин. Подумать только, раньше ты был преданным последователем тени. Ты был одним из лучших, вызывал у меня восхищение. Мне хотелось быть на твоём месте. А теперь,— улыбка ассасина сменяется холодной ненавистью,— я заберу твою жизнь и впитаю в себя твою силу, Неварин. Наконец-таки ты сможешь почувствовать вкус смерти!

Ассасин совершает прыжок, изящно вращаясь в воздухе, начиная смертоносную пляску звонкой стали. Вы ловко уворачиваетесь от ударов и контратакуете:

⚔ Охотник тени: Скорость 12, Сила 12, Броня 12, Здоровье 75

Особые способности:

ϟ *Смертельный яд:* как только вы получите урон от охотника тени, в конце каждого раунда боя вы будете автоматически терять 3 очка здоровья.

Если вы победите охотника тени, то перейдите на **558**.



443

После напряжённого сражения гигант наконец покачивается и падает навзничь. Огромное тело врезается в одну из стен зала, в результате чего в камне появляются трещины. Они увеличиваются, и в помещение начинает поступать вода.

Вы со спокойной душой кладёте корону в рюкзак, а потом подходите к поверженному гиганту. Среди обломков лежат сокровища, которые, должно быть, были спрятаны внутри огромной каменной статуи. Возьмите один предмет из перечисленных ниже.

🏷 *Каменный полумесяц* (левая рука: щит): +2 скорость, +2 броня. Способность: Толчок (требование: воин)

🏷 *Перстень бога* (кольцо): +1 магия. Способность: Перенапряжение (требование: маг)

🏷 *Плащ Каггадуа* (накидка): +2 скорость, +2 сила. Способность: Свирепость

Трещины в стене продолжают увеличиваться, в зал попадают потоки воды из озера. Вы сражаетесь с подступающей водой и протискиваетесь сквозь один из достаточно широких разломов. Отталкиваясь от неровностей, вы, наконец, оказываетесь вне здания, в озере, с короной королей в рюкзаке! Перейдите на **637**.

444

Стиснув зубы, вы боретесь с необъяснимым влечением поглотить магию. Частицы магии начинают рассеиваться, и чей-то громкий вопль возвращает вас к реальности.

— Берн! — кричите вы.

Перейдите на **539**.

445

Ведьма рассыпается в пыль, которую тотчас уносит завывающий ветер. Теперь вы можете взять один из следующих предметов:

🏷 *Книга Тёмных Деяний* (левая рука: книга заклинаний): +2 скорость, +2 магия (требование: маг)

🏷 *Платье ночи* (доспех): +1 скорость, +2 магия. Способность: Уклонение

🏷 *Лечебное зелье* (1 использование): примените в любое время в бою, чтобы восстановить 6 очков здоровья.

Ворота конюшни распахиваются настежь, и оттуда во двор выходят две лошади. На каждой два человека: родитель и крепко уцепившийся за него ребёнок. Семья всё ещё страшно напугана. Муж направляет свою лошадь к вам.

— Спасибо тебе, незнакомец,— говорит он.— В конюшне есть ещё лошади, предлагаю тебе покинуть это проклятое место, пока это ещё возможно.

Он поднимает взгляд на высокие тёмные шпили замка и поёживается.

— Храни нас свет Иуды.

Он пришпоривает лошадь и рысью скачет со двора. Его жена следует за ним, навстречу дождю и ветру.

Вы:

Седлаете коня и покидаете замок — 281

Возвращаетесь в главный зал, чтобы помочь остальным — 408

446

Среди груд золота и драгоценностей вы находите несколько интересных вещей. Вы можете взять какую-то из них:

Хитрость мага (правая рука: посох): +2 скорость, +2 магия. Способность: Ослепительный блеск.

Сандалии скарабея (обувь): +2 скорость, +2 броня.

Кольцо стойкости (кольцо):+1 броня. Способность: Стойкость

Поискав по пещере ещё и наполнив ваши карманы золотом, вы решаете, что время продолжить ваш путь. Вернитесь на параграф, с которого вы сюда пришли.

447

Куски ткани и дерева — это всё, что осталось от воздушного шара Хала. Среди обломков вы находите латунную коробочку. С одной стороны у коробочки есть разные шестерёнки, штырьки и кнопочки, а с другой выпирают оптические линзы. Если хотите, то можете взять с собой эту находку:

Заводная камера (рюкзак): сбоку на табличке выгравировано: «Собственность Х. Арбакла»

Спутницы Хала, Белинды, здесь нет. Должно быть, она упала в провал в другом месте. Её шансы на спасение невысоки в таком адском месте. Перейдите на **439**.

448

— Раолин Шторм? — Сана насмешливо морщит нос.— Хмм! Он могущественный маг, да к тому же богатый. Мы с парнями работаем на него уже несколько месяцев, хотя изначально и не собирались. Я уже потеряла в этом озере двоих и начинаю задумываться, а стоит ли овчинка выделки?

Она бросает взгляд на одного из охранников, который уже в сотый раз обходит лагерь.

— Что поделать, мои бойцы становятся раздражительными. Застрять в таком месте, в компании комаров и мух — мало весёлого. Вот если бы наши поиски увенчались успехом,— предвкушающе присвистывает она.— А иначе быть бунту. Какое-никакое, а развлечение.

Возвращайтесь на **343**, чтобы задать Сане другой вопрос.

449

Вы разделываетесь с магом искусно и быстро. Теперь, можете взять с собой один из трофеев:

Кольцо из топей (кольцо): +1 сила, +1 броня. Способность: Трясина.

Посох из Т-образной кости (левая рука: посох): +1 скорость, +1 магия. Способность: Разряд (требование: маг).

Тем временем, Берн расправляется с последним воином-болотником. Блестящее лезвие его меча покрылось слоем зелёной крови. Следопыт бросает мрачный взгляд на тела поверженных врагов:

— Давай обыщем этих. Посмотрим, что сумеем найти.

Переходите на **479**.

450

Вы видите, как граф исчезает за красной бархатной занавесью. Перепрыгивая через тела и поломанную мебель, вы добегаете до занавеси и сдвигаете её в сторону. За ней вашему взору открывается дверь, ведущая на лестницу, которая идёт куда-то наверх. Перескакивая через две ступеньки, вы поднимаетесь и заходите в узкий коридор, на стенах которого висят картины. Дверь за вами захлопывается сама по себе.

Граф стоит в конце коридора. За ним висит большое мрачное полотно, на котором изображена опечаленная девушка в белом подвенечном платье.

— Глупец,— шипит граф; на его золотой полумаске отражаются огоньки свечей.— Только Элдиас достоин моего внимания. Ты даже не охотник на ведьм! — с этими словами граф поворачивается и обращается к картине.

— Графиня,— говорит он.— Я взываю к тебе. Приди ко мне в час невзгоды...

Внезапно картина оживает. Невеста выходит из полотна, а её лицо не предвещает ничего хорошего. Разинув рот, она набирает полные лёгкие воздуха... и кричит. От её пронзительного крика вы падаете на колени. Вы пытаетесь прикрыть уши руками, но сверхъестественный голос подавляет волю и лишает последних крупиц смелости. Вы всем своим естеством хотите убежать, убежать из этого места и больше никогда не возвращаться. Граф подходит к вам. Блеск стали — вампир достаёт свою рапиру.

— Иди сюда, любовь моя, графиня. Сейчас прольётся чья-то кровь!

Вы:

Сразитесь с графом в коридоре — 464

Используете какой-нибудь предмет из рюкзака — 532

Попробуете открыть дверь за собой — 473

Поищите какой-нибудь другой путь к спасению — 480

451

Тоннель оканчивается в следующей широкой пещере. Вдоль одной из её стен с потолка свисает настоящий лес из переплетённых между собой корней. Они засохшие, как и все другие корни, которые вы выдели раньше. Вы замечаете ещё два тоннеля, ведущих в северном и восточном направлении.

Пока вы раздумывали над тем, в какой тоннель войти, из восточного прохода начинают доноситься чавкающие и шлепающие звуки. Вы осторожно подползаете поближе, желая узнать, что является источником этих звуков. И тут вы замечаете его — огромный коричневый шар из грязи медленно катится по тоннелю, засасывая в себя всё, что встречается на пути — камни, валуны... Вы даже замечаете несколько скелетов, торчащих из коричневой массы, не говоря уже о мечах, шлемах и другой экипировке.

Существо передвигается медленно, так что будет нетрудно избежать встречи с ним и уйти в северный тоннель, пока оно будет ползти сюда.

Что вы сделаете?

Поспешите пересечь пещеру и пойдёте по северному тоннелю — 472

Подождёте грязевого монстра и затем атакуете его — 481



452

Огромное рыбоподобное чудище оседает на пол пещеры. Свет, испускаемый его шаром, меркнет и, затем, исчезает во тьме. Когда глаза начинают привыкать к темноте, вы замечаете, что пещера наполнена останками множества существ, послуживших некогда обедом для удильщика. Обыскав пещеру, вы находите 30 золотых крон, а также — один из следующих предметов:

Счастливая удочка (правая рука: жезл): +2 скорость, +1 сила. Способность: Зачаровывание

Две фурии (левая рука: пистоль): +1 скорость, +3 сила (требование: разбойник)

Чешуйчатый жилет (доспех): +1 скорость, +2 магия. Способность: Трясина

Помимо этого, вы обнаруживаете кусок пергамента с нацарапанной на нём картой сокровищ. Вы можете изучить карту в любой момент времени, обратившись к параграфу 512 (сделайте соответствующую запись на листе персонажа).

Понимая, что сражение с удильщиком отняло у вас драгоценное время, спешно покидаете пещеру и продолжаете своё странствие.

Отправляйтесь на 304.

453

Вы, извиваясь, ползёте на карачках по трубе, в замкнутом пространстве звук вашего дыхания только усиливается. Через некоторое время вы оказываетесь перед другой решёткой. Она крепче чем предыдущая, но вам всё же удаётся её расшатать и выломать

Вы рыбкой выскальзываете из трубы и оказываетесь в комнате со стенами из чёрного камня, следуйте на **725**.

454

Вы мчитесь к дракону и вызываете его на поединок. Зверюга лениво приоткрывает один глаз и с любопытством изучает вас. Затем огромная рептилия поднимает голову и шипит.

— Ты вызываешь меня на поединок? — громогласно спрашивает он.

Сила драконьего голоса такова, что с потолка падают камни, оставляя трещины на полу. Дракон встаёт на лапы, его когти остры, а огромные чёрные крылья, кажется, заполняют всё свободное пространство в пещере.

— Жалкий людишка,— шипит монстр.— Настало время показать тебе настоящую мощь драконов.

Широко разинув пасть, гигантская рептилия выдыхает поток огня.

⚔ Пламень: Скорость 12, Сила 11, Броня 9, Здоровье 90

Особые способности

ϟ *Драконье дыхание:* в конце каждого раунда боя дракон выдыхает поток огня. Чтобы не поджариться, бросьте 3 кубика. Если результат равен или меньше вашей скорости, то вам это удалось. Если же результат выше, то вы получаете 5 очков урона, при этом броня игнорируется.

ϟ *Шкура дракона:* Пламень иммунен к Пробиванию, Пронзающему уколу, Шипам и Колючкам.

Если вам удалось завалить этого легендарного монстра, то перейдите на **708**.

455

Вы наносите вампирше смертельный удар и наблюдаете, как её изящное тело превращается в пыль. Леди Рой повержена. Теперь вы можете взять один из следующих предметов:

🏷 *Алое сердце* (ожерелье): +1 скорость. Способность: Искра жизни

🏷 *Кровавая жатва* (правая рука: серп): +2 скорость, +1 магия. Способность: Кровопийца (требование: маг)

Элдиас всё ещё сражается со своим соперником. Ему видимо доставляет удовольствие уворачиваться от медленных ударов барона. Наконец, мужчина в чёрном плаще вкладывает свои мечи в ножны и достаёт два пистоля. Нацелив оружие в потолок, он дважды стреляет. Раздаётся металлический скрежет — огромный хрустальный канделябр, висевший под потолком над головой барона, падает прямо на него. Острый наконечник канделябра вонзается прямо в сердце барона Грейлока. Когда пыль осела, Элдиас, лихо крутанув пистолями, одаривает вас самоуверенной улыбкой.

— Вот как надо делать это красиво, мой друг.

Вы можете только подивиться навыкам самоуверенного воина. Он убивает этих смертельно опасных врагов, словно это детские игры. И, похоже, что не только вы оценили искусство Элдиаса.

— Браво!

Вы поворачиваетесь под аплодисменты графа, который стоит среди всего этого разгрома и смотрит на вас тёмными голодными глазами. Рядом с ним стоят два стражника в тяжёлых доспехах.

— Вам пора,— шипит граф, обнажая клыки,— расстаться с жизнью.

Перейдите на **392**.





456

Используя книгу, вы можете перевести символы. Они обозначают последовательность цифр, расположенную в форме квадрата. По контуру камня видна надпись, выполненная угловатыми гномьими рунами

«***Следуй правилу, соедини три в один и тогда сокровище станет твоим.***»

Шей подходит к вам и осматривает руны.

— Ооо, загадки! Обожаю загадки!

Она берёт у вас книгу и начинает листать страницы.

— Хмм, это сундук с сокровищами гномов. Хотела бы я знать ответ.

После нескольких минут изучения цифр, она с раздражением захлопывает книгу.

— Ох уж эти заносчивые коротышки. Не могли просто замок повесить, как делают все нормальные люди?

Если вам удалось разгадать ответ, то вы знаете номер параграфа, на который надо перейти. Если вы не знаете, то после долгих раздумий вы решаете покинуть пещеру и пойти по тоннелю на север, перейдите на **393**.

457

Клубы влажного тумана окружают вас со всех сторон, погружая и без того невыразительный ландшафт в холодные мрачные сумерки. Вы продираетесь через плотную завесу так долго, что вам кажется, будто целая вечность проходит перед тем, как туман, наконец, начинает рассеиваться, предоставляя вам возможность осмотреться.

Перед вами находятся развалины чёрных каменных строений, расположившихся вдоль гряды низких холмов. Руины резко контрастируют с ослепительно белым туманом, клубящимся вокруг тёмных колонн и разрушенных зданий, напоминающих храмы. Находясь возле развалин, вы уже ничем не можете помочь их бывших обитателям, но вам интересно, кто или что отважилось жить в этих суровых коварных болотах.

Вы предпочтёте:

Направиться к руинам — 412

Обойти развалины стороной и продолжить своё путешествие — 304

458

Вы позволяете метке впитать энергию тени. Когда магия тени вступает в контакт с извивающимися змеями, то вы чувствуете приток могучей силы, которая переполняет вас. Можете увеличить силу и магию на 2 в следующих двух боях, в которых будете участвовать. Перейдите на **539**.

459

Таннер показывает вам список зелий, которые она может сварить при наличии требуемых ингредиентов. Если на листе персонажа записаны необходимые ингредиенты, то Таннер бесплатно приготовит зелье для вас. Не забудьте вычеркнуть использованные ингредиенты из листа персонажа. Все зелья хранятся в рюкзаке и могут быть использованы лишь единожды.

- *Шип терновника и корень*-трава: восстанавливает 6 очков здоровья в бою
- *Шип терновника и цветок полыни*: восстанавливает 10 очков здоровья в бою
- *Шип терновника и луковица тапоники*: +4 сила на 1 раунд боя
- *Паучья лапа и невзрачница полевая*: +4 скорость на 1 раунд боя
- *Шерсть упыря и чёрная орхидея*: +2 броня на один бой

Запишите номер этого параграфа на лист персонажа. Возвращайтесь сюда в любое время, чтобы сделать из трав и ингредиентов полезные зелья. Помните, что для того, чтобы найти и собрать травы, вам потребуется «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам».

Перейдите на **421**, если хотите купить книги Таннер или отправляйтесь на **371**, чтобы посмотреть зелья Тоцвига.

460

Вампирша погибает, и вы отворачиваетесь, чтобы чёрный пепел не попал на лицо. Теперь вы можете взять один из следующих предметов:

Каприз Климонистры (кольцо): +1 магия, +1 броня. Способность: Набор украшений Климонистры

Зелье лечения (1 использование): используйте в любом бою, чтобы восстановить 6 очков здоровья.

Платье вампира (доспех): +1 скорость, +2 магия. Способность: Уклонение

Спинк стоит рядом с котлом с супом, выливая содержимое бутылочки в маслянистую бурду. Опустошив бутылочку, он оборачивается и зовёт вас к себе:

— Давай сюда, подсоби мне!

Мальчик берётся за ручку, намереваясь опрокинуть его. Вы помогаете ему, и совместными усилиями вам удаётся поставить котел на бок. Горячий суп мгновенно выливается и растекается по полу: стоит вампирам коснуться жидкости, как они с душераздирающим криком взрываются, оставляя после себя облака пыли.

— Святая вода,— улыбается Спинк.— Это было круто!

Вы разворачиваетесь, чтобы продолжить бой, и видите мужчину в чёрном плаще и шляпе: он умело движется среди вампиров, вращая парными мечами подобно вихрю. Куда бы он не направился, его враги погибают, коснувшись волшебных мечей, превращаясь в пыль.

В стороне уже знакомый вам кузнец, держа в руках распятие и покрытый кровью кол, героически защищается от целой орды вампиров. Вы бежите к нему на помощь, но потом резко останавливаетесь — к вам приближаются два новых противника. Одного из них вы узнаёте сразу. Это леди Рой, одетая в белое, но заляпанное кровью платье. Компанию ей составляет высокий и толстый мужчина. За ним развевается толстый плащ с меховой оторочкой, который визуально делает носителя ещё толще. В руках у вампира большой двуглавый топор. Незнакомец в чёрном плаще и широкополой шляпе встаёт рядом с вами.

— Меня зовут Элдиас Фолкс,— говорит он.— Рад, что тебе представилась возможность попасть на эту вечеринку.

Завидев двух вампиров, мужчина церемонно кланяется.

— Ах, леди Рой и барон Грейлок. Для меня большая честь познакомиться с вами. Жаль, что наше знакомство будет непродолжительным.

Вы:

Нападёте на леди Рой — 302

Сразитесь с бароном Грейлоком — 306

461

Шей увлечённо осматривает корни деревьев.

— Это старшие корни! Знаешь, что это значит? Наверху должно быть старшее древо, которое ещё живо.

Вы киваете и многозначительно улыбаетесь:

— Да, на поляне есть такое дерево. Хочешь с ним познакомиться?

От удивления у неё глаза на лоб полезли:

— Что? Ты знаком со старшим древом? Да, конечно хочу!

Вы вместе возвращаетесь назад по лабиринту тоннелей и выходите на поляну. Вся радость от победы куда-то улетучилась: вы идёте по мрачной поляне, заваленной стволами и ветвями мёртвых деревьев. Вся магия покинула их — её поглотил ненасытный гигантский жук.

Воад — единственное дерево, что ещё стоит на поляне. Своими могучими ветвями он словно подпирает небесный свод. Увидев последнего из старших, Шей восторженно вздыхает.

— Спасибо,— говорит древо, сверкая глазами — теперь в них ощущается сила.— Я вновь чувствую магию и, наконец, могу восстановить силы.

Вы рассказываете древу, что вы видели в пещерах. Воад вас внимательно слушает. Когда вы закончили свой рассказ, он глубоко вздыхает:

— Так я и думал,— говорит он.— Камень с неба изменил всё живое. Звери превратились в то, что природа никогда не задумывала. Нам мало удалось сохранить, и я боюсь, что поляна уже никогда не станет прежней.

Шей делает шаг вперед и кланяется:

— О великий старший, меня зовут Шей Блэквелл, я член Королевского ботанического общества. Обещаю, я вернусь сюда с моими коллегами, и мы приведём здесь всё в порядок так быстро, как только возможно. Этот кошмар не должен уничтожить столь красивый лес.

Старший выглядит польщённым:

— Это так мило с вашей стороны,— говорит он.— Пожалуйста, примите в знак благодарности моё благословение.

Ветви начинают со скрипом качаться, шумит листва. Вдруг вы чувствуете, как через вас проходит мощный поток магии (вы получили благословение Воада. В течение всего следующего боя ваша Сила или Магия увеличивается на 1)

Поблагодарив старшее древо, вы покидаете поляну и продолжаете путешествие. Возвращайтесь на карту.

462

Вы перебираетесь на островок, используя в качестве моста мощные корни деревьев. Старуха сидит у воды в том же положении, продолжая причитать и всхлипывать. Вы спрашиваете, не могли бы вы чем-нибудь помочь ей, но старуха даже не смотрит в вашу сторону. Вы осторожно протягиваете руку, чтобы прикоснуться к её тощим плечам и обозначить, тем самым, своё присутствие. Внезапно, женщина издаёт душераздирающий вопль, разворачивается и отбрасывает шаль в сторону. Вы в ужасе отшатываетесь. Существо перед вами больше ни капли не напоминает старуху! Оно похоже на клыкастого саблезубого монстра, тело которого покрыто тёмной сочащейся слизью.

Вы чудом успеваете выхватить оружие за считанные мгновения до того, как ужасный оборотень набрасывается на вас:

⚔ Боггарт: Скорость 11, Сила 8, Броня 5, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Страх:* вид вашего противника внушает ужас. Показатели вашей Силы и Магии снижаются на 2 единицы на время этого поединка.

Если вы одолеете боггарта — переходите на **497**.

463

Вы спускаетесь по тоннелю под землю. Кто-то или что-то всё ещё использует этот проход — на стенах горят синим пламенем волшебные факелы, отбрасывающие жуткие тени на ровные каменные стены.

В конечном счёте туннель приводит вас в огромную пещеру, от размеров которой захватывает дух. Потолок (если он вообще есть) теряется в дымной тьме над вами. Две ближайшие к вам стены уходят вдаль, вам не удаётся увидеть, где они сходятся с другими стенами. Земля здесь вся в разломах и трещинах, в них течёт расплавленная лава; поэтому здесь довольно светло и очень жарко. И здесь на куче золота и драгоценностей лежит большой чёрный дракон. От носа до кончика его длинного хвоста в нём метров двести, не меньше. Из ноздрей дракона выходит чёрный дым, а из пасти вырываются огоньки пламени.

Это опасный противник, скорее всего вы не в силах будете его победить. Если пока не хотите сражаться с драконом, то запишите номер этого параграфа, вы можете вернуться сюда в любое время, пока вы проходите второй акт. Если вы чувствуете, что сможете завалить дракона, то перейдите на **454**. В ином случае возвращайтесь по туннелю обратно, отправляйтесь на **215**.

464

Оглушительный крик графини вытягивает из вас все силы и волю к победе. Это будет непростой поединок, ещё и потому, что граф производит впечатление опытного бойца — он наносит вам своей рапирой целый град ударов.

⚔ Граф: Скорость 9, Сила 8, Броня 5, Здоровье 40

⚔ Графиня: Здоровье 35

Особые способности

ϟ *Плачущая невеста:* в конце каждого раунда вы должны снизить ваши показатели Скорости, Силы и Магии на 1 (ваши характеристики восстановятся после боя).

ϟ *Узорный покров:* графиня имунна к Яду и Кровотечению

ϟ *Вампир:* вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против графа.

Если вы выигрываете бросок скорости против графа, то вы можете выбрать, кому нанести урон: графу или графине. Если здоровье графини упадёт до нуля, то вы разрубаете картину на кусочки, и способность Плачущая невеста перестаёт действовать (ваши характеристики сразу же принимают первоначальное значение). Если вы убьёте графа, а графиня ещё жива, то она замолкает навсегда.

Если вы победили графа, то перейдите на **487**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **424**.

465

В центре одного из разрушенных храмов вы обнаруживаете большой камень с плоской верхушкой. На его поверхности выгравированы многочисленные замысловатые символы.

Если у вас есть «Книга мудрости народа гномов», то отправляйтесь на **456**.

В противном случае вы не сможете понять значение этих сложных надписей. Не найдя больше ничего интересного вы догоняете Шей и выходите из пещеры по северному тоннелю. Перейдите на **393**.

466

Стоит Берну только коснуться двери, как раздаётся оглушительный взрыв тёмной энергии, который подбрасывает его в воздух. Следопыт врезается в скалу и падает на землю. Вы видите, как Берн извивается и корчится — вокруг его тела потрескивает чёрная магия.

Вы не можете пошевелиться и смотрите, как в дверном проёме начинает формироваться тёмная тень. Тень быстро растёт и уплотняется, становясь массой извивающихся щупалец, каждое из которых оканчивается зубастой пастью.

— Ма… магия тени,— хрипит Берн слабым и полным боли голосом.— Это ловушка.

К вашему удивлению, ужасный монстр с щупальцами пролетает мимо вас и направляется к Берну. Тень становится больше с каждой секундой. Это существо принадлежит тени и не напало бы на вас, но если вы хотите спасти Берна, то должны сражаться.

Издав боевой клич, вы атакуете с оружием наголо:

⚔ Теневой ужас: Скорость 10, Сила 9, Броня 6, Здоровье 50

Особые способности:

ϟ *Питаемый страхом:* теневой ужас подпитывается страхом и постоянно растёт. В конце каждого раунда Броня теневого ужаса увеличивается на 1

Если вы победили теневого ужаса, то перейдите на **513**.

467

Вы отдаёте лечебное зелье раненому незнакомцу: он берёт и залпом выпивает его (вычеркните лечебное зелье из листа персонажа). Вытерев рот рукой, он удовлетворённо рыгает.

— Ну спасибо,— улыбается он.— Надеюсь, это поможет.

Мужчина со стоном садится, следуйте на **538**.



468

Продолжая пробираться вглубь топей, вы слышите, как к размеренному стрекоту цикад добавляется ещё один звук — надрывный женский плач. Вы потеряли чувство направления, так что лишь через несколько минут вам удаётся определить, откуда исходит печальный заунывный голос. Источник звука находится справа от вас, там, где густой туман окутывают тёмную полосу — несколько чахлых деревьев.

Что вы предпримите?

Пойдёте на звук — 351

Продолжите движение вглубь топей — 340

469

Вы толкаете деревянную панель, и раздаётся громкий щелчок. Руку пронзает острая боль. Вы отскакиваете назад, понимая, что в потайную дверь встроена ловушка.

На ладони появляется капля крови. Ноги вас больше не держат. Вы падаете и начинаете трястись в конвульсиях. Последнее, что вы видите перед тем, как потерять сознание — это лицо графа, стоящего над вами.

— Какая жалость,— вздыхает он, возвращая клинок в ножны.— А я надеялся на большее.

Вампир холодно смеётся, а его жена оглушительно кричит. Вы потерпели поражение, перейдите на **424**.



470

Вы проплываете через отверстие, оставшееся после взрыва, и оказываетесь в громадном зале с колоннами. На каждой из колонн неизвестный скульптор изваял несколько гномьих ликов, один под другим. Проплывая мимо, вы замечаете, что изображённые на колоннах бородатые гномы чем-то недовольны. Такое ощущение, что они выражают молчаливый протест тому, что вы проникли в этот священный зал.

Но вы не единственный, кто нарушил покой этого места. Нечто большое и неуклюжее движется в мутных водах прямо на вас. Толстая жёсткая кожа монстра покрыта наростами, ими он цепляется за колонны, выбивая из них куски камня. Через несколько секунд вы уже целиком видите голову покрытого наростами чудовища. Это гигантская толстая рыба, а её пасть похожа на тёмную бездну.

Однако, не только размер этой рыбины должен вас беспокоить. На теле монстра также расположилась целая колония паразитов, дающая ему дополнительную защиту, на голове у него подобно рогам растут ядовитые анемоны... да это чудовище на самом деле вооружено до зубов — между ними у него расположены острые изогнутые шипы.

Вы готовитесь к бою, с тревогой наблюдая за ещё одним смертоносным оружием левиафана — косяком острых как бритва рыб-луцианов. Они выплывают из пасти чудовища и несутся к вам как туча серебряных стрел.

⚔ Левиафан: Скорость 11, Магия 10, Броня 8, Здоровье 50

⚔ Луцианы: Здоровье 20

⚔ Ядовитые иглы: Здоровье 20

⚔ Костяные отростки: Здоровье 20

Особые способности:

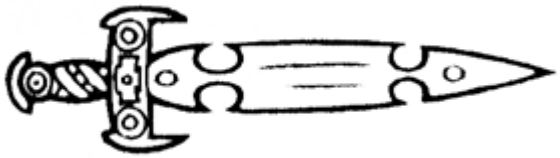
ϟ *Луцианы:* в конце каждого раунда боя рыбы-луцианы наносят вам два очка урона, игнорируя броню.

ϟ *Ядовитые иглы:* анемоны на голове левиафана покрыты смертельно опасным ядом. В конце каждого раунда боя вы автоматически теряете 2 очка здоровья.

ϟ *Шипы:* эти острые шипы выделяют паралитический яд, который снижает вашу скорость на 1

Если вы выигрываете раунд боя против левиафана, то вы можете выбрать, кому будет нанесён урон, морскому монстру или одному из трёх типов паразитов (луцианы, ядовитые иглы анемонов или острые шипы). Если вы полностью уничтожаете одного из паразитов, то его негативная способность перестаёт действовать. Если левиафан погибает, то оставшиеся паразиты прекращают сопротивление и вы побеждаете.

Если вы победили левиафана с ордой паразитов, то перейдите на **544**.





471

Используя книгу, вы расшифровываете руническую надпись. Это ряды чисел, сходящиеся к выпуклому центру. На боковой стороне сундука выгравирован текст. Вы вновь обращаетесь к книге и переводите необычные символы:

Построить и снести, разрушить и пылать,

Позволь твой ответ лабиринту принять.

Если вы знаете, как решить эту головоломку — «произнесите свой ответ», перейдя на соответствующий номер параграфа. В противном случае, отправляйтесь на **482**.

472

Тоннель понемногу идёт вверх, в конце концов переходя в клиновидную пещеру. Тонкие и длинные корни свисают с потолка, образовывая плотную завесу, которая тянется по всей длине пещеры. Продвигаясь через неё, вы слышите скрежет металла, как если бы кто-то достал оружие из ножен. Вы спешите на шум, проталкиваясь сквозь корни, и видите женщину в запятнанной грязью одежде.

Она прислонилась к стене, защищаясь от щёлкающих челюстей гигантского пурпурного червя. В руках она сжимает короткий заржавленный меч, которым она явно не умеет пользоваться, и безуспешно пытается ранить монстра. Не колеблясь ни секунды, вы бросаетесь на защиту женщины.

Первая же ваша атака привлекает внимание чудовища:

⚔ Пурпурный червь: Скорость 5. Сила 5. Броня 5. Здоровье 40

Особые способности:

ϟ *Гидра:* за каждые 10 единиц здоровья, которые теряет пурпурный червь, от его тела отделяется ещё один червь, что увеличивает скорость и силу врага на 1

Если вы победили пурпурного червя, переходите на **508**.

473

Дверь закрыта намертво, какая-то сверхъестественная сила запечатала её. Как вы не пытались открыть дверь — ни в какую. Крик графини всё ещё звенит в ушах, и у вас не остаётся другого выбора, как биться с графом в этом коридоре. Перейдите на **464**

474

Вы не видите, кто выстрелил первым, но через несколько мгновений туча стрел со стальными наконечниками летит в воина. Он же спокойно воздевает руки и произносит заклинание.

Внезапно, земля разверзается перед ногами воина и извергает из своего чрева покрытые шипами лианы. Они начинают хлестать по летящим стрелам, сбивая и отклоняя их от цели. Перед тем, как лучницы успевают сделать второй залп, воин произносит ещё одно заклинание. Его пальцы начинают излучать золотистое сияние, и всполохи пламени по всей поляне рождаются ему в ответ — луки дриад загораются. Вскрикивая от удивления, женщины бросают своё оружие, оставляя его тлеть и чернеть посреди травы.

— Нет! — огрызается дриада с кинжалами в руках, подкрадываясь к воину.— Мы больше не купимся на твои сладкие речи… никогда больше!

— Соландрис, стой! — окликает её предводительница, поднимая высоко в воздух свой меч.— Мы же не дикари. Я приказываю тебе остановиться!

Соландрис, шипя сквозь острые зубы, набрасывается на воина. Ни один мускул не дрогнул на его лице. Но вьющаяся лоза приходит в движение, образуя непреодолимую преграду между дриадой и мужчиной. Соландрис пытается прорваться через неё, но побеги лиан мгновенно обвивают её запястья, связывая их вместе. Ещё несколько побегов оплетают её лодыжки, лишая дриаду всяческой возможности передвигаться.

Всё происходит в считанные мгновения. Воин обходит стену из лозы. Не обращая внимания на ругань Соландрис, которая пытается вырваться из цепких оков лиан, он направляется прямиком к предводительнице. Меч воина по-прежнему остаётся в ножнах, но золотистое сияние всё ещё поигрывает вокруг его пальцев. Он останавливается перед предводительницей и, к вашему удивлению, опускается на одно колено, низко склоняя голову:

— Ваша королева призвала меня, Таландра,— тихо произносит он,— я не причиню твоим землям никакого вреда. Я знаю о вашей утрате и даю слово сделать всё, что будет в моих силах, чтобы исправить эту ужасную ошибку.

Лицо предводительницы смягчается:

— Берн, я прошу прощения. Мои сестры ... мы ... сами не свои. Это — время войны. Наших священных земель остаётся всё меньше и меньше. Зло посягает на наши границы и теперь, с потерей рога, я опасаюсь, что мы станем слабее и рощи не будет больше. Мы не можем позволить себе слабости — не сейчас, не перед лицом этой опасности.

Воин поднимается на ноги:

— В таком случае, отведите меня к единорогу.

— А что делать с этим? — спрашивает Таландра, указывая на вас остриём меча.— Мы отпустим его? Он отмечен знаком тени.

Берн подходит к вам и кладёт руку на ваше плечо. Ваши взгляды пересекаются. Его ясные, голубые глаза смотрят столь пристально, как будто заглядывают в самую душу. Почувствовав себя неуютно, вы вздрагиваете и отводите взгляд — холодное покалывание пробегает по коже рядом с меткой. Берн молча кивает, так, словно только что подтвердилась какая-то из его догадок:

— Мне кажется, королеве будет интересно взглянуть на него...— произносит воин.— Ты отправишься с нами.

Что вы предпримите:

Потребуете освободить вас — 489

Покажете Берну метку — 495

475

Вы выходите наружу, на тот самый путь, который ведёт вокруг провала. Продвигаясь по нему, вы скоро оказываетесь перед входом в другую пещеру, перейдите на **426**.

476

Сана поворачивается к озеру:

— Ты что-нибудь слышал о гномах и их большой войне, которая, если верить Раолину, имела место тысячи лет назад? Короче, какой-то клан гномов построил здесь рядом с горами большой город, задолго до того, как здесь появились эти гнилые топи. Гномы воевали друг с другом. Подробности мне неизвестны, но одно ясно точно, одна из сторон, думаю, это были Иллюманты, с помощью туннелей и взрывчатки затопила город. Вот под этим большим озером и скрыты все сокровища гномов.

Сана в сердцах ударяет ногой по воде, от чего по озеру проходит волна.

— Раолин что-то ищет. Корону, которая когда-то принадлежала великим королям Дуа. Он верит, что эта корона до сих пор там, внизу.

Женщина с надеждой смотрит на вас:

— Это опасно, даже очень опасно. Но и награда будет соответствующая.

Вы:

Согласитесь помочь найти корону — 549

Зададите Сане другой вопрос — 343

477

— Моя камера,— кричит Хал, широко распахивая глаза от удивления.— О, благословен будь дух Иуды, да ты просто герой! Подсоби-ка мне с этим...

Хал пытается снять рюкзак, морщась от боли при переносе веса на травмированную ногу. Белинда помогает ему справиться с застёжками.

— Спасибо,— выдыхает он.— Будь так добра…

Белинда открывает рюкзак и достаёт несколько странно выглядящих механизмов.

— Возьмёшь что-то из этого, в качестве вознаграждения? — спрашивает Хал.

Если хотите, то можете взять один из следующих предметов:

Золотоискатель (рюкзак). Способность: Бип! Бип!

Уменьшитель (левая рука: посох): +1 скорость, +2 магия. Способность: Уменьшение

Сделав выбор, вы выводите Хала и Белинду из провала.

— Благодарю тебя ещё раз,— произносит Хал, когда вы собираетесь покинуть этих двоих.

Он трёт свои глаза и печально шмыгает носом.

— Ба! Взгляните, я рыдаю как девчонка!

Белинда целует вас в щёку.

— Незнакомец, я обязана тебе жизнью. И не беспокойся, я буду внимательно следить за ним,— хихикая, она щипает Хала.

Прежде чем отправиться обратно в Туманный лес, вы желаете исследователям всего наилучшего. Перейдите на карту.

478

— Гномы были Перворождёнными — старейшим народом Дормуса,— говорит Шей, проводя пальцами по кромке повреждённой каменной статуи.

Она изображает низкое, человекоподобное существо, одетое в мантию, исписанную рунами.

— Они были экспертами в науке и арифметике. Это позволило им построить огромные подземные города, создать потрясающие архитектурные сооружения из минералов и камня, которые они добывали.

Женщина тяжело вздыхает.

— Но были среди гномов и те, кто не довольствовался этими подвигами интеллекта и красоты. Это были воины, завоеватели, и они видели камни и металлы своей земли только лишь инструментами для войны с другими народами. Они хотели покорить мир и жить на поверхности земли, где их сила и могущество вызывали бы восхищение у всех.

Шей идёт через крошащиеся остатки храма. На одной из стен изображены двое гномов, борющихся между собой.

— Была война. На одной стороне были Иллюманты, которые поклялись придерживаться изначальных идеалов общества — правды, справедливости и просвещения. На другой были Дуа — воинственные гномы, которые поддались своей жажде крови. Как можно догадаться, Дуа нельзя было остановить, ведь они были не просто воины, а мастера этого ремесла. Некоторые говорят, что они были запятнаны и испорчены демонической магией, которой они стремились овладеть. Немногие Иллюманты, пережившие резню, бежали на поверхность, бросив свои подземные города, которые затем были разграблены и уничтожены Дуа.

Вы смотрите на полупогребённые руины, когда-то бывшие частью одного из городов гномов, давно уничтоженного в великой войне.

— Немногое теперь осталось,— говорит Шей, пиная куски грязи и камешки.— Это печальный конец для такого великого народа.

Что вы сделаете?

Будете дальше исследовать руины — 465

Пойдёте в северный тоннель — 393

479

Обыскав трупы болотников, вы находите 10 золотых крон и несколько предметов, которые можете взять с собой:

Сеть болотников (левая рука: сеть): +1 скорость, +2 сила. Способность: Опутывание.

Трезубец южных морей (правая рука: трезубец): +1 скорость, +3 магия.

Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы находите в болотах 2 шипа терновника и 1 цветок полыни (сделайте соответствующие записи на листе персонажа).

Берн возвращает меч в ножны и обращает свой взор к туманному горизонту:

— Я полагаю, рог, скорее всего, у того, кто сбежал. Хмм, он не мог далеко уйти. Пойдём, пора закончить дело.

Переходите на **501**.

480

С обеих сторон от вас висят картины. На одной из них изображён белокаменный замок на солнечном лугу. Табличка под картиной гласит: «Феирватер Вью». На картине напротив нарисована пыльная дорога, поднимающаяся вверх по мрачному утёсу. На табличке под картиной написано: «Дорога без возврата».

Вы замечаете, что сквозь щели в деревянных панелях рядом с каждой картиной пробиваются лучи света. Должно быть, свет исходит из комнат за стенами, а панели могут быть потайными дверями.

Ваши действия:

Толкнуть панель рядом с «Феирватер Вью» — 390

Толкнуть панель рядом с «Дорогой без возврата» — 469

481

Вы готовитесь сразиться с грязевым монстром в пещере. Очевидно, существо обладает некоторой сообразительностью, и когда оно приближается к вам, то внезапно разрастается, образуя подобие клейкой сети, чтобы поглотить вас. Грязевой монстр может оказаться смертоноснее, чем это думалось вначале:

⚔ Гигантский грязевой монстр: Скорость 6, Сила 6, Броня 6, Здоровье 40

Особые способности

ϟ *Липкус Максимус:* каждый раз, когда вы выигрываете раунд боя, вы будете вынуждены бросать на один кубик меньше при определении вашей скорости в следующем раунде поединка, та как вам приходится потратить некоторое время на очищение оружия от липкой слизи. Вы не можете использовать способности, чтобы избежать этого.

Если вы победили вашего клейкого врага, то **494**.

482

Всё ваше внимание поглощено изучением сундука гномов, и вы не замечаете приближения врага… не замечаете, пока не становится слишком поздно. Покатившийся камень, выдает присутствие противника и позволяет вам увернуться от копья, которое пролетает в считанных миллиметрах от вас лишь благодаря вашей молниеносной реакции.

Развернувшись, вы сталкиваетесь нос к носу с огромной ужасающей тварью. Голова и туловище существа — человечьи, но нижняя часть его тела напоминает тёмного, облачённого в доспехи, скорпиона. Смертоносный хвост существа возвышается над его головой. С заострённого кончика стекают капли того же чёрного яда, которым было обильно смочено брошенное в вас копьё:

⚔ Скорпий: Скорость 10, Сила 7, Броня 4, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Чёрный яд:* после того, как Скорпий проведёт успешную атаку и нанесёт урон вашему здоровью, вы должны будете отнимать 2 дополнительных очка здоровья в конце каждого раунда поединка до момента его окончания. Этот урон игнорирует броню.

Если вы сумеете одолеть смертоносное создание — следуйте на **506**.

483

Пожилой мужчина кряхтит от боли:

— Ну ё-моё, угораздило же мне повстречать искателя приключений, у которого нет лечебного зелья,— он осматривает свою ногу. Брюки порваны и все в крови — на ноге глубокая рана.

— Я даже не могу встать на неё,— говорит пожилой мужчина.— От меня мало проку, пока раной не займётся лекарь.

Перейдите на **538**.

484

На каменной двери вырезаны три столбца рун. Над ними в скале угловатыми руническими символами выбита надпись. Если у вас есть Книга мудрости народа гномов, то перейдите на **530**. В ином случае расшифровать надпись вам не удаётся, и вы решаете покинуть пещеру, перейдите на **496**.



485

Ужасная вонь, доносящаяся из пещеры, становится для вас решающим аргументом. Вы не желаете встречаться с тем, кто там обитает и осторожно спускаетесь по корням вниз.

Вы:

Пойдёте по тоннелю на север — 472

Пойдёте по тоннелю на восток — 524

486

Расшвыривая в стороны деревья и коряги великан начинает тянуться вперёд, стараясь добраться до вас. Внезапно вы замечаете некое крылатое существо, пикирующее вниз из-под сумрачного покрова небес. Оно опускается на землю прямо перед монстром, заставляя его отшатнуться.

Вы напрягаете взгляд, стараясь разглядеть парящий вокруг ошеломлённого гиганта объект. И, в конце концов, когда существо пролетает неподалёку от вас, вам удаётся рассмотреть его. Это огромный золотистый орёл, на спине которого восседает одна из дриад.

— Неужели ты думал, что я позволю тебе веселиться здесь в одиночку? — кричит она, в то время, как орёл проносится мимо вас, словно вихрь, состоящий из когтей и серых перьев.

Голос принадлежит Соландрис, вооружённой сияющим волшебным луком. Стрелы дриады уже успели поразить торс великана, а её яростные атаки заставляют чудовище отвлечься от вас. Внимание гиганта теперь рассеяно, и у вас появляется шанс на победу:

⚔ Гигант из топей: Скорость 10, Сила 10, Броня 7, Здоровье 70

Особые способности

ϟ *Ошеломление:* если вы получите урон от гиганта, то должны будете уменьшить вашу скорость на 1 единицу на время следующего раунда боя.

ϟ *Каменное тело:* ваш противник невосприимчив к воздействию Пробивания, Пронзающего укола, Кровотечения, Яда, Шипов, Колючек и Молнии.

Если вы победите гиганта из топей, следуйте на **509**.

487

Последним ударом вы срываете с графа золотую маску, бросаете её на пол и видите его бесформенное, покрытое шрамами лицо. Он начинает стареть и засыхать прямо у вас на глазах.

— Нет! Я не умру! — шипит вампир. Он пытается схватить вас, но ноги его уже не держат.

Граф падает на землю и превращается в кучку могильной пыли. Поздравляем! Вы победили лорда вампиров. Теперь вы можете взять один из следующих предметов:

🏷 *Шелкорез* (правая рука: меч): +2 Скорость, +2 Сила. Способность: Ответный удар (требование: разбойник)

🏷 *Плащ теней* (накидка): +1 Скорость, +2 Броня. Способность: Финт

🏷 *Бархатные туфли* (обувь): +1 Скорость, +3 Магия. Способность: Ускорение

— Отличная работа,— слышится чей-то голос.

Вы поднимаете взгляд, и видите улыбающегося Элдиаса Фолкса.

— Продолжай в том же духе, и я смогу со спокойной душой уходить на пенсию,— сказав это, охотник на ведьм снимает шляпу и подходит к вам, чтобы помочь подняться.— Отличная работа, друг мой. Справедливость и правосудие восторжествовали сегодня.

Если вы разбойник, и у вас есть кольцо охотника на ведьм, то перейдите на **498**. В ином случае отправляйтесь на **515**.



488

К вашему удивлению, на крышке сундука появляется светящаяся линия толщиной с волос разделив его на две части. Половинки с металлическим скрежетом скользят в стороны, открывая вашему взору углубление отделанное мягким бархатом. Вы наклоняетесь и заглядываете внутрь сундука. Перейдите на **397**.

489

Сначала к вашему горлу было приставлено остриё кинжала, а теперь вы вынуждены выполнять приказы каких-то незнакомцев — естественно, вы чувствуете себя, мягко говоря, слегка на взводе. Вы заявляете, что хотели бы получить свободу, ибо вас ждут собственные неотложные дела чрезвычайной важности. Берн кладёт руку на ваше плечо:

— Друг, мне может понадобиться твоя помощь. Всё будет объяснено тебе, когда мы доберёмся до рощи,— он переводит взгляд на ваши руки — метка, сокрытая рукавами одежды, начинает обжигать кожу,— я знаю, кто ты. Ты — рождённый тенью. Выживший в войне теней. Королева пожелает встретиться с тобой.

Вы спрашиваете воина, может ли он рассказать больше о странной отметине. Он нахмуривается и отступает:

— Я не желаю говорить об этом. То, что сделали ваши люди… что они способны сделать…— воин заметно содрогается, произнося эти слова,— я мог бы убить тебя, странник. И мне не в чем было бы упрекнуть себя.

Берн наклоняет голову и прищуривается:

— Но я не причиню тебе зла. Что-то подсказывает мне, что в твоём сердце нет злобы, чего я не понимаю… но судить о тебе будет королева, а не я. Теперь же, пойдём с нами. Время не терпит. Если желаешь знать больше — королева даст ответы на твои вопросы… если окажешься достоин их.

Вы соглашаетесь отправиться в путь вместе с воином. Если королева действительно в силах помочь вам узнать больше о собственной прошлой жизни, возможно, она сумеет пролить свет на события той злосчастной ночи в замке Эвиана. Отправляйтесь на **356**.

490

Вы только вошли в пещеру, как слышите, как что-то движется на вас из зловонной темноты. Это невероятно большое существо, и его хитиновые бока скребутся о стены. Как только оно оказывается рядом, вы мельком видите паучьи ноги и извивающиеся, полупрозрачные щупальца, растущие из головы. Вы быстро вылезаете из пещеры. Зловоние и размеры существа ошеломляют вас. Но отсюда нет выхода. Насекомое-мутант следует за вами на карниз, ему с трудом удаётся вытащить своё тело из пещеры.

Каждый дюйм его кожи покрыт толстыми чёрными пластинами, выделяющими зелёный дым. Как только этот дым поднимается к голове с щупальцами, насекомое открывает рот, наполненный слизью и издаёт душераздирающий вопль, выплёвывая в вас слюну и полупереваренные остатки последней трапезы.

У вас нет выбора, кроме как бороться с этим смертоносным врагом:

⚔ Гигантский паук: Скорость 7, Сила 7, Броня 4, Здоровье 50

Особые способности:

ϟ *Неуязвимые места:* если вы победили в раунде боя, вам надо бросить кубик. Если выпало [1] или [2] ваш удар отскакивает от хитиновой брони существа, после чего вы не должны бросать кубик для определения урона.

Если вы победили гигантского паука, перейдите на **517** (Особое достижение: если вы победите гигантского паука за пять раундов или меньше, перейдите на **533**).

491

Вы стараетесь освободиться от пут и встать на ноги, как вдруг слышите необычный свистящий звук, за которым следует мощный взрыв. Обернувшись, вы видите, что часть живой изгороди была взорвана, и вождь болотников убегает сквозь образовавшуюся брешь. Вы не успеваете пуститься в погоню: ещё один взрыв, выбросивший высоко в воздух столб мутной воды и грязи, прогремел справа, неподалёку от вас.

Вы поворачиваетесь и замечаете болотника, держащего в руках жезл, выделанный из кости. Существо вновь направляет своё оружие в вашу сторону, готовясь выпустить очередной разряд энергии:

⚔ Болотник-маг: Скорость 11, Магия 0, Броня 5, Здоровье 50

Особые способности

ϟ *Перезарядка:* болотник-маг не бросает кубики, чтобы определить уровень урона. Вместо этого, за каждые два выигранных им раунда, он выпускает в вас разряд магической энергии из своего посоха. Этот разряд наносит 10 очков урона вашему герою, игнорируя броню. Такие способности, как Исчезновение, Уклонение или Уворот не могут уменьшить величину получаемого вами урона.

Если вы побеждаете мага, переходите на **449**.

492

Найденный вами сундук — настоящий шедевр мастера. Он сделан в виде двух драконов, крылья которых переплетены. С удивлением, вы присаживаетесь рядом и смахиваете с крышки, украшенной драгоценными камнями, последние капли воды. Какая неприятность, вы замечаете большую замочную скважину. Пытаетесь открыть крышку и понимаете, что сундук заперт.

Если у вас есть рунный ключик, следуйте на **777**. Если ключа у вас нет, вы не сможете открыть крышку, как бы не пытались. В сердцах пнув сундук несколько раз (и при этом очень больно зашибив ногу), вы решаете вернуться в лагерь. Переходите на карту квестов.

493

Спустившись по лестнице, вы оказываетесь в холодном мрачном склепе. У стен стоят деревянные гробы, а мёртвую тишину нарушает лишь звук капель. Вы озираетесь в поисках выхода, но тут в склеп входит граф.

— Глупец! — смеётся он; его голос эхом отражается от холодных каменных стен.— Неужели ты думал убежать от меня?

Вдруг крышки гробов опрокидываются наземь, и из них поднимаются скелеты. Отвратительно скрипя костями, они медленно идут на вас, клацая острыми зубами.

— Угощайтесь, предки мои,— говорит граф.— Тут всем хватит!

Бежать некуда, придётся сражаться с нежитью:

⚔ Предки графа: Скорость 7, Сила 8, Броня 8, Здоровье 30

Особые способности:

ϟ *Костяное тело:* предки графа имунны к Кровотечению и Яду

(Вы не сможете восстановить здоровье после этого боя. Вам придётся продолжать этот квест с тем здоровьем, которое у вас останется. В бою вы можете использовать свои способности и зелья, чтобы восстановить утраченное здоровье)

Если вы победите скелетов, то перейдите на **505**. В ином случае отправляйтесь на **424**.

494

После вашего финального удара клейкий монстр разрушается и его остатки растекаются по полу в виде лужиц. В них плавают несколько предметов экипировки. Вы можете взять любой или все:

🏷 *Большой шлем* (голова): +1 скорость, +1 сила.

🏷 *Болотные сапоги* (ноги): +1 скорость, +1 броня.

🏷 *Пламенный меч* (левая рука: меч): +1 скорость, +2 сила. Способность: Парирование

Так как ваш враг повержен, вы имеете больше времени для исследования пещеры. Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы находите два побега корень-травы. Сделайте пометку об этом на листе персонажа. Вы также замечаете высокий карниз, опоясывающий стены пещеры. Чтобы достичь его, вам надо будет попытаться взобраться по гнилым корням, свисающим вниз с потолка пещеры.

Что будете делать?

Попытаетесь залезть на карниз — 318

Пойдёте в северный тоннель — 472

Пойдёте в восточный тоннель — 524

495

Вы закатываете рукав, обнажая отметину. Не удостоив её взглядом, Берн стремительно хватает вас за руку:

— Не стоит показывать это здесь! — шепчет воин сквозь сжатые зубы.— Неужели ты не понимаешь, что это? Что ты есть?

Вы отрицательно мотаете головой, объясняя, что не помните ничего о своей прошлой жизни. Берн подходит к вам ближе, так, чтобы Таландра и другие дриады не смогли его услышать:

— Это связь с тенью. Она означает, что ты уцелел после войны с тенью — и это делает тебя опасным. То что сделали твои люди… что они могут сделать…— видно, что он дрожит от страха,— я бы должен убить тебя, странник. И меня не в чем было бы упрекнуть.

Берн наклоняет голову и прищуривается:

— Но я этого не сделаю. Что-то подсказывает мне, что в твоём сердце нет злобы. Чего я не понимаю… но судить о тебе будет королева, а не я. Теперь же, пойдём с нами. Время не терпит. Если желаешь знать больше — королева даст ответы на твои вопросы… если окажешься достоин их.

Вы соглашаетесь сопровождать воина. Если королева действительно может помочь вам узнать больше о вашей прошлой жизни, то это прольёт свет на события той злосчастной ночи в замке Эвиана.

Отправляйтесь на **356**.

496

Следующая пещера завалена камнями — часть потолка и одна из стен обвалились. Стоило вам зайти сюда, как камни начинают подрагивать. Внезапно они поднимаются в воздух и летят к центру комнаты, сходятся и сталкиваются, образуя огромное человекообразное тело.

Серые каменные руки монстра начинают вращаться вокруг тела с огромной скоростью. Издав грохочущий крик, он бросается на вас, раскидывая в стороны камни и комья грязи:

⚔ Грохотун: Скорость 8, Сила 8, Броня 5, Здоровье 40

Особые способности:

ϟ *Ошеломление:* если ваш персонаж получает урон от Грохотуна, то он должен снизить скорость на 1 в следующем раунде боя.

ϟ *Каменное тело:* ваш соперник иммунен к Пробиванию, Пронзающему уколу, Кровотечению, Яду, Шипам, Колючкам и Молнии.

Если вам удастся победить Грохотуна, то перейдите на **540**.

497

Последний удар вашего меча заставляет боггарта отступить назад, в мутную воду топей. Какое-то время существо стоит, пошатываясь, а затем его склизкое тёмное тело разлагается на сгустки ила, сочащегося в болото.

Боггарт побеждён. Обыскав небольшой островок, обнаруживаете останки нескольких жертв оборотня. Вы находите 30 золотых крон и можете взять с собой один из следующих предметов:

🏷 *Светлые поножи* (обувь): +1 Скорость, +2 Сила. Способность: Стойкость

🏷 *Куртка Блуждающего в ночи* (доспех): +1 Скорость, +2 Сила. Способность: Комплект Блуждающего в ночи (требование: разбойник)

🏷 *Алые туфли* (обувь): +2 Скорость, +2 Магия. Способность: Зачаровывание (требование: маг)

Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы также находите на островке 2 шипа терновника и 1 корень-траву (сделайте соответствующие записи на листе персонажа).

Теперь можете продолжить ваше странствие через топи. Следуйте на **304**.



498

Элдиас пожимает вашу руку и изумлённо вскрикивает.

— Кольцо! Где ты его взял? — он отходит назад и недоверчиво смотрит на вас.— Это кольцо моего брата.

Вы объясняете, что нашли его, когда убили ведьму, которая держала в страхе весь Титбери Кросс. Мужчина слушает ваш рассказ, не прерывая. Когда вы закончили своё повествование, он нахлобучивает шляпу на голову и скрещивает руки на груди.

— Нужны годы тренировок, чтобы постичь моё ремесло. Но, если хочешь, то я могу обучить тебя начаткам моей профессии. Что скажешь? Хочешь стать воплощением правосудия и карать всех ведьм, колдунов и чернокнижников, что носит земля?

Если вы хотите получить специализацию охотника на ведьм, то перейдите на **521**. В ином случае вы вежливо отклоняете предложение Элдиаса, следуйте на **515**.

499

— Хорошо, хорошо.

Старик кладёт рыбное филе на горячую печь, посыпает её перцем и разными специями. Вскоре обиталище русала наполняется соблазнительным ароматом жареной рыбы.

— Пальчики оближешь,— усмехается старик, ставя перед вами тарелку (похоже когда-то она была верхней частью табуретки) и передавая вам солидных размеров порцию. Вы набрасываетесь на угощение и мысли о том, что надо ещё искать корону моментально улетучиваются. Сытое бурчание в животе возвращает вас с небес на землю: червь-минога ждать не будет, а задание пока не выполнено. Вы встаёте из-за стола и благодарите Стива за гостеприимство.

— Чтобы найти ту корону, о которой ты говорил, возвращайся назад и иди по затопленному тоннелю,— говорит он, кивая головой в направлении выхода.— Про каменного гиганта я тебе не рассказывал? Высокий, точно корабельная мачта, только толще раза в два. Будь начеку!

Вы следуете совету старика и возвращаетесь назад через пробитый взрывчаткой тоннель. Спустившись по лестнице из водорослей, вы бредёте в холодной воде полузатопленной комнаты и идёте в тоннель.

Перейдите на **619**.

500

Лагерь заброшен. Редгард и его солдаты теперь размещены в лагере Рейвенвинга, под командованием инквизитора Бовиса. Вы обыскиваете палатку-лазарет в поисках любых припасов, которые могли быть оставлены армией из-за спешки. Большинство лекарств заперто в запечатанных магией ящиках, но вы находите несколько зелий, оставленных на полках. Вы можете взять любые снадобья из перечисленных, однако, как только вы их возьмёте, вы не сможете снова вернуться сюда.

Напиток восстановления (1 использование): применяйте в любом бою, чтобы восстановить 12 очков Здоровья.

Эликсир скорости (1 использование): увеличьте вашу Скорость на 4 на один раунд боя.

Когда вы обновите лист персонажа, вернитесь на карту квестов.

501

Вы идёте через топи по следам сбежавшего болотника до тех пор, пока не достигаете небольшого поселения, состоящего из нескольких глинобитных хижин, расположившихся на берегу пруда. Целая тьма существ собралась возле одной из больших хижин.

Завидев вас, двое часовых, вооружённые копьями, спешат навстречу, и Берн не медлит. Воздев руки к небу, он призывает стену из колючих лиан, мгновенно захватывающих охранников в надёжную ловушку:

— Запасы моей магии истощаются,— произносит Берн, он выглядит бледным и измотанным,— надеюсь, сегодня мы больше не встретим ожесточённого сопротивления.

К счастью, обитатели деревни настолько увлечены происходящим у большой хижины, что не обращают никакого внимания на ваше появление. Когда вы пробираетесь сквозь толпу болотников, раздаётся несколько тревожных гортанных рокотаний, но когда Берн обнажает свой сияющий меч и поднимает его высоко в воздух — болотники расступаются, прикрывая лапами глаза. Большинство из них — всего лишь простые рыбаки и охотники, ничуть не похожие на тех свирепых воинов, с которыми вы сражались в топях.

Вы беспрепятственно проходите к хижине вслед за Берном. Единственное внутреннее помещение почти полностью занимает большая соломенная лежанка, на которой расположилась огромная жаба. Её коричнево-зеленоватая кожа поблескивает от влаги. По внешнему виду и размеру существа, вы предполагаете, что перед вами — деревенский старейшина, который, скорее всего, находится при смерти. Из плотных губ болотника вырываются болезненные стоны, а его выпученные остекленевшие глаза закатываются назад и вновь возвращаются на свое место в лихорадочном припадке.

Болотник в головном уборе уже развернул свою поклажу и извлёк из мешка сияющий рог цвета слоновой кости. Он подносит рог к миске, заполненной какой-то дымящейся жидкостью. В руках существа нож, который, по всей видимости, он уже готов пустить в дело:

— Нет! Стой! — вскрикивает Берн, выступая вперёд. Он вырывает рог из лап ошеломлённого болотника и бережно прижимает его к груди.

Следопыт что-то произносит на непонятном для вас языке. Болотник отвечает, указывая когтистым пальцем на умирающего старейшину. Их диалог продолжается несколько минут, и, в конце концов, болотник, кажется, решает уступить. Берн, засучив рукава, подходит к миске:

— Они забрали рог из-за его магических свойств,— объясняет следопыт,— их предводитель болен. Он может погибнуть, если не получит надлежащего лечения. Мне кажется, это какая-то редкая форма болотной лихорадки. Думаю, что смогу вылечить его, но мне понадобится твоя помощь.

Перейдите на **523**.

502

Камни опасно подпрыгивают и качаются, но вы всё равно смело прыгаете по ним в направлении острова. При вашем приближении огненные духи кричат, злобно отбрасывая искры, и перестают танцевать. Гигант за ними громогласно и недовольно ворчит. Этот монстр ростом в триста метров, а его голова практически теряется в облаках дыма и пара. От его тела жар идёт как от кузнечной печи — вам приходится остановится, так как неприкрытые участки кожи начинает нестерпимо жечь.

Сражение с этим противником будет непростым, вы пока не в силах его победить. Если вы не хотите биться с этим монстром, то запишите номер этого параграфа и возвращайтесь сюда в любое время, пока проходите второй акт. Если вы чувствуете, что сможете завалить гиганта, то перейдите на **738**. В ином случае возвращайтесь назад по камням на предыдущий остров, отправляйтесь на **439**.

503

Вы умело перемещаетесь из стороны в сторону, хватаясь за более крепкий корень, как только предыдущий рассыпается в пыль. Наконец, вы делаете последнее усилие и взбираетесь на пучок корней и подтягиваетесь на карниз.

И тут вы чувствуете запах — противный аромат смерти и разложения. Весь карниз завален костями. Продвигаясь вдоль по карнизу и огибая толстые кривые корни, вы замечаете вход в пещеру. Перед входом лежат горки обглоданных костей и останки животных.

Что вы сделаете?

Войдёте в пещеру — 490

Спуститесь обратно — 485

504

— Я член Королевского ботанического общества,— объясняет Тоцвиг, очевидно, ему страсть как хочется поговорить о своей работе.— Я приехал сюда со своей командой, чтобы изучить местную флору и фауну.

Он снимает с огня один из медных котелков, в котором находятся маленькие чёрные камешки.

— К югу отсюда, в лесу, упал метеорит,— говорит Тоцвиг, показывая камешки.— Особого ущерба он никому не нанёс, но что действительно волнует общество, так это те изменения, которые происходят с тех пор на месте падения. Я пронаблюдал и описал несколько случаев мутации. Метеорит принёс собой, по всей видимости, какое-то активное вещество. Где бы мы ни находили обломки метеорита — везде местные представители флоры и фауны мутировали, и не всегда в лучшую сторону. Одна из моих ассистенток в настоящий момент исследует западный район падения. Я начинаю немного волноваться. Она должна была уже вернуться, хотя, что-то могло отвлечь её от исследований.

Вы:

Предложите свою помощь в исследованиях (требование: маг) — 401

Продолжите беседовать с Тоцвигом — 310



505

— Впечатляет, очень впечатляет,— с улыбкой говорит граф, смотря на вас через свою золотую полумаску.

Взмахнув плащом, он вынимает из ножен рапиру.

— Пора покончить с этим,— шипит он, оскалив клыки.— Я с удовольствием отведаю твоей кровушки!

Пора, наконец, сразиться с могущественным лордом вампиров

⚔ Граф: Скорость 9, Сила 8, Броня 5, Здоровье 40

Особые способности

ϟ *Кровопийца:* если граф выбрасывает [6] при броске на урон, он вонзает клыки вам в шею и пьёт вашу кровь! При этом он бросает дополнительный кубик на урон и восстанавливает 2 очка здоровья.

ϟ *Вампир:* вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против графа.

Если вы победили графа, то перейдите на **487**. Если же вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **424**.

506

Вы побеждаете Скорпия и едва уворачиваетесь от его жала в тот момент, когда огромное существо бездыханным валится на землю. Если пожелаете, можете взять с собой один из следующих предметов:

🏷 *Тёмная злоба* (правая рука: копьё): +2 скорость, +3 сила. Способность: Пронзающий укол (требование: воин)

🏷 *Жало скорпиона* (правая рука: кинжал): +2 скорость, +1 сила. Способность: Яд (требование: разбойник)

🏷 *Кулон из топей* (ожерелье): +1 магия, +1 броня. Способность: Стойкость

Потратив среди руин гораздо больше времени, чем вы рассчитывали, покидаете эти места и продолжаете своё странствие через топи. Отправляйтесь на **304**.

507

Ключ идеально подходит к замку. Вы проворачиваете его и отпираете сундук, с жадностью откидывая крышку и уже представляя себе всевозможные сокровища, что можно обнаружить внутри. Однако, весь ваш энтузиазм пропадает, когда вы обнаруживаете, что сундучок практически пуст. Лишь только ещё один маленький ключик покоится внутри на бархате. Он сделан из золота и инкрустирован серебряными рунами. Если вы желаете взять рунный ключик, сделайте заметку на вашем листе персонажа (рунный ключик не занимает места в рюкзаке).

После того, как вы снова и снова трясете сундук, в надежде, что оттуда может вывалится что-то более интересное для вас, вы, наконец, сдаётесь и швыряете его в сторону. Перейдите на **215**.

508

Вы рубите пурпурного червя до тех пор, пока от него не остаётся ничего, кроме кучи нарезанного мяса. Женщина опускает свой короткий меч, всё ещё дрожа от пережитого кошмара.

— Спасибо,— говорит она, убирая клинок.— Не знаю, что бы я делала, если бы ты не пришёл. Меня зовут Шей Блеквелл, я исследователь из Ботанического общества.

С этими словами она подходит к своему рюкзаку и поднимает его. В нём, как вы замечаете, закреплены несколько стеклянных бутылок и флаконов. Шей вытаскивает из-за пояса маленький нож и отрезает кусочек от ближайшего древесного корня. Потом она с задумчивым видом рассматривает его со всех сторон.

— Я не могу никак понять. Эти корни достаточно древние, они должны быть полны магии. Смотри, совсем не заживает,— женщина кладёт руку на корень.— Что-то просто-напросто высосало всю жизненную силу из деревьев. Но что?

Шей переводит взгляд на то, что осталось от червя.

— Мой наставник, Тоцвиг Хеллен, думает, что причина в метеорите. Он упал в лесу где-то месяц назад. С тех пор здесь творятся странные вещи. Животные мутируют… и становятся гораздо агрессивнее.

Женщина кладёт кусочек корня в одну из бутылок, завязывает горловину рюкзака, а затем смотрит на вас, неловко улыбаясь:

— Вообще-то я не должна… ладно, раз уж ты здесь, не мог бы ты провести меня глубже в подземелья? Как видишь, я не боец, но твоя помощь мне бы пригодилась.

Вы:

Примите предложение — 353

Потребуете плату за свои услуги — 347

509

Пока Соландрис с орлом отвлекали внимание великана, вы резали, рубили, наносили удары по огромным ногам монстра. В конце тяжелой битвы громадное чудовище издаёт оглушительный стон боли и, затем, начинает заваливаться вперёд. Вы замираете в ужасе, понимая, что стоите на траектории падения великана, и, не имея не малейшего шанса на спасение, будете раздавлены!

Внезапно, вы чувствуете, что вас с силой хватают за плечи и вырывают из воды как раз в тот момент, когда громадное чудовище валится в топи, поднимая над мангровыми зарослями огромную волну из грязи и водорослей:

— А мы-то как раз вовремя,— усмехается Соландрис.

Орёл опускает вас у тела поверженного гиганта. К своему удивлению, вы обнаруживаете среди коряг и водорослей несколько ценных находок. Вы можете взять с собой один из следующих предметов:

Нагрудник бдительности (доспех): +1 скорость, +3 броня (требование: воин)

Оглушатель (левая рука: палица): +2 скорость, +2 сила. Способность: Оглушение

Мантия мастера искр (накидка): +2 скорость, +2 магия. Способность: Искра жизни (требование: маг)

Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы также находите на теле великана 1 цветок полыни, 1 луковицу тапоники и 1 чёрную орхидею. Сделав соответствующие записи на листе персонажа, переходите на **406**.



510

Вы проплываете через отверстие, оставшееся после взрыва, и оказываетесь в квадратной комнате. На полу в центре помещения есть вход в вертикальную шахту, к ней вы и приближаетесь. Тут вы замечаете краем глаза что-то необычное. Развернувшись в воде, вы оказываетесь лицом к лицу с огромным морским монстром. Его тело состоит целиком из щупалец, коими он присосался к стене. Используя свои конечности, чудовище движется сквозь толщу воды к вам. Приблизившись на достаточное расстояние, монстр выбрасывает щупальца вперёд, намереваясь схватить вас. Вы яростно отбиваетесь, понимая, что это создание хочет подтянуть вас поближе к своему птичьему клюву-рту. Оказавшись в этой мешанине щупалец, вы быстро достаёте оружие, чтобы сразиться с этим чудовищем.

Кальмар: Скорость 11, Сила 10, Броня 9, Здоровье 60

Особые способности:

Чернильное облако: если у вас выпала [1] при броске на скорость атаки, то вы попадаете в чернильное облако. В этом случае ваш персонаж дезориентирован и автоматически проигрывает раунд боя. Вы не можете использовать никаких способностей (за исключением пассивных) до начала следующего раунда. Если у вас есть соответствующая способность, то вы можете перекинуть бросок на скорость.

Если вы победили Кальмара, то перейдите на **716**.

511

— Говорят, что с неба упал метеорит,— рассказывает исследователь.— Сильно, видать, упал — образовался провал, и оттуда стали вылезать наверх разные твари.

Сказав это, он кряхтит и пытается устроиться поудобнее.

— Какой же я дурак, хотел посмотреть поближе, ну, чтобы понять, что происходит,— он качает головой.— Что ожидал меньше всего, так это то, что упаду.

Если хотите задать другой вопрос, то перейдите на **538**, в ином случае начинайте квест, отправляйтесь на **526**

512



Вы внимательно изучаете карту, включающую в себя систему измерений и указатели направления:

ЧЕТЫРЕ ЛИГИ НА ЗАПАД
ТРИ ЛИГИ НА ВОСТОК
ДВЕ ЛИГИ НА ЮГ

После изучения карты, возвращайтесь к параграфу, с которого перешли на 512.

513

Необычное создание взрывается, оставляя после себя в воздухе частицы энергии тени. Вы, не раздумывая, поднимаете руку и закатываете рукав, обнажая метку. Три змеи корчатся и извиваются под кожей, словно живые. Вы завороженно наблюдаете, как частицы магии тени спиралями летят к вам словно мотыльки к пламени.

Вы:

Поглотите магию тени — 458

Быстро спрячете метку под одеждой — 444

514

Вы недостаточно проворны, чтобы постоянно хвататься за новую опору. Корни, которые вы держите, отрываются, вы падаете и больно припечатываетесь лицом к полу пещеры. Нижние корни теперь повреждены, что делает карниз недоступным.

Что вы сделаете?

Пойдёте в северный тоннель — 472

Пойдёте в восточный тоннель — 524

515

Вы возвращаетесь в главный зал, где Спинк ухаживает за ранеными. Из тех, кто сражался с вами заодно против графа, остались немногие. Один из выживших, кузнец, улыбается и машет вам рукой. Его лицо всё в крови вперемешку с вампирской пылью.

Если у вас остались те предметы, которые вам дал Спигк, то вы можете вернуть их — они вам больше не понадобятся. Если хотите, то вы можете получить своё оружие для правой и левой руки перед тем, как покинете замок. Вернитесь на карту.

516

— Ооо, какой великолепный экземпляр! — с этими словами Тоцвиг забирает у вас стручок и передаёт его своей ассистентке Таннер.— Добавь этого красавца в специальную смесь, ту, что на основе помёта огра. Жду не дождусь результатов!

Таннер послушно кивает и уносит стручок в одну из палаток, возле которой в глиняных ваннах растёт несколько странно выглядящих растений.

— Благодарю за столь ценную помощь, оказанную Ботаническому обществу,— улыбается Тоцвиг.— Пожалуйста, прими это в знак нашей благодарности.

Вы можете взять один из следующих предметов:

Перчатки садовника (перчатки): +1 скорость, +2 броня. Способность: Шипы

Полевой набор (рюкзак): внутри умещаются два зелья

Компот из помёта огра (2 использования): используйте в любое время в бою, чтобы увеличить магию на 2 очка на один раунд поединка.

Когда сделаете свой выбор, занесите выбранный предмет в лист персонажа. Теперь вы можете продолжить беседу с Тоцвигом (**310**), или вернуться на карту.

517

Существо издаёт булькающий крик и его жирное тело с грохотом падает на землю. Ноги монстра бьются и корчатся несколько секунд, наконец, в последних судорогах они скрючиваются и гигантский паук затихает. Вас можно поздравить с победой над гигантским пауком.

Теперь вы можете взять один из следующих трофеев:

Спинной хребет (левая рука: щит): +1 скорость, +2 броня. Способность: Толчок (требование: воин)

Чёрный клык (правая рука: меч): +1 скорость, +2 сила. Способность: Парирование.

Шлем змея (головной убор): +1 магия, +2 броня.

Вы намереваетесь обыскать пещеру существа, но там стоит такая вонь, что вы вынуждены вернуться на карниз. Желая побыстрее покинуть это пропахшее гнилью место, вы спускаетесь вниз по корням в нижнюю пещеру.

Что вы сделаете?

Пойдёте в северный тоннель — 472

Пойдёте в восточный тоннель — 524

518

Вы несётесь сквозь чащу на бешеной скорости — лес мелькает вокруг неясными пятнами зелёного и коричневого цветов. Берн движется рядом с вами, семимильными шагами преодолевая препятствия в виде брёвен и упавших деревьев. Это кажется невероятным, но Берн, несмотря на умопомрачительную скорость передвижения, успевает ориентироваться в пространстве. Воин жестом указывает вам следовать за ним, и поворачивает налево, оставляя за собой ярко мерцающий золотистый след. Вы не отстаёте, мимо вас проносятся деревья, да ветер шумит в ушах.

Проходит лишь несколько мгновений и стена из размытых стволов деревьев сменяется открытыми широкими просторами заболоченной местности. Ноги скользят по поверхности воды, в то время как вы продолжаете мчаться вперёд, через серо-зелёные топи. В конце концов, вам приходится снизить темп; с каждым шагом ваши ноги всё глубже и глубже проваливаются в солоноватую воду. И вот, уже вскоре, вам приходится пробираться дальше, по колено увязая в мутной жиже. Берн находится неподалеку, на расстоянии нескольких шагов от вас:

— Этот порошок помог нам преодолеть значительное расстояние,— произносит он, всматриваясь в невзрачный ландшафт,— сюда, пошли.

Он указывает на бугорки холмов, выступающих из мутной болотной жижи, подобно уродливым горбатым монстрам.

Забравшись на вершину одного из холмов, вы засекаете ваших противников — несколько человекоподобных лягушек, одетых в тростниковые юбки и беспрестанно снующих взад и вперёд по болотам. Вы замечаете на одном из существ головной убор, изготовленный из костей каких-то животных. Через спину существа перекинут небольшой мешочек из пальмовых листьев.

— Это — они! — произносит Берн, поправляя ножны.— Мне кажется, они не отдадут рог без боя. Ты готов?

Вы киваете, обнажая оружие. Затем, вместе, вы пускаетесь в погоню за бросившимися в бегство болотниками.

Перейдите на **534**.

519

Вы входите в прямоугольную пещеру с резными каменными стенами: они абсолютно ровные.

Пол такой же ровный, он покрыт мозаичными плитами. Вы замечаете, что сквозь некоторые потрескавшиеся и повреждённые плиты пробиваются ростки каких-то растений. Если у вас есть Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам, то вы можете взять 2 шипа терновника и 1 побег невзрачницы полевой (занесите эти травы на лист персонажа).

В одной из стен, по всей видимости, есть каменная дверь. На поверхность двери нанесены странные символы и руны. В стене напротив пробит проход в другое помещение.

Вы:

Осмотрите каменную дверь — 484

Пойдёте дальше через проход — 496



520

Вы открываете дверь и входите в тоннель, который скоро приводит вас в большой прямоугольный зал. Вдоль стен на пьедесталах угенздились несколько крылатых статуй. Они похожи на тех гномов, что вы видели, разве что они выглядят весьма сердито.

Рядом с каждым пьедесталом стоит сундук, покрытый тускло светящимися рунами. Наверное, это одна из сокровищниц короля, а может быть это ещё одна ловушка. Вы проходите мимо статуй, спиной ощущая испепеляющий взгляд их узких глаз. Вы останавливаетесь посреди комнаты в раздумьях. Может было бы лучше просто идти дальше и покинуть помещение через проход в форме арки, или же стоит попробовать открыть один из сундуков.

Вы:

Предпримите попытку открыть один из сундуков — 563

Уйдёте в другую комнату — 725

521

У вас есть уникальная возможность поучиться у одного из мастеров своего дела.

— Помни, друг мой,— говорит Элдиас, фанатично сверкая глазами.— Уничтожение зла есть суть нашего существования. Мы не успокоимся, пока не очистим мир от скверны и греха.

Охотник на ведьм обладает следующими способностями:

Правосудие (ср): когда вы получаете урон от соперника посредством его силы удара/броска кубиков, вы можете нанести обратный урон вашему противнику, равный половине вашего уровня скорости (с округлением в большую сторону). Эта способность игнорирует броню. Вы можете применить Правосудие только один раз за поединок.

Казнь (ск): (требуется наличие меча в правой руке). Как только уровень здоровья вашего оппонента становится равным (или меньшим) показателю вашей скорости, вы сможете автоматически «казнить» его в начале следующего раунда боя. Здоровье вашего соперника будет сведено к нулю. (примечание: вы можете казнить только одного соперника за один раунд боя.)

Запишите новые способности на лист персонажа и перейдите на **515**.

522

Обыскав содержимое сундука, вы можете забрать один из следующих предметов:

- *Призма медиума* (ожерелье): +1 магия. Способность: Сосредоточение
- *Скалогрыз* (левая рука: кирка): +1 скорость, +2 сила. Способность: Пробивание
- *Каменные кулаки* (перчатки): +2 сила, +1 броня

Кроме того вы находите мешок, наполненный 50 золотыми кронами и большой рубин. (Если вы хотите взять драгоценный камень, просто запишите его на лист персонажа. Он не занимает места в рюкзаке.) Когда закончите с сокровищами, вы присоединяетесь к Шей и, покинув пещеру, направляетесь на север. Следуйте на **393**.

523

Берн даёт болотнику ряд поручений. Тот торопливо покидает хижину и возвращается спустя несколько минут с тростниковой корзиной, наполненной различными травами. Следопыт подбрасывает несколько корешков в кипящее варево:

— Я могу сбить жар,— произносит Берн, сосредоточенно нахмурив брови,— но, чтобы полностью исцелить старейшину, мне понадобится немного чёрной мандрагоры. Она растёт на востоке, на болотах, на краю мангровых зарослей. Я прошу тебя отправиться туда и найти нужные травы — я должен оставаться здесь и делать всё, что в моих силах.

Он отрывается от работы, поднимая глаза на рог единорога, мирно покоящийся рядом с миской зелья:

— Я пообещал, что спасу их предводителя, тогда болотники вернут рог. Время на исходе — поторопись!

Болотники расступаются когда вы спешно выходите из хижины. Устремив взгляд к горизонту, подёрнутому дымкой тумана, вы выходите на болота. Переходите на **537**.

524

Вы выбираете путь вниз по тоннелю, из которого появился жидкий монстр. Через несколько минут тоннель кончается карнизом, нависающим над глубокой ямой. С другой стороны ямы видны пчелиные соты с входными отверстиями и выпуклостями.

Воздух гудит от постоянного жужжащего звука. Оглядывая потолок, вы видите несколько тоннелей, ведущих на поверхность. Многочисленные гигантские пчёлы используют их чтобы летать внутрь пещеры и обратно. Вы понимаете, что стена напротив — это улей.

Если хотите, можете попытаться перепрыгнуть через яму и достигнуть улья (**536**). Или можете вернуться в предыдущую пещеру и выбрать северный тоннель (**472**).



525

Когда вы возвращаетесь в деревню, мрачные болотники всё ещё толпятся вокруг хижины своего предводителя. Заметив ваше приближение, жабоподобные существа начинают взволнованно перешёптываться, тесня и толкая друг друга в надежде получше рассмотреть то, что вы несёте.

Крепко держа в руках корень мандрагоры, вы быстро проходите сквозь ряды болотников и заходите внутрь хижины. Там вы замечаете Берна, склонившегося над соломенной лежанкой. Он выглядит крайне усталым и измотанным. Предводителю болотников заметно хуже, его кожа — сухая и потрескавшаяся, а дыхание — рваное и поверхностное. Оцепенение Берна проходит сразу же, как только он замечает ваше появление. Всё внимание следопыта устремляется на заветный корешок:

— Ты добыл его! Превосходно! Неси сюда! — Берн указывает на горшок с белой кипящей жидкостью, стоящий у очага. Взяв мандрагору, следопыт снимает с пояса нож и нарезает корень в горшочек. Жидкость пенится и шипит, принимая внутрь себя каждый кусочек растения.

К вам подходит Соландрис. На её лице читается беспокойство. Однако, внимание дриады сосредоточено отнюдь не на умирающем предводителе болотников. Её взгляд устремлён на рог, лежащий на столе:

— Торопитесь,— произносит она дрожащим голосом,— мы должны вернуть рог на поляну, и у нас не так много времени.

Берн берёт в руки кусок ткани и с его помощью снимает горшок с огня. Затем следопыт наполняет стоящую рядом миску кипящим варевом. Осторожно приближаясь к предводителю болотников, Берн жестом просит приподнять голову больного и, затем, вливает немного лекарства в его рот сквозь сухие, потрескавшиеся губы:

— Этого достаточно,— произносит следопыт,— через несколько часов лекарство сделает своё дело.

Он поворачивается к одному из болотников и произносит что-то на их странном гортанном языке. Болотник настолько счастлив, что, кажется, готов подпрыгивать от радости. Затем, существо вразвалочку выходит к толпе собравшихся у входа в хижину сельчан, и, мгновение спустя, деревня оглашается торжествующими кличами.

Соландрис выступает вперёд и хватает рог:

— Если дело сделано, пора бы вернуться в рощу.

Берн кивает:

— Болотники позволят вам уйти. Я же обещал им, что останусь здесь до тех пор, пока их предводителю не станет лучше.

Переведя взгляд на вас, Берн улыбается и произносит:

— Благодарю за помощь, друг. Теперь, отправляйся с Соландрис. Я знаю — те ответы, которые ты ищешь, может дать только королева. Прощай. Я присоединюсь к вам, как только смогу.

Вы выходите из хижины и, вслед за Соландрис, садитесь верхом на орла, всё это время ждавшего вас снаружи. Через каких-то несколько мгновений вы вновь взмываете в воздух и начинаете свой полёт над затуманенными топями. Перейдите на **376**.

526

Похоже, что раненый исследователь успокоился:

— Слава святым Иуды,— говорит он.— Меня зовут Хал Арбакл, рад знакомству. Если найдёшь мою бедную девочку, то скажи ей, что я послал за ней и жду её.

Вы заверяете Хала, что сделаете всё, что сможете и отправляетесь к краю провала. Сквозь дым и пар вы видите лавовые потоки, с шипением текущие внизу. К счастью, там есть несколько скалистых островков и покрытых пеплом переходов, по которым можно передвигаться в этом адском кошмаре. Отправляйтесь на **560**.



527

Вы достаёте оружие и атакуете этого смертоносного противника:

⚔ Инферно: Скорость 9, Сила 8, Броня 7, Здоровье 50

Особые способности

ϟ *Огненный доспех:* ваш соперник иммунен к Пробиванию, Сжиганию, Кровотечению, Огненной ауре, Ожогу и Воспламенению.

Если вы победили Инферно, то перейдите на **568**.

528

Вы чуть-чуть не долетаете до края и падаете вниз в темноту. В ушах свистит холодный ветер, а вы отчаянно ищете за что можно уцепиться. Но вот вы приземляетесь на каменное дно; правую ногу пронзает острая боль — она сломана.

Вас окружает непроницаемый мрак, и вы начинаете терять надежду. Неужели вы умрёте вот так, на дне тёмной ямы? Цепляясь за выступы в земле вы отчаянно пытаетесь ползти во тьме. Проходит целая вечность, пока вы добираетесь до стены. После нескольких неудачных попыток вам удается встать, опираясь на здоровую ногу.

И тут вы чувствуете покалывание в руке. Быстро подвернув рукав , вы видите, что лиловая метка начала светиться. Три переплетённые змейки выглядят совсем как живые — они прорисованы до мельчайших деталей. А затем, к вашему удивлению и ужасу, кости и мускулы сломанной ноги встают на свои места. В течение нескольких секунд ваша нога, ещё недавно сломанная, полностью регенерировала и вновь стала сильной и здоровой. Метка продолжает светиться ещё некоторое время и затем гаснет.

Вы прокручиваете в уме последние события. Необычная отметина на руке только что спасла вам жизнь. Почему тогда Эвиан Дейл и генерал Рейвенвинг считают, что она несёт зло? В приподнятом настроение после такого удачного стечения обстоятельств, вы решаете, что пора выбираться из ямы. Скала здесь изобилует пустотами, так что подъём не будет трудным. Вы глубоко вздыхаете, чтобы успокоить нервы, и приступаете к продолжительному подъёму.

Процесс идёт медленно, но упорства вам не занимать. Ещё одно, последние усилие, и вы выбираетесь из пропасти. Несколько минут вы отдыхаете после этого тяжёлого испытания, а потом, собравшись с силами, встаёте на ноги и возвращаетесь по тоннелю в пещеру, где вы сражались с грязевым монстром.

Вы решаете отправиться далее по проходу на север, следуйте на **472**.

529

Вы разделываетесь с магом искусно и быстро. Теперь, можете взять с собой один из трофеев:

Кольцо из топей (кольцо): +1 сила, +1 броня. Способность: Трясина.

Посох из Т-образной кости (левая рука: посох): +1 скорость, +1 магия. Способность: Разряд (требование: маг).

Вы переводите взгляд на Берна. Следопыт умудрился освободиться и не отстаёт от вас — два болотника лежат в илистой почве подле него. Когда он вступает в поединок со следующим, вы чувствуете, как что-то обвивается вокруг ваших лодыжек, сбивая вас с ног. Бросив тревожный взгляд вниз, понимаете, что запутались в одной из охотничьих сетей болотников. Вы не успеваете освободиться — перед вами появляется жабоподобный хозяин сети, вооружённый острым трезубцем:

⚔ Болотник-охотник: Скорость 8, Сила 8, Броня 5, Здоровье 40

⚔ Охотничья сеть: Скорость 0, Сила 0, Броня 2, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Пойманный в ловушку:* до тех пор, пока вы не освободитесь от сети, сковывающей движения, вы будете бросать только один кубик при определении скорости атаки. Когда вы выигрываете раунд поединка, вы должны будете решить, куда нанести удар: либо по охотнику, либо по сети. Когда сеть будет уничтожена, вы сможете бросать два кубика, как при обычном поединке. Если вы убьёте охотника перед тем, как избавитесь от сети, то просто перережете путы.

Если вы победите болотника — следуйте на **542**.



530

При помощи книги вам удаётся расшифровать руны. На двери выбиты три столбца цифр, ведущих к выпуклому круглому камню. Над цифрами надпись, которая гласит:

Нет замка, и ключей не найдёшь
Решишь три загадки, тогда и войдёшь

Если вы знаете ответ, то перейдите на параграф с соответствующим номером. Если вы не можете разгадать требуемое число, то вы нехотя сдаётесь и уходите из пещеры, отправляйтесь на **496**

531

Ваш прицел идеален. Ближайший ворон обрушивается на землю в вихре перьев, раздавив седока своим огромным черным телом. Вы снова прицеливаетесь и поражаете ещё одного ворона как раз тогда, когда лучница готовится к выстрелу. И вновь птица повергнута на землю в клубящемся облаке пыли.

Однако на этот раз лучница отпрыгивает подальше от тела, приземляясь с помощью ловкого переката. Она прыжком поднимается на ноги, отбрасывает свой лук и выхватывает длинный меч из ножен.

— За легион! — кричит она, бросаясь к вам.

⚔ Разведчица: Скорость 14, Магия 15, Броня 14, Здоровье 85

Если вы победили разведчицу, перейдите на **762**. Если потерпели поражение, перейдите на **732**.

532

Если у вас есть пчелиный воск, то вы можете сделать себе затычки для ушей, перейдите на **545**. Если же воска у вас нет, то вы впустую потеряли время. Сражайтесь с графом в этом коридоре, отправляйтесь на **464**.

533

Существо издаёт булькающий крик и его жирное тело с грохотом падает на землю. Ноги монстра бьются и корчатся несколько секунд, наконец, в последних судорогах они скрючиваются и гигантский паук затихает.

Вас можно поздравить с победой над гигантским пауком. Теперь вы можете взять один из следующих трофеев:

🏷 *Острый хребет* (щит): +2 скорость, +2 броня. Способность: Толчок (требование: воин)

🏷 *Терзатель* (правая рука: меч): +1 скорость, +3 сила. Способность: Парирование.

🏷 *Корона змея* (головной убор): +2 магия, +2 броня.

Вы намереваетесь обыскать пещеру существа, но там стоит такая вонь, что вы вынуждены вернуться на карниз. Желая побыстрее покинуть это пропахшее гнилью место, вы спускаетесь вниз по корням в нижнюю пещеру.

Что вы сделаете?

Пойдёте в северный тоннель — 472

Пойдёте в восточный тоннель — 524

534

Болотники медлительны, их кривые лапы не предназначены для быстрого передвижения. Вскоре вы догоняете их, но одно из существ успевает заметить вас. Оно издаёт тревожный крик, призывающий сородичей остановиться. Болотник в головном уборе отдаёт гортанные приказы своим соплеменникам, а затем — поспешно удаляется вглубь топей. Остальные болотники разворачиваются в вашу сторону, в их перепончатых лапах появляются трезубцы и усеянные шипами сети.

— Более чем дипломатично,— язвительно произносит Берн.

Со звенящим отзвуком стали, воин выхватывает свой меч, его лезвие переливается жёлтыми отблесками. Издав оглушительный боевой клич, Берн бросается в гущу врагов.

Что вы сделаете:

Поможете Берну в сражении против болотников — 323

Пуститесь преследовать болотника в головном уборе — 366

535

Вы следуете за Элдиасом по тёмным коридорам из чёрного камня, бросая взгляд на дорогие картины и гобелены. Наконец, вы подходите к лестнице.

— Будь начеку,— шипит охотник на ведьм, доставая свои мечи.— Граф — высший вампир. Не стоит его недооценивать.

Элдиас спускается в маленькую каменную комнату, выбитую прямо в тёмной скале. В центре комнаты стоит каменный гроб — его деревянная крышка немного сдвинута в сторону. Граф готовиться забраться внутрь.

— Не так быстро,— говорит охотник на ведьм, приближаясь к нему.— От правосудия не спрячешься, граф. Приготовься к встрече со своим творцом!

Издав животный рык, граф прыгает на Элдиаса, покрывая его целиком своим чёрным плащом. Раздаётся приглушённый вскрик, и, когда граф раскрывает плащ, Элдиас падает, заливая пол своей кровью.

Граф облизывается и поворачивается в вашу торону. Он достаёт свою рапиру, её блестящий клинок бросает отсвет на золотую полумаску.

— Никто не сможет противостоять мне,— шипит он.— Твоя смерть будет быстрой...

⚔ Граф. Скорость 9, Сила 8, Броня 5, Здоровье 40

Особые способности

ϟ *Кровопийца:* если граф выбрасывает [6] при броске на урон, он вонзает клыки вам в шею и пьёт вашу кровь! При этом он бросает дополнительный кубик на урон и восстанавливает 2 очка здоровья.

ϟ *Вампир:* вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против графа.

Если вы победили графа, то перейдите на **422**.

536

Это будет трудный прыжок. Чтобы перепрыгнуть через яму, вам нужно пройти проверку скорости.

Прыжок через яму: Скорость 14

Если проверка успешна, то — **365**. Если нет, вы падаете в яму — **528**.

537

Чем дальше вы заходите в топи, тем гуще становятся клубы тумана. И уже вскоре вы начинаете продираться сквозь непроницаемую белую завесу, с трудом представляя, в каком направлении вообще двигаться.

Бросьте кубик. Если выпадет [1] или [2] — следуйте на **468**, если [3] или [4] — на **457**, если [5] или [6] — на **438**.

538

— Ладно, я сам во всём виноват,— говорит мужчина, кривясь от боли.— Мы делали фотографии скал, я и моя спутница, Белинда. У неё был воздушный шар, понимаешь, она воздухоплаватель. Бедная девочка, она всё отказывалась, но я её в конце концов уговорил. Я идиот, я должен был сказать ей, что на самом деле я просто хотел побыть рядом с ней.

Вы видите, как щёки мужчины краснеют от стыда.

— Всё шло замечательно, пока в нас не попал огненный шар. Вылетел из расселины словно дракон дыхнул. И прямо в нас! Я помню, как мы падали, Белинда кричала. Это было ужасно!

Он пытается встать, но потом со стоном садится на землю.

— Белинда упала прямо в расселину. Да да, прямиком туда. Туда же свалился и наш воздушный шар,— с этими словами мужчина поворачивается, чтобы окинуть взглядом провал, который рассекает покрытую пеплом пустошь.— Ты не мог бы спуститься вниз посмотреть, жива ли она? Из-за этой трижды проклятой ноги я ничего не могу сделать.

Вы:

Спросите, что значит «делать фотографии» — 329

Спросите, откуда здесь взялся кратер — 511

Спросите насчёт награды — 316

Согласитесь спуститься в провал и найти его спутницу — 526

539

Вы спешите к Берну и помогаете следопыту сесть. Несмотря на то, что вы не видите физических ран, магия явно нанесла ему тяжёлые увечья.

— Не волнуйся,— хрипит Берн, бледный как смерть.— Я заплатил за совершённую ошибку, больше это не повторится. Помоги мне встать.

Берн, опираясь на вас, с трудом поднимается на ноги. Вы спрашиваете, что это было за существо и почему оно напало на следопыта, когда тот дотронулся до двери.

— Кто-то установил магическую ловушку,— объясняет Берн, с тревогой глядя в сторону хижины.— Когда я попытался войти, она сработала. Если бы не ты, я бы наверняка умер. Благодарю тебя, друг.

— Теперь вход свободен? — спрашиваете вы.

— Возможно, будет лучше если ты пойдёшь дальше,— говорит следопыт, сев на камень, чтобы перевести дыхание.— Ловушки не среагируют на тебя, даже если они ещё остались. Ты тенерождённый, для ловушки ты друг, а не враг.

Вы только морщитесь, слова Берна вас не очень-то успокаивают. Вы оставляете его отдыхать, осторожно приближаетесь к двери хижины и открываете её. Перейдите на **550**.

540

Каменный элементаль рассыпается на части. Теперь можете взять один из следующих предметов:

Диамантовые латные перчатки (перчатки): +2 сила. Способность: Пробивание

Булыжник (правая рука: палица): +4 сила. Способность: Толчок (требование: воин)

Пыль элементаля (талисман): +1 магия. Способность: Мощь камня

Там, где раньше валялись камни, лежит скелет искателя приключений. Очевидно, когда потолок упал, человек оказался в завале. Склонившись над скелетом, вы видите, что он держит в руках маленький стальной сундучок. Вы освобождаете сундучок из костяных пальцев, пытаетесь его открыть, но он заперт. Если у вас есть серебряный ключ, то перейдите на **507**. В ином случае вы не можете открыть крышку сундука, сколько бы сил не прикладывали. Вы в гневе бросаете находку, перейдите на **215**.

541

Маг вздыхает от удивления — ваш удар пробивает его защиту. Тёмная энергия выходит из искалеченного тела Зула, крутясь и вращаясь в воздухе.

— Нет! Меня не победить!

Серая мантия колдуна падает к вашим ногам. Магическая энергия из тела Зула крутится в воздухе подобно смерчу. Вы опускаетесь на колени и осматриваете останки мага. Вы находите 50 золотых крон и можете взять одну из следующих наград:

Эликсир восстановления (1 использование) (рюкзак). Примените в любой момент в бою, чтобы восстановить 12 очков здоровья.

Внутренний круг (ожерелье): +5 здоровья. Способность: Проклятие

Уменьшитель Зула (кольцо): +1 сила, +1 магия. Способность: Уменьшение

Когда вы поднимаетесь на ноги, и метка тени начинает поглощать тёмную магию. Вы упиваетесь энергией, всей без остатка, чувствуя как ваши раны затягиваются, а боль и напряжение в уставших мышцах пропадают. А энергия всё не заканчивается... словно волна — вы запрокидываете голову и беззвучно кричите. Вы хотите остановиться, но не можете. Тёмная магия рекой проходит сквозь вас, наполняя невиданной силой — **750**.

542

Вы перерезаете тростниковую сеть, и, наконец, выпутываетесь из сплетений причиняющих боль колючек. Тем временем, Берн расправляется с последним воином-болотником. Блестящее лезвие его меча покрылось слоем зелёной крови. Следопыт бросает мрачный взгляд на тела поверженных врагов:

— Давай обыщем этих. Посмотрим, что сумеем найти.

Переходите на **479**.

543

Жар на дне провала едва терпим. Вокруг вас между чёрных скал текут потоки лавы, из которых в воздух периодически вылетают фонтаны пара и газа. Вы с трудом что либо видите сквозь дым, но всё же замечаете узкую дорожку, ведущую через лавовое море.

Вы осторожно идёте по дорожке, камни у вас под ногами трескаются. В конце концов, вы выходите на чёрную скалу круглой формы. С этого островка дальше в дым и огонь идёт другая дорожка.

В центре островка в круге камней кто-то свил гнездо из терновника. Вы подходите к этому необычному гнезду, как вдруг оно загорается. Издав пронзительный крик, из гнезда выходит огромная птица, созданная из чистого пламени. Она расправляет крылья — её алые и золотые перья горят огнём. Вы с тревогой понимаете, что пробудили феникса. Он ещё раз пронзительно кричит и атакует вас. Острый зазубренный клюв феникса — грозное оружие

Феникс: Скорость 8, Магия 7, Броня 5, Здоровье 30

Воскресший феникс: Скорость 7, Магия 6, Броня 5, Здоровье 30

Особые способности:

Воскресший из пепла: когда Феникс будет убит, он вновь воскресает из пепла. Используйте характеристики Воскресшего феникса, чтобы продолжить бой. Как только вы убьёте Воскресшего феникса, бой закончится.

Огненное тело: ваш противник иммунен к Сжиганию, Кровотечению, Огненной ауре, Ожогу и Воспламенению

Если вы победите феникса, то перейдите на **565**.

544

Вы вспарываете толстое брюхо рыбы и отплываете в сторону, избегая потока гнилого мяса и костей, вырвавшегося наружу. Когда малоаппетитные остатки пищеварительного процесса рыбы опускаются на пол зала, вы замечаете несколько предметов, плавающих неподалёку среди останков монстра. Возьмите что-то одно из перечисленного:

Якорь Голубой Бетси (правая рука: якорь): +1 скорость, +4 сила. Способность: Оглушение (требование: воин).

Камзол штурмана (доспех): +2 скорость, +2 броня. Способность: Зачаровывание.

Огни святого Эльма (левая рука: шар): +2 скорость, +2 магия. Способность: Молния

Вы проплываете в другой конец зала, где лестница ведёт в следующую комнату. Перейдите на **587**.

545

Благодаря затычками для ушей вам нипочём крик графини (вычеркните пчелиный воск из листа персонажа). У вас есть шансы на победу, пора, наконец, сразиться с графом.

Граф: Скорость 9, Сила 8, Броня 5, Здоровье 40

Особые способности

Кровопийца: если граф выбрасывает [6] при броске на урон, он вонзает клыки вам в шею и пьёт вашу кровь! При этом он бросает дополнительный кубик на урон и восстанавливает 2 очка здоровья.

Вампир: вы можете использовать способности Кол и Отражение (если они у вас есть) против графа.

Если вы победили графа, то перейдите на **487**. Если же вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **424**.

546

Вы чувствуете порыв ветра над головой. Посмотрев наверх, вы видите полк магов в красных мантиях, проносящихся в небе. Скользя на коврах-самолетах мимо костяных великанов, они выпускают свои могущественные заклинания. Горизонт разрывает огненный вихрь света и жара, а вас отбрасывает на землю. Волна пепла захлестывает вас, вызывая кашель и удушье. Когда, наконец, зрение снова проясняется, вы обнаруживаете, что костяные великаны превратились в немногочисленные обломки обугленных костей, торчащих из выженной земли изломанными углами. Рейвенвинг уже на ногах, он снова движется вперёд. Вытерев пыль с глаз, вы бегом следуете за ним по изрытой воронками земле, отправляйтесь на **728**.

547

Удачный выпад приходится прямо в голову рыцаря и сбивает его шлем, который отлетает в сторну. Окрывшееся «лицо» состоит из черного дыма и призрачных красных глаз.

— Покончи с этим! — шипит рыцарь.— Освободи меня!

Вы вгоняете оружие в его незащищенное тело, обрывая нечестивую жизнь рыцаря. Если вы Воин, перейдите на **719**. В противном случае перейдите на **726**.

548

В сокровищнице вы находите 100 золотых крон. Вы также можете взять один из следующих предметов:

Колпак ночного стража (головной убор): +1 скорость, +2 броня

Золотое руно (накидка): +1 скорость, +2 броня. Способность: Ослепительный блеск

Жезл иллюминанта (правая рука: посох): +2 скорость, +1 магия. Способность: Перенапряжение (требование: маг).

Больше здесь нет ничего интересного, и вы заходите в проём, ведущий в другую пещеру, перейдите на **496**.

549

Вы предлагаете свою помощь в поисках короны. Сана поднимает брови, но затем одобрительно кивает:

— Любишь сложные задачи? Хорошо. Следуй за мной, введу тебя в курс дела.

Воительница приглашает вас в ближайшую палатку. В ней стоит приличных размеров стол, заваленный множеством карт и схем. Сана указывает вам на одну из больших карт.

Судя по всему, её не раз исправляли и дополняли. Среди крестов и различных надписей вы видите картинку из прямоугольников и квадратов, вычерченных на линованной бумаге.

— Это план города,— объясняет она.— Пришлось попотеть, чтобы всё точно нарисовать. Некоторые добровольцы давали противоречивые сведения, так что я использовала одного из своих, ему я доверяю.

Сана проводит пальцем по карте и останавливается на одном из больших квадратов в западной части города.

— Мало кто смог вернуться,— она бросает на вас взгляд и продолжает.— Добровольцы несли всякий бред о морских чудовищах и призраках. Приближаться к озеру снова они наотрез отказались. Однако, Раолин не лыком шит. Он воспользовался магией, чтобы... хм, не уверена, что он на самом деле сделал. Такое ощущение, что он извлек из вернувшихся их память и увидел то, что видели они.

Сказав это, женщина вздрогнула.

— В общем, мы сопоставили отчёты, пускай и обрывочные, и обнаружили, где находится королевская сокровищница. Вот здесь,— Сана тычет пальцем в квадратное помещение, — Я отправила туда двух моих самых лучших бойцов, в надежде, что они найдут корону, мы соберём манатки и пойдём дальше. Но они так и не вернулись. Другие наёмники тоже решили попытать счастья. От них ни слуху ни духу.

У входа в палатку слышны шаги. Вы с Саной оборачиваетесь и видите у входа тёмноволосого мужчину с чёрными глазами и редкой бородёнкой. Воительница с уважением кланяется:

— Мэтр Раолин,— приветствует она.

Мужчина продолжает смотреть на вас, пока вы не следуете примеру Саны.

— Новый доброволец? — спрашивает он слащавым голоском.— Надеюсь, что в этот раз результаты будут. Я начинаю терять терпение. Сана быстро кивает:

— Да. Этот искатель приключений согласился нам помочь.

Мага вы не впечатлили, он лишь едва улыбнулся:

— Хмм, слабоват на вид, но нам не выбирать. Хорошо, неси сюда червей.

Вы таращите глаза от удивления. Сана сочувствующе смотрит на вас и выбегает из палатки. Через некоторое время она возвращается с двумя охранниками и большим ведром. Там в воде плавают два жирных чёрных червя, каждый размером с вашу руку.

— Держите его,— командует Сана.— Только давайте по-быстрому.

Перейдите на **572**.

550

Внутри хижины зрелище не из приятных. Мебель разбита в щепки, бумаги и свитки валяются по полу, на одной из стен видны пятна крови. Пока вы бродите по хижине, становится ясно, что тут шёл бой. Кое-где каменные стены пострадали от удара мечом, где-то они потемнели от огня. Один шкаф, оставшийся стоять, рассечён пополам.

Содержимое бумаг и свитков не пролило света на то, что здесь произошло. Но тут вы замечаете, что одна из половиц немного возвышается над другими. Вы садитесь на корточки и вынимаете половицу, под ней находится небольшое углубление. Внутри лежит свиток пергамента и сумка. Вы берёте пергамент и разворачиваете его. К своему удивлению, вы обнаруживаете, что он адресован вам:

«Я знал, что ты найдешь этот тайник. Всё благодаря моему скромному дару видеть то, что ещё только должно произойти. Ты ищешь меня, как и многие другие. Зачем я тебе нужен, мне неведомо, но я вижу, что твои с Эвианом Дэйлом судьбы переплетены. Он хороший друг, и поэтому я склонен доверять тебе.

Я должен торопиться и уходить из этого места. Пока я пишу эти строки, один из охотников направляется сюда, а я не могу себе позволить сражаться с этим врагом. Я должен бежать на юг лишь бы мне ничего не помешало. Мне открылось кое-что чрезвычайно важное. Нас ждёт тёмное будущее, если произойдёт то, что я видел. Главную опасность для нас представляет отнюдь не Легион Тени, удар придёт из другого места. Большего я поведать не могу, из опасений что это письмо может попасть не в те руки. Ты найдёшь сумку с моими вещами. Когда мы встретимся снова, покажи мне кольцо, и я пойму, что это ты.

Корнелиус.»

Вы открываете сумку и находите внутри простое золотое кольцо (сделайте запись на листе персонажа). Вы кладёте кольцо в карман и осматриваете другие предметы. Можете взять их все:

Кулон предвидения (ожерелье): +1 скорость. Способность: Уклонение

Том глубоких раздумий (левая рука: книга заклинаний): +2 скорость, +3 магия. Требование: маг

Перчатки пророка (перчатки): +1 сила, +1 броня. Способность: Ловкач

Судя по разрухе вокруг, Корнелиус не успел покинуть хижину до прибытия охотника. Однако, трупа нигде не видно; его, правда, могли сжечь или забрать. Вы в замешательстве выходите из хижины, перейдите на **562**.

551

Белинда обнимает вас.

— Спасибо! Я была так напугана. Я не знала, как мне выбраться с той скалы. Из тоннеля доносился ужасный смех, да и какие-то странные отсветы на стенах. Я так боялась…

— Белинда!

Вы оборачиваетесь и видите Хала, нетвёрдой походкой выходящего на плато. Вместо костыля он использует какую-то палку.

— Простите меня, я всё пропустил,— хрипло говорит он.— Я пытался добраться сюда так быстро, как только мог.

— Хал! — Белинда подбегает к нему и заключает в объятья.

— Полегче, моя девочка. Полегче! — смеётся он в руках Белинды.— Я раненый солдат.

Если у вас есть заводная камера Хала, то перейдите на **585**. В ином случае Хал вручает вам кошелёк с золотом из своего рюкзака (вы заработали 30 золотых крон). Затем вы все вместе выходите из провала.

— Для нас большая честь познакомиться с вами,— говорит Хал перед тем, как расстаться. Он смахивает слезу.— Ба, совсем расчувствовался!

Белинда целует вас в щёку:

— Я обязана тебе жизнью, незнакомец. В следующий раз я буду летать осторожнее. И не беспокойся, я присмотрю за ним,— она заговорщицки пихает Хала и смеётся.

Вы желаете исследователям удачи и возвращаетесь в Туманный лес. Перейдите на карту.

552

— Итак, мы снова встретились,— шипит Зул. Он поднимает левую руку и сжимает свои длинные пальцы в кулак. Вас пронзает волна боли — она начинается от руки и захлёстывает всё тело. Вы падаете на землю и царапаете метку, которая горит огнём под кожей. Матис останавливается и, недоумевая, смотрит на вас.

— Что это? — рычит он.

— А ты не знал, инквизитор? — мягко произносит Зул.— Это отродье тени. Прямо как я. Неварин, который помог мне получить последнюю часть Нексуса и открыть врата.

— Как? — Матис стоит выпучив глаза, его переполняет ярость.— Это невозможно!

— Но это так,— усмехается маг. Он делает быстрый жест пальцами. Вы, чувствуя дикую боль, смотрите сквозь слёзы, как рукав подворачивается, являя взору инквизитора вашу метку.

— Нет! — Матис скалит зубы, его трясёт от гнева.— Вот… вот истинный предатель!

Внезапно вы чувствуете, что встаёте на ноги. Вы с ужасом понимаете, что больше не контролируете своё тело, им управляет Зул. Маг, хихикая, делает несколько пассов руками, играя с вами как с марионеткой.

— Хватит! — кричите вы, беспомощно наблюдая, как ваши руки достают оружие. Вы начинаете приближаться к Матису.— Нет, стой! Я не твой вра…

Ваш рот закрывается, невидимая сила не даёт вам сказать ни слова.

— Показываешь нам свою истинную сущность, да? — ухмыляется Матис.— Да простит тебя Единый Бог, отродье тени!

Вы под контролем Зула и готовитесь отразить атаку инквизитора. Вы скрещиваете оружие, сверкает вспышка магической энергии.

Перейдите на **700**.



553

Если вы уже принимали участие в квесте «Битва поля Костей», то перейдите на **500**. Если нет, читайте дальше.

Гарнизон Редгарда меньше, чем вы представляли. Пока вы обходите периметр осыпающейся башни, вы замечаете лишь несколько стражников, выглядящих угрюмо и явно недовольных своим назначением в этот глухой лагерь. В башне находятся припасы и спальные места для вас и остального гарнизона. Территория к северу от постройки отведена под тренировочный двор. Здесь Нимс и Калеб проводят большую часть времени, тренируясь друг с другом, или отрабатывая со стражниками стойки и движения.

На границе лагеря, в тени каменных стен, поставлены две палатки. Одна служит лазаретом, где Лэнсбери ухаживает за больными и ранеными. Другая является импровизированным командным пунктом, где на столах и скамьях разложены карты и схемы. В центре палатки стоит каменный стол с висящей над ним картой полей Костей. Вы предполагаете, что это волшебное устройство времён Войны теней, которому Редгард нашёл новое применение.

Вы посетите:

Тренировочный двор — **588**

Командный пункт — **607**

Лазарет — **597**

554

Вы входите в рунический круг: руны внезапно начинают светиться красным. Вы хватаете корону и хотите уже бежать к лестнице. Но, к сожалению, планы приходится менять, сверху над входом опускается массивная каменная плита, перекрывая единственный путь наружу. Добраться до неё вы не успеете.

Раздаётся оглушительный грохот. Каменный король встаёт с трона. Он настолько огромен, что каменная корона на его голове касается потолка. Трон монарха раскалывается, и осколки, вращаясь, образуют человекоподобных существ. Король идёт на вас, за ним по пятам следует армия големов.

Вы в ловушке, бежать некуда, сражайтесь за свою жизнь!

⚔ Каменный гигант: Скорость 10, Сила 10, Броня 12, Здоровье 50

⚔ Каменный голем: Скорость 0, Сила 0, Броня 6, Здоровье 15

⚔ Каменный голем: Скорость 0, Сила 0, Броня 6, Здоровье 15

⚔ Каменный голем: Скорость 0, Сила 0, Броня 6, Здоровье 15

⚔ Каменный голем: Скорость 0, Сила 0, Броня 6, Здоровье 15

Особые способности:

ϟ *Ошеломление:* если ваш персонаж получает урон здоровью от гиганта, то его скорость будет снижена на 1 в следующем раунде боя

ϟ *Каменное тело:* ваши соперники иммунны к Пробиванию, Пронзающему уколу, Кровотечению, Яду, Шипам, Колючкам и Молнии

ϟ *Каменные големы:* в конце каждого раунда боя вы получаете 1 очко урона от каждого боеспособного голема. Этот урон игнорирует броню

Если вы выигрываете раунд боя против каменного гиганта, то вы можете выбрать, на кого направить урон — на короля или на големов. Если вы победите гиганта, то големы немедленно рассыпятся в пыль.

Если вам удалось победить этого колосса, то перейдите на **443**.

555

— За короля! За Валерон! — кричит Редгард. Вместе ваша четверка нападает на костяных великанов. Каждому противостоит один из этих огромных костяных существ:

⚔ Костяной великан: Скорость 15, Сила 14, Броня 12, Здоровье 140

Особые способности

ϟ *Ошеломление:* если великан наносит урон здоровью вашего героя, в следующем раунде боя ваша скорость уменьшается на 1.

ϟ *Костяное тело:* Ваш противник неуязвим к Кровотечению и Яду.

Если вы победили костяного великана, перейдите на **722**. Если потерпели поражение, перейдите на **732**.

556

Вы взбираетесь по самодельной лестнице и, подтянувшись на руках, встаёте на узкий карниз. В стене напротив вас виднеется отверстие от взрыва; на краях заметны чёрные следы сажи. Сам туннель частично завален камнями и металлическими балками и уводит куда-то вниз.

Вы:

Войдёте в туннель, образовавшийся после взрыва — 603

Спуститесь обратно по лестнице из водорослей и вступите в затопленный туннель — 619

557

Легендарный монстр: Гомункул

Каждый камень старого мавзолея пропитан ужасным запахом зла. Вы с осторожностью идёте по тёмным коридорам, двигаясь к источнику света и пения. Вы приходите в большой круглый зал, где видите несколько некромантов в чёрных мантиях, собравшихся вокруг выступающей из пола могильной плиты. На ней лежит огромное создание, похожее на зомби — его опухшее тело было сшито из разных конечностей и других частей тела. Главный среди некромантов — мужчина со всклоченными волосами, одетый в белый халат, который заляпан кровью. Он безумно хохочет и потирает руки, наблюдая за тварью на могильной плите.

Вы задеваете ногой одну из костей, валяющихся здесь повсюду — та скользит по полу, предупреждая некромантов о вашем появлении. Увидев вас, маги начинают петь в более быстром темпе. Внезапно из их рук исходят чёрные молнии — они попадают в металлические пластины, вшитые в плоть монстра. Раздутое тело на плите судорожно дёргается, огромные конечности шевелятся под действием молнии, которая искрится внутри.

— Он ожил! — восклицает создатель существа, подпрыгивая в безумном ликовании.— Он живой!

Монстр неуклюже слезает с импровизированного каменного стола; некроманты расходятся в стороны. Гомункул поднимается на ноги, больше похожие на брёвна, и вы видите, из чего состоит это ужасное существо. Этот монстр представляет собой кое-как собранные вместе части тела человека и великана. Чтобы гомункул не развалился, раздутые части тела сшиты друг с другом пурпурными нитками.

— Давай, мой мальчик! Убей нашего незваного гостя! — командует некромант в белом халате, брызгая слюной.— Покажи мне, на что ты способен.

Огромный зомби хватает шипастую дубину и неуклюже идёт к вам.

— Я уничтожать! — гремит он.— Я сделать хозяин счастлив.

⚔ Гомункул: Скорость 14, Сила 15, Броня 12, Здоровье 120

Особые способности

ϟ *Ошеломление:* если вы получаете урон здоровью от гомункула, то должны снизить скорость на 1 в следующем раунде боя.

ϟ *Раздутое тело:* гомункул невосприимчив к Пробиванию, Пронзающему уколу, Колючкам и Шипам.

Если вам удастся одолеть это неповоротливое чудовище, переходите на **616**.



558

Возможно охотник тени и быстр, но против вашего мастерства он не устоял. Ваш противник шатается и падает на землю. Вы чувствуете покалывание на руке, закатываете рукав и обнажаете вашу метку — три переплетённых между собой змейки, извивающиеся у вас под кожей.

— Нет! Пощады! — сдавленно кричит охотник тени, чьё тело начинает растворяться в воздухе, распадаясь на клочья тёмной магии.

Вы, не задумываясь, поднимаете руку. Почти сразу завитки магической энергии подплывают к ней. Каждый из них поглощается вашей меткой, которая испускает при этом лиловые вспышки. Холодный поток магии пронизывает тело, наполняя вас невиданной силой и энергией (увеличьте максимальный предел здоровья на 10 очков).

Когда магия тени поглощена окончательно, змейки перестают шевелиться, да и покалывание прекращается. Вы опускаете руку, всё ещё в изумлении от того, что только что произошло.

Если вы разбойник, то можете изучить специализацию охотника тени, перейдите на **586**). В ином случае отправляйтесь на **729**.

559

Пока гигантские вороны парят над головой, вы прицеливаетесь и готовитесь стрелять. Вам необходимо пройти проверку скорости или магии (используйте ту характеристику, которая у вас выше).

Попадание в голову: Скорость/Магия 24

Если проверка успешна, переходите на **531**, иначе переходите на **579**.

560

Вы проходите несколько метров по краю пропасти, пока не находите подходящее место для спуска: в одном месте порода просела, образовав дорожку вниз, к узкому уступу. Тут так жарко, что вас прошибает пот. Вы начинаете осторожно спускаться. Но камни и пепел под ногами — не самая надёжная опора, и через мгновение вы уже соскальзываете вниз, в удушливую чёрную мглу.

Вы падаете на уступ, ваша одежда, кожа и волосы — всё теперь покрыто горячим пеплом. Стерев его с глаз, вы оглядываетесь вокруг. Слева уступ змеёй уводит вниз в какую-то пещеру. Справа же уступ уходит вниз, на дно провала к рекам лавы.

Куда вы пойдёте?

В пещеру — 519

Вниз по уступу к потокам лавы — 543

561

Стальные мечи с грохотом падают на землю, питающая их тёмная магия истощилась. Теперь когда стражи комнаты повержены, вы можете поживиться тем, что может предложить королевский арсенал.

Если вы разбойник, то перейдите на **567**. Если вы маг, то отправляйтесь на **598**. Если вы воин, то следуйте на **581**.



562

Оказавшись снаружи, вы приходите в ужас — Берн исчез! Подозревая, что произошло самое худшее, вы держите оружие наготове и осматриваете камни и скалы, опасаясь, что тот, кто установил ловушку, решил вернуться.

Вы облегчённо вздыхаете, когда следопыт выходит из-за большого камня. Судя по его внешнему виду, ему уже лучше, хотя он немного хромает.

— Я следы искал,— объясняет Берн.— Что ты обнаружил внутри?

Вы говорите ему, что внутри по всей видимости был бой, но не ясно, кто победил. Судя по крови на стене, кто-то был ранен. Следопыт кивает:

— Да, всё сходится. Я нашёл два разных следа. Первому примерно один день. Второй посвежее, он следует за первым, на юг. Только крови я не видел.

Вы благодарите Берна за помощь.

— Удачи тебе в поисках Корнелиуса,— говорит следопыт.— Он хороший человек, я ненавижу того, кто хочет ему зла. Сейчас я должен вернуться в рощу — у королевы есть новые поручения для меня.

Он подходит к вам и крепко пожимает вашу руку, улыбаясь:

— Признаюсь, я недооценил тебя. Для меня было большой честью сражаться с тобой плечом к плечу.

С этими словами он разворачивается и уходит в тёмный лес, оставляя вас на утёсе наедине с тяжёлыми мыслями. Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

563

Любопытство оказывается сильнее осторожности. Вы подходите к ближайшему сундуку, ощупываете каменную крышку. Но стоит вам дотронуться до светящихся рун, как раздаётся громкий треск. Вы отходите назад, недоумевая, что там внутри сундука могло разбиться, но потом засекаете движение. Каменные статуи оживают, медленно размахивая широкими крыльями и поднимая с пола вековую пыль. Ближайшая к вам гаргулья поднимает голову и взвывает, от чего у вас мороз по коже. Затем сидящий на корточках монстр с лёгкостью поднимается в воздух. Другие гаргульи следуют примеру вожака; глаза статуй блестят тем же светом, что и руны на сундуках.

Вы достаёте оружие и готовитесь сражаться с летящими на вас гаргульями. Их острые как кинжалы когти вас не пугают:

⚔ Гаргульи: Скорость 11, Сила 10, Броня 9, Здоровье 50

Особые способности

ϟ *Каменные тела:* ваши противники иммунны к Пробиванию, Пронзающему уколу, Кровотечению, Яду, Шипам, Колючкам и Молнии

Если вы победили гаргулий, то перейдите на **571**.



564

Легендарный монстр: Озноб

Замёрзшее озеро. Дует холодный, пробирающий до костей ветер, рассеивая хлопья снега, падающие с серого неба. Это странное место находится во власти зимы и волшебства, или как сказала бы Лэнсбери — является слиянием природы и остатков могучей магии.

Как только вы приближаетесь к озеру, то видите, что лёд перед вами начинает раскалываться. Кто-то или что-то пытается выбраться наружу. Вы начинаете отступать, но теряете равновесие и падаете на спину. Буквально в нескольких метрах от вас появляется существо, сделанное полностью изо льда. Это — гуманоид с заострённой как полумесяц головой, увенчанной сосульками. Длинные и тонкие руки существа холодны, с пальцев стекает вода.

Вы вскакиваете на ноги в готовности к сражению, но тут зверь раскрывает пасть и издаёт оглушительный рёв. Тут же, как бы повинуясь его зову, из озера появляются четыре гигантских ледяных столба, пылающие синим огнём.

С начала вы не понимаете — для чего они, но затем замечаете, что от столбов к существу идут энергетические лучи. Холодный огонь образуется над ледяным телом монстра, формируя сверкающую, шипастую броню.

Вы должны сразиться с этим опасным магическим монстром:

⚔ Озноб: Скорость 13, Сила 13, Броня 20/10*, Здоровье 80

⚔ Ледяной столб: Броня 8, Здоровье 20

⚔ Ледяной столб: Броня 8, Здоровье 20

⚔ Ледяной столб: Броня 8, Здоровье 20

⚔ Ледяной столб: Броня 8, Здоровье 20

Особые способности

ϟ Ледяная броня:* пока столбы не уничтожены, броня Озноба будет равна 20. Если столбы разрушить, его броня упадет до 10.

ϟ *Обморожение:* ваш герой будет получать 4 единицы урона в конце каждого раунда. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Тело изо льда:* Озноб и ледяные столбы имеют иммунитет к Яду, Болезни и Кровотечению, но зато получают двойной урон от Сжигания, Огненной ауры и Ожога.

Если вы выиграли раунд битвы с Ознобом, вы можете нанести урон Ознобу или ледяным столбам. Если Озноб погибает, все уцелевшие ледяные столбы автоматически разрушаются.

После победы над этим морозным врагом отправляйтесь на **584**

565

Феникс сгорает, теперь пепла в гнезде стало больше. Можете взять один из следующих предметов в качестве награды:

🏷 *Коготь феникса* (правая рука: кинжал): +1 скорость, +2 сила. Способность: Обездвиживание

🏷 *Оперение феникса* (накидка): +1 скорость, +1 броня. Способность: Зачаровывание

🏷 *Пепел феникса* (талисман): +1 магия. Способность: Исцеление

Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы также можете собрать 2 побега полевой невзрачницы и 1 шип терновника (запишите находки на лист персонажа).

Вы покидаете островок и идёте по извивающейся дорожке через море шипящей лавы. Через несколько минут вы подходите к ещё одному скалистому островку, заваленному камнями. Среди камней вы замечаете длинные изодранные полосы ткани и обгорелые куски дерева.

Вы:

Осмотрите обломки — 447

Пойдёте дальше — 439

566

— Сейчас всё внимание обращено на Таланост,— шепчет Дженлар, на его губах появляется кровь.— Легион пока там, но это ненадолго. Силы сопротивления не видят настоящей опасности, реальной угрозы. Они слабы и... не защищены. Настоящий враг ударит с тыла и сомнёт их. Я это видел.

Старик начинает трястись, цепляясь за вас руками точно когтями.

— Один некромант, могущественный маг, способный повелевать мёртвыми, собирает армию. Его зовут Зул Атор. Он предатель, открывший врата.

Вы вспоминаете мужчину в серой мантии, который приснился вам в замке Эвиана, тот, что забрал у вас последнюю часть Нексуса.

— Я его знаю,— бормочете вы вполголоса.

Дженлар впивается пальцами в вашу кожу, там где ваша метка светится своей неземной энергией.

— Зул создаёт армию, которая пойдёт на юг и сокрушит остатки сопротивления Таланоста. Войска короля не прибудут вовремя... город падёт и тогда...— старик замолкает.

На секунду вам кажется, что он умер, но Дженлар внезапно открывает глаза и внимательно смотрит на вас.

— Ты должен остановить армию некроманта. Предупреди сопротивление, предупреди, что Зул и есть настоящая угроза.

Вы хотите задать вопрос, но он взмахом руки заставляет вас замолчать.

— Слушай! Слушай меня и молчи. Эвиан в смертельной опасности. Он думает, что сумеет закрыть врата. Но он не сможет...

Дженлар борется с приступом кашля. Только через несколько минут он находит в себе силы продолжить рассказ. Его голос осип и едва слышен:

— Во время последней войны маги закрыли врата тени, забрав их сердце, Нексус. Эвиан думает, что сумеет сделать то же самое. Но в этом случае... он умрёт.

— Тогда как нам их закрыть? — спрашиваете вы, крепко держа руку мага.— Я должен знать, как мы можем закрыть врата?

Перейдите на **580**.

567

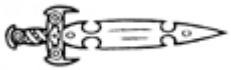
Коллекция оружия и доспехов, собранная здесь,— одна из лучших среди тех, что вы когда-либо видели. Если хотите, то можете взять один предмет из перечисленных ниже.

Вострый меч (левая рука: меч): +2 скорость, +3 сила. Способность: Преодоление

Чаролом (правая рука: палица): +2 скорость, +4 сила. Способность: Кража магии

Перчатки ночного стража (перчатки): +1 скорость, +2 броня. Способность: Стойкость

Бросив обеспокоенный взгляд на статую короля Дуа, вы выходите из комнаты и поднимаетесь по широкой лестнице в затопленную часть здания, перейдите на **610**.



568

Из рыцарских доспехов идёт пар. Потом гигант падает на землю, а его броня разваливается на части. Но при этом вы не видите никаких признаков того, что у рыцаря было тело. Лишь облако пепла висит в воздухе.

Вы можете взять один из следующих предметов:

Опалённый мундир (доспех): +1 скорость, +2 броня. Способность: Зачаровывание

Наручи мощи (перчатки): +1 скорость, +2 броня. Способность: Парирование

Накидка разрушителя (накидка): +2 скорость, +1 броня. Способность: Ответный огонь

Если у вас есть «Справочник Лоринвольда по корням, листьям и травам», то вы можете также собрать 2 шипа терновника и 1 побег полевой невзрачницы (отметьте эти травы на листе персонажа).

Если Хал с вами, то перейдите на **573**. В ином случае отправляйтесь на **551**.

569

Вы ныряете в бирюзовые воды озера. Мощными гребками вы проплываете над мёртвым городом, раскинувшемся на дне. Большинство зданий разрушено, они, покрытые водорослями и кораллами, теряются на фоне дна. Но есть среди них и клинообразные пирамиды, которые сохранили своё великолепие и выглядят в светотени как постройки из другого мира.

Размеры города поражают. Вы поворачиваетесь в воде и оглядываете дно, восхищаясь искателями приключений, которые помогли Сане нанести на карту план этого места. А ведь кто-то так и не вернулся, отдав жизнь ради дела Раолина. Резь в животе напоминает вам, что вы легко можете стать следующим «смертничком».

Вы сосредотачиваетесь и плывёте к тому зданию, которое на карте Саны помечено как сокровищница короля. На карте это маленький квадрат, один из сотни других маленьких квадратов. Но в реальности королевская сокровищница оказывается большим треугольным зданием, напоминающим плавник акулы. Откосы здания покрыты пластинами из чёрного металла; они сверкают всеми цветами радуги.

Вы нарезаете круги вокруг сокровищницы в поисках двери или входа. Но вместо этого вы находите только две неровных дыры с оплавившимися краями. Вы понимаете, что ваши предшественники воспользовались магией или взрывчаткой, чтобы пробраться внутрь. Одна из дыр находится у основания здания, вторую пробили ближе к верхней части, рядом с острым концом пирамиды.

Ваш выбор:

Проплыть через дыру в верхней части — 510

Вплыть в здание через отверстие в основании — 470

570

Обыскав тело некромантки, вы находите кошель с 40 золотыми кронами. Вы также можете забрать одну из следующих наград:

Гримуар энтропии (левая рука: книга заклинаний): +3 скорость, +4 магия. Способность: Сжигание

Палочка молний (правая рука: волшебная палочка): +2 скорость, +4 магия. Способность: Шок!

Мантия Сильеры (доспех): +1 скорость, +3 магия. Способность: Проклятие

Вокруг вас со всех сторон продолжает бушевать битва. Перейдите на **743**.

571

Вы переступаете через поверженных гаргулий и подходите к ближайшему сундуку. Руны больше не светятся, значит можно смело его открыть.

Если вы разбойник, то перейдите на **744**. Если вы маг, то отправляйтесь на **713**. Если вы воин, то следуйте на **706**.

572

Охранники фиксируют вас с двух сторон. Один из них заламывает вам руки за спину и подножкой заставляет вас опуститься на колени. Второй, выворачивая вам руки, поднимает вас на ноги и подталкивает к столу.

— Эх, хорошо бы было, если бы он не сопротивлялся,— говорит Раолин,— а то столько проблем создаёт.

Сана подходит к вам и приподнимает ваш подбородок. В её глазах читается неподдельное сочувствие, но, тем не менее, она достаёт одного из чёрных извивающихся червей.

— Обещаю, это действительно будет быстро,— говорит женщина.— А теперь открой рот.

В ответ ей звучит лишь ваше проклятье. Один из охранников сильно бьёт вас под дых. Сана тем временем засовывает пальцы вам в рот, куда другой рукой запихивает червяка. Он дико извивается, воительница с трудом удерживает его.

Вы пытаетесь выплюнуть эту тварь, но тщетно — червяк быстро проскальзывает вам в глотку. Вы пинаете ногами стол с картами, стараясь вырваться. Затем острая боль пронзает вас, а перед глазами пляшут звёздочки. Вас уже больше не держат, и вы падаете на стол, кашляя и отплёвываясь.

— Только не на карты! — кричит маг.— Помогите ему!

Вас вновь поднимают, ноги вас уже не держат. Раолин встаёт перед вами и поглаживает бороду:

— Это была обычная предосторожность,— объясняет он.— Внутри тебя теперь червь-минога, обитатель рек Терралских джунглей. Позволяет дышать под водой, а для выполнения задания это тебе жизненно необходимо. Маг самодовольно улыбается:

— Есть, правда, один недостаток. В течение двадцати четырёх часов червь начнёт реагировать с желудочным соком и попытается прожрать себе путь наружу. Отвратительно, но зато очень эффективно.

Ярость переполняет вас подобно сходящей с гор лавине. Вы дёргаетесь и вырываетесь, но у вас больше не осталось сил. Чувствуете вы себя не очень, кружится голова, и вас начинает подташнивать.

— Это будет нашими узами доверия,— продолжает Раолин, сложив руки на груди.— Принеси мне корону, и я вытащу твоего маленького гостя. Если корону ты найдёшь, но решишь оставить её себе... то через двадцать четыре часа тебе будет больно. Обещаю, будет очень больно.

Маг хитро усмехается на прощание и выходит из палатки.

— Мне жаль,— говорит Сана, когда маг отходит на достаточное расстояние.— Он всех заставлял заглатывать червей. Ему нужны гарантии выполнения сделки. Раолин хочет заполучить корону, по-настоящему хочет. Просто выполни задание, и тогда мы все будем свободны, хорошо?

Вы едва киваете и теряете сознание, перейдите на **431**.

573

— Сражаться плечом к плечу с тобой — настоящее удовольствие,— улыбается Хал.— То лечебное зелье быстро поставило меня на ноги.

С этими словами он подпрыгивает на месте, ухмыляясь в бороду.

— О, мой герой! — раздаётся крик. Белинда подбегает к ошарашенному Халу и заключает его в объятия, так, что ноги исследователя отрываются от земли.

— Ну... эээ.. спасибо,— покорно улыбается он и краснеет.— Вообще-то я, собственно, ничего и не сделал. Это он взял на себя всю самую тяжёлую работу.

Хал кивает в вашу сторону.

— Мне оставалось лишь следовать за ним, обходя дымящиеся останки монстров.

Если у вас есть заводная камера Хала, то перейдите на **585**. В ином случае Хал вручает вам кошелёк с золотом из своего рюкзака (вы заработали 10 золотых крон). Затем вы все вместе выходите из провала.

— Для нас большая честь познакомиться с вами,— говорит Хал перед тем, как расстаться. Он смахивает слезу.— Ба, совсем расчувствовался!

Белинда целует вас в щёку:

— Я обязана тебе жизнью, незнакомец. В следующий раз я буду летать осторожнее. И не беспокойся, я присмотрю за ним,— она заговорщицки пихает Хала и смеётся.

Вы желаете исследователям удачи и возвращаетесь в Туманный лес. Перейдите на карту.



574

Стена напротив вас покрыта обычной плиткой. Коснувшись рукой одной из плиток, вы втапливаете её, и она уходит в стену, но затем вновь принимает исходное положение. Наверное, это что-то вроде тайника. В потолке прямо над вами взрывом пробита ещё одна дыра, вход в узкий тоннель, уходящий куда-то вглубь здания.

Если у вас есть каменная табличка гномов, то на листе персонажа также должно быть записано некое число. Прибавьте его к 574 и перейдите на соответствующий параграф. Если таблички у вас нет, то открыть тайник вы не сможете. В этом случае вы покидаете комнату через отверстие в потолке, перейдите на **437**.

575

Квест: «Сигнал»

Когда серость дня начинает уступать темноте вечера, вы замечаете толпу стражников на южной оконечности лагеря. Вы подбегаете к ним, чтобы выяснить, что привлекло их внимание и видите это своими глазами — зелёное сияние, вспыхивающее и затухающее вдали на горизонте. Время от времени слышен размеренный грохот, на мгновение сияние становится ярче.

— Что происходит? — спрашиваете вы стражника, стоящего рядом с вами. Он молод, почти мальчишка. Его ладонь лежит на рукояти короткого меча, и вы замечаете, что мальчик весь трясётся.

— Это… это щит… волшебный щит над Таланостом. Благодаря ему легион не может вырваться из города.

Он аж подпрыгивает, когда над равниной эхом разносится ещё один оглушительный раскат, подобный грому:

— Это легион. Они пытаются прорваться… проверяют нашу защиту.

Вдруг раздаётся громкий звон колокола. Все поворачиваются в сторону источника звука, ожидая худшего. На восточной стене один из стражников размахивает зажжённым факелом.

— Ну ё-моё,— вздыхает молодой стражник рядом с вами.— Час от часу не легче.

Когда вы поднялись на стену, там уже собралась группа стражей во главе с капитаном Редгардом. Среди бойцов вы замечаете Нимса и Калеба, они торопливо проверяют своё снаряжение.

— Ещё раз, доложи обо всём, что видел,— говорит Редгард, обращаясь к стражнику, который поднял тревогу.

— Я видел сигнал… жёлтый огонёк, он взмыл высоко в небо,— отвечает тот взволнованно.

Редгард кивает:

— Это мой следопыт. Она в беде.

Раздаётся недовольный гул голосов — через ряды стражников прокладывает путь высокий и крепкий на вид мужчина. Он облачён в бело-золотую броню, особо бросаются в глаза громадные наплечники. Волосы воина подобны львиной гриве, длинные и светлые; только благодаря серебряной ленте они не застилают взор. Редгард отрывается от разговора и отдаёт честь вновь прибывшему, что позволяет вам предположить, что капитан находится у него в подчинении.

— Инквизитор Матис,— с явными нотками неприязни в голосе приветствует он прибышего.

— Что всё это значит? Что вообще здесь происходит? — грубо обрывает его воин в броне.

Редгард тяжело вздыхает, его взгляд на секунду останавливается на вас:

— Мне была предоставлена информация… непроверенная информация, что на полях Костей могут собирать армию.

Инквизитор удивленно поднимает брови:

— Продолжай.

— Я отправил Жанну на разведку. Перед тем как поступить на службу, она была следопытом. По всей видимости, она в беде… мой стражник видел, как она подала сигнал.

Инквизитор только фыркает:

— Нет ничего удивительного, что она в беде. Поля Костей — место опасное.

— Тогда чего мы ждём,— недовольно восклицает Нимс, поправляя перевязь с мечами.— Пора идти на выручку.

Редгард кивает и собирается уже дать команду, но останавливается, видя что инквизитор поднимает руку и громко объявляет:

— Нет, я запрещаю вам делать это.

Перейдите на **600**.

576

Вы приходите в себя на лестнице, голова всё ещё раскалывается. Вы со стоном принимаете вертикальное положение и пытаетесь сориентироваться. Перед вами затопленная комната с высоким потолком, позади королевский арсенал. Старик отнёс вас назад.

Вы входите в подтопленную комнату и замечаете, что лестница из водорослей исчезла — теперь на карниз вам никак не попасть. Делать нечего, вы пересекаете комнату и входите в затопленный тоннель, уходящий вглубь королевского дворца, следуйте на **619**.

577

Обыскав тело некромантки, вы находите кошель с 40 золотыми кронами. Вы также можете забрать одну из следующих наград:

Эликсир восстановления (1 использование) (рюкзак): примените в бою в любой момент, чтобы восстановить 12 очков здоровья.

Шип лесной ведьмы (кольцо): +1 сила. Способность: Шипы

Семь звёзд (кольцо): +2 сила. Способность: Исцеление

Вокруг вас со всех сторон продолжает бушевать битва. Перейдите на **743**.

578

На плато раздаётся дерзкий боевой крик.

— Узри мой гнев, чудовище! — мимо вас проносится Хал, держащий в каждой руке по перочинному ножу.— Никто не посмеет угрожать моей девочке!

Белинда пытается его остановить, но слишком поздно:

— Стой, Хал! Не надо! Это очень опасно!

Разъярённый исследователь врезается в рыцаря — только искры летят во все стороны. Вы, не мешкая, достаёте оружие и вступаете в бой:

Инферно: Скорость 9, Сила 8, Броня 7, Здоровье 50

Особые способности

Бешеный Хал: Когда вы бросаете кубики, чтобы определить урон, Хал позволяет вам увеличить результат на 1.

Огненный доспех: ваш соперник иммунен к Пробиванию, Сжиганию, Кровотечению, Огненной ауре, Ожогу и Воспламенению.

Если вы победили Инферно, то перейдите на **568**.

579

Вы никак не можете поразить этих врагов на расстоянии. Вам остаётся разочарованно наблюдать, как они выпускают всё больше снарядов по тем, кто сражается в ближнем бою, поражая своих и чужих. Войско Рейвенвинга несёт тяжёлые потери от заградительного огня — вы надеетесь лишь на то, что летающие маги смогут сплотиться и перейти в атаку. Пока же вас волнует наземный бой. Выскользнув из-под прикрытия скал вы спешите вперёд. Перейдите на **591**.

580

— Легион учится на своих ошибках,— с усилием объясняет Дженлар.— Теперь камень-ключ охраняет магия тени. Тот, кто попытается прикоснуться к камню, попадёт в ловушку. Эвиан не увидит, что ему грозит опасность. Он попробует забрать камень, и станет узником легиона… порабощённым навеки.

— Тогда я должен остановить Эвиана!

Старик кивает, его дыхание становится всё слабее и слабее.

— Эвиан, да… предупреди о Зуле… нападение скоро.

Вы почти не слышите Дженлара, его глаза закрываются, а руки безвольно повисают. Придвинувшись к магу вплотную, вы просите его рассказать больше и объяснить, что ещё нужно сделать.

— Ты избранный… тот, кто предаст легион… найди Редгарда… предупреди его… скажи, что ангелы должны пробудиться.

— Что это значит? — спрашиваете вы, стиснув зубы. Вы обнимаете старика, надеясь, что он проживет ещё хоть чуть-чуть.

Но Дженлар лежит неподвижно, глаза его закрыты, дыхание прекратилось. Яд ассасина сделал своё чёрное дело и забрал жизнь пророка. Вы осторожно опускаете его тело на землю, и смотрите на светящийся портал — он уже начинает угасать. У вас есть всего несколько секунд, чтобы принять решение.

«Ты избранный…»

Слова старика эхом звучат в голове. Вы поднимаетесь и подходите к светящемуся порталу — ещё одному шагу в поиске своего предназначения.

— Да будет так.

Набравшись смелости, вы входите в каменную арку, не зная, что вас ждёт на той стороне. Следуйте на **599**.



581

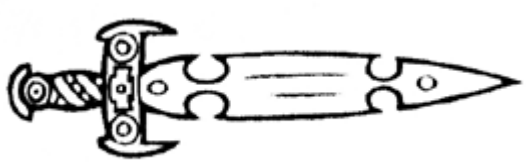
Коллекция оружия и доспехов, собранная здесь,— одна из лучших среди тех, что вы когда-либо видели. Если хотите, то можете взять один предмет из перечисленных ниже.

Безумие (правая рука: топор): +2 скорость, +4 сила. Способность: Круговой удар

Поножи короля (обувь): +2 скорость, +2 сила. Способность: Комплект королевских регалий

Шлем победителя (головной убор): +2 сила, +2 броня. Способность: Преодоление

Бросив обеспокоенный взгляд на статую короля Дуа, вы выходите из комнаты и поднимаетесь по широкой лестнице в затопленную часть здания, перейдите на **610**.



582

Легендарный монстр: Вихрь

Вы идёте по дороге на юг, пепел полей Костей сменяется выжженной землёй и красным песком. Если верить легенде, то когда-то здесь прошла великая битва между могущественными магами. Всё что осталось после неё — песчаные барханы. Ветер поднимает песок в воздух, закручивая его в вихри.

Вы бредёте по опустошённой земле и замечаете, что ветер становится сильнее; поднимается песчаная буря. Вы закрываете лицо, насколько это возможно, пытаясь защитить глаза от песка и пыли. Впереди поднятый в воздух песок собирается в вихрящийся столб. Он движется среди дюн, направляясь к вам. По мере приближения вихря вы замечаете, что он состоит не только из песка, но и из камней и всякого мусора, то есть всего, что попадается ему на пути. Вскоре вы различаете лицо с широко раскрытым ртом, образованное частицами пыли и грязи.

Монстр обращается к вам, его голос полон силы и спокойствия, как и полагается стихии:

— Пыль на ветру. Ты всего лишь пыль на ветру.

Вихрь: Скорость 15, Магия 15, Броня 16, Здоровье 100

Особые способности:

Воздуховрот: за каждую [1], выпавшую на кубике при бросках за вашего персонажа на скорость атаки и урон, вас поднимает в воздух, и вы получаете 8 очков урона, который игнорирует броню (если у вас есть способность, позволяющая перебрасывать кубики, то вы можете её применить).

Тело из воздуха: Вихрь невосприимчив к Кровотечению, Яду и Болезни

Если вам удалось одержать верх над элементалем воздуха, то перейдите на **754**.

583

Среди останков, лежащих на дне ямы, вы находите тело охотника на ведьм. Кое-что из его пожитков ещё может вам пригодиться. Если хотите, то можете взять до двух предметов из перечисленных ниже:

Время ведьм (левая рука: пистоль): +2 скорость, +3 сила. Способность: Меткий стрелок

Ночной дозор (головной убор): +1 скорость, +2 сила. Способность: Стойкость

Камзол ловкача (доспех): +1 скорость, +3 броня. Способность: Уклонение

Вы также находите кошелёк с золотом (вы получаете 50 золотых крон). Изучая поверхность пола на предмет других сокровищ, вы обнаруживаете маленькую круглую решётку в одной из стен. Быстрый осмотр позволяет предположить, что это сток в канализацию. В с облегчением осознаёте, что выход таки найден, дергаете за решётку и вползаете в трубу, перейдите на **453**.

584

Вы пронзаете броню монстра и разбиваете его тело на множество фрагментов. Шипастые осколки падают и рассыпаются по поверхности озера. Катясь по льду, они звенят как стекло.

Теперь вы можете выбрать один из предметов:

Морозный ожог (правая рука: посох): +2 скорость, +4 магия (требование: маг). Способность: Пробивание.

Ледяные осколки (ожерелье): +1 скорость, +1 сила (требование: воин). Способность: Пробивание.

Ледяная шпага (левая рука: меч): +2 скорость, + 4 сила (требование: разбойник). Способность: Пробивание.

Если вы маг, следуйте на **761**. Если нет, переходите на **300**.

585

— Моя камера,— кричит Хал; у него от удивления глаза на лоб полезли.— О, во имя света Иуды, да ты просто герой.

Хал достаёт из рюкзака несколько странно выглядящих механизмов.

— Вот,— говорит он, выкладывая их на землю.— Возьмёшь что-то из этого, в качестве вознаграждения?

Если хотите, то можете взять один из следующих предметов:

Золотоискатель (рюкзак). Способность: Бип! Бип!

Уменьшитель (левая рука: посох): +1 скорость. Способность: Уменьшение

Сделав выбор, занесите предмет в лист персонажа и перейдите на **592**

586

Только что поглощённая магия тени проникает в каждую клеточку тела, обостряя чувства и наполняя вас энергией. Будучи разбойником, вы можете изучить специализацию охотника тени.

У охотника тени есть следующие способности:

Скорость тени (мод): все [1], выпадающие при бросках кубика, определяющих вашу скорость атаки, будут изменены на [3]

Ярость тени (ср): используйте эту способность, чтобы прибавить скорость обоих видов оружия (находящихся в правой и в левой руках) к вашей силе удара. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.

Добавьте новые способности на лист персонажа и перейдите на **729**.

587

В центре этой комнаты стоит большая каменная колонна, подпирающая потолок. На каждой стороне изображён гном, в различном облачении, от покрытой рунами мантии до пластинчатых доспехов. На всех четырёх барельефах изображена корона, усыпанная драгоценными камнями. Должно быть, это король Дуа, а изображённая корона и есть предмет ваших поисков.

Больше ничего интересного в этой комнате нет, если только вас не интересуют фосфоресцирующие анемоны или водоросли. Вы плывёте дальше через проход в северной стене и попадаете в маленькую полузатопленную комнату. Перейдите на **574**.

588

В тренировочном дворе раздаётся звон скрещивающейся стали; Нимс и Калеб проводят тренировочный поединок друг с другом. Группа любопытных стражников собралась вокруг них, ободряя и аплодируя двум воинам-экспертам, показывающим чудеса боевого искусства.

Нимс замечает вас в толпе и опускает меч, кивая в вашу сторону. Калеб останавливается, оборачиваясь, чтобы увидеть, что привлекло внимание соперника.

— Так, так,— говорит Нимс, мастерски вращая меч в руках.— Ты пришёл сюда показать, на что способен?

Воцаряется тишина и все вопросительно смотрят на вас. Калеб ударяет мечом о щит, ухмыляясь стиснув зубы.

— Или твоё оружие только для виду? — спрашивает он, смерив вас взглядом.

Нимс подходит и встаёт рядом со своим другом.

— Если ты победишь нас, мы, может быть, даже научим тебя паре наших лучших приёмов. Так что скажешь?

Вы:

Сразитесь с Нимсом — **753**

Сразитесь с Калебом — **676**

Вежливо откажетесь и уйдёте — **553**

589

Квест: «Зимний холм»

Хлопнувшая дверь прерывает ваш сон. Спросонок, вы шарите рукой по столу рядом с кроватью в поисках оружия, замечая, что в казарме никого нет. Бледное утреннее солнце пробивается сквозь щель в ставнях. Между рядами соломенных кроватей идёт Лэнсбери. Она останавливается неподалёку от вашего ложа, судя по налившемуся краской лицу, медика переполняет ярость.

— Стоят на своём, просто упрямые ослы…

Лэнсбери садится на кровать, она вот-вот расплачется. Проходит минута, женщина берёт себя в руки и бросает взгляд на вас.

— Прошу прощения,— извиняется она,— с моей стороны было весьма бестактно вломиться сюда, но я нуждаюсь в твоей помощи.

— Что стряслось? — спрашиваете вы, поправляя свою растрёпанную шевелюру.

— Инквизитор Матис,— резко бросает она,— не прислушивается ни к единому моему слову. А теперь ещё и Редгард с ним заодно — я не могу получить прямого ответа ни от одного, ни от другого.

Лэнсбери открывает одну из своих книг и поворачивает её к вам:

— Посмотри сюда.

Вы склоняетесь над страницей и внимательно изучаете её. Это дневник, и на его странице кто-то схематично нарисовал фигуру ангела с распростёртыми руками и крыльями.

— Это ангел,— произносите вы, почёсывая голову.

Лэнсбери закатывает глаза:

— Да. С тех пор как ты упомянул слова Дженлара — ангелы должны пробудиться— я копаюсь в книгах, найденных мной в тех руинах. В этом тексте эти статуи упоминаются несколько раз в качестве стражей. И здесь,— она достаёт другую книгу и открывает её на заложенной странице.— Тут они также фигурируют как своды света.

— Своды света? — повторяете вы, возвращая целителю дневник.— Дженлар об этом ничего не говорил.

Лэнсбери встаёт и берёт книги под мышку.

— Я объясню по дороге. Ты же пойдёшь со мной?

Пойду куда? — спрашиваете вы, соскакивая с кровати.

— На поля Костей. Я хочу осмотреть одну из этих статуй.

Перейдите на **656**.

590

Среди останков, лежащих на дне ямы, вы находите тело следопыта. Кое-что из его пожитков ещё может вам пригодиться. Если хотите, то можете взять до двух предметов из перечисленных ниже:

Зелёный кафтан вольного стрелка (доспех): +2 скорость, +2 сила. Способность: Зачаровывание

Сапоги разведчика (обувь): +1 скорость, +3 сила. Способность: Боковой удар

Избавление (левая рука: меч): +1 скорость, +3 сила. Способность: Глубокая рана

Вы также находите кошелёк с золотом (вы получаете 50 золотых крон). Изучая поверхность пола на предмет других сокровищ, вы обнаруживаете маленькую круглую решётку в одной из стен. Быстрый осмотр позволяет предположить, что это сток в канализацию. В с облегчением осознаёте, что выход таки найден, дергаете за решётку и вползаете в трубу, перейдите на **453**.

591

Вы продвигаетесь вперёд и оказываетесь на одной линии с костяными великанами, которые медленно идут в тылу армии. Отбрасывая скелетов, которые стремятся остановить вас, вы замечаете ещё трёх человек, пробирающихся к вам. Вы узнаёте Редгарда и Матиса. Теперь оба сражаются пешими и с мрачными лицами бьются против бескрайней орды. Третий воин — это человек с седой бородой в толстом пластинчатом доспехе. В левой руке он держит щит, усыпанный вмятинами и расколотыми стрелами. В правой руке палаш, покрытый светящимися волшебными рунами.

Он перехватывает ваш взгляд, и на мгновение битва отходит на второй план, пока вы оба пытаетесь вспомнить, откуда знаете друг друга.

— Рейвенвинг! — выдыхаете вы, озарённый догадкой.

Он натянуто улыбается в ответ.

— Всё ещё сражаешься за нас, как я вижу. Да продлится это долго,— он широко размахивает своим клинком, снося головы окружающих скелетов.— Следуй за мной, мы направляемся к Зулу.

Вы прорубаете себе путь сквозь ряды скелетов, чтобы присоединиться к Рейвенвингу. Вместе вы сражаетесь бок о бок, уверенно направляясь прямо на север. Матис и Редгард следуют вашему примеру. Через пару минут ваша четвёрка вырывается на открытое пространство, свободное от рвущейся вперед орды. Путь открыт. А навстречу вам маршируют четыре самых крупных костяных великана, которых вы когда-либо видели.

Если у вас есть перевес сил в воздухе, перейдите на **546**. В противном случае перейдите на **555**.

592

Вы выводите Хала и Белинду из провала. Перед тем, как расстаться, Хал достаёт свою камеру.

— А можно я сделаю фотографию? Не против? В будущем, кто знает, это может стоить целую кучу денег.

Вы с интересом смотрите, как исследователь нажимает на какие-то кнопки на латунной коробочке. Шестерёнки и штырьки приходят в движение, и вдруг — вспышка, и из форсунок камеры выходит пар.

— Вот и готово,— говорит Хал. Он достаёт из камеры лист пергамента и начинает размахивать им на ветру. Поддавшись любопытству, вы подходите и смотрите на пергамент. К удивлению, на листе медленно появляется ваше изображение.

— Вау! Я и в самом деле выгляжу так ужасно? — недовольно спрашиваете вы.

— Камера никогда не лжёт,— отвечает Хал, усмехаясь.— Держи! На память о нашем приключении.

Вы берёте фотографию (отметьте это на листе персонажа. Фотография не занимает места в рюкзаке). Поблагодарив Хала и Белинду, вы возвращаетесь в Туманный лес. Перейдите на карту.

593

Вы нажимаете плитки на стене в соответствии с последовательностью, указанной на каменной табличке. В этот раз нажатые плитки не возвращаются в исходное положение. Когда вы нажимаете последнюю плитку, в стене раздаётся скрип и грохот. Внезапно некоторые плитки уходят ещё глубже, а на освободившееся места сдвигаются другие. В итоге в центре стены образуется маленькое отверстие.

Из потайной ниши в воду попадают золотые кроны, драгоценные камни и светящиеся талисманы. Вы стараетесь собрать как можно больше сокровищ (вы подобрали 40 золотых крон и превосходный бриллиант. Если хотите взять драгоценный камень, то отметьте его на листе персонажа. Превосходный бриллиант не занимает места в рюкзаке). Вы также можете выбрать один из следующих особых предметов:

- *Точильный камень Дуа* (талисман): +1 скорость. Способность: Пробивание. Требование: воин/разбойник
- *Печать войны* (талисман): +1 скорость. Способность: Бесстрашие
- *Магнитный железняк* (ожерелье): +2 магия. Способность: Ржавчина

Забрав сокровища, вы проплываете сквозь дыру в потолке комнаты, перейдите на **437**.

594

Вы наносите смертельный удар, заставив Сильеру замолчать навсегда. Перешагнув через её тело, видите, как ещё несколько рыцарей валятся с чёрных коней, пустая броня с грохотом падает. Если вы маг, следуйте на **570**. В противном случае перейдите на **577**.

595

Легендарный монстр: Падший

Это создание сидит, согнувшись, на разрушенной каменный колоннаде, распростирая свои чёрные крылья словно ангел смерти. С его скелета свисают, развеваясь на ветру, клочья чёрной одежды. Возможно, Падший когда-то был человеком, пока тёмная магия не извратила его, изменив до неузнаваемости. Вы чувствуете, как он смотрит на вас из глубин своего чёрного капюшона. Падший наблюдает за вами и ждёт.

Редгард был прав. Это тот самый монстр-нежить, который охотится на дороге в Таланост, убивая разведчиков и гонцов. Вы выдвигаетесь к покрытому костями холму, достаёте оружие — сталь блестит в сумерках. Как только вы подходите ближе, существо взмахивает крыльями, и в воздух взвиваются чёрные тени. Они собираются в облако над головой Падшего, хрипло каркая. Вороньё, только этого вам не хватало.

В полной тишине, существо отталкивается от колоннады, и летит к вам на огромных крыльях. Из лохмотьев появляются два длинных острых когтя, похожие на лезвия кос. Небо потемнело — вороны пикируют с высоты, клюя и кусая вас.

⚔ Падший: Скорость 15, Магия 15, Броня 13, Здоровье 100

⚔ Вороны-падальщики: Броня 8, Здоровье 40

Особые способности

ϟ *Кровопийца:* когда Падший наносит вам урон (после того, как вы учли показатель брони), он автоматически восстанавливает себе столько же очков здоровья. Здоровье вашего противника не может превысить стартовое значение.

ϟ *Вороны-стервятники:* в конце каждого раунда боя вы автоматически получаете 4 очка урона (броня игнорируется) от острых когтей и клювов ворон.

Если вы выигрываете раунд боя против Падшего, то вы можете выбрать, кому нанести урон: костяному ангелу или воронам-стервятникам. Если Падший будет повержен, то вороны сразу разлетятся и не будут больше атаковать вас — вы одержите победу.

Если вы победили, то перейдите на **765**.

596

Старик ждал вашей атаки, он с поразительной ловкостью отпрыгивает в сторону. Но не для того, чтобы нанести вам ответный удар своим трезубцем. Русал просто дёргает за шёлковую верёвочку, свисающую с потолка. Среагировать вы не успеваете, а сверху падает сеть с утяжелителями и пришибает вас к полу. Чем больше вы пытаетесь освободиться, тем сильнее она затягивается. После нескольких минут отчаянной борьбы, вы успокаиваетесь и затихаете, признавая своё поражение.

Старик в задумчивости почёсывает бороду:

— Хммм. Люди. Чем дальше, тем тупее.

Подняв трезубец над головой, старик наносит вам рукояткой удар по лбу. Вы теряете сознание, перейдите на **576**.

597

Всё пространство внутри палатки занимают расположенные ровными рядами соломенные лежанки. Большинство из них занято молодыми солдатами, страдающими от различных ран и недугов.

Лэнсбери расположилась на табурете в конце палатки, рядом со шкафом, заставленном бутылями, горшками и мазями. На её коленях — раскрытая книга. Горит свеча, и её свет позволяет Лэнсбери разглядеть мелкий почерк. Заметив ваше приближение, она снимает очки:

— Могу ли я чем-то помочь тебе? — заботливо спрашивает целитель.

Что вы сделаете?

Спросите о наличии полезных зелий — 697

Осведомитесь о состоянии больных и раненых — 686

Спросите, каким образом Лэнсбери очутилась в лагере — 672

Расспросите о книге — 659

598

Коллекция оружия и доспехов, собранная здесь,— одна из лучших среди тех, что вы когда-либо видели. Если хотите, то можете взять один предмет из перечисленных ниже.

🏷 *Мечелом* (правая рука: палица): +2 скорость, +3 магия. Способность: Возмездие

🏷 *Заколдованная броня* (доспех): +1 скорость, +3 броня. Способность: Концентрация

🏷 *Ожерелье хранителя* (ожерелье): +1 магия, +2 броня. Способность: Мощь камня

Бросив обеспокоенный взгляд на статую короля Дуа, вы выходите из комнаты и поднимаетесь по широкой лестнице в затопленную часть здания, перейдите на **610**.

599

Когда сияние погасло, вы оказываетесь на мощёной камнем площади, окружённой со всех сторон разрушенными домами. В воздухе висит серый туман, наверное, пепел — всё вокруг покрыто им. Вы разворачиваетесь, ожидая увидеть портал за спиной, но здесь лишь две осыпающиеся колонны, покрытые колючей порослью.

Из одного из зданий по правую руку от вас доносится какой-то шум. Оттуда из темноты выбегает женщина в белой мантии с посохом в руках. Она держит его над головой, на концах волшебного оружия мерцают белые огоньки. За ней по пятам следуют тёмные фигуры. Выйдя на площадь, женщина разворачивается и посылает белый огненный шар в дверной проём. Оттуда слышатся вой и визг, наружу вырывается чёрный дым, дополняющий холод и серость этого места. Затем женщина замечает ваше присутствие и, к вашему удивлению, направляет посох на вас. Ваши взгляды встретились, и вы понимаете, правда, слишком поздно, что она видит в вас своего врага.

— Отродье тени!

Волшебница вновь колдует белый огненный шар. В последний момент вы пытаетесь уйти от удара, но магический заряд врезается в вас и отбрасывает к разрушенным колоннам. Вы кричите от боли и смотрите на свою дымящуюся броню и обуглившуюся плоть. Метка у вас на руке вспыхивает, и ваша агония прекращается — приятный холод растекается по телу.

Подняв взгляд, вы видите как женщина отбивается от орды каких-то тварей с костлявыми лапами и острыми когтями, по-виду, упырей. Из дома у неё за спиной появляются два мужика. Один из них, высокий и бледный, вооружён двумя сверкающими мечами. Парные клинки рассекают воздух с умопомрачительной скоростью, прорубая просеку в стае упырей. Рядом с мечником низкий широкоплечий воин отражает атаки своим щитом. В другой руке у него тяжёлая сумка, которую он волочит за собой по земле.

Всё больше и больше упырей вылезают из здания. Бесконечный поток тварей вынуждает двух воинов занять оборону у одной из разрушенных стен; они лихорадочно отбивают удары и уворачиваются от когтей. Женщина в мантии пытается пробиться к ним, но посохом не очень то получается парировать яростные атаки тварей.

Вы достаёте оружие и бросаетесь в бой. Боль в боку всё ещё даёт о себе знать, но вы стискиваете зубы, стараясь не обращать на неё внимания. Женщина с удивлением смотрит, как вы приближаетесь. На мгновение ей кажется, что вы собираетесь напасть на неё, но вы набрасываетесь на орду упырей. Перейдите на **628**.

600

— Вы запрещаете? — повторяет Редгард трясущимся от злости голосом.— Да на каком основании? Жанна служит в королевской армии. Она один из моих лучших воинов.

Инквизитор, уже было собравшийся вернуться в лагерь, отвечает:

— Я не допущу, чтобы жизни людей тратились напрасно. Отправив одинокого бойца, чтобы проверить беспочвенные слухи, вы совершили ошибку,— инквизитор Матис оборачивается и смотрит на Редгарда.— Я запрещаю личному составу покидать расположение гарнизона.

— Подождите-ка.

Нимс ужом проскальзывает между собравшихся стражников и оказывается рядом с инквизитором.

— Я не являюсь частью Королевской армии,— дерзко заявляет он.— И эти двое тоже.

Он жестом указывает на Калеба и на вас:

— Таким образом, вы нас не остановите. Ваше слово для нас ничего не значит.

Инквизитор и рад бы возразить, но стражники вокруг одобрительно кивают, соглашаясь с Нимсом. Редгард с улыбкой смотрит на вас троих:

— Я не могу отдать вам приказ. Если вы пойдёте, то это будет ваша личная инициатива.

— Смотрите! Снова сигнал! — кричит один из стражников, показывая пальцем в даль. Теперь вы все видите сигнал Жанны: яркая стрела-молния, взмывающая в серое сумеречное небо.

— Давайте,— говорит Нимс.— Хватит болтать, пора действовать.

Вы и Калеб спускаетесь за ним по лестнице, не слушая инквизитора, который вне себя от ярости:

— Они не вернутся назад,— рычит он, повышая голос, чтобы и вы слышали его слова.— Эти глупцы рискуют лишиться жизни на полях Костей. Это добром не кончится!

Вы выходите из лагеря, и углубляетесь в серые холмы, покрытые пеплом и костями мертвецов. Может быть в словах инквизитора Матиса есть доля правды?

Перейдите на **605**.

601

Похоже силы Рейвенвинга продвигаются глубже в ряды костяной армии. Вы видите, как невдалеке флаги и знамёна королевской армии медленно движутся на север, сквозь орду скелетов. Небо над вами озаряется шквалом взрывов — и вы бежите в поисках укрытия. С неба падает гигантская костяная виверна, от удара образуется дымящийся кратер. Сверху мелькает что-то красное. К вашему удивлению, это маг в красной мантии, стоящий на ковре-самолёте. За ним быстро летит целый отряд магов — они кружатся в воздухе вокруг виверн, сражаясь с этими монстрами.

— Неварин.

Вы оборачиваетесь на голос. К вам бежит воин в чёрном, его тело светится магией тени. Он высокий и худой, а глаза скрывает чёрная повязка. В руках у воина большие парные рунические мечи, уже покрытые кровью.

— Я вижу, что ты сражаешься за них,— шипит он со злостью и отвращением.

Вы понимаете, что это охотник тени, один из генералов Легиона Тени. Вы поднимаете оружие и встаёте в боевую стойку, внимательно наблюдая за противником. Вы кружитесь друг напротив друга — несмотря на повязку на глазах, ваш соперник, судя по всему, прекрасно видит вас.

— Когда я покончу с тобой,— шипит незнакомец,— я с наслаждением вытяну жизненную силу из твоей жалкой сущности — всю, до последней капли.

Его тело сияет, окружённое ореолом тёмной энергии, а движения его мечей невероятно быстры.

⚔ Будак: Скорость 14, Сила 14, Броня 12, Здоровье 110

Особые способности

⚡ *Молниеносные рефлексы:* в этом поединке вы не сможете воспользоваться Уворотом, Уклонением или Исчезновением.

⚡ *Яд:* после того, как вы получите ранение от Будака, в конце каждого раунда боя герой должен будет автоматически терять 2 единицы здоровья.

Если вы сумеете одолеть Будака — следуйте на **740**. Если будете побеждены — отправляйтесь на **732**.

602

Оставшаяся саранча улетает, чтобы напасть на какую-нибудь другую часть лагеря. Вы спешите дальше, с радостью отмечая, что волшебный щит восстановлен. И всё же в лагере ещё полно монстров легиона, которые успели прорваться.

Слева и справа раздаются взрывы: обороняющиеся маги наносят удар за ударом по легиону. Вы находите Рейвенвинга, который отдаёт приказания своим людям. На лагерь наступает волна ассасинов в чёрном, мечи в их руках светятся магией тени.

— Охотники! — кричит Рейвенвинг.— Атакуйте их при поддержке магов.

Он замечает вас, на его лице играет мрачная улыбка:

— Они лечатся.

Силы сходятся, мечи и магия образуют вихрь звенящей стали и горящей энергии. Рейвенвинг разрубает одного из охотников — его тело превращается в частицы лилового света. Через мгновение энергия тени сгорает в огне чистого пламени. Мимо вас пробегает маг в красной мантии, на его руках искрятся огоньки.

— Не давайте им лечиться! — кричит он.— Уничтожайте энергию тени. Маги, сконцентрироваться!

Вы переходите на левый фланг, где несколько бойцов Рейвенвинга бьются с небольшим отрядом охотников тени. Неподалёку один из ассасинов поднимает руку вверх, его длинные пальцы покрыты чёрными символами. Он пытается впитать в себя энергию одного из поверженных товарищей, чтобы вылечить раны. Перейдите на **741**.

603

Вы пробираетесь через завалы из камней и металла. Иногда приходится проползать через узкие проходы и обходить груды булыжников. В конце концов, зверски устав от перехода по этому туннелю, вы выходите из него через ещё одну проделанную взрывом дыру и оказываетесь в большой квадратной комнате.

Это помещение отличается от всех предыдущих каменных залов, где единственным украшением были лишь статуи. Здесь же есть мебель и предметы быта. Вы осматриваете комнату внимательнее и замечаете, что большая часть обстановки здесь — это морской мусор, получивший вторую жизнь. Огромный корабельный штурвал лежит на боку, обшит досками — теперь это обеденный стол. В другой части комнаты неизвестный хозяин собрал балдахин для своей кровати из соломы из мачты и потрёпанных от времени гобеленов. Рядом с ней стоит ракушка гигантской устрицы, очищенная от от внутренностей и используемая как сундук для одежды. В комнате царит творческий беспорядок, везде лежат груды мусора: от старых ботинок до покрытых полипами якорей.

Звук металла заставляет вас обернуться. В углу комнаты стоит старик с длинной зелёной бородой и густыми бровями, он внимательным взглядом изучает вас. Старик держит в своих перепончатых как у лягушки руках ржавый трезубец.

— Что тебе надо? — ворчит он, осторожно приближаясь к вам.— Я не желаю тебе зла, но не думай, что старого русала можно так легко сбросить со счетов.

Что вы будете делать?

Расскажите о своём задании и попросите о помощи — 626

Обнажите клинки и нападёте — 596

604

Вы берёте старика под руки, помогая ему подняться. Тот кричит от боли, прижимая руку к боку, там где кровь пропитала его синюю мантию. Видя, что вы не на шутку взволнованы, Дженлар с трудом произносит:

— Я видел, что для меня всё так закончится. Клинки ассасина были покрыты ядом. Теперь моя смерть лишь дело времени…

Вам хочется задать вопрос, но старик жестом просит вас помолчать, он концентрируется на каменной арке и что-то бормочет вполголоса, водя руками в воздухе. И вот, на белом камне арки появляются светящиеся руны. Старик удовлетворённо кивает, потом вновь делает несколько пассов. Вы видите, что каждое движение приносит боль раненому магу, но он решительно настроен завершить ритуал.

Наконец, он повисает у вас на руках, силы оставили его. В проёме арки появляется мерцающее золотое свечение, образующее волшебный портал.

— Готово,— хрипит Дженлар,— ты должен пройти через портал. Он ведёт к полям Костей у Таланоста. Там ты найдёшь капитана Редгарда.

Старик судорожно вздыхает и продолжает:

— Я всё видел: смерть Эвиана Дэйла, легион на марше, разрушение… В целом, неутешительное будущее. Но всё можно изменить. Да, теперь всё встало на свои места… ты, избранный…— маг заходится кашлем.

Вы осторожно опускаете его на ступеньки возвышения.

— Что я должен сделать? — спрашиваете вы.

Маг закрывает глаза и отвечает, почти шёпотом. Вы наклоняетесь к нему поближе, ловя каждое слово. Перейдите на **566**.

605

Нимс и Калеб задают высокий темп, они стремглав бегут по холмам и долинам. Вы изо всех сил стараетесь не отстать и внимательно смотрите под ноги. Камни и кости представляют нешуточную опасность — в любой момент можно упасть, растянуть лодыжку или даже сломать ногу.

Но вот вы поднимаете взгляд; новый жёлтый всполох озаряет небо. Нимс сразу меняет направление движения, отклоняясь вправо.

— Сюда! — кричит он вам.

Вы следуете за ним, и спускаетесь в расселину с крутыми стенками. Со всех сторон в серой скале выбиты проёмы. Некоторые из них закрыты каменными плитами, но есть и такие, которые уходят в непроницаемую тьму. Вы видите, как сверху к вам навстречу бежит женщина. На ней кольчуга, а за спиной развевается зелёный плащ, она, наверняка, следопыт Редгарда. В руке женщина сжимает короткий лук, на бедре болтается колчан со стрелами.

— Жанна! — зовёт Нимс и машет ей рукой.— Ты в порядке?

Следопыт добегает до вас, женщина едва дышит, она вся в серой пыли.

— Я видела их… Я видела их…— с трудом говорит она.

Сверху раздаётся пронзительный визг. Вы смотрите на небо и засекаете четырёх монстров, пикирующих вниз. Они похожи на огромных птиц, только вот кожи или перьев у них нет, их тела состоят из костей и сухожилий.

— Костяные виверны,— ворчит Калеб, доставая меч и поднимая щит над головой.

— Да, но это ещё полбеды,— добавляет Нимс; мечи уже у него в руках.

Каждая костяная виверна держит что-то в когтях. Пролетая над вами, они сбрасывают вниз свой груз. Вы вчетвером разбегаетесь в стороны, а то, что было в лапах у виверн, глухим стуком падает на землю. На вид это всего лишь кучки костей. Но вдруг эти кости начинают двигаться, стыкуются друг с другом и на дне впадины появляются огромные человекоподобные создания с когтями и рогатыми черепами.

— Костяные големы! — кричит Нимс.

— Приготовиться к атаке с воздуха! — командует Жанна, накладывая стрелу на тетиву. Её глаза следят за вивернами, которые идут на второй заход, чтобы присоединиться к бою. Перейдите на **612**.

606

Если у вас есть буровая взрывчатка, то пора её использовать. Решайте, где её заложить: у статуи, рядом с троном или у одной из стен зала. Определившись с местом, сделайте соответствующую пометку на листе персонажа и берите корону — **614**. Если взрывчатых веществ у вас с собой не оказалось, то хватайте корону и бегите — **554**.

607

Как только вы входите в палатку, ваше внимание привлекает карта полей Костей, висящая над столом. Все объекты на ней прорисованы до мельчайших подробностей: от холмов и долин до разросшегося во все стороны города Таланоста на юге.

Редгард изучает карту, нахмурив лоб:

— Если то, что ты говоришь — правда, ситуация может обернуться не в нашу пользу,— ворчливо произносит он.

Вы проходите вдоль карты, повторяя путь линии — дороги, ведущей к стенам города через поля Костей. Там, расположенный в виде широкого круга, стоит армейский лагерь. Вы можете разглядеть даже стяги над палатками, развевающиеся под дуновением невидимого ветерка.

— Это лагерь Рейвенвинга,— поясняет Редгард,— последние защитники города вместе с магами укрылись там. Они попытаются продержаться до подхода королевской армии, движущейся с востока. Пройдёт четыре дня, или, быть может — даже больше, перед тем, как королевские силы появятся у стен лагеря — до тех пор мы предоставлены сами себе.

Приглядевшись, вы замечаете слабое свечение в виде купола, возвышающееся над разрушенным городом:

— Что это? — спрашиваете вы с недоумением в голосе.— Это похоже на какой-то щит.

— Всё верно,— кивает Редгард,— его создали маги из лагеря. Этот барьер удерживает Легион в пределах городских стен. Но, я не знаю, как долго маги сумеют поддерживать щит.

Ваши глаза бегло скользят по карте, взгляд привлекают две статуи, стоящие на вершине зубчатых скалистых холмов. Подойдя ближе, вы понимаете — скульптуры изображают ангелов в развевающихся одеяниях, с крыльями подобными лебединым:

— Ангелы должны пробудиться…— шепчете вы.

Редгард поднимает глаза:

— Что?

— То, что сказал мне перед смертью Дженлар. Он произнёс: «Ангелы должны пробудиться». Как ты думаешь, что это может означать?

Капитан, задумавшись, огладил подбородок:

— Я думал, что это — просто статуи; какие-то указатели, оставшиеся со времён войны. Я не занимался их исследованием, но могу выяснить, знает ли что-нибудь Лэнсбери, её нос всегда устремлён в книгу.

Что вы сделаете:

Расспросите о Зуле Аторе — 737

Попрощаетесь с капитаном и исследуете оставшуюся часть лагеря — 553

608

Проход приводит вас в зал квадратной формы. Воздух здесь затхлый, тяжёлый, чувствуется сырость. Жанна быстро зажигает факелы, установленные в держателях на стенах. Зал заполняется тёплым золотистым светом, и вы обращаете внимание на большую каменную гробницу в центре помещения. На ней вырезан рыцарь в шлеме, на груди у него лежат щит и меч.

— Ну просто гениальный план,— ворчит Нимс, ходя взад вперёд, словно загнанный в клетку зверь.— Теперь мы в ловушке. Отсюда нет выхода.

Жанна косо смотрит на него:

— Прости, я что-то не припомню, чтобы у тебя был другой план, Нимс.

— Эй, идите все сюда!

Это Калеб, он решил внимательнее осмотреть фреску, целиком покрывающую одну из стен. Это настоящий шедевр, на ней изображён батальон рыцарей на конях, скачущих клином по полю битвы. Они атакуют орду потусторонних тварей, хаотичную мешанину когтей и зубов.

— Да это же Легион Тени,— восклицает Жанна, созерцая страшные детали фрески.

— Кто эти рыцари? — спрашивает Нимс, нахмурив брови.

— Это рыцари Тора,— говорит Калеб, его голос полон трепета,— они сражались в последней битве с тенью. А вот Артуриан, сын короля.

Он показывает на закованного в броню рыцаря, возглавляющего атаку.

— Они пали в битве, все до последнего человека. Они отдали свои жизни, но сдержали легион, что дало время подкреплениям короля прийти на помощь.

— Это один из рыцарей Тора? — спрашиваете вы, бросая взгляд на гробницу.

Калеб кивает:

— Артуриан и рыцари Тора все похоронены здесь, на полях Костей.

— Так, пора заканчивать экскурс в историю,— вмешивается Нимс.— У нас гости.

Вы видите, как на другом конце тоннеля упыри рвут и кромсают стену шипов. Скоро они прорвутся и окажутся в гробнице.

Перейдите на **630**.

609

Вдруг из портала вырываются четыре тёмных щупальца и оборачиваются вокруг Эвиана, сбивая его с ног. Маг рычит от ярости, пытается освободиться, но щупальца не дают ему развести руки, и магия впустую искрится на ладонях. Внезапно они одним стремительным движением возвращаются в портал, утягивая Эвиана за собой.

— Нет!

Вы отчаянно пытаетесь выбраться из внутренностей машины, безумного лабиринта труб и пара. Наконец, вы достигаете ограждения и перебираетесь в проход. Вы бежите к возвышению, но замедляетесь перед парящим в воздухе чёрным разрывом. Это — врата тени, портал, который вернёт вас назад, в мир, который был вам домом…

— Домом…

Стиснув зубы, вы вступаете в портал. На мгновение вас ослепляет белый свет. Затем вы вдруг чувствуете, как вас тянет вперёд, да так сильно, что кажется, что ваши внутренности остались далеко позади. Перейдите на **638**.

610

В стоите по колено в воде в комнате со сводчатым потолком, через трещины в камне просачивается вода. Напротив вас вход в затопленный тоннель, справа, на скале, выступающей из стены, висит лестница, сплетённая из водорослей.

Куда пойдёте дальше?

В затопленный тоннель — 619

Вверх по лестнице из водорослей — 556

611

— Твой меч должен быть продолжением твоих мыслей,— объясняет Нимс, размахивая парными мечами так, что они превратились в серое марево.— Когда ты это поймёшь, достигнешь плавности в движении.

Он крутится и вращается, нанося смертоносный град выпадов и ударов. Кажется, что мечи Нимса живут своей собственной жизнью. Вы пытаетесь повторить серию движений и входите в боевой транс, в котором вам удаётся достичь полного единения с оружием.

Мастер меча обладает следующими способностями:

Стремительные удары (пс): (требуется наличие меча как в правой, так и в левой руке) каждый раз, когда при определении скорости атаки вам выпадает [6], вы можете нанести урон, равный скорости вашего быстрейшего оружия (в независимости от того, в какой руке вы его держите), любому противнику. Эта способность игнорирует броню.

Амбидекстер (пс): вы можете держать меч в любой руке, неважно, является ли он предметом для правой или левой руки.

Обновите лист персонажа и переходите на **553**, чтобы покинуть тренировочный двор и вернуться в лагерь.

612

Нимс и Калеб нападают на ужасных костяных големов, ловко уворачиваясь от их когтистых лап. Тем не менее, каждый вынужден сражаться с двумя противниками сразу, и неизвестно, как долго они смогут отражать яростные атаки монстров. А Жанна тем временем пускает в стаю виверн стрелу за стрелой. В полёте стрелы загораются волшебным огнём, при попадании они отбрасывают виверн назад. И всё же, несмотря на все усилия следопыта, одна из тварей отделяется от группы и летит прямо на Жанну.

Ваши действия:

Поможете Нимсу и Калебу — 772

Встанете на защиту Жанны — 681

613

Квест: «Битва на полях Костей»

— Поступили приказания,— объявляет солдат, вбегая в казарму.

Вы узнаете Тулкаса, одного из многообещающих молодых воинов под командованием Редгарда.

— Всем собраться у башни — пять минут на сборы!

Именно этого известия вы и ожидали. За последние два дня настроение в лагере стало напряженным. Без каких-либо новостей от Рейвенвинга вам и остальному гарнизону было практически нечем заняться. Из-за этого ваши мысли постоянно возвращались к Дженлару и его предупреждению об Эвиане Дейле.

Эвиан в смертельной опасности. Он считает, что сумеет закрыть врата. Но сделать это ему не по силам… Каждую ночь вы выходили на окраину лагеря и стояли, вслушиваясь в гром заклинаний легиона, разбивающихся о сковывающий его барьер. Если барьеру суждено пасть… Рискнёт ли Эвиан? Войдет ли он в город, чтобы разрушить врата?

— Эй, проснись!

Вы резко выходите из задумчивости и видите Нимса, который ухмыляется вам — его лихая улыбка стала редкостью за последние несколько дней.

— Ждешь особого приглашения? Думаешь, Рейвенвинг лично явится с фейерверками и менестрелями и доведет до тебя свои приказы?

Выскальзываете из постели, надеваете пояс и начинаете прикреплять оружие.

— Ты знаешь, какие поступили приказания?

Нимс ухмыляется:

— Подозреваю, мой дорогой друг, что мы собираемся воевать.

Перейдите на **647**.



614

Вы входите в рунический круг и забираете корону. Тут же раздаётся грохочущий звук. Вы оборачиваетесь и видите, как плита из чёрного камня перекрывает вход, заблокировав вас внутри зала. После этого пол начинает трястись и колебаться. Каменный король встаёт с трона, он настолько огромен, что каменная корона на его голове касается потолка. Трон монарха раскалывается, и осколки, вращаясь, образуют человекоподобных существ. Король идёт на вас, за ним по пятам следует армия големов. Вы достаёте из рюкзака огниво и поджигаете запальный провод. Затем вы быстро отходите назад — огонёк пламени бежит к буровой взрывчатке.

Если вы заложили заряд у статуи, то перейдите на **652**. Если рядом с троном, то **658**. У стены — **643**.

615

Голем из плоти вразвалку идёт вперёд, практически полностью заполняя своим телом зал. Жанна пускает стрелу за стрелой в монстра, но золотые всплохи волшебных выстрелов только раздражают его ещё больше. Голем взмахивает когтистыми лапами, зацепляет Калеба и отбрасывает его через всё помещение. Воин отлетает к дальней стене и оседает на землю, оглушённый. Нимс отбивается о упырей, а значит только вы с Жанной можете победить этого страшного неупокоенного монстра:

⚔ Голем из плоти: Скорость 13, Сила 13, Броня 12, Здоровье 80

Особые способности:

ϟ *Отвлечение:* Жанна засыпает монстра тучей стрел. Если вы проигрываете раунд боя, бросьте кубик. Если выпадает [1] или [2], то голем не делает бросок на урон, а отступает под градом волшебных зарядов Жанны. На этом раунд боя заканчивается и начинается новый раунд.

Если вам удалось справиться с этим смертельно опасным противником, то перейдите на **759**.



616

Гомункул тупо смотрит на вас: его маленький мозг пытается осознать, что большая часть жизненно важных органов вываливается на холодный пол. Всхлипнув, огромный зомби падает навзничь, раскалывая на кусочки каменную плиту.

Можете взять одну из следующих наград:

🏷 *Огромные башмаки* (обувь): +1 скорость, +3 сила. Способность: Ошеломление

🏷 *Доспех гомункула* (доспех): +1 скорость, +4 броня. Способность: Второе дыхание. Требование: воин

🏷 *Отрыжка лентяя* (правая рука: палица): +2 скорость, +4 сила. Способность: Болезнь

Запишите награду на лист персонажа и перейдите на **752**.

617

Вам наконец-то удаётся пробить рыцарский доспех. Из-под шлема раздаётся рёв боли, и бронированный воин опускается на колени, его меч и щит с грохотом падают на землю. Калеб приближается к рыцарю, намереваясь покончить с ним одним ударом клинка, но внезапно отступает, когда рыцарь поднимает свои руки в латных перчатках. Он снимает шлем, и вы видите призрачное лицо молодого человека, его волосы висят спутанными прядями, покрывая прозрачную кожу. Он улыбается вам и что-то нашёптывает. Вы наклоняетесь к нему, пытаясь услышать его последние слова, перед тем как он уйдёт в небытие…

— Я могу почить с миром. Спасибо.

Броня распадается по полу, пустая и безжизненная. Если вы разбойник или маг, перейдите на **677**. Иначе, вы можете порадовать себя одной из наград:

🏷 *Щит Тора* (левая рука: щит): +2 скорость, +2 броня. Способность: Уход от удара

🏷 *Латные перчатки павшего* (перчатки): +3 сила, +2 броня. Способность: Доспех павшего

🏷 *Шпоры павшего герольда* (обувь): +2 скорость, +1 сила. Способность: Нападение

Вы замечаете, что Нимс стоит над телом поверженного некроманта.

— Это положит конец всем этим уловкам,— произносит он.

Переходите на **710**

618

Квест: «Всем раскладам вопреки»

(Примечание: прежде чем начать этот квест, вы должны были поучаствовать в квесте «Зимний холм»).

Перед зарей бьет тревожный колокол. Поспешно натягиваете свою одежду и хватаете оружие. Повсюду вокруг вас тем же занимаются и солдаты, двигаясь со скоростью и эффективностью опытных бойцов. Не раздается ни единого слова, пока вы выбегаете из казармы во двор вслед за солдатами.

Редгард уже там. На ходу застёгивая портупею, он бежит к южному входу в лагерь. Из палатки-лазарета выныривает Лэнсбери и озабочено глядит по сторонам.

— Что происходит? — спрашивает она, увидев вас.— На нас напали?

— Нет! Подкрепления, я думаю,— в разговор встревает стражник, он указывает на облако пыли, быстро приближающееся к лагерю.

Добравшись до южного входа, видите, как из серой пыли вылетают три всадника и несколько лошадей без наездников. Главный у них определённо инквизитор, одетый в бело-золотые доспехи своего ордена. По правую руку от него едет худой мужчина с вытянутыми чертами лица. У него на нос надвинута широкополая шляпа, а из-под чёрного плаща с высоким воротником выбивается белая кружевная сорочка. За ними скачет юноша, закутанный в красно-чёрную мантию. Поперёк седла у него приторочен резной посох.

— Салют! — отдает честь Редгард затормозившим в вихре пыли всадникам.— Инквизитор Лейн, рад, что вы добрались.

Он смотрит за спину всаднику и хмурится при виде пустых седел.

— А... а где подкрепления? — спрашивает Редгард.

Инквизитор Лейн снимает шлем, обнажая обветренное лицо, обрамленное седыми волосами и отросшей щетиной.

— Нас атаковали на дороге. Нежить. Убили пятерых наших, в том числе Арториуса и Бэйла.

— Лейн! — все оборачиваются на громовой раскат голоса Матиса. С кислым лицом инквизитор проталкивается, ворча, мимо солдат.— Докладывай. Где люди, которых я запрашивал?

Сидящий верхом инквизитор склоняет голову перед Матисом, но вы замечаете, как на его скула дергается — он стискивает зубы.

— Матис. Как всегда, рад.— по его тону ясно, что эти двое друг друга не любят.— Это охотник на ведьм Гал.

Лейн указывает на человека в чёрном плаще и шляпе.

— А это Кларет Пейс, пиромант пятого ордена,— юноша в красной мантии кивает в знак приветствия.

— И, дайте-ка догадаюсь, вон те твари, что напали на вас,— добавляет Лэнсбери, указывая на юг.

В толпе раздаются тревожные восклицания — все поворачиваются к чёрным клубящимся тучам, плывущим к лагерю.

— Кто они? — спрашивает Матис, скосив взгляд.

— Костяные виверны,— отвечает охотник на ведьм Гал высоким колючим голосом.— Их там сотни. Может, больше. И все они направляются прямиком к вашему лагерю.

Перейдите на **639**.



619

Тоннель резко поворачивает налево, и вскоре вы приближаетесь к широкой лестнице. По ней вы поднимаетесь из воды и оказываетесь в просторном каменном зале треугольной формы. У стен установлены жаровни, и в них горит волшебный голубой огонь, придающий холодным чёрным стенам зловещий оттенок. В центре зала в полу блестят руны — они расположены в форме круга и на несколько сантиметров выпирают из камня. В руническом круге стоит пьедестал, на котором лежит великолепная королевская корона из чёрного обсидиана. Нет никаких сомнений, что это та самая корона, ради которой вы проделали столь долгий путь.

Однако вы обращаете внимание не только на корону, но и на гигантскую десятиметровую статую короля Дуа, сидящую на троне из чёрного камня. В голубом свете жаровень он кажется ещё более недовольным.

У вас возникает смутное подозрение, что если пересечь рунический круг, то сработает какая-нибудь ловушка. И, судя по огромной статуе, уже можно себе представить, как эта ловушка будет работать.

Вы можете:

Схватить корону и дать дёру — 554

Покопаться в рюкзаке и что-нибудь оттуда использовать — 606

620

Теперь когда погонщик повержен, оставшиеся упыри уже не атакуют с тем же рвением, что и раньше. Вы с Нимсом быстро убиваете их поодиночке, одного за другим. Убив последнего упыря, вы подходите к телу погонщика и обыскиваете его.

Вы находите 50 золотых крон и можете взять один из следующих предметов:

Ботинки скитальца (обувь): +2 скорость, +2 броня. Способность: Стойкость

Перчатки зверя (перчатки): +2 сила, +2 броня. Способность: Адреналин

Страдание (правая рука: плеть): +3 скорость, +3 сила

Вы возвращаетесь в зал и видите, что Калеб и Жанна мастерски завалили голема из плоти. Однако на этом ваши проблемы не заканчиваются, перейдите на **654**.

621

Вдвоём вы бежите между камней по тропинке, которая, извиваясь, идёт по склону холма. Земля здесь мокрая от снега, несколько раз вы оступаетесь и падаете, но звуки горна вдали заставляют вас подниматься и двигаться дальше. На вершине холма Лэнсбери указывает вам на свою сумку, которую вы несёте. Целителю требуется несколько секунд, чтобы восстановить дыхание, затем она произносит:

— Жезлы… доставай жезлы. Быстрее!

Вы сбрасываете сумку на землю и вынимаете три металлических жезла. В каждый из них вделан набор драгоценных камней, везде разный.

— И что теперь мне с ними теперь делать? — торопливо спрашиваете вы.

— Каждый из жезлов обладает своей силой,— разъясняет Лэнсбери.— Смотри, если будет предпринята атака, то до нас смогут добраться только по вот этим трём дорожкам.

Лэнсбери рукой показывает вам на лабиринт камней.

— Установи по одному жезлу на подступах к каждой из дорожек. Это поможет тебе отбить любое нападение, а мне же надо будет придумать, как восстановить заклинание,— говорит она, уже не так уверенно.— Иначе нас сомнут.

Звуки горна всё ближе. Вдали вы видите облака пепла — огромная сила движется по пустоши. В авангарде вы засекаете несколько костяных гигантов в плохо подобранной броне, поблёскивающей при слабом свете солнца. В пыли рядом с ними мчатся упыри, их гонят вперёд люди с плетьми.

— У нас нет никаких шансов,— произносите вы.

Обернувшись, вы видите, что Лэнсбери уже начала плести заклинание: её руки разведены в стороны, а всё внимание обращено на ангела. Похоже, вам теперь придётся в одиночку оборонять холм от приближающейся орды монстров. Перейдите на **704**.

622

Обыскиваете труп двухголового великана. В кошеле на поясе у него лежит сумка с 50 золотыми кронами. Также можете выбрать один из следующих трофеев:

Черная смерть (левая рука: меч): +2 скорость, +4 сила. Способность: Критический удар

Сумрачная тень (накидка): +2 скорость, +3 сила. Способность: Кража

Ихор Гримм (талисман): +1 скорость. Способность: Мастер ядов (требование: ассасин)

Специальное достижение: Если все четверо героев — Гал, Лейн, Жанна и Кларет — ещё живы, можете получить дополнительную награду. Идите на **735**. В противном случае идите на **731**.

623

Сана провожает вас до выхода из лагеря.

— Ты спас нас,— говорит она со вздохом облегчения.— Наконец-таки мы распрощаемся с этим богом забытым болотом. Я в долгу перед тобой, незнакомец.

Сана достаёт из кармана кошелёк с золотом.

— Держи. Ты заслужил.

Внутри кошелька лежат 100 золотых крон. Вы благодарите Сану за щедрый подарок.

— Удачи в приключениях,— с улыбкой говорит она.— У меня такое чувство, что однажды мы ещё встретимся.

Воительница салютует вам и возвращается обратно в лагерь. Перейдите на карту, чтобы продолжить путешествие.

624

Тьма опускается внезапно, серое небо набухает плотными тучами костяных виверн. Их там сотни, больше, чем вы даже могли представить — все визжат и каркают, несясь по воздуху на бесперых крыльях к лагерю Редгарда. Малая толика отделяется, пикируя на вас — двадцать или тридцать виверн, обменивающихся клекотом, как будто заранее празднуя быструю расправу. Но лук Жанны уже натянут, в ряды тварей летят волшебные стрелы. Ведущие виверны валятся с небес, их тела вспыхивают — но на их место готовы прийти бессчетные множества других. Рядом с вами охотник на ведьм Гал поворачивается в седле, вынимает два кремневых пистоля и целится в ближайших виверн. Со вспышкой выстрела его светящиеся пули разрывают кости и мышцы, сбивая очередных тварей.

Вы скачете галопом вперед, а сзади раздаётся взрыв, и вы ощущаете спиной яростный жар. Оглянувшись через плечо, видите юного мага, выпускающего стрелы пламени в оставшихся виверн. Их обугленные, сожжённые тела выстилают позади вас дымящуюся тропу. Развернувшись, концентрируетесь на том, что впереди и с облегчением видите холм с открывшейся взору статуей ангела.

— У нас получится,— слышите крик Лэнсбери.— Поглядите, вон она.

Но затем вы замечаете какое-то шевеление у подножия холма — сама земля поднимается и опадает, подобно волнам в океане. Блик света играет на костях и когтях, и тогда вы понимаете то, что видите. Упыри. Сотни упырей, стремглав несущихся по серой пустоши. Их никак не обогнуть, и они мчатся к вам со всех ног. Перейдите на **771**.

625

В то время как Нимс и Жанна сражаются с некромантом, вы и Калеб взялись за неживого рыцаря. Его пластинчатая серо-черная броня очень прочная, её будет очень трудно пробить.

— Я должен повиноваться! — рычит голос из глубины шлема.— Мой новый хозяин приказывает мне.

Вы и Калеб наседаете на противника, но у вас не получается с ним справиться, вас удивляет ловкость и скорость рыцаря. Нежить с лёгкостью уворачивается и уходит от ударов.

Кажется, что тяжёлая броня совсем не стесняет движений воина:

⚔ Рыцарь Тора: Скорость 13, Сила 12, Броня 24, Здоровье 50

Особые способности:

ϟ *Разрушаемая броня:* если вы выигрываете боевой раунд, вместо того, чтобы бросать кубик, определяя урон, можете понизить броню рыцаря на 4. Вы можете повторять эту операцию сколько угодно раз, каждый раз понижая броню на 4.

ϟ *Непробиваемая сталь:* рыцарь имеет иммунитет к таким способностям: Пробивание, Пронзающий укол, Колючки и Шипы.

Если вам удается победить этого сильно бронированного врага, перейдите на **617**.

626

Старик опускает трезубец и улыбается беззубой улыбкой:

— Корона королей? Ты, конечно, знаешь, что её охраняет самый большой каменный гигант, из тех, что мне известны. Ну что, удачи тебе. Может быть я успею состряпать тебе последний ужин, пока ты не пошёл на встречу к своей глупой и безвременной кончине,— с этими словами русал швыряет трезубец в ближайшую кучу мусора и подходит к маленькой плите.

— Меня зовут Стивервеллид Блартваарти,— он замолкает и бросает взгляд через плечо.— Такое, вот, у меня русалье имя. Для друзей просто Стив.

Старик щелчком пальцев зажигает голубой огонёк в плите.

— Любишь рыбку? У меня тут её навалом,— Стив взбирается на кучу мусора и снимает с верёвки рыбу с серебряной чешуёй, — лучших серебрянок в это время года ты не найдёшь нигде. Клянусь своей восхитительной пятиметровой бородой!

Вы:

Спросите, чем он здесь занимается — 633

Поговорите о червях-миногах — 640

Спросите, нет ли чего на продажу — 432

Отведаете рыбки, а потом пойдёте дальше искать корону — 499

627

Вы прорубаете себе путь через орду отродий тени, быстро достигая кольца солдат, которые окружили гигантского монстра. Несмотря на все усилия, чешуйчатая кожа Лорда боли не пробивается солдатскими мечами и копьями.

— В сторону! — командуете вы, проносясь мимо солдат. С магическим оружием в руках вы уворачиваетесь от удара плети и вступаете в противостояние с этим могучим чешуйчатым монстром:

⚔ Лорд боли: Скорость 15, Магия 14, Броня 13, Здоровье 100

Особые способности

ϟ *Болезнь:* как только вы получаете урон здоровью от Лорда боли, в конце каждого раунда вы автоматически теряете 2 очка здоровья.

Если вы победите в этом бою, то восстановите своё здоровье и перейдите на **711**. Если вы проиграли бой, то вы должны продолжить это квест с более раннего момента (тем не менее вы не получите трофеев тех врагов, которых уже убили). Восстановите здоровье и отправляйтесь на **748**.

628

— Так ты на нашей стороне? — с удивлением спрашивает женщина, когда вы встаете плечом к плечу, отбиваясь от бесконечной волны упырей.

Вам удаётся мельком взглянуть на неё. Вблизи она выглядит старше, чем вам казалось ранее, на её коротко стриженых светлых волосах проступает седина. За спиной развевается зелёный плащ с вышитым на нём золотым знаком в форме свернувшегося дракона. Но вот все упыри мертвы и лежат, дымясь, бесформенными кучами вокруг. Два воина тоже разобрались со своими противниками. Высокий мечник, скаля зубы, бежит к вам, перепрыгивая через трупы.

— Нет, подожди!

Женщина не успевает вмешаться, и мечник врезается в вас, сбивая на землю.

— Отродье тени! — кричит он. Взгляд его холодных голубых глаз останавливается на вашей метке. Вы хотите объяснить, что не представляете никакой опасности, но мужчина врезает рукоятью одного из мечей вам по лбу. Вспышка боли, затем всё темнеет. Перейдите на **651**.

629

Вы всплываете и поёживаетесь от холода — наступил вечер. Выбравшись на берег озера, вы чувствуете острую боль в животе и с отвращением вспоминаете о черве-миноге.

Если у вас есть банка с ночными ползунами, то перейдите на **679**. В ином случае отправляйтесь на **674**.

630

Один из упырей почти пробился через стену шипов, но Нимс подбегает к преграде и разрубает рычащую тварь пополам. Другие упыри тоже пытаются пробраться через брешь. Нимс проводит одним мечом по другому, высекая сноп искр, который попадает на сухие шипы. Огоньки пламени пляшут по побегам шипастого растения, проходит несколько секунд и преграда разгорается.

Твари по ту сторону стены шипов скулят и отскакивают назад, уходя от пламени. Те упыри, которые пытались прорваться, сгорели в огне. Нимс спускается по туннелю к вам, уходя от густого чёрного дыма.

В зале раздаётся громоподобный звук, с потолка дождём падает грунт и камни. Вы поднимаете взгляд и видите, как нечто, при помощи пары зазубренных когтей прокапывает себе путь, сгребая в сторону землю и ломая камни.

— Что это? — с удивлением спрашиваете вы, доставая оружие.

— Не могу сказать с уверенностью,— отвечает Калеб, прикрываясь щитом от падающих камней,— но это что-то большое.

Вновь раздаётся страшный грохот, и потолок частично обваливается. Вы отбегаете к стенам, подальше от неровной дыры в каменном своде, откуда серый свет заливает зал. Свет очертил силуэт огромного неуклюжего существа. Его тело лишено кожи — это наводящая ужас масса из мускулов и сухожилий, натянутая на костяной каркас. Монстр, согнувшись, пробирается вперёд; его глаза-бусинки бесцельно вращаются, не фокусируюсь ни на чём. Существо протягивает когтистые лапы сквозь дыру, нащупывает опору и с оглушительным рёвом вываливается в зал. От удара во все стороны летят осколки камня.

— Голем из плоти,— кричит Калеб.— Назад… отступаем!

— Да, они действительно хотят нас убить,— рычит Нимс, поворачиваясь лицом к группе упырей, которые несутся на встречу по туннелю.

Как вы поступите?

Поможете Нимсу сражаться с упырями — 781.

Поможете Калебу и Жанне сражаться с големом из плоти — 615.

631

Огромное создание падает на землю, но когтистые отростки всё ещё пытаются из последних сил достать вас. Вы с лёгкостью опытного бойца уворачиваетесь от острых когтей и перерубаете отростки своим оружием. Чёрный яд стекает на землю, в то время как монстр наконец лежит тихо, раскрыв рот в беззвучном крике. Вы можете взять одну из следующих наград:

Кровавый полумесяц (правая рука: меч): +3 скорость, +5 сила. Способность: Круговой удар (требование: воин)

Слёзы магов (ожерелье): +1 броня. Способность: Кража магии

Оковы тени (доспех): +2 скорость, +3 сила. Способность: Уклонение (требование: разбойник)

Вы бросаете взгляд на линию магов и видите, что на места павших встали новые волшебники. Воздев руки, они входят в транс, стремясь быстро укрепить ослабший щит. Сзади вас защитники прорываются сквозь ряды отродий тени и начинают окружать их. Вы уже надеетесь, что победа близка, но тут земля под ногами начинает трястись, перейдите на 718.

632

Вы быстро передвигаетесь по городу. Монстры с щупальцами и другие твари, встречающиеся вам на пути, копаются в руинах и не обращают на вас никакого внимания. Несколько отрядов магов и охотников тени проходят мимо. Их лица скрыты под тёмными капюшоном. Они видят вашу метку тени и позволяют вам пройти. Наконец вы попадаете в центр города. Здесь окружённый кольцом садов (или по крайней мере тем, что осталось от них) располагается Университет магии. Лишь два крупных здания уцелели после вторжения. Остальная часть университета разрушена до основания.

У ближайшего к вам здания полностью уничтожен северный фасад. Вы подходите и понимаете, что где-то в подвалах произошёл взрыв, который разрушил фасад и улицу, а также образовал проход под землю. Оттуда вы слышите нескончаемый грохот и пронзительный скрежет. Вы спускаетесь в пробитую взрывом дыру и оказываетесь в когда-то красивом зале. Одна из его стен обвалилась, за ней оказывается просторное помещение. Грохот и скрежет доносятся как раз оттуда, от этих громких звуков даже стены трясутся. Вы достаёте оружие, обходите опалённые камни и входите в помещение. Перейдите на 766.

633

— Здесь отличное место для такого старьёвщика как я,— с улыбкой объясняет он, цепляя одну из серебрянок.— Если плыть на восток по впадинам и каналам, то можно попасть в океан. Разный мусор и разные твари плавают тут, притом не самые дружелюбные. Так что я обосновался здесь, в полной безопасности.

Он вытаскивает из-за пояса нож и начинает чистить рыбу:

— Я нашёл в трюме старой шхуны буровую взрывчатку. Может быть даже когда-то судно принадлежало королю. Ну, как бы то ни было, эта замечательная штука прошибает что угодно. Вот я и пробил себе убежище, подальше от любой опасности, которая мне не по плечу.

Перевернув рыбу, русал с лёгкостью извлекает её позвоночник из мягкого розового мяса.

— Целыми днями я рыбачу и собираю разные вещи. Всю жизнь этим занимался, я в этом лучший. Здесь столько всего! Например, эта рыба,— он, улыбаясь, держит в руках рыбное филе.— Надеюсь, ты голоден!

Вы:

Спросите, а не осталось ли у Стива немного взрывчатки — 648

Зададите ему другой вопрос — 626

634

— Твой щит — это оружие,— объясняет Калеб.— Паладины немного изменяют ручку у щита. В результате можно сделать вот так…

Он крутит щитом и наносит удары заострённой частью, как клинком. Вдобавок, Калеб делает быстрые выпады мечом, достигая идеального

баланса атаки и защиты. Щит становится не просто куском металла, которым можно блокировать атаки, а универсальным оружием, таким же опасным, как и меч. Калеб вручает вас свой щит, разрешая потренировать сложные движения рукой, позволяющие крутить и вращать щит с тем, чтобы наносить им удары, которые по эффективности не уступают атакам меча.

Паладин обладает следующими способностями:

Вращение щитом: (требуется щит в левой руке). Каждый раз, когда ваш противник выбрасывает [1] при определении скорости атаки, он получает удар вашим щитом, урон которого равен значению одного броска кубика и игнорирует броню. Ваш противник не сможет перекинуть кубики, чтобы избежать удара.

Глухая оборона (ср): (требуется щит в левой руке). Используйте эту способность, чтобы удвоить ваш показатель брони и нанести противнику урон посредством броска 1 кубика (игнорируя броню врага). Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

Внесите изменения в лист персонажа и перейдите на **553**, чтобы покинуть тренировочный двор и вернуться в лагерь.

635

Босс: Легион Тени.

(Вы должны завершить предыдущий квест — «Битва на полях Костей» — прежде чем сможете приступить к этому квесту)

Вы идёте через лагерь Рейвенвинга, осматривая бесконечные ряды белых палаток. Бойцы спешно убираются с пути, бормоча что-то себе под нос после того, как вы проходите мимо. Вы не обращаете на них ни малейшего внимания, так как уже устали ловить на себе недоверчивые взгляды и слышать тихий шепоток за спиной. Лэнсбери поравнялась с вами, стараясь идти в ногу.

— Ну и куда ты собираешься? — она тяжело дышит, а в голосе слышны нотки раздражения.— Я думала, что мы решили, что будет лучше…

— Ты решила,— вы обрываете целителя и поворачиваете, двигаясь вдоль очередного ряда палаток.— Ты и остальные решили, что будет лучше, если я не стану высовывать носа.

Вы обращаете внимание, что взгляды окружающих солдат прикованы к вам. Все они смотрят на вашу руку с ярко светящейся меткой.

— Но кое-кто из людей… Рейвенвинга… Они не понимают,— пытается возразить Лэнсбери.— Я думаю, что ты должен остаться с Нимсом до тех пор, по крайней мере пока…

Вы останавливаетесь, чувствуя, как кулаки сжимаются.

— Где Эвиан Дейл? Ты видела его?

Лэнсбери мотает головой:

— Нет… Не видела, но я…

Вы продолжаете свой путь, вынуждая женщину бежать за вами.

— Я должен найти его,— заявляете вы.

На мгновение вы оборачиваетесь и обращаете взгляд к огромному зелёному щиту, который раскинулся над руинами Таланоста.

— Это важно. Мне есть что ему сказать.

— Возможно, он в командирской палатке,— вздыхает Лэнсбери. Она указывает на кольцо палаток-шатров в центре лагеря.— Я лишь хочу предупредить тебя, что…

Но вам не до этого — вы уже идете самой большой палатке и хорошо охраняемой палатке. Ваши руки тянутся к оружию, следуйте на **749**

636

Раненый старик ползёт к арке, оставляя на камне за собой кровавый след. Вы подбегаете к нему и склоняетесь, чтобы предложить свою помощь.

— Дженлар? Дженлар Корнелиус? — спрашиваете вы.

Старик поворачивается и смотрит на вас невидящим взором. Он пытается сфокусировать взгляд, сдавленно вскрикивает и старается отдалиться от вас.

— Нет! Почему ты всё ещё преследуешь меня, отродье тени?

— Но я не желаю вам зла,— отвечаете вы,— меня отправили найти вас.

Старик продолжает отползать в сторону, и вы внезапно понимаете, почему он так реагирует на вас. Должно быть, он думает, что вы — ассасин, намеренно изменивший облик, чтобы убить его. Как-никак, когда вы сюда поднялись, охотник тени был вашей точной копией. Если у вас есть простое золотое кольцо из хижины Корнелиуса, то перейдите на **436**. В ином случае отправляйтесь на **441**.

637

Вы всплываете и поёживаетесь от холода — наступил вечер. Выбравшись на берег озера, вы чувствуете острую боль в животе и с отвращением вспоминаете о черве-миноге.

Если у вас есть банка с ночными ползунами, то перейдите на **663**. В ином случае отправляйтесь на **696**.

638

Вы так резко оказываетесь на земле, что теряете равновесие и падаете на живот. Выставив руки вперёд, вы пытаетесь смягчить приземление. Вы лежите без движения на холодном чёрном песке, в голове звенит. Когда головокружение и слабость исчезают, вы поднимаетесь с покрытой песком земли.

Со всех сторон, насколько хватает глаз, стоит огромная армия, вооружённая и готовая к битве. В её рядах нет единства — звери и монстры стоят рядом с магами и воинами, огромные четвероногие создания возвышаются над худыми птицеподобными тварями. Куда ни глянь, везде есть что-то новое, отличное от предыдущего и от этого не менее ужасающее.

К вашему облегчению, они не пытаются напасть. Они просто безразлично смотрят на вас, как будто находясь под каким-то заклинанием. Вдруг тишину нарушает отчаянный крик. Вы разворачиваетесь, оглядываете ряды отродий тени и, наконец, останавливаетесь на ужасном и нелепом монстре в обличье гигантской улитки. Раздутое тело твари защищено чёрной раковиной, светящейся пурпурным светом. Из отверстия, которое служит улитке ртом, по бледной жёсткой коже течёт чёрная слизь.

Перед улиткой, внутри колец чёрного света парит Эвиан Дейл. Маг кричит и стонет от боли — как только он касается колец, через его тело проходят молнии.

— Вот ты и вернулся,— произносит улитка-монстр, сплёвывая чёрную слюну на землю.— Как я вижу, ты ещё не забыл дорогу домой, Неварин.

— Не слушай! — кричит Эвиан.— Просто беги! Беги!

— Ах, Эвиан, давай не будем торопиться,— обрывает его монстр,— как-никак, мы только начали вновь знакомиться.

Два глазных щупальца на голове монстра тянутся вперёд.

— Я Шарот, третий из седьмого выводка Бореллин-вар. Именно я удостоился чести вести легион. Когда этот жалкий магический щит падёт — а он непременно падёт, мы пройдём через портал и станем хозяевами нового мира.

Вы поднимаете оружие и идёте к монстру. Метка на вашей руке светится дьявольским светом.

— Ты не отнимешь у меня мой мир! — рычите вы.

— Твой мир? — шипит Шарот, трясясь от хохота.— Но вот же твой мир, Неварин. По крайней мере… когда-то он был твоим.

Вы:

Нападёте на Шарота — 769

Спросите Шарота о Невариных — 742

Спросите Шарота о метке у вас на руке — 641

639

— Стражникам, занять стены — живо! — приказывает Редгард.— Приготовить арбалеты!

Солдаты бросаются выполнять приказ и быстро занимают позиции.

— У нас недостаточно огневой мощи, чтобы совладать с таким количеством виверн,— делает мрачный вывод Матис.— Лагерь падет.

— Ох, виверны — не единственная наша проблема, Инквизитор,— мягко говорит охотник на ведьм, наклонившись вперед в седле.— Позади виверн орава нежити, четыре сотни голов. Упыри, умертвия… зрелище не для слабонервных.

Редгард издает тяжёлый вздох.

— Нам конец. Мы не сможем отбить войско такого размера.

— Нет-нет, мы сможем.— все взгляды устремляются к Лэнсбери. Она прочищает горло, прежде чем продолжить.— К югу есть статуя — ангел. Мы уже видели, что они могут сделать. Я предлагаю нам двинуться на лошадях на юг и отвлечь за собой нежить. Я могу активировать статую.

— Эти статуи, они оружие? — спрашивает охотник на ведьм, в его голубых глазах вспыхивают интерес.

Лэнсбери кивает.

— Это наш единственный шанс.

Редгард молчит, обдумывая этот план.

— Слишком опасно. Виверны просто изорвут вас в клочья.

— Они летят сюда, к этому лагерю,— спокойно произносит Лейн.— Они могут и пропустить нескольких из нас на юг. Если мы прорвёмся, тогда, возможно, сможем использовать эту… статую против следующей волны. Я не вижу никакой иной альтернативы. Матис?

Инквизитор сплевывает на серую, покрытую пеплом землю.

— Возьмите с собой Лэнсбери — остальные останутся здесь защищать лагерь.

— Я бы тоже хотела пойти,— подбегает Жанна, прилаживая лук на плече.— Я могу отогнать нескольких виверн, если те подлетят слишком близко.

Редгард кивает.

— И ты тоже,— говорит он, глядя в вашу сторону.— У тебя опыта с этим врагом больше, чем у большинства из нас.

— Конечно.

Вы бежите к одной из осёдланных лошадей, замечая при этом, что охотник на ведьм Гал смотрит на вас с живым интересом. Забравшись в седло, берете поводья. Уже слышно визги и крики приближающихся виверн.

— Не будем мешкать,— говорит Лейн, опуская забрало на лицо.— Удачи, Редгард. Надеюсь, наша следующая встреча будет при более приятных обстоятельствах.

С этими словами он разворачивает своего боевого коня и пускает его галопом на юг. Вы скачете за ним, присоединившись к четырём другим всадникам, мчащимся по пустоши к увеличивающейся чёрной туче. Перейдите на **624**.

640

— Ох уж эти черви. Да, противные до невозможности.

Стив бросает взгляд на ваш живот, и его глаза лезут на лоб от удивления. Он быстро подходит и кладёт руку, ощупывая вас.

— Да, чтоб мне запутаться в водорослях, теперь я понимаю, почему ты спрашиваешь. Один из этих живчиков присосался к тебе. Так, дай мне подумать…

Старик торопливо пересекает комнату и начинает копаться в груде каких-то вещей. Изучив содержимое старого башмака, обглоданной кукольной головы и медного чайника, он тихо ругается и переходит к другой куче мусора.

— И куда она могла запропаститься… а, вот ты где.

Он достаёт маленькую стеклянную банку, которая закрыта чем-то, подозрительно напоминающим старый носок. Внутри банки вы видите множество извивающихся чёрных личинок и невольно отшатываетесь.

— Спокойно,— ухмыляется Стив.— Они не укусят. Ну, во всяком случае не так больно, как червь-минога, когда захочет сожрать тебя изнутри.

Стив передаёт вам банку.

— Это ночные ползуны. Проглоти парочку этих милашек и твоя проблема решена. Они покрыты кислотой, которая, к счастью, безвредна для людей и русалов, но зато убивает червей-миног.

Вы берёте банку и с отвращением смотрите, как склизкие личинки ползают по стеклу.

— Сейчас их не стоит употреблять, а то не сможешь дышать под водой.

Вы можете взять следующий предмет:

Банка ночных ползунов (рюкзак): а они склизкие!

Возвращайтесь на **626**, чтобы продолжить беседу с русалом.

641

— Это цена провала,— шипит Шарот.— Все Неварины носят эту метку, чтобы не забывать, кто они и кому они служат.

— Я никому не служу,— дерзко заявляете вы.— Я не раб.

— О, ты раб множества вещей, Неварин,— чудовище, издавая противные хлюпающие звуки, медленно подползает ближе.— Ты раб самого себя… раб своей жажды могущества. Посмотри на себя. Ты думаешь, что стоял бы здесь, со всем твоим магическим вооружением, если бы не желание получить больше силы и трофеев?

— Я здесь, чтобы покончить с этим… покончить с тобой.

— Ну попробуй,— усмехается Шарот, роняя чёрную слюну на песок.— Ты Неварин, и ты поклялся служить мне!

Нападёте на Шарота — **769**

Спросите Шарота о Неваринах — **742**

642

Доктор Личенштейн оседает на пол, стеная от боли. Он медленно ползёт по каменным плитам к тому, что осталось от его творения.

— Мой мальчик,— шепчет он.— Мой бедный мальчик.

Он кладёт руку на огромную ладонь монстра и затихает. Безумный учёный повержен, и вы можете взять одну из следующих наград:

Перчатки мясника (перчатки): +1 скорость, +4 магия. Способность: Кровотечение

Концентратор пси-энергии (головной убор) +2 скорость, +3 броня. Способность: Молния

Скальпель некроманта (правая рука: кинжал): +3 скорость, +4 сила. Способность: Болезнь (требование: разбойник)

Когда вы внесёте изменения в лист персонажа, возвращайтесь к карте приключений, чтобы продолжить ваши странствия.



643

Вы прикрываете голову руками, и в зале раздаётся оглушительный взрыв, от которого куски камня дождём разлетаются во все стороны. Вы поднимаете голову и видите, что вы взрывом пробили приличных размеров отверстие — теперь помещение заполняют бурлящие потоки воды. Течением вас сбивает с ног и относит назад, прямо к приближающимся големам. Один из них замахивается, чтобы ударить вас, но теряет равновесие в водовороте и падает, врезаясь в другого голема — оба противника откатываются от вас. А вода продолжает прибывать.

Постепенно напор воды ослабевает, и вы начинаете плыть к отверстию. И тут вы понимаете, что вы где-то выронили корону. Вы лихорадочно осматриваетесь, но нигде не видите королевского сокровища. Поток воды мог отнести корону куда угодно. Каменный гигант всё ещё на ногах, он замечает вас и продвигается к вам. Выбора не остаётся, вы выплываете через дыру в стене, проклиная себя за невезучесть. Вы потеряли корону.

Перейдите на **629**.

644

Чтобы пробить лёд, вам придется пройти проверку силы или магии (в зависимости от того какой навык у вас выше).

Пробить лёд: Сила/Магия 25

Если вам сопутствует успех, то вы ломаете лёд и извлекаете сундук. Перейдите на **492**.Если нет, то после множества попыток достать сундук, вы бросаете это бесполезное дело. Ящик запрятан слишком глубоко. Возвращайтесь на карту, чтобы выбрать другое приключение.

645

Когда великан обрушивается на землю, со стороны статуи раздается скрежещущий визг. Подняв взгляд, видите, как ангел начинает поворачиваться на пьедестале, преодолевая многовековую пыль и грязь, сопротивляющуюся его движению.

Затем мелькает вспышка молнии, сопровождаемая взрывом. Вращающаяся статуя испускает белые лучи света поверх холма и окружающей его равнины. Каждая потрескивающая стрела находит цель, пробивая просеки в рядах нежити, подбрасывая упырей высоко вверх, рассекая Теней и умертвия… Повсюду, где ударяют лучи, небеса затягиваются гигантскими тучами пепла от терзающих бесплодную землю могучих взрывов.

Вы ковыляете к Лэнсбери. Женщина выглядит бледной и измотанной, но она улыбается несмотря на усталость.

— Мы сделали это,— выдыхает она.— Мы сделали.

Охваченный благоговейным ужасом, смотрите, как статуя выполняет свою безустанную работу, уничтожая нежить и повергая разрозненные остатки армии в полномасштабное бегство. Битва выиграна. Если вы Разбойник, идите на **622**. Если вы Маг, идите на **664**. Если вы Воин, идите на **727**.

646

Вы входите в маленькую палатку, заваленную ящиками и коробками. Воительница подходит к одной из маленьких коробок и достаёт оттуда банку с извивающимися внутри личинками. Вы отступаете на шаг назад, такого вы никак не ожидали.

— Это ночные ползуны. Они безвредны, но черви-миноги их не переносят. Проглоти парочку ползунов, и ты спасён.

Вы берёте банку и открываете крышку. Задержав дыхание, вы запрокидываете голову и кладёте извивающихся ползунов себе в рот. Вкус столь же отвратный, как и запах, так что вы проглатываете личинки так быстро как можете. Живот пронзает боль, и вас начинает тошнить. Вдруг вы чувствуете, как что-то стремительно движется у вас из желудка прямо в глотку. Вы, вытаращив глаза, кашляете и ловите ртом воздух. Но вот во рту у вас появляется что-то мокрое и скользкое. Согнувшись, вы с отвращением выплёвываете червя-миногу в грязь. Тварь корчится в муках, её бока покрылись нарывами. В конце концов, она замирает. Сана даёт вам флягу, вы хватаете её и жадно пьёте; руки у вас трясутся после пережитого.

— Ну, могло быть и хуже,— с сарказмом говорит она, раздавливая червя сапогом. Если вы отдали корону Раолину, то перейдите на **623**. Если вы потеряли корону, то отправляйтесь на **667**

647

Снаружи вас встречает холодный и влажный воздух. Вдали слышен грохот, напоминающий раскаты грома. Редгард и Матис быстро приближаются со стороны башни. Они оживленно беседуют. Замечаете следующего за ними человека в красном плаще и украшенном перьями шлеме. Предполагаете, что это гонец, только что прибывший из лагеря Рейвенвинга на юге.

Они останавливаются перед строем. С некоторой тревогой вы наблюдаете за этим мало внушительным сборищем. На сегодняшний день от гарнизона осталось менее тридцати человек — он понёс тяжелые потери в предыдущих стычках с нежитью. Оглядываясь, понимаете, что Нимс пришёл к такому же заключению, осмотрев собравшихся бойцов.

— Друзья-солдаты,— объявляет Редгард,— теперь у нас есть вести с юга. Рейвенвинг подозревает, что столкновение с Зулом неминуемо. Его разведчики сообщают, что большая армия нежити двигается на юг под прикрытием долины. Он приказывает нам покинуть этот пост и соединиться с его войсками у Таланоста. Там мы объединимся с одиннадцатой бригадой под командованием инквизитора Бовиса.

В рядах солдат проносится одобрительный ропот. Похоже, этот человек — популярный и уважаемый воин.

— Мы уходим прямо сейчас. Седлайте коней и собирайтесь снаружи, у южной стены. Быть в полном боевом облачении и держать оружие наготове — мы не знаем, с чем можем столкнуться в пути. Разойтись.

Строй солдат рассыпается, а вы следуете за Нимсом и Калебом к конюшням.

— Сколько войск у нас на юге? — спрашиваете вы.

— Примерно четыре сотни,— мрачно отвечает Калеб.— Стражники из Таланоста, разбавленные наемниками и беженцами. Немного магов, но большинство из них задействованы для поддержки щита.

Он качает головой.

— Если армия Зула настолько большая, как мы подозреваем, то нам понадобится вся наша удача.

Перейдите на **763**.



648

— О да, ещё осталась. Иди сюда, посмотришь,— русал жестом указывает на большой деревянный ящик, на котором написано:

ВНИМАНИЕ! ОБРАЩАТЬСЯ С ОСТОРОЖНОСТЬЮ

Эта надпись повторяется и напечатана на всей поверхности ящика. Вы не из тех, кто не понимает с первого раза, так что вы очень осторожно сдвигаете крышку. Внутри, на соломе, лежат два металлических диска, от которых тянется длинный запальный провод.

— Продам за 30 золотых крон,— говорит Стив, почёсывая бороду.— Справедливая цена, с учётом того, что этой штуковиной можно пробить дыру в чём угодно. Кто знает, может быть тебе и пригодится.

Если хотите, то можете купить этот предмет за 30 золотых крон:

Буровая взрывчатка (рюкзак): Внимание! обращаться с осторожностью.

Сделав выбор, возвращайтесь на **626**, чтобы задать русалу другой вопрос.

649

Тени вокруг вас визжат и вопят — Нимс знает своё дело и убивает их одну за другой. А вы тем временем припёрли некроманта к стене гробницы. Маг предпринимает последнюю отчаянную попытку ранить вас кинжалом, но не тут то было — вы отклоняетесь и наносите смертельный удар. Безжизненное тело некроманта сползает по стене на пол, а последние тени растворяются в воздухе. Обыскав останки мага, вы находите 50 золотых крон и можете взять один из следующих предметов:

Злоба (левая рука: кинжал): +2 скорость, +3 сила. Способность: Яд (требование: разбойник)

Капюшон ночи (головной убор): +2 скорость, +3 магия. Способность: Обман

Чёрные ботинки (обувь): +2 скорость, +1 сила. Способность: Бесстрашие

Если вы маг, то перейдите на **692**. В ином случае отправляйтесь на **710**.

650

Огромное создание приходит с восточного направления (вспомните, какой жезл вы там положили, он поможет вам в битве). Пошлёпывая себя длинным хвостом по широким плечам, монстр движется на четырёх полусогнутых ногах, напролом, просто снося камни перед собой. Тело монстра состоит из костей, соединённых между собой причудливым переплетением вздувшихся мускулов. Существо открывает рот и изрыгает целый сонм голодных чёрных жуков, которые, клацая мандибулами, бегут на вас словно чёрная волна:

Гнилокост: Скорость 14, Сила 14, Броня 15, Здоровье 100

Жуки-падальщики: Броня 10, Здоровье 40

Особые способности

Жуки-падальщики: в конце каждого раунда боя вы автоматически получаете 2 очка урона, игнорирующего броню от сонма кусучих жуков

Костяное тело: Гнилокост невосприимчив к Кровотечению и Яду

Если вы выигрываете раунд боя, то вы можете выбрать, кому наносить урон: Гнилокосту или жукам. Когда Гнилокост умрёт, жуки разбегутся и больше не будут атаковать вас.

Если вам удалось победить этого гигантского соперника, то перейдите на **770**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **723**.

651

Вы приходите в себя и обнаруживаете, что стоите у каменной стены с руками, связанными за спиной. Трое незнакомцев собрались в круг, они явно обсуждают, что с вами делать. Вы неторопливо изучаете каждого из них, чтобы понять, кому из них можно доверять.

— Давайте отдадим его инквизитору,— рявкает мечник.

Он худой, высок ростом, к него угловатое лицо и крючковатый нос. Чёрные волосы мечника зачёсаны в хвост и перевязаны золотыми лентами. Два меча лежат в ножнах, но мужчина нетерпеливо барабанит по рукоятям, ему явно не терпится снова вынуть оружие.

— Отродье тени или нет, он помог мне,— возражает женщина.— По крайней мере, мы можем дать ему возможность объясниться.

Судя по возрасту женщины, можно предположить, что она лидер группы. Воины ждут от неё руководства к действию, но в то же время с неохотой относятся к её доводам.

— А может быть, он шпион,— сердито говорит низкий воин. На нём тяжёлый доспех, щит заброшен за спину. Та сумка, которую мужчина тащил за собой, теперь валяется у его ног. В ней лежат несколько металлических стержней и целая коллекция книг. Бронированный воин бросает взгляд в вашу сторону и вздрагивает — он понимает, что вы всё слышали.

— Нимс, он очнулся.

Мечник тут же подходит к вам, его лицо непроницаемо.

— Придётся тебе прояснить ситуацию,— говорит он.— Я уже убивал таких как ты. И тебя могу прикончить, моя рука не дрогнет.

Мужчина достаёт один из своих мечей и прижимает покрытый рунами волшебный клинок к вашему горлу. Перейдите на **767**.

652

Вы закрываете голову, и раздаётся оглушительный взрыв. Вокруг вас дождём падают камни, а пол вновь колеблется. Вы поднимаете взгляд и видите, что вам удалось пробить приличных размеров дыру в боку гиганта.

Каменный король пошатнулся, но он не перестаёт идти. Что-ж, по крайней мере вы серьёзно ослабили соперника. Грядёт битва титанов!

⚔ Каменный гигант: Скорость 10, Сила 10, Броня 12, Здоровье 40

⚔ Каменный голем: Броня 6, Здоровье 15

⚔ Каменный голем: Броня 6, Здоровье 15

⚔ Каменный голем: Броня 6, Здоровье 15

⚔ Каменный голем: Броня 6, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Ошеломление:* если ваш персонаж получает урон здоровью от гиганта, то его скорость будет снижена на 1 в следующем раунде боя.

ϟ *Каменное тело:* ваши соперники иммунны к Пробиванию, Пронзающему уколу, Кровотечению, Яду, Шипам, Колючкам и Молнии

ϟ *Каменные големы:* в конце каждого раунда боя вы получаете 1 очко урона от каждого боеспособного голема. Этот урон игнорирует броню.

Если вы выигрываете раунд боя против каменного гиганта, то вы можете выбрать, на кого направить урон — на короля или на големов. Если вы победите гиганта, то големы немедленно рассыпятся в пыль.

Если вам удалось победить этого колосса, то перейдите на **443**.



653

Земля дрожит и трясется под ногами. Обернувшись, видите как на беззащитную Лэнсбери, находящуюся в магическом трансе, надвигается чудовищная туша. Бросаетесь наперерез твари, изо всех сил стараясь устоять на ногах на почве холма, колеблющейся от приближающихся шагов как неспокойное море.

Туша добрых семи метров ростом, толстый торс покрыт буграми мышц. В каждой из четырех рук зажато то или иное орудие смертоубийства, от зазубренного клинка до широкого топора. Подняв глаза повыше, издаёте вздох ужаса — у великана две здоровенных башки, на которых красуется уродливая мешанина зубов и глаз.

Вы поднимаете оружие и готовитесь сразиться с этим противоприродным извращением, выигрывая Лэнсбери время для завершения её ритуала:

⚔ Братья Гримм: Скорость 13, Магия 13, Броня 10, Здоровье 120

Особые способности

ϟ «Высоко сижу, далеко гляжу»: в этом бою вы не можете использовать Уворот, Уклонение или Исчезновение.

ϟ *Рука помощи:* за каждого оставшегося в живых героя (Жанна, Гал, Лейн, Кларет) можете добавить по очку Урона к вашей силе удара.

Если вы одолеете братьев Гримм, идите на **645**. Если одолеют вас, идите на **661**.

654

Слышен треск — крышка гроба раскалывается на кусочки. Из обломков поднимается рыцарь в броне, в одной руке он держит осадный щит, в другой — покрытый рунами меч. Сквозь узкую щель в щитке воина виднеются красные глаза.

— Ооо, но почему все так хотят нас убить? — ноет Нимс.

— Смотрите, там, наверху! — Калеб жестом указывает на потолок зала. Там, на краю прокопанного големом отверстия сидит мужчина в чёрном плаще, его лицо частично скрыто капюшоном. Руки незнакомца направлены в строну рыцаря, а пальцы искрятся чёрной магической энергией.

— Некромант! — вздыхает Жанна.

Прежде чем вы успеваете что-либо сделать, мужчина в капюшоне спрыгивает на землю. Он приземляется на корточки, а его потрёпанный плащ ниспадает с плеч.

— Глупцы,— шипит он.— Вы не выстоите против костяной армии.

Маг отводит в сторону свой чёрный плащ и с характерным звуком стали достаёт из-за пояса изогнутый кинжал с рукоятью, покрытой драгоценными камнями.

— Ваши кости восстанут снова,— хрипло смеётся некромант,— и вы будете верой и правдой сражаться на моей стороне, навеки!

Вы:

Нападёте на рыцаря — 625

Атакуете некроманта — 662

655

Издав предсмертный крик, Золушка взрывается. Из облака сажи вылетают три искорки — они недовольно потрескивают и шипят. Искорки улетают прочь, оставляя за собой дымный след.

Когда облако рассеивается, вы обнаруживаете несколько обуглившихся предметов, лежащих на всё ещё тёплых углях. Возьмите один из следующих артефактов в качестве награды:

- *Огненный палец* (кольцо): +1 сила. Способность: Сжигание
- *Платье Золушки* (доспех): +1 скорость, +3 магия. Способность: Сжигание (требование: маг)
- *Огненный капюшон* (головной убор): +2 сила, +1 броня. Способность: Сжигание

Страж пещеры побеждён, теперь вы можете обойти яму и подняться по лестнице к выходу, перейдите на **423**.

656

Лэнсбери поджидает вас на краю лагеря, и вы вместе углубляетесь в серую ширь поля Костей. По дороге вы часто останавливаете взгляд на женщине, полагая, что она объяснит, почему вы отправились в экспедицию в такой спешке. Но ваша спутница шагает вперёд, глядя вдаль; её сумка волочится за ней по пыльной земле.

— Если хочешь, я могу понести,— говорите вы, указывая на сумку.

Лэнсбери рассеянно смотрит на вас, её мысли витают где-то далеко:

— Ой… Сумку? Неси.

Вы забираете сумку и, поддавшись искушению, заглядываете внутрь:

— Что это? — спрашиваете вы, рассматривая три с виду металлических жезла.— Ты нашла их в руинах, да?

Лэнсбери кивает:

— Это для защиты, если вдруг наткнёмся на что-нибудь… враждебное.

Вы забрасываете сумку на плечо и догоняете женщину:

— А ты не хочешь ввести меня в курс дела?

Лэнсбери косо смотрит на вас и отвечает:

— Я думаю, что эти ангелы, эти статуи на самом деле представляют собой оружие.

— Оружие? — вопрошаете вы с недоверием в голосе.

Она быстро кивает:

— Если читать между строк, то вроде как об этом и написано в книгах. Ангелы — это оружие, созданное магами, которое помогло им выиграть войну тени.

Вы открываете рот от удивления:

— Никогда бы не подумал… И что мы будем делать? Дёрнем рубильник или типа того?

Лэнсбери качает головой:

— Я думаю, что мне придётся восстановить волшебный узор,— заметив ваше недоумение, она пытается объяснить.— Каждое заклинание похоже на гобелен, созданный из пересекающихся нитей. Иногда заклинание портится и приходит в негодность, тогда его нужно восстанавливать, чтобы оно заработало снова. Понимаешь?

Вы пожимаете плечами, Лэнсбери не убедила вас до конца:

— То есть ты будешь восстанавливать ангела, а я буду просто смотреть? — вы улыбаетесь.— Звучит неплохо.

— Возможно, тебе придётся сделать кое-что ещё,— говорит Лэнсбери и останавливается. Она указывает вам на несколько точек, парящих в сером небе. Вы прищуриваетесь, стараясь различить, что это за твари. Тут вы слышите дьявольский визг.

— Костяные виверны,— заявляете вы и морщитесь.

— К счастью для нас, они не нападают,— говорит Лэнсбери.— Они летят на север.

Виверны улетают прочь, а вы вновь набираете скорость, двигаясь по тихой пустоши, перейдите на **673**.

657

Поверженный монстр взрывается, превращаясь в вихрь магии тени. После этого заклинание, удерживающее легион в подчинении, рассеивается — нечеловеческие твари с криком и воем бегут вперёд. Вы быстро возвращаетесь к Эвиану, который с трудом встаёт на ноги.

— Прикрой нас! Прикрой нас немедленно! — командуете вы.

Маг воздевает руки и произносит слова заклинания. Над вами опускается волшебный зелёный купол. Снаружи бойцы легиона с воем и дикими криками бьют по щиту оружием и царапают его когтями — но впустую.

Вы поднимаете руку со светящейся меткой к облаку магии тени.

— Нет! — кричит Эвиан.— Ты не сделаешь этого!

— Это наш единственный шанс.

Вы делаете шаг вперёд, к вихрю чёрной магии. Метка тени внезапно пробуждается, змеи на руке начинают извиваться. Облако магии тени отвечает вам вспышкой и опускается по спирали к протянутой руке. Оно касается вашей кожи, а метка жадно высасывает энергию, наполняя вас силой.

— Эта магия убьёт тебя! — кричит Эвиан.— Ты не удержишь такое количество энергии.

Безумный смешок слетает с ваших губ. Магия продолжает поступать в ваше тело, вы чувствуете, как рядом нагревается воздух… Вы смотрите на себя и видите, что ваше тело светится пурпурным светом. Вы только и можете, что наслаждаться силой, которая теперь ваша, которая делает вас сильнее, быстрее… подобным богу.

— Я не могу удерживать щит,— хрипит Эвиан.— Нет сил…

И маг опускает руки, после этого щит мерцает и пропадает. С бешеным воем жажды крови отродья тени бросаются вперёд. Но вы готовы встретить их. Вы поднимаете ладони и направляете волну энергии тени во все стороны. Она врезается в армию, разбрасывая монстров с силой смерча. Враги пытаются атаковать ещё раз, но вы вновь создаёте магическую волну, которая раскидывает ваших противников как если бы они были из соломы.

— Я ещё никогда видел такой силы,— шепчет Эвиан, с трепетом смотря на вас.

— Врата,— ваш голос гремит подобно грому.— Бежим!

Вы вдвоём бросаетесь к светящимся вратам, осознавая, что отродья тени опять бросаются в атаку. Оружие и когти врагов поблёскивает в полумраке. Вы толкаете Эвиана в портал и следуете за ним. Ваше тело всё ещё пульсирует магией Шарота. Перейдите на **688**.

658

Заряд оказался прикреплён к одному из неуклюжих големов. Когда шнур прогорает, голем останавливается, тупо уставившись на светящуюся штуку у себя на боку.

— Ух-ох

И тут раздаётся оглушающий взрыв. Голем и один из ближних к нему соратников разлетаются на куски, разбрасывая осколки во все стороны. Оставшиеся два голема продолжают приближаться к вам.

⚔ Каменный гигант: Скорость 10, Сила 10, Броня 12, Здоровье 50

⚔ Каменный голем: Броня 6, Здоровье 15

⚔ Каменный голем: Броня 6, Здоровье 15

Особые способности

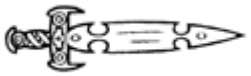
ϟ *Ошеломление:* если ваш персонаж получает урон здоровью от гиганта, то его скорость будет снижена на 1 в следующем раунде боя.

ϟ *Каменное тело:* ваши соперники иммунны к Пробиванию, Пронзающему уколу, Кровотечению, Яду, Шипам, Колючкам и Молнии.

ϟ *Каменные големы:* в конце каждого раунда боя вы получаете 1 очко урона от каждого боеспособного голема. Этот урон игнорирует броню.

Если вы выигрываете раунд боя против каменного гиганта, то вы можете выбрать, на кого направить урон — на короля или на големов. Если вы победите гиганта, то големы немедленно рассыпятся в пыль

Если вам удалось победить этого колосса, то перейдите на **443**.



659

— Ах, это? — Лэнсбери приподнимает книгу, повертев её в руках.— Это просто одна из книг, найденных мною в тех руинах, где мы повстречали тебя. Эти книги остались после войны теней, им тысяча лет.

Лэнсбери вновь открывает крючок, поглаживая одну из пожелтевших страниц:

— Пергамент этой книги зачарован и поэтому никогда не постареет. Здесь изложен рассказ о войне от лица ученика мага. Увлекательное чтение…— она переводит взгляд вниз, на другие книги, мирно покоящиеся неподалёку от стула,— обнаружить их было непросто. Но дело того стоило. То, что они содержат в себе, возможно, даже поможет нам в дальнейшей борьбе.

Вернётесь на **597** и зададите другой вопрос или покинете палатку **553**?

660

— Позволь мне сделать тебе подарок,— шипит Шарот.— Малую толику того, что тебя ожидает.

Вы сдавленно вскрикиваете — по позвоночнику прямо в череп пробегает обжигающий холод. Вы чувствуете вспышку боли, как будто в вашу самую суть глубоко вонзают ножи. Затем вы открываете глаза и вы вспоминаете. Нахлынули воспоминания. Вы видите себя, генерала, могучего воина и мага, ведущего полки отродий тени по бесчисленным полям сражений. После вас и вашей мощи остаются лишь развалины. Вас уважали… вас боялись.

— Да, Неварин,— говорит Шарот скрипучим голосом.— Помни, кем ты был. Помни, кто ты есть.

— Нет! — вы скрипите зубами, вас переполняет ярость и гнев.

Победы перед глазами сменились болью и страданиями. Врата закрылись, и вы были отрезаны от своего мира. Вы бежите — постоянно в бегах — беглец, монстр, которому никто не доверяет. Все обратились против вас… злые лица, нападки. «Отродье тени!». Энергия потрескивает в метке, переполняя вас злобой и раздражением.

— Тысячу лет на меня охотились,— в ярости обращаетесь вы к Эвиану.— Меня осуждали.

Маг пятится назад, качая головой:

— Не делай этого, Неварин! Не позволяй гневу взять верх. Я доверял тебе и все ещё доверяю. Ты можешь измениться!

Вы на мгновение спотыкаетесь.Честный, искренний взгляд Эвиана обезоружил вас. Но тут вы вспоминаете Матиса. Инквизитор смотрит на вас с отвращением и презрением. Инквизитор, который отправил бы вас на костёр из-за метки на вашей руке. Ярость клокочет в венах ещё немного, метка тени наполняется энергией. Она шипит и начинает меняться… расширяется вперёд, образуя изогнутые призрачные когти.

Вы получили новую особую способность:

Темный коготь (пс): за каждый дубль, который вы выкидываете (до или после повторного броска), ваш герой автоматически наносит 4 единицы урона противнику, игнорируя его показатель брони

Внесите новую информацию на лист персонажа и перейдите на **682**.

661

Очнувшись, обнаруживаете себя частично погребённым под гниющими телами нежити. С отвращением расталкиваете трупы и встаёте на ноги. В голове ещё гудит от боли, но быстрый осмотр тела не выявляет никаких следов ран. Видимо теневая метка в очередной раз исцелила вас.

Повсюду, куда ни посмотри, трупы нежити — большинство из них закопчены и обуглены. Лэнсбери стоит, прислонившись к боку статуи, поднеся руку к окровавленному плечу. Она следит за вашим приближением, улыбаясь, несмотря на явный дискомфорт.

— Мне действительно нужно изучить тебя поближе, рождённый тенью,— говорит она, выгнув брови.— Ни пятнышка на твоей шкуре. Говорят, когда такие как ты погибают, вы на короткое время превращаетесь в теневую энергию. А эта энергия затем восстанавливает ваши тела.

Она смущенно фыркает.

— Бессмертие… Чего бы я ни отдала за него.

Оглядев следы битвы, вы с сожалением понимаете, что больше никто не выжил. Из скакунов остался лишь боевой конь Лейна, стоящий преданным стражем над павшим хозяином.

— Статуя активировалась как раз вовремя,— поясняет Лэнсбери, пока вы помогаете ей выпрямиться.— Хотя, если бы я оказалась лишь немного быстрее…

Она вздыхает, качая головой.

— Что толку сожалеть о том, что могло быть. Сейчас мы нужны живым — нам нужно возвращаться в лагерь.

Прижатая к плечу рука на секунду озаряется ярким светом. Когда она убирает руку, видите, что рана исцелилась.

— Жаль, что я не могу использовать свои силы для оживления мертвых,— ворчит Лэнсбери, когда вы проходите мимо тел ваших погибших товарищей.— Мы вернёмся и похороним их как героев.

Вы помогаете Лэнсбери сесть на боевого коня, затем забираетесь в седло позади неё. Щелкнув поводьями, целительница направляет лошадь вниз с холма, остающегося под бдительной защитой каменного ангела. Перейдите на **731**.

662

Некромант выбрасывает вперед левую руку, хватая пальцами воздух. В самых тёмных закоулках зала, завихряясь и изгибаясь, приходят в движение тени. Магия некроманта пригибает их к полу. Вы отпрыгиваете в сторону, когда чёрные тени несутся в сторону мага. Кружась вокруг него, они образуют плотный кокон тьмы. Затем, из этого кокона колеблющегося мрака начинают формироваться какие-то… зловещие фигуры.

— Тени! — ворчит Нимс.— Он призывает теней.

Тёмные фантомы отращивают длинные тонкие руки с устрашающими чёрными изогнутыми когтями. Между широкими плечами монстров облака тумана превращаются в призрачные лица с пустыми глазницами и беззубыми ртами. Во мгновение ока некроманта окружают шесть приведений.

Внезапно один из призраков издаёт протяжный вой. Он делает рывок вперёд, цепляя когтистыми руками воздух. Нимс моментально реагирует, уходит от удара и вонзает в тварь оба своих меча. Тень кричит от боли и распадается на мелкие частицы, которые, кружась, разлетаются во все стороны.

— Разберись с магом,— командует Нимс,— а я возьму на себя теней.

С этим словами мечник атакует группу тёмных призраков, а вы нападаете на некроманта.

⚔ Некромант: Скорость 13, Магия 10, Броня 10, Здоровье 70

Особые способности:

⚡ *Высшая магия:* вы не можете использовать Уворот, Уклонение и Исчезновение в этом бою.

⚡ *Яд:* как только в одном из раундов вы получаете урон здоровью, в каждом последующем раунде вы автоматически теряете два очка здоровья.

Если вам удалось победить этого могущественного мага, то перейдите на **649**.

663

Вы открываете банку, запускаете руку внутрь и вытаскиваете оттуда скользких извивающихся личинок.

— Лекарства, конечно, бывают невкусными, но чтобы настолько…

Вы подносите ползунов ко рту, стараясь не обращать внимание на ужасный запах.

Вы:

Проглотите личинки — 679

Оставите ползунов в покое и пойдёте в лагерь к Раолину — 696

664

Обыскиваете труп двухголового великана. В кошеле на поясе у него лежит сумка со 100 золотыми кронами. Также можете выбрать один из следующих трофеев:

🏷 *Гриммохват* (левая рука: волшебная палочка): +3 скорость, +3 магия. Способность: Потрошение

🏷 *Объятия пожирателя* (перчатки): +1 скорость, +4 магия. Способность: Ржавчина

🏷 *Диадема мастерства* (головной убор): +2 скорость, +3 магия. Способность: Доминирование

Специальное достижение: Если все четверо героев — Гал, Лейн, Жанна и Кларет — ещё живы, можете получить дополнительную награду. Идите на **735**. В противном случае идите на **731**.

665

Выжившие бойцы радостно кричат, видя как шар врезается в землю. Липкая слизь разлетается во все стороны.

— Отличная работа,— ухмыляется маг, снижаясь к земле.— Сделаем из тебя боевого лётчика.

Вы спрыгиваете с ковра и благодарите мага за помощь. Осмотрев липкие останки шара, вы находите несколько уцелевших трофеев. Можете взять один из следующих предметов:

🏷 *Церебральный шлем* (головной убор): +2 скорость, +3 магия. Способность: Перенапряжение (требование: маг)

🏷 *Собирающая линза* (левая рука: щит): +2 скорость, +3 броня. Способность: Молния (требование: воин)

🏷 *Шарокол* (правая рука: кинжал): +3 скорость, +4 сила. Способность: Шок! (требование: разбойник)

В другой части поля Рейвенвинг и его солдаты завалили огромного Лорда боли. Оставшиеся отродья тени, видя численное превосходство защитников, обращаются в бегство. Солдаты преследуют отступающих и легко расправляются с ними. Вскоре лагерь оглашают победные крики. Перейдите на **757**.

666

Нимс и Калеб легко разобрались с костяными големами, а Жанна при помощи волшебных стрел справилась с вивернами. Однако рано праздновать победу. Вы слышите нарастающий топот и перегруппировываетесь. Из-за поворота выбегает орда упырей, и они несутся в вашу сторону, поднимая в воздух клубы пыли и пепла. Вместе с ними, практически не отставая, бежит мужчина, одетый в кожаную одежду с мехом. В руке у него плеть, которой он постоянно потчует упырей, заставляя этих тварей бежать ещё быстрее.

— Упыри с погонщиком,— ухмыляется Нимс.— Надо было ещё постараться их так разозлить, Жанна.

— Мы не можем сражаться с ними здесь,— прерывает его Калеб,— они возьмут нас в кольцо.

— Сюда!

Жанна устремляется к ближайшему проёму, выбитому в скале. В правой руке у неё загорается золотистый огонёк, разгоняющий темноту. Вместе с Жанной вы вбегаете в тоннель. Оказавшись внутри, следопыт разворачивается и начинает читать заклинание. Огонёк в руках Жанны становится зелёным, а затем она метает его в сторону входа в туннель. Магический заряд уходит в землю, и оттуда тут же начинает расти стена чёрных шипов.

— Это их задержит на какое-то время,— говорит она.

Перейдите на **608**.

667

Сана провожает вас до выхода из лагеря.

— Боюсь, Раолин не прекратит поиски. Он отправит ещё людей, чтобы найти это проклятое сокровище. Молюсь, чтобы нам улыбнулась удача, иначе мы пропали.

— Удачи в приключениях,— с улыбкой говорит она.— У меня такое чувство, что однажды мы ещё встретимся.

Воительница салютует вам и возвращается обратно в лагерь. Перейдите на карту, чтобы продолжить путешествие.

668

— Инквизиция — это священный орден,— поясняет Лейн.— Мы лучшие у короля — несущие священное пламя правды и чести в наших сердцах. Это наша миссия — искоренять зло во всех его формах и защищать закон в стране. Наши методы могут кому-то показаться...

Он облизывает губы, тщательно выбирая слова

— ...Прямолинейными. Но мы преданны делу, как и наши верные шпионы, агенты и охотники на ведьм.

Инквизитор обладает следующими способностями:

Очищающий свет (пс): автоматически восстанавливает вам 2 единицы здоровья в конце каждого раунда боя.

Дух мщения (ср): когда вы теряете здоровье после поражения в раунде поединка, вы можете нанести противнику повреждение, равное уровню вашей брони. Эта способность игнорирует показатель брони противника. (примечание: нельзя использовать способности-модификаторы, чтобы увеличить этот урон.) Вы можете использовать Дух мщения только один раз за поединок.

Закончив с занесением новых данных на лист персонажа, вернитесь на карту квестов и продолжайте приключения.

669

Вместе со своими пленителями вы покидаете руины. Руки вам пока не развязали. Вокруг расстилается бесконечная равнина, покрытая серым пеплом и костями. Небо не сильно отличается по цвету от земли — тот же зловещий и давящий оттенок серого. Практически невозможно понять, где же проходит горизонт.

— Что это за место? — спрашиваете вы. Слева от вас лежит огромный череп какого-то древнего морского монстра, неведомо как попавший в эту тихую пустошь. Кажется, что череп насмешливо улыбается.

— Это поля Костей,— объясняет бронированный воин, несущий сумку с вещами, найденными в руинах.— Думаю, ты ничего не помнишь, ведь так?

С этими словами он оборачивается, и вы видите жалость в его глазах.

— Лэнсбери, может быть, лучше ты объяснишь.

Женщина кивает и сбавляет шаг, чтобы поговорить с вами.

— Здесь прошла последняя битва. Когда тысячу лет назад врата тени были закрыты, остатки легиона приняли тут бой с магами Таланоста. Это была легендарная битва. По сохранившимся свидетельствам, она длилась сорок дней и ночей,— Лэнсбери широко взмахивает посохом в направлении груд костей.— Это всё, что осталось после той ужасной войны.

— Легион был разгромлен,— продолжает она,— и многие вернулись героями с той войны. В основном маги. Они нашли способ положить конец владычеству легиона. Вот почему врата выкопали и перевезли в Таланост — там, в подвалах университета, под присмотром Тайного Круга они были в безопасности.

Нимс с трудом сдерживает презрительный смех:

— О да, маги отлично справились со своей задачей,— мечник бросает на вас сердитый взгляд.

— Ну вот, мы пришли,— говорит Лэнсбери, прерывая тягостную тишину.— Дом, милый дом.

На подъёме вы вытягиваете шею и видите, что вдали серый пепел сменяется выжженным красным песком. Вы различаете в пыли несколько стоящих рядом камней, образующих стену или баррикаду. За ними возвышается осыпающаяся от времени башня. Некоторые части постройки уже успели отвалиться, но они не упали на землю, а висят в воздухе, как будто пойманные в ловушку пространства и времени.

— Что это такое? — спрашиваете вы в изумлении.

— Реликт, оставшийся после войны,— отвечает Нимс.— Калеб, ты у нас разбираешься в строительстве, просвети его.

Вы глядите на бойца в броне, к которому, по-всей видимости, и обратился Нимс. Старший воин кивает.

— Маги построили несколько таких башен. При помощи волшебства они доставали камни из недр,— он пальцем показывает на глубокий разлом в земле,— и, если верить записям, за день возводили башню. Тонкая работа… по крайней мере маги так думают.

Калеб переглядывается с Лэнсбери, но та лишь улыбается.

— Пойдём,— говорит она,— посмотрим, что скажет Редгард о нашем новом госте.

Перейдите на **683**.

670

Вы напоминаете магу о небольшой проблеме — у вас в животе всё ещё копошиться червь-минога. Раолин лишь раздражённо хмурит брови, показывая что он выше таких приземлённых материй.

— Ох, Сана, проводи этого бродягу. Я не могу тратить на него моё драгоценное время.

Вы с кулаками рвётесь к магу. Вас переполняет злоба, после всего пережитого с вами могли бы обращаться и поуважительней. Сана не даёт вам наброситься на Раолина и крепко хватает вас за руку. Она наклоняется ближе к вам и произносит вполголоса:

— Не делай этого,— говорит она,— просто следуй за мной.

Вы сбавляете обороты и одаряете мага испепеляющим взглядом, но тот уже вновь занимается короной. Сана выводит вас из палатки, вы вдвоём идёте по лагерю.

— Лучше не вставлять палки в колёса Раолину,— быстро объясняет она.— Он могущественный маг с не менее могущественными друзьями. Поверь мне, себе дороже злить таких как он. Вот мы и пришли, заходи.

Следуйте на **646**.

671

Вы встречаете всадников на окраине усыпанных щебнем садов.

— Ты жив! — смеется Нимс, спрыгивая с седла.— Сколько у тебя жизней? Я уже сбился со счёта.

Вы останавливаетесь и глубоко вдыхаете свежий утренний воздух.

— Я чувствую себя живым, как никогда, мой друг.

— Твоя метка,— замечает он с удивлением.— Что случилось?

Вы бросаете взгляд на свою руку и видите, что фиолетовая метка стала больше — теперь она тянется от кончиков пальцев до шеи и груди. Её фиолетовое свечение стало ярче, чем раньше, оно пульсирует от новообретённой силы.

— Пожалуй, теперь у меня не получится скрывать свою сущность,— холодно ухмыляетесь вы.

— Твоя сущность спасла нас,— усмехается он.— Идём, ты будешь почётным гостем на королевском пиру.

— Так мы одержали победу? — вы удивлённо поднимаете бровь.

— Только благодаря тебе,— кивает мечник, похлопывая вас по спине.— Только благодаря тебе. Смотри.

Над сверкающими шпилями Таланоста высоко в облаках парит отряд магов, их ковры-самолёты оставляют за собой радужные следы, сияющие в солнечном свете. Когда они пролетают над вами, из их посохов вырывается фейерверки. Ослепительные искры проливаются дождём над освобождённым городом, а издалека доносятся трубные звуки, воспевающие триумфальную победу.

Поздравляем, герой! Вы преодолели все препятствия на своём пути и заслужили титул Предатель. Ваши усилия и решения помогли спасти королевство Валерон от зловещего Легиона Тени!

Бонус: вы открыли дополнительный квест! Перейдите на **798**, чтобы присоединиться к сопротивлению и избавить Таланост от последних оставшихся порождений тени.

672

— Я нахожусь здесь уже почти двадцать лет,— произносит Лэнсбери с ноткой гордости в голосе,— да, это — долгий срок… некоторые говорят — слишком долгий. О, я знаю, этот гарнизон — тупик, но, для меня, он стал той самой возможностью, которая выпадает единственный раз за всю жизнь. Поля Костей почти не изучены, не исследованы в мельчайших деталях. Они наполнены реликтами той великой войны, не говоря уже о той магии, которая давно утеряна нами.

Она бросает взгляд на свой плащ — на зелёном фоне вышито изображение золотого дракона:

— Я всегда гордилась тем, что служу королю на этой заставе. Тогда я ещё не знала, что новая война уже на подходе. Если то, что ты говоришь, правда,— произносит Лэнсбери, поднимая взгляд; пламя горящей свечи отражается в её светлых глазах,— значит, то, что я оказалась здесь — знак судьбы. Я готова отдать служению королю все свои силы.

Если вы — маг, и желаете изучить специализацию целителя — следуйте на **680**. В противном случае, можете возвратиться на **597** и задать другой вопрос либо покинуть палатку **553**.

673

Вы идёте дальше на восток. Похолодало, вы кутаетесь в плащ, изо рта идёт пар.

— Почему так холодно? — спрашиваете вы, поёживаясь.

— Волшебная аномалия,— объясняет Лэнсбери; такое ощущение, что мороз её не берёт.— Во время войны на полях Костей было использовано множество заклинаний. Некоторые из них до сих пор действуют… как магическое эхо. Зимний холм — как раз такое место.

— Зимний холм? — вы хотели было расспросить женщину, но, преодолев очередное возвышение, вы можете видеть цель путешествия собственными глазами. Зимний холм представляет собой кучу серой земли, окружённую лабиринтом неровных камней. Эти камни похожи по размеру и по форме на те, которые находятся около лагеря Редгарда. Толстый слой снега покрывает статую ангела и большую часть вершины холма. Ангел устремлён в небо, на голове у него корона изо льда, а на огромных крыльях серебрится иней.

— Это… невозможно,— говорите вы, протирая глаза, как будто бы эта статуя могла быть иллюзией.

— С помощью магии возможно всё,— усмехается Лэнсбери.

Вдруг вы слышите вдали рёв горна. Лэнсбери, насупившись, изучает горизонт на севере.

— Я думаю, что те виверны летели на разведку. Нас обнаружили. Давай, живей!

С этими словами она бежит на вершину холма. Вы следуете за ней, обнажая оружие. Перейдите на **621**.

674

Вы подходите к лагерю и видите Сану, которая стоит и смотрит на воды озера. Почувствовав ваше приближение, она проворно разворачивается и достаёт меч, но узнав вас, распахивает глаза от удивления.

— Ты вернулся! Тебе удалось выбраться оттуда живым!

Она возвращает клинок в ножны и подбегает к вам.

— Что там было? Ты нашёл корону? — с надеждой спрашивает она.

Вы качаете головой и с грустью в голосе объясняете, что произошло в тронном зале короля Дуа.

— Теперь корону мы точно не найдём,— печально говорит Сана,— боюсь себе представить, как Раолин отреагирует на это.

Воительница смотрит на ваш живот.

— Думаю, нам надо решить одну маленькую проблему, так ведь? Пошли, давай разберёмся с этим по-быстрому, Раолину лучше не знать, что ты вернулся. Одним «смертничком» больше, одним меньше…

Вы молча следуете за Саной в лагерь. Её люди задерживают взгляды на вас, но никто не осмеливается к вам прицепиться и вас быстро пропускают, перейдите на **646**.

675

Рейвенвинг берёт в лагере пару коней и вскоре вы оба скачете по периметру городских стен. Маги, вытянув руки в стороны и сосредоточившись, стоят у основания щита через каждые сто метров.

— Большая часть сил легиона расположена на севере,— объясняет Рейвенвинг.— Они пока считают нас единственной угрозой для себя.

Он направляет коня к одному из магов:

— Если войдёшь здесь, то они не увидят брешь, а если и увидят, то подумают, что маги сменились, только и всего. Стена тут разрушена, ты легко проберёшься внутрь.

Вы оба слезаете с коней. Рейвенвинг подходит к магу и осторожно берёт его за руку. Маг вздрагивает, возвращаясь к жизни. Щит перед ним начинает мерцать, словно угасающее пламя. Рейвенвинг что-то объясняет магу, тот кивает и бросает на вас заинтересованный взгляд.

— У тебя будет секунда, не больше,— произносит маг холодным и бесстрастным голосом,— лучше поторопись.

Он жестом руки указывает на щит. Вы смотрите туда и видите, что по всей длине купола появляется разрыв шириной не толще волоса.

Вы без колебаний бежите к куполу, останавливаясь в нескольких сантиметрах от него. Разрыв медленно расширяется.

— Удачи, друг.

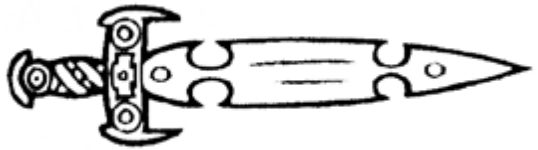
Вы замечаете отражение Рейвенвинга на магическом щите. Он отдаёт вам честь. Разрыв продолжает расширяться и вы видите перед собой картину разрушения. Над пустыми почерневшими коробками домов висит тяжёлый дым. Улицы, по которым некогда гуляли счастливые горожане, теперь превратились в дымящиеся, разрушенные руины.

— Как они могли это сделать? — вздыхаете вы.

— Давай! Шевелись!

Голос мага возвращает вас к реальности. Вы быстро проходите через уменьшающуюся брешь; две части щита со стуком сходятся у вас за спиной. Вы оборачиваетесь и видите отвесную зелёную стену, которая закругляется, формируя магический купол, висящий над городом.

Вы касаетесь поверхности щита. По нему проходит лёгкая рябь, но на ощупь он твёрд и непробиваем словно камень. Это тюрьма, осознаёте вы, и теперь вы стали её новым узником. Отправляйтесь на **632**



676

Вы бросаете вызов Калебу, чем очень удивляете его напарника Нимса. Высокий мечник отходит в сторону, он рассержен тем, ему приходится быть зрителем. Внимание собравшихся приковано к воину, вооружённому мечом и щитом.

— Должен предупредить,— говорит Калеб, пока вы кружитесь друг напротив друга,— когда-то я был паладином короля.

Вы пожимаете плечами, давая понять, что этот титул ничего для вас не значит. Оружие у вас в руках, а взгляд сосредоточен на приземистом воине, который прикрывается щитом, а правую руку отвёл в сторону и назад.

— Ты не слышал о паладинах! — кричит Нимс. Из толпы доносятся несколько сдавленных смешков.— Калеб, пора вправить ему мозги.

Вы на секунду отвлекаетесь, и получаете мощный удар в живот. Собравшиеся сопровождают ваше падение в пыль одобрительным гулом. Калеб смеётся и потрясает щитом.

— Этим можно не только защищаться, как видишь,— ухмыляется он.— А теперь вставай и соберись. Я хочу посмотреть, на что ты способен.

⚔ Калеб: Скорость 13, Сила 16, Броня 14, Здоровье 65

Особые способности

ϟ *Удар щитом:* если при броске на скорость атаки вы выбрасываете [1], то Калеб наносит вам удар щитом. Вы получаете 6 очков урона. Эта способность игнорирует броню, и перебрасывать 1 нельзя.

Если вы победили Калеба, то перейдите на **691**. Если вы потерпели поражение в этом поединке, то вы обещаете Калебу, что ещё вернётесь, когда поднаберётесь опыта. Следуйте на **553**.

677

Вы победили рыцаря и теперь можете взять одну из следующих наград:

🏷 *Меч осквернителя* (правая рука: меч): +3 скорость, +3 магия. Способность: Порча

🏷 *Волшебный койф* (головной убор): +2 скорость, +2 броня. Способность: Зачаровывание

🏷 *Прыжок веры* (ожерелье): +1 скорость. Способность: Ослепительный блеск

Сделав выбор, перейдите на **710**.

678

Первый упырь, брызгая слюной, добирается до вершины. Вы бросаетесь в бой, хорошо понимая, что он может стать для вас последним. Внезапно вас ослепляет белая вспышка, вы оступаетесь и падаете навзничь. Когда зрение возвращается, вы видите, как в небе над вами сверкают молнии. Вы поворачиваете голову и видите, что они бьют по дорожке, поражая ряды нежити и отбрасывая их тела во все стороны.

— Вот это я понимаю!

Вы разворачиваетесь и лицезреете Лэнсбери, победно потрясающую кулаками. Статуя рядом с ней вращается на каменном постаменте, испуская молнии из глаз и уничтожая приближающуюся нежить. Вы настолько поражены происходящим, что теряетесь в чувствах. Издав радостный вопль, вы вскакиваете на ноги и бежите к краю вершины. Белые заряды молний продолжают бить по полям Костей, уничтожая гигантов, разрывая виверн на части и проделывая широкие просеки в рядах скелетов. Через несколько мгновений от армии, которая могла бы погубить вас, остаются только дымящиеся кости.

— Но… как? — не находя слов, вы поворачиваетесь к Лэнсбери.

Она похлопывает постамент статуи, которая уже перестала беспорядочно вращаться.

— Я же говорила, что это оружие,— заявляет сияющая от счастья Лэнсбери — Стоит только нежити подойти поближе и… бум!

Вы смотрите на пустоши и видите нескольких уцелевших некромантов, улепётывающих восвояси.

— Они вернутся,— говорите вы, тяжело вздыхая.

Лэнсбери отрицательно качает головой:

— Сомневаюсь. Ангел будет охранять этот холм и уничтожит любого врага, который осмелится подойти слишком близко. Если же некроманты попытаются деактивировать статую, то у меня для них есть небольшой сюрприз,— женщина озорливо подмигивает.— Пойдём, думаю, Редгард и Матис захотят узнать, что здесь произошло.

Перейдите на **715**.

679

Задержав дыхание, вы запрокидываете голову и кладёте извивающихся ползунов себе в рот. Вкус столь же отвратный, как и запах, так что вы проглатываете личинки так быстро как можете. Затем вы добираетесь до фляги с водой в рюкзаке и полощете горло.

Живот вновь пронзает боль. Вы роняете флягу, падаете на колени, вас начинает тошнить. Вдруг вы чувствуете, как что-то стремительно движется у вас из желудка прямо в глотку. Вы, вытаращив глаза, кашляете и ловите ртом воздух. Но вот во рту у вас появляется что-то мокрое и скользкое. Согнувшись, вы с отвращением выплёвываете червя-миногу в грязь. Тварь корчится в муках, её бока покрылись нарывами. В конце концов, она замирает.

Вы подбираете флягу и долго пьёте, стараясь не выронить — руки у вас трясутся от пережитого. Когда вы приходите в себя, то оглядываете червя с улыбкой победителя. Лекарство русала сработало, теперь вы свободны от власти Раолина.

Если у вас есть корона короля Дуа, то перейдите на **685**. Если короны у вас нет, то вам как-то не очень хочется возвращаться в лагерь Раолина и вы уходите прочь, в болота. Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

680

— Когда шло сражение с упырями, ты продемонстрировал впечатляющее владение магией,— произносит Лэнсбери с восхищённой улыбкой,— мне бы не помешала здесь лишняя пара рук, в особенности — владеющих искусством врачевания.

Если желаете, можете принять следующий дар:

Дама с фонарём (талисман): +1 броня. Способность: специализация целителя.

— Я не могу обещать научить тебя всему, что знаю сама,— утверждает Лэнсбери,— но, судя по всему, ты быстро учишься, и даже основ будет достаточно, чтобы изменить ситуацию.

Целитель обладает следующими способностями:

Лечение (мод): вы можете использовать эту способность в любой момент поединка, чтобы восстановить себе или своему союзнику 15 очков здоровья. Лечение может быть использовано только один раз за поединок.

Жгут (мод): это заклинание может быть произнесено в любой момент боя для прекращения губительного воздействия (на вас или вашего союзника) Кровотечения, Яда и/или Болезни. Способность может быть использована только один раз за поединок.

Если вы снимите талисман или начнёте обучение новой специальности, вы потеряете все способности, связанные с целительской специализацией. После внесения соответствующих изменений в лист персонажа, возвращайтесь на **597**, если желаете задать Лэнсбери другой вопрос, или — переходите на **553**, чтобы покинуть палатку.

681

Вы достаёте оружие и преграждаете путь виверне, пытающейся добраться до Жанны. Следопыт благодарит вас и поспешно отходит в сторону, чтобы найти более безопасную позицию и нашпиговать стрелами оставшихся виверн.

Уворачиваясь от острых когтей монстра, вы проводите атаку:

⚔ Костяная виверна: Скорость 13, Сила 12, Броня 10, Здоровье 70

Особые способности

⚡ *Щёлкающий клюв:* в конце каждого раунда боя вы автоматически получаете 2 очка урона. Эта способность игнорирует броню.

⚡ *Костяное тело:* ваш соперник иммунен к Кровотечению и Яду

Если вы победили костяную виверну, то перейдите на **776**.

682

Вы кружите вокруг Эвиана. Маг слаб, вы чувствуете, что у него больше нет сил колдовать. Он будет лёгким противником, последним на вашем пути домой, к легиону тени. С такой армией вы можете вернуться в Валеорн и отомстить миру, который видел в вас чудовище.

— Да! Да! — шипит Шарот.— Воспользуйся своим гневом. Уничтожь Эвиана. Этот глупец осмелился назвать тебя своим учеником. Покажи ему, кто здесь учитель. Сейчас же!

Но вы не достаёте оружие. Свежие воспоминания, недавние знакомые мелькают перед глазами. Вы вспоминаете приключения и битвы, в которых участвовали, ваших друзей: Нимса, Калеба, Лэнсбери. Вы видите Редгарда, он стоит перед вами и кладёт руку вам на плечо, «Я верю, что к нам тебя привела судьба...».

Вы видите Дженлара, который цепляется за вас — в его глазах читается боль и надежда, «Ты избранный... тот, кто предаст легион...». Вы помните тех, кто пожертвовал своей жизнью, сражался и умирал за то, во что верил. Не за могущество, а за свободу.

— Пожалуйста,— просит Эвиан.— У тебя доброе сердце.

Вы поворачиваетесь к Шароту. Отвратительное, мерзкое создание с сомнением смотрит на вас, чувствуя изменение вашего потока мыслей.

— Я не чудовище,— твёрдо заявляете вы.— Какое будущее ты можешь предложить мне? В боли и разрушении нет будущего.

— Легион — твоё будущее, Неварин! — произносит со злостью монстр.

Вы качаете головой:

— Я так не думаю...

Перейдите на **782**

683

За каменной баррикадой стоят несколько стражников, вооружённых мечами и щитами. На каждом надета кольчуга и плащ, такой же, как и у Лэнсбери с золотым драконом на зелёном поле. От вашего взгляда не укрылось, что они все достаточно молодые и явно нервничают — скорее всего, первый раз стоят на посту.

Вы входите в башню и идёте через каменные комнаты, заполненные, в основном, ящиками и коробками. Затем вас ведут вверх по лестнице, пока вы не попадаете в небольшой кабинет. Там, за столом, заваленным книгами и бумагами сидит седой мужчина в зелёной солдатской куртке. Широкие плечи и мускулистые руки явствуют о том, что, несмотря на годы, в его сердце живёт воин.

— Капитан Редгард,— приветствует мужчину Лэнсбери.

Она вытаскивает из-за пояса нож и разрезает путы, освобождая вам руки. Нимс и Калеб кланяются и уходят, закрыв за собой дверь. Капитан с интересом глядит на вас, нахмурившись, он изучающе смотрит на метку тени.

— Что это? — угрюмо спрашивает он.

Лэнсбери объясняет, как вы встретились, и пересказывает вашу историю. Вас поражает, что она в деталях помнит всё то, что вы сказали. Когда она завершает повествование, то вы понимаете, что добавить вам почти нечего.

— У вас нет причин доверять мне,— заявляете вы, немного неуверенно,— но я видел, на что способен легион. Я был в Талаосте, когда город подвергся атаке. Я видел чудовищ… ужасных монстров, которые не испытывают раскаяния, их не мучит совесть за те разрушения, которые они причинили.

Вы поднимаете руку, и, не скрывая, показываете свою метку.

— Да, мне говорили, что я один из них, что я прибыл из их мира, и я должен упиваться болью и разрушением. Но…

Вы вздыхаете, собираетесь с мыслями и продолжаете:

— Я не помню своей предыдущей жизни. Прошлого у меня теперь нет. И поэтому я надеюсь, что обо мне будут судить по тем поступкам… и тому выбору… который я совершаю сейчас.

Вы неловко кланяетесь и делаете шаг назад, ожидая, что скажет Редгард. Капитан улыбается и отвечает, барабаня пальцами по столу:

— Не могу сказать, что я в восторге от того, что ты будешь с нами. Но, если то, что говорит Лэнсбери — правда, то ты можешь нам пригодиться.

Перейдите на **739**.



684

Внезапно небо озаряет серия взрывов. Над лагерем пролетает небольшой отряд магов на коврах-самолётах. Они крутятся вокруг парящего монстра, накладывая множество заклинаний. Однако монстр легко отбивает их своими щупальцами. Вы окликаете одного из магов, пролетающего мимо, и подзываете его. Маг отделяется от своих товарищей, закладывает вираж. За ковром стелется чёрный дым.

— Похоже меня подбили! — кричит он, резко останавливаясь рядом с вами.

Вы прыгаете к магу на ковёр:

— Пока вроде летает… а сейчас подберись к шару поближе. Нужно пролететь мимо этих щупалец!

Ковёр мага взлетает и доставляет вас в гущу воздушного боя. Несколько магов уже были сбиты смертоносным лучом шара, их ковры, горя и дымясь, падают вниз.

— Спокойно, спокойно! — командуете вы магу, который подводит ковёр близко к шару, уходя от извивающихся щупалец. Наконец вы оказываетесь сзади шара, там где монстр меньше всего защищён.

— Есть! Ну, была не была!

Балансируя на краю ковра, вы мастерски наносите град ударов по огромному шару:

⚔ Шар смерти: Скорость 15, Магия 12, Броня 11, Здоровье 100

Особые способности

ϟ *Луч смерти:* в конце каждого раунда боя Шар смерти выпускает луч обжигающей магической энергии. Чтобы избежать его, киньте три кубика. Если результат меньше или равен 10, то вам удалось увернуться. Если результат выше, то в вас попали, получите 2 очка урона, игнорирующего броню.

Если вы победите в этом бою, то восстановите своё здоровье и перейдите на **665**. Если вы проиграли бой, то вы должны продолжить это квест с более раннего момента (тем не менее вы не получите трофеев тех врагов, которых уже убили). Восстановите здоровье и отправляйтесь на **748**.

685

Вы достаёте корону из рюкзака и разглядываете причудливые узоры на ней. Теперь, когда вы разобрались с червём-миногой, у вас есть возможность оставить себе это удивительное сокровище. Либо можете отдать корону Раолину, ведь Сана всё-таки рассчитывает на вас. Вы:

Оставите корону себе — 689

Отдадите её Раолину — 696

686

Лэнсбери бросает взгляд на людей, находящихся на её попечении:

— Да, поля Костей — опасное место, особенно — для новичков. Понимаешь, нежить — не единственная проблема. Там есть аномалии — магические зоны; нестабильные, опасные для неосторожных. Большинство из них просто вызывают приступы слабости или лихорадки, другие же — делают вещи и похуже: могут заморозить тебя, как ледышку, сжечь, как пламя… могут даже вывернуть тебя наизнанку.

При этих словах она содрогается.

— Не волнуйся, моих целительных способностей достаточно для большинства случаев, но я предпочитаю традиционные проверенные способы: постель и отдых.

Вернётесь на **597** и зададите другой вопрос, или покинете палатку **553**?

687

Юг холма заполняют чёрные многоногие насекомые, чьи длинные змеящиеся тела двигаются с пугающей быстротой. Несколько из них пытаются проскользнуть мимо стоящей на страже Жанны, и следопыт пропевает заклинание, призывая из земли колючие шипы, пронзающие сегментированные тела. Оставшиеся ползуны пытаются окружить ее, но Жанна — искусная фехтовальщица и отбивает острые мандибулы своим гравированным рунами клинком.

Сейчас вы должны провести бой между Жанной и ползунами:

⚔ Ползуны: Скорость 13, Магия 14, Броня 10, Здоровье 150

⚔ Жанна: Скорость 14, Магия 14, Броня 10, Здоровье 50

Особые способности

ϟ *Шипастый доспех:* Жанна может наложить это заклинание в любой момент боя, повысив свою броню на 5 на один раунд. При этом также наносится 1 кубик урона противнику, который игнорирует его броню. Способность можно использовать лишь один раз.

ϟ *Полевой целитель:* если вы целитель, то можете один раз за бой наложить на Жанну Лечение. Если вы потом сами вступите в этот бой (см. ниже), то всё равно сможете использовать эту способность на себе.

Если Жанна падет в бою, вы должны занять её место, сражаясь с ползунами, используя оставшееся у них здоровье. Если вы одолеете ползунов, идите на **721**. Если вас одолеют, идите на **661**.

688

Вновь пройдя через портал, вы оказываетесь на мосту, который ведёт к адской жужжащей машине. Вы шатаетесь и падаете, поглощённая магия потоками огня переливается под кожей. Эвиан пытается помочь, но вы отталкиваете его.

— Мне не хватает сил… чтобы удержать её,— с трудом произносите вы.— Я весь горю…

Магические потоки уже сочатся из ваших пальцев и, кружась в воздухе, обрушиваются на машину, искрясь и шипя на её поверхности.

— Я должен уничтожить врата… Я не могу допустить, чтобы твари прорвались.

Эвиан яростно трясёт головой:

— Машину нельзя разрушить — только Нексус…

Вы видите, как он смотрит на каменный выступ, расположенный на зубчатом колесе. Обострившиеся чувства позволяют вам заметить магические потоки, опоясывающие его,— ловушка, о которой предупреждал Дженлар. Сейчас у вас достаточно сил, чтобы обезвредить её. Вы с трудом поднимаетесь на ноги, стараясь не обращать внимания катящиеся из глаз слёзы — магия буквально пожирает ваше тело, заставляя испытывать жуткие муки. Поднимая руки, вы выполняете несколько пассов.

В ответ на ваши движения магические кольца, окружающие Нексус, ярко вспыхивают и исчезают одно за другим. С громким скрежетом Нексус выходит из машины, и вы по воздуху отправляете его в руки Эвиана. Протестуя против этого, машина скрипит и выбрасывает струи пара, шестерёнки постепенно замедляются. Стрежни тускнеют, и чёрный зев портала закрывается.

— Бери его и уходи,— бросаете вы, падая на колени. Энергии слишком много, и сдержать её не получится. Ваше тело вопит от боли, призывая вас избавиться от неё. Эвиан прижимает Нексус к груди.

— Я не могу бросить тебя здесь,— возражает он.

— УХОДИ! — яростно кричите вы.— Иначе она уничтожит нас обоих… БЕГИ!

Эвиан в смятении смотрит, как вы бьёте кулаками по земле, плача от боли. Вы уже чувствуете, как магия прожигает ваше тело, покрывая волдырями каждый миллиметр кожи.

— Тебя не забудут, Неварин,— маг салютует, прикасаясь к своему лбу, а затем поворачивается и выбегает из зала.

Когда Эвиан исчезает, вы поднимаете руки кверху и, собрав последние силы сломленного тела, выпускаете её — всю, до капли — в потолок комнаты. Начинается каменный дождь, огромные обломки накрывают машину. Когда последние крохи магии покидают тело, вы склоняете голову перед волной из камня и пыли, которая погружает вас и врата тени во тьму. Перейдите на **690**.

689

Вы считаете, что корона по праву принадлежит вам — ведь это вы сделали всю грязную работу. Вы водружаете корону себе на голову и чувствуете, как по всему телу пробегает холодок. Если хотите, то можете оставить себе этот волшебный артефакт.

Корона повелителя (головной убор): +1 сила, +1 магия. Способность: Повеление

По бокам короны есть два углубления. Если у вас есть большой рубин и совершенный бриллиант, то вы обнаруживаете, что эти драгоценные камни как раз подходят для короны. За каждый драгоценный камень в короне поднимите даруемые артефактом бонусы силы и магии на 2. Теперь можете вернуться на карту квестов, чтобы продолжить путешествие.

690

Вы открываете глаза навстречу дневному свету. Редкие облака плывут над вами по ясному лазурному небу. Подняв голову, вы видите, что тело полностью восстановилось. На коже нет ни единого шрама, ни малейшего пятнышка.

Вы поднимаетесь на ноги, чувствуя, как отдельные камни смещаются под вашим весом. Восстановив равновесие, вы оглядываетесь и понимаете, что стоите на вершине громадной горы камней. От университета не осталось ровным счёт ничего. Следы магии тени всё ещё витают над опалёнными булыжниками, служа мрачным напоминанием о силе, превратившей это место в руины.

— Врата…

Вы смотрите вниз, представляя огромную машину, погребённую глубоко под обломками. Проход закрыт, и легион не сможет получить подкрепление для атаки на королевскую армию. Победа гарантирована. Вы обращаете внимание на улицы Таланоста. Рукой прикрыв глаза от солнца, вы замечаете приближающийся рыцарский патруль, на копьях воинов развеваются знамёна. Улыбка озаряет ваша лицо, когда вы видите в их рядах Нимса и Калеба. Оба приветственно вам машут. Вы машете в ответ и спускаетесь по склону, чтобы встретить их.

Если вы обладаете способностью Тёмный коготь, перейдите на **671**. Если вы обладаете способностью Сверкающий щит, перейдите на **780**.

691

Бой оказывается на поверку очень сложным и утомительным. Похоже, что у Калеба есть что-то вроде шестого чувства — он предугадывает ваши атаки ещё до того, как вы успеваете их сделать и отражает их щитом. Вы нападаете всё более отчаянно, как следствие, сдаёте позиции толстому воину, а он пользуется ситуацией и начинает оттеснять вас к границе круга. Вы уходите в оборону и изучаете его движения. Очевидно, что Калеб отдаёт предпочтение щиту, используя его даже чаще чем меч. Вы терпеливо ждёте следующего удара противника, но в этот раз подныриваете под щит, и оказавшись прямо перед воином, обезоруживаете его и толкаете на землю. Наступив на щит ногой, вы пресекаете любые попытки Калеба его поднять.

Толпа одобрительно гудит, признавая вас победителем. Нимс свистит и кричит больше всех, в то время как вы помогаете побеждённому воину встать на ноги.

— Вот уж он показал тебе, где раки зимуют! — насмехается мечник.— Возвращайся в академию, салага!

— Да, сегодня ты задал мне по первое число.

Тяжело дыша, Калеб поднимает меч и улыбается.

— Я сдержу обещание, и если у тебя есть желание научиться использовать это,— с этими словами он трясёт щитом,— то я покажу тебе пару приёмов.

Если вы воин, то сейчас вы можете изучить специализацию паладина, перейдите на **634**. В ином случае вы вежливо отказываетесь, решая, что вы оба заслужили отдых. Под одобрительные крики и аплодисменты стражников вы покидаете тренировочный двор, перейдите на **553**.

692

Вы маг и можете взять ещё один предмет:

Идол из кости (талисман): +1 броня. Способность: специализация некроманта (смотрите ниже)

Если вы хотите изучить специализацию некроманта, то у вы должны надеть идол из кости. Если вы снимете его или изучите другую специализацию, то вы потеряете все способности некроманта.

У некроманта есть следующие способности:

Тени (пс): в начале боя, вы можете призвать себе на помощь отряд теней. Тени добавят 2 единицы урона к каждому соответствующему броску кубика. С момента призыва теней, они будут участвовать в битве на вашей стороне до тех пор, пока вы не решите пожертвовать ими (применить способность Жертва).

Жертва (ср): вы можете использовать эту способность после того, как противник сделал бросок, определяющий уровень нанесенного вам урона, для того, чтобы принести в жертву призванных вами теней. Тени поглотят весь урон, предназначенный вам, а вы останетесь невредимым. Однако, это действие приведет к немедленному уничтожению вашего отряда теней.

Разобравшись с талисманом, перейдите на **710**.

693

Редгард поворачивается к вам и кладёт руку вам на плечо.

— Я верю, что к нам тебя привела судьба, и в эти тёмные времена нам нужна любая помощь, на какую мы только можем рассчитывать.

Он бросает взгляд на Лэнсбери, они понимающе переглядываются.

— Однако, должен предупредить, в наших рядах есть инквизитор, и он, в отличие от меня, может быть не столь… снисходительным к твоему прошлому.

Лэнсбери морщится, инквизитор ей явно не по нраву:

— Мы попросили прислать подкрепление,— говорит она,— они направили к нам инквизитора. Подозреваю, он должен оценить, нужен ли тут гарнизон в принципе или нет. Если поступит приказ идти на фронт, то со стороны полей Костей не будет никакой защиты.

Редгард мрачно кивает:

— А так, чувствуй себя как дома. Ты можешь потребоваться мне раньше, чем ты думаешь.

Перейдите к карте акта 3, чтобы продолжить приключение.

694

Как только крылатые скакуны опускаются на вершину холма, Лейн выскакивает из седла, выкрикивая приказы:

— Лэнсбери — статуя. Делай все, что тебе нужно.

Женщина кивает и торопится к серокаменному ангелу, точь-в-точь такому же, как на Зимнем холме. Вы также замечаете, что и камни здесь тоже образуют лабиринт дорожек, которые ведут к вершине кургана.

— Гал, Кларет, Жанна — берёте эти,— Лейн указывает на начало северного, южного и восточного проходов.— Убивайте всё, что попытается пройти. Я возьму западный проход.

Он хватает вас за плечо, когда проходит мимо.

— И ты! Защищай Лэнсбери — все, что пройдет мимо нас, убей это. Мы можем умереть — Лэнсбери должна выжить и разобраться со статуей…— слова застревают у него в горле, когда он озирает окружающие пустоши.— Дьявол, ты только посмотри на это.

На полях Костей сотни упырей прут к холму, а в туманной дали вы различаете ещё монстров, которые торопятся нагнать авангард. Если это всего лишь малая часть армии Зула...

— Делай, что можешь,— вздыхает Лейн, вынимая меч из ножен.— Не оставляй надежду.

С этими словами он направляется занять свое место на западном склоне холма. Перейдите на **703**.

695

Голем разваливается на части, оставляя после себя на земле кучу костей и пыли. Вы резко разворачиваетесь, чтобы сосредоточить атаки на виверне, но та уже улетает в сторону Жанны. Среди останков каменного голема вы находите следующие предметы, которые можете взять с собой:

Костяные когти (правая рука: кастет): +2 скорость, +3 сила. Способность: Потрошение

Шлем-таран (головной убор) +1 скорость, +2 сила. Способность: Толчок (требование: воин)

Как только пыль осела, вы быстро осматриваетесь, оценивая обстановку. Перейдите на **666**.

696

Вы приближаетесь к лагерю. Навстречу к вам бегут два охранника, с явным намерением остановить незнакомца и допросить. Однако, узнав вас, они резко меняют планы:

— Не может этого быть,— восклицает один из них, его глаза от удивления стали размером с варёное яйцо.

Вы проходите мимо них, другие обитатели лагеря замечают вас и бросают свои дела. Очень быстро вокруг вас собирается возбуждённая толпа, и с таким сопровождением вы подходите к палатке Раолина. Внутри толстый маг развалился на золотом троне, который одним своим видом выдаёт полную безвкусицу хозяина. В тот момент когда вы входите, Раолин жадно пьёт вино из кубка. При вашем появлении маг умудряется подавиться, он кашляет и вытирает рот рукавом.

— Я не могу в это поверить.

Это говорит Сана. Воительница склонилась над столом с потрёпанными свитками и картами. Увидев корону, она резко выпрямляется и подходит ближе, вы замечаете блеск в её глазах:

— Ты нашёл её.

Вы подходите к трону и с самодовольной улыбкой протягиваете корону:

— Я полагаю, это то, что вы хотели?

— Дай сюда! — Раолин вырывает сокровище у вас из рук и внимательно осматривает.

Маг несколько минут внимательно изучает вашу находку, и по-видимому он удовлетворён; вы принесли настоящую корону.

— Хорошо, хорошо. Ты на самом деле нашёл корону короля Дуа. Ты преуспел там, где куча других идиотов потерпела неудачу.

Раолин делает взмах рукой. Сана в ответ подходит к деревянному шкафчику и вытаскивает оттуда маленькую коробочку. Она приближается к вам и открывает её, демонстрируя вам содержимое — три перстня с драгоценными камнями.

— Бери один из них и проваливай,— говорит маг, не отрывая взгляд от короны.

Вы можете взять один из следующих предметов:

Перстень с лазуритом (кольцо): +1 сила. Способность: Кровотечение

Перстень с сердоликом (кольцо): +1 броня. Способность: Пробивание

Перстень с пиритом (кольцо): +1 магия. Способность: Восстановление

Если червь-минога ещё сидит у вас в желудке, то перейдите на **670**. В ином случае вы с Саной выходите из палатки.

— Как тебе удалось...— начинает она, но затем лишь качает головой и ухмыляясь, добавляет,— а ты, похоже, и вправду особенный.

Вы стоите на краю лагеря и смотрите на нескончаемые топи.

— Ты спас нас,— говорит она со вздохом облегчения.— Наконец-таки мы распрощаемся с этим богом забытым болотом. Я твой должник, незнакомец.

Сана достаёт из кармана кошелёк с золотом.

— Держи. Заслужил.

Внутри кошелька лежат 100 золотых крон. Вы благодарите Сану за щедрый подарок.

— Удачи в приключениях,— с улыбкой говорит она.— У меня такое чувство, что однажды мы ещё встретимся.

Воительница салютует вам и возвращается обратно в лагерь. Перейдите на карту, чтобы продолжить путешествие.

697

Лэнсбери откладывает книгу в сторону и жестом указывает на зелья, стоящие неподалёку:

— У меня есть несколько флаконов целительных зелий. Кроме того, имеется и зелье стремительности — полезно, когда старые мышцы начинают сдавать.

Ваш палец скользит вдоль ряда с флаконами: вы забираете несколько зелий с полки. Лэнсбери осматривает их и одобрительно кивает:

— Каждый флакон будет стоить 50 золотых крон. Да, я знаю... Сожалею, но ты должен понимать: всё это — поставки для армии. Мои запасы ограничены и я не могу допустить, чтобы инквизитор пронюхал о том, что я раздаю жизненно важное снаряжение. Вы можете приобрести любое количество зелий. Каждый флакончик будет стоить 50 золотых крон:

Флакон с исцеляющим зельем (1 использование; рюкзак): используйте в любой момент поединка, чтобы восстановить 10 очков здоровья.

Эликсир стремительности (1 использование; рюкзак): увеличит вашу скорость на 4 единицы на время одного раунда боя.

После совершения покупок, возвращайтесь на **597**, чтобы задать следующий вопрос, или переходите на **553**, чтобы оставить палатку.

698

Этот мечник — один из самых лучших бойцов, что вам когда либо встречались. Однако, анализируя технику Нимса, вы замечаете, что он часто делает слишком широкие выпады, пытаясь провести атаку. Вы ловите его на этом, вам удаётся обойти его с боку. Вы делаете подсечку, и Нимс падает на землю. Он торопливо пытается подняться на ноги, но не успевает, вы прижимаете своё оружие к его горлу и коленями фиксируете его руки.

— Думаю, это победа,— улыбаетесь вы. Из толпы раздаются одобрительные выкрики, даже Калеб присоединяется к остальным и стучит мечом по щиту:

— Браво! — кричит он.— Великолепная победа!

Вы слезаете с Нимса, позволяя ему принять вертикальное положение. Мечник отряхивается с кислой миной на лице:

— Ну да. Тебе просто повезло.

— Да ладно тебе, Нимс,— смеётся Калеб. Он подходит и хлопает друга по плечу.— Ну признайся, ведь хороший же бой был.

Нимс нехотя кивает:

— Я тебе сказал, что научу тебя новым приёмам,— говорит он, пристально смотря на вас и поднимая парные мечи.— Готов начать?

Если вы разбойник, то можете изучить специализацию мастера меча, перейдите на **611**). Если вы не разбойник, то вы продолжаете тренировку с Нимсом до полного изнеможения. Получив бесценный опыт, вы благодарите воина и покидаете тренировочный двор. Возвращайтесь на **553**.

699

Вы скачете на восток с бешеной скоростью. Копыта коней оставляют за вами вздымающиеся клубы пыли. Наконец, вы оказываетесь у края усыпанного костями хребта и натягиваете поводья. Остальной отряд растягивается вдоль всего кряжа. Лица солдат искажает страх и трепет. Внизу, на серой от пепла равнине бушует грандиозная битва. На самом юге вы можете разглядеть флаги и штандарты армии Рейвенвинга. Это крошечное войско уже обошла с фланга орда нежити, которая растекается по долине. Тысячи скелетов составляют её передовые линии. Среди их шеренг вы видите костяных великанов и огромные извращённые тела, порожденные темным волшебством Зула и его магов. Над ними как мухи гудят костяные виверны. С воплями и криками они кружат в небе, уворачиваясь от огненных шаров и других снарядов, которые швыряют в них окружённые защитники. Редгард поднимает свой меч высоко в воздух.

— Храбрость и честь. За короля! За Валерон!

Его клич подхватывают верные солдаты. Вы также присоединяетесь к ним и вскидываете клинок в небо. Из сгущающихся грозовых облаков слышится ответный грохот, как будто сами небеса добавляют свой голос к вашим страстным возгласам. Затем вы скачете дальше, следуя за остальным отрядом, который галопом несётся к ближайшему флангу армии нежити.

Ваши шансы на победу ничтожно малы, но вы осознаёте, что стоит на кону. Если армия Зула сломит сопротивление и разрушит щит вокруг Таланоста, уже ничто не сможет помешать Легиону Тени уничтожить всё на своем пути. Перейдите на **705**.

700

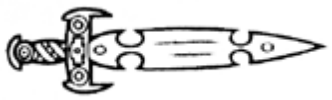
Матис убеждён, что теперь вы — его враг. Вы не способны контролировать свои действия и обмениваетесь ударами с могучим инквизитором. Вы вдвоём участвуете в сложном танце из выпадов, уворотов и блоков.

⚔ Матис: Скорость 15, Сила 14, Броня 19, Здоровье 250

Особые способности:

ϟ *Приди в себя!:* вы даже не надеетесь повергнуть этого сильнейшего соперника. В конце каждого раунда боя киньте кубик. Если на нём выпадет [6], то сделайте запись на листе персонажа. Как только вам удастся собрать три [6], вы преодолеете контроль Зула (если на вас надета Корона повелителя, то вам нужно выкинуть [6] лишь единожды)

Если вам удалось освободиться от заклинания Зула, то перейдите на **745**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **732**.



701

Вы пытаетесь схватить корону и с трудом сдерживаете готовое сорваться ругательство — сокровище оказывается очень качественной иллюзией. Ловушка, как вы и подозревали! Вы слышите треск и немедленно разворачиваетесь, ожидая, что каменные статуи сейчас будут вас атаковать. Но нет, пол под вам проваливается и вы падаете с десятиметровой высоты в вонючую яму.

Из темноты доносится шипение. Вы проворно вскакиваете на ноги, замечая пару змеиных глаз, кружащих вокруг вас. Вновь шипение, но в этот раз с другой стороны… а затем из теней на вас прыгает крупная рептилия, приземляясь на полусогнутые лапы в каких-то дюймах от вас. Вы отступаете назад, вынимаете из ножен оружие, а ваш противник издаёт серию гортанных и щёлкающих звуков. Ответ вы слышите у себя за спиной. Развернувшись, вы видите другую рептилию, её клыки поблёскивают в темноте. Вы быстро занимаете позицию спиной к стене, а хищники атакуют вас. Когти на лапах рептилий стучат по камню пола, так что вы знаете, где находятся хищники, несмотря на полумрак.

⚔ Рапторы: Скорость 12, Сила 6, Броня 8, Здоровье 60

Особые способности:

ϟ *Пробивание:* атаки рапторов игнорируют броню

Если вы сумеете победить опасных рапторов, то перейдите на **709**

702

Тварь встаёт на задние лапы и падает навзничь, раздавливая своим шипастым панцирем десятки скелетов.

Вы можете взять один из следующих трофеев:

🏷 *Ошейник упыря* (головной убор): +2 скорость, +3 броня. Способность: Пробивание

🏷 *Браслет силы* (перчатки): +1 скорость, +3 магия. Способность: Концентрация (требование: маг)

🏷 *Сердце зверя* (талисман): +1 скорость, +1 сила. Способность: Свирепость

А вокруг вас продолжает бушевать битва, перейдите на **601**.

703

Несколько минут держится напряженная тишина, затем становится слышным нарастающий шум приближающейся нежити, чьи рычания и завывания эхом отдаются в каменных проходах. Шум все громче и громче, а затем на вершину холма волна за волной обрушивается нежить.

На севере охотник на ведьм Гал противостоит отряду жилистых белых тварей с свирепыми харями и серыми колючими волосами. С пистолем в одной руке и мечом в другой Гал грациозно снует среди чудовищных когтей, отгоняя тварей быстрым танцем своего меча и силой дымящегося пистоля.

Сейчас вы должны провести следующий бой между охотником на ведьм Галом и умертвиями:

⚔ Умертвия: Скорость 13, Магия 14, Броня 10, Здоровье 120

⚔ Гал: Скорость 13, Магия 12, Броня 10, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Возмездие:* если Гал выбросит [6], определяя силу удара, умертвий охватывает магический огонь. Тем самым Гал может прибавить ещё 10 урона к своему результату.

ϟ *Полевой целитель:* если вы целитель, то можете один раз за бой наложить на Гала Лечение. Если вы потом сами вступите в этот бой (см. ниже), то всё равно сможете использовать эту способность на себе.

Если Гал падет в бою, вы должны занять его место, сражаясь с умертвиями, используя оставшееся у них здоровье. Если вы одолеете умертвий, идите на **712**. Если вас одолеют, идите на **661**.



704

Лэнсбери дала вам три жезла, каждый из которых обладает своим магическим эффектом.

Жезл ослабления. Эффект: снижает силу и магию противников на 2.

Жезл замедления. Эффект: снижает скорость соперников на 1.

Жезл раздробления. Эффект: снижает броню врагов на 4.

Враги смогут добраться до вас, поднявшись по одной из трёх извилистых дорожек, ведущих на вершину холма. Одна из них находится на северном склоне, вторая располагается на восточном и третья — на западном. Если вы разложите жезлы на дорожках, то они помогут вам во время обороны.

Отметьте на листе персонажа, какой жезл вы положите на северную, восточную и западную дорожки. На каждой дорожке должен лежать один жезл. Также запишите эффекты жезлов на листе персонажа. Вы делаете свой выбор и напряжённо ждёте, когда начнётся штурм. Перейдите на **717**.

705

Вы бросаетесь в битву. В ушах звенит от грохота копыт и воя ветра. Впереди армия нежити волной прокатывается через бесплодную равнину, не подозревая о том, что отряд Редгарда несется галопом к их незащищенному флангу. Когда вы впереди всех врываетесь в ряды скелетов, их кости трещат и крошатся. Ваше оружие молотит направо и налево, отбивая их тщетные попытки нанести ответный удар.

Но ваша порывистая атака прерывается явно превосходящими силами противника, который обложил вас со всех сторон. Кажется, целую вечность вы бьётесь за то, чтобы остаться в седле, пока воины-скелеты пытаются сбить вас или стащить на землю. Вы слышите крики нескольких ваших товарищей, которых выбили из седла и оказались погребены ордами нежити.

Кажется, дела плохи, но вдруг оглушительный взрыв разметает кости и пепел на поле брани. Второй взрыв распарывает толпу скелетов перед вами, бросая их горящие тела в воздух. Вы оборачиваетесь и видите, что инквизитор Матис и Лэнсбери швыряют шары волшебного пламени в ряды нежити. Дыры порядочного размера уже начали появляться там, где их магия снесла обороняющихся скелетов. Но ещё больше скелетов вливается в разрывы нескончаемым потоком.

— Назад! Назад! — орёт Редгард, пытаясь перекричать буйный грохот битвы.— Нас обходят с фланга!

Он поворачивает свою лошадь и направляется к краю поля боя. Вы следуете его примеру, прорубаясь сквозь стену скелетов, которые пытаются помешать вашему отступлению. Освободившись от плотного давления тел, вы понимаете причину беспокойства Редгарда. Облако дыма, поднятое полком рыцарей в пластинчатых доспехах верхом на ужасающих конях, опускается на поля Костей.

Редгард уже несется к ним, чтобы предотвратить атаку. Нимс, Калеб и большинство других солдат следуют за ним. Повернувшись в седле, вы оглядываетесь и видите, что Лэнсбери, Тулкас и оставшиеся стражи отрезаны плотной массой скелетов. Всё их внимание сосредоточено на защите своих позиций, и маленький отряд не замечает огромную неуклюжую тварь, быстро приближающуюся к ним. Она похожа на гигантского упыря, чья гниющая плоть свисает с толстых костяных конечностей. Существо сносит всё на своем пути к Лэнсбери и маленькой группе защитников.

На его перехват бросается инквизитор Матис. Дородный воин про-

бивается через ряды скелетов, его могучий боевой молот сверкает от волшебной силы.

Что вы предпримете?

Атакуете рыцарей смерти — 773

Поможете Матису справиться с упырем — 714

706

В каждом сундуке лежат артефакты из королевской сокровищницы. Если хотите, то можете взять до двух предметов:

Когти Дуа (левая рука: кастет): +1 скорость, +4 сила. Способность: Потрошение

Каменный доспех (доспех): +2 скорость, +2 броня. Способность: Мощь камня

Дробилка (правая рука: молот): +2 скорость, +4 сила. Способность: Ошеломление

Стряхнув пыль с одежды, вы проходите сквозь арку в другую комнату, отправляйтесь на **725**.

707

Уже поздно вечером вы получаете вызов на временную квартиру Лейна. Обнаруживаете седого мужа сидящим за небольшим письменным столом и одетым в шерстяную рубаху и штаны вместо привычных доспехов. Когда вы входите, он встаёт и, к вашему удивлению, отдает вам честь.

— Это большая честь для меня, но я не…

Инквизитор поднимает ладонь, прерывая вас.

— Ты прекрасно сражался там. И вообще, Редгард высоко отзывается о твоих способностях.— он обходит стол, чтобы встать перед вами.— В отличие от большинства моих братьев по оружию прошлое солдат меня не волнует. Именно то, что они делают — их поступки — делают их тем, что они есть.

Его ясные голубые глаза впиваются в ваши, он берёт вас за руку и закатывает рукав. Вздрагиваете, когда обнажается ваша теневая метка.

— Знай об этом Матис, он бы убил тебя, не задумываясь и не сожалея. Для него ты представляешь врага — всё, что мы поклялись уничтожить.

Он отпускает вашу руку, которая горит и покалывает там, где клеймо метит вашу кожу.

— За то, что я собираюсь сделать, я могу предстать перед судом, но я всегда поступал, как велит сердце. Если не возражаешь, я бы хотел сделать тебя инквизитором. Официально ты таковым считаться не будешь — сие не в моей власти. Аббаты в столице благословляют истинным титулом инквизитора тех, кто годами испытаний и трудностей доказал, чего стоит. Но я могу одарить тебя некоторыми из наших сил. Думаю, ты их заслужил.

Если хотите выучить Специализацию инквизитора, перейдите на **668**. В противном случае возвращайтесь на карту квестов и продолжайте приключение.

708

Могучий дракон падает на пол у ваших ног, от него во все стороны расходится ударная волна. Сверху раздаётся оглушительный треск и грохот, а затем из темноты начинают сыпаться камни и обломки скалы. Вы с ужасом понимаете, что пещера вот-вот обрушится.

Вы проворно подбегаете к куче драконьих сокровищ и набиваете карманы золотом (вы заработали 100 золотых крон). Возьмите один из следующих предметов и бегите, пока вас не завалило:

Убийца драконов (левая рука: меч): +2 скорость, +4 сила. Способность: Глубокая рана

Кольчуга из чешуи дракона (доспех): +2 скорость, +3 броня. Способность: Вторая кожа (требование: воин)

Плащ из чешуи дракона (накидка): +2 скорость, +2 броня. Способность: Вторая кожа.

Вы бежите по туннелю назад, в пещеру, где вы сражались с каменным элементалем. Вы очень хотите вновь увидеть небо над головой и на этот раз выходите через другой проход.

Перейдите на **475**.

709

Издав предсмертный хрип, один из хищников отлетает в сторону, орошая пол арены тёмной кровью. Оставшийся соперник не думает прекращать бой, рычит и шипит, намереваясь укусить вас в плечо. Вы отступаете, но спотыкаетесь о скелет предыдущего искателя приключений и падаете. Раптор снова атакует, но вас так просто не взять — вы наносите смертельный удар точнёхонько в покрытый чешуёй живот твари. Второй хищник качается на задних лапах и падает на пол, корчась в предсмертных конвульсиях.

Вы с облегчением вздыхаете и поднимаетесь на ноги. Рапторы повержены, одной проблемой меньше. Но теперь оформляется вторая проблема: как отсюда вылезти?

Да, тут неглубоко, но каменные стены ямы ровные как зеркало. Вскарабкаться точно не получится. В довершение всех бед, потайная панель в полу над вами возвращается на место, отрезая вас от внешнего мира. Вы стараетесь не поддаваться панике и осматриваете пол. Вокруг вас разбросаны обглоданные кости и изодранная одежда. Похоже, вы не единственный искатель приключений, который польстился на иллюзию-ловушку.

Если вы разбойник, то перейдите на **583**. Если вы маг, то отправляйтесь на **434**. Если вы воин, то следуйте на **590**.

710

Теперь когда все враги повержены, вы вчетвером поспешно покидаете гробницу. Нимс идёт впереди, он выводит вас из долины назад на покрытые пылью поля Костей. Сверху раздаётся злобный, пронзительный крик. Вы оборачиваетесь, оглядываете чёрно-серые облака, но не видите ничего подозрительного.

— Наверное, нас преследует виверна,— говорит Жанна, бегущая рядом с вами.— Если она одна, то не нападёт.

Но вот, вдали виднеются манящие огни лагеря Редгарда. Подходя к стенам, вы слышите звон колокола стражей. Через несколько минут вы уже стоите рядом с главной башней, окружённые толпой солдат, сгорающих от любопытства. Редгард подходит к вам, на его лице играет улыбка.

— Жанна, ты цела,— произносит он.

Глаза капитана светятся от счастья и облегчения. Следопыт кивает, вешая лук за спину. Несмотря на тёплый приём она выглядит серьёзно.

— Я думаю, мы должны поговорить,— мрачно говорит она.

Редгард пожимает плечами:

— Докладывай, Жанна. У нас нет секретов друг от друга.

Следопыт смотрит в глаза молодых, неопытных бойцов и кивает:

— Хорошо. Те слухи, о которых ты говорил, оправдались. Я видела армию, она располагается в восточной части долины. Мне удалось насчитать около тысячи существ, но их могло быть и больше.

Среди солдат слышен дружный вздох. Редгард бледнеет и нервно переминается с ноги на ногу:

— Некроманты не теряли времени даром. Они собирают там нежить?

Жанна вновь утвердительно кивает:

— Я видела костяных гигантов, скелетов, упырей с погонщиками — одна из стай преследовала нас, вместе с вивернами и големом из плоти. Силы серьёзные, и со временем они только увеличатся в количестве. Поля усыпаны костями, из этого материала маги могут создать армию, которую будет невозможно остановить.

— Значит вам удалось вернуться назад.

Всё внимание теперь на инквизиторе Матисе, который только что подошёл. В его жёстком голосе нет и тени радости.

— Подойди же, дитя моё,— инквизитор делает Жанне знак приблизиться.

Она подчиняется, но смотрит на Матиса с нескрываемым презрением. Инквизитор кладёт свою руку ей на лоб и закрывает глаза. Жанна вздрагивает, пытается отдалиться, но какая-то сила держит её на месте. Когда инквизитор, наконец, убирает руку, следопыт, побледнев, отходит. Жанна с трудом держится на ногах и выглядит опустошённой.

Когда инквизитор открывает глаза, его лицо выглядит поникшим и осунувшимся:

— Значит, это правда,— говорит он; теперь в его голосе слышны нотки страха.— Нам необходимы подкрепления. Редгард, за мной.

Матис поворачивается и уходит в башню, капитан следует за ним по пятам. Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.

711

Окружающие вас солдаты криками приветствуют победу над этим чудищем из пекла. Теперь вы можете взять одну из следующих наград:

Пытка (левая рука: плеть): +2 скорость, +4 магия. Способность: Болезнь

Черепная броня (головной убор): +2 скорость, +3 броня. Способность: Мужество

Дубина ловкача (правая рука: палица): +3 скорость, +4 сила. Способность: Ловкач

Тем временем в другой части поля отряд магов сбивает летучий глаз. Как только дымящийся шар падает на землю, оставшиеся отродья тени, видя численное превосходство защитников, обращаются в бегство. Солдаты преследуют отступающих и легко расправляются с ними. Вскоре лагерь оглашают победные крики. Перейдите на **757**.

712

К западу от холма могучий инквизитор прорубается сквозь один ряд упырей за другим. Однако эти упыри отличаются от тех, что вы видели раньше. Они крупнее и шире в плечах, а их гниющие тела там и сям покрывают случайные фрагменты костяных доспехов.

Сейчас вы должны провести бой между Лейном и упырями:

⚔ Костяные упыри: Скорость 13, Магия 10, Броня 12, Здоровье 100

⚔ Лейн: Скорость 13, Магия 17, Броня 0, Здоровье 80

Особые способности

ϟ *Священный свет:* Если Лейн выбросит [6], определяя силу удара, он заодно восстанавливает 10 здоровья. Данная способность не может дать ему больше, чем его изначальное здоровье.

ϟ *Острые когти:* атаки упырей игнорируют броню.

ϟ *Полевой целитель:* если вы целитель, то можете один раз за бой наложить на Лейна Лечение. Если вы потом сами вступите в этот бой (см. ниже), то всё равно сможете использовать эту способность на себе.

Если Инквизитор Лейн падёт в бою, вы должны занять его место, сражаясь с упырями, используя оставшееся у них здоровье. Если вы одолеете упырей, идите на **687**. Если вас одолеют, идите на **661**.

713

В каждом сундуке лежат артефакты из королевской сокровищницы. Если хотите, то можете взять до двух предметов:

Скипетр мучителя (правая рука: посох): +2 скорость, +2 магия. Способность: Оглушение

Мантия злобы (накидка): +2 скорость, +4 магия. Способность: Проклятие

Книга знания (левая рука: книга заклинаний): +2 скорость, +2 магия. Способность: Концентрация

Стряхнув пыль с одежды, вы проходите сквозь арку в другую комнату, отправляйтесь на **725**.

714

Вы разворачиваете коня и гоните его обратно к плотной массе нежити, стремясь добраться до Матиса. Инквизитор использует свой мощный боевой молот, чтобы пробить себе путь сквозь ряды скелетов. Когда гигантский упырь приближается к позиции Лэнсбери, Матис размахивается и швыряет молот через разделяющее их пространство — снаряд врезается в бок упыря, происходит вспышка света. Тварь кружится на месте, рыча от ярости, а затем без промедления направляется к инквизитору, топча всё, что попадается на пути.

Наконец, вы добираетесь до Матиса, который пытается вытащить свой меч. Ваш конь ржёт и фыркает от испуга, когда гигантская тварь приближается. Упырь огромен — гораздо больше, чем вам показалось на первый взгляд. Его шипастый панцирь сужается и переходит в длинный ребристый хвост. Каждую из его конечностей охватывают золотые браслеты, излучающие чёрную магию. Вы предполагаете, что это какие-то оковы, контролирующие тварь.

Матис со скрежетом высвобождает меч из ножен, его острие озаряет вспышка волшебного белого света. Упырь открывает пасть, испуская леденящий кровь вой. Затем, существо размахивается хвостом как хлыстом. Вы видите куски разбитых скелетов когда его огромной длины хвост приближается к вам… удар поднимает вашего скакуна в воздух. Вы обхватываете шею коня, цепляясь за свою драгоценную жизнь. Затем до вас доходит вся опасность сложившегося положения. Вы быстро выскальзываете из

стремян и спрыгиваете с кружащегося животного. Вы катитесь по земле, а паникующий конь падает среди отряда скелетов. Вы чудом избежали участи быть раздавленным собственным скакуном.

Матиса и остальных нигде не видно. Теперь упырь бросается к вам. Кости павших скелетов хрустят под его широкими руками и лапами. Вы готовитесь противостоять этой громадной неживой твари в одиночку. Перейдите на **720**.

715

В лагере вас быстро окружает толпа молодых солдат, засыпающих вас вопросами. Вы в общих чертах рассказываете о битве, следуя за Лэнсбери в палатку командиров. Судя по всему, вести о вашем возвращении уже достигли ушей ваших начальников. Инквизитор Матис склонился над картой на столе; его лицо чернее тучи. Редгард мерно расхаживает по палатке.

— В этой войне оружие древних времён нам не поможет,— кричит Матис, не давая вам возможности сказать.

Редгард останавливается и бросает взгляд на вас. Он явно огрочён:

— Лэнсбери, ты не подчинилась моему приказу и покинула лагерь. Я прошу тебя объясниться.

— Я должна была попробовать,— возражает Лэнсбери, подходя к карте.— Смотрите, если эти две статуи будут активированы, мы будем контролировать поля Костей. Нежить не сможет закрепиться здесь.

Редгард, хмурясь, изучает карту:

— Какова дальность действия статуй?

— Не могу сказать наверняка,— говорит целитель, пожимая плечами,— может быть пару миль, может больше.

Капитан вздрогнул.

— Пару миль? — он смотрит на Матиса.— Это могло бы серьёзно ограничить действия противника. Армия Зула в этом случае будет вынуждена идти по долине, а значит мы будем знать, где будет нанесён удар.

Пренебрежительно фыркнув, инквизитор бьёт кулаком по столу:

— Зул — гений. Что мы будем делать, если он обратит это оружие против нас?

Лэнсбери протестующе поднимает руку:

— Нигде в книгах не написано, что ангелы могут уничтожать что-то кроме нежити. В последний штурм легион отправил тысячи бойцов. В ответ маги создали ангелов.

— К счастью для нас,— добавляет Редгард, буравя взглядом инквизитора.

Матис сильнее цепляется руками за стол и цедит сквозь зубы:

— Подкрепление уже в пути. Пока оно не прибудет, никто не покинет гарнизон. Это понятно?

Лэнсбери мрачно кивает.

— Как пожелаете,— бормочет она.— Я только надеюсь, что к тому моменту, когда свежие силы прибудут, будет не слишком поздно.

Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить приключение.

716

Монстр корчится в предсмертных конвульсиях, яростно молотя щупальцами по каменному полу и потолку. Вы уворачиваетесь от случайных ударов и отплываете подальше, чтобы не получить по башке и не потерять сознание. Наконец, Кальмар перестаёт шевелиться и замирает, окружённый тёмным облаком чернил и крови.

Осмотрев комнату и не обнаружив ничего опасного, вы подходите к краю шахты. Вы встаёте над ней, берётесь за края и проталкиваете себя вниз, во тьму. По мере спуска глаза начинают привыкать к полумраку. Среди камыша и водорослей, растущих по стенам, вы видите несколько плавающих предметов. Можете взять что-то одно из перечисленного:

- *Покрытый чернилами камзол* (доспех): +2 скорость, +1 сила
- *Пиратская бандана* (головной убор): +1 скорость, +2 сила
- *Ботинки капитана* (обувь): +2 скорость, +1 броня

Вы спускаетесь вниз ещё несколько сотен метров, затем шахта поворачивает направо и вы оказываетесь в большой круглой комнате, перейдите на **587**.



717

Орда нежити достигает подножья холма и быстро разделяется, чтобы приступить к штурму с разных направлений. К счастью, по всей видимости, налётчиками никто не командует, никто не отдаёт никаких приказаний, так что они в замешательстве столпились внизу. Иногда одинокие группы отделяются от общей массы и взбираются на холм, каждая со своей скоростью.

Первой до вершины добирается стая упырей. Они появляются с северной стороны (вспомните, какой жезл вы положили там — он поможет вам в битве). Упыри быстро продвигаются вперёд, используя свои сильные руки и ноги. Позади погонщики в одежде из меха и кожи стегают упырей плетьми, доводя этих тварей до бешенства.

⚔ Погонщики: Скорость 13, Сила 12, Броня 10, Здоровье 60

⚔ Стая упырей: Скорость 12, Сила 9, Броня 10, Здоровье 45

Особые способности:

ϟ *Бешенство:* пока погонщики живы, упыри бросают два кубика для определения урона и выбирают лучший результат из двух

ϟ *Острые когти:* атаки упырей игнорируют броню

В начале каждого раунда выберите противника, с которым хотите сражаться и сделайте бросок против его скорости атаки. Если вы выигрываете раунд, то вы наносите урон избранному вами сопернику (если только у вас нет способности, которая позволяет вам поразить более одного соперника, например, Воспламенение). Если вы проигрываете раунд боя, то оба противника наносят вам урон. В случае ничьи, раунд заканчивается как обычно.

Если вам удалось отбить первую волну врагов, то перейдите на **778**. Если вы потерпели поражение, то перейдите на **723**.

718

Земля трясётся от того, что огромное создание, яростно рыча и топая, прорывается через плотную массу солдат. Монстр стоит на двух ногах, оканчивающихся копытами, его чешуйчатое тело переливается пурпурным светом. В одной руке монстр держит шипастую дубину, а в другой — плеть.

— Лорд боли! — слышите вы крики солдат.— Держать строй!

Вы бежите к Лорду боли, намереваясь помочь солдатам Рейвенвинга, но потом резко останавливаетесь — над вами пролетает огромная чёрная тень. Вы поднимаете голову и с ужасом вскрикиваете — над полем битвы парит шарообразный монстр. Он похож на огромный глаз с щупальцами. Глаз испускает чёрный луч, который рассекает воздух и попадает в защитников, разбрасывая тела во все стороны. Вы должны решить, с каким монстром-боссом будете сражаться.

Ваше решение:

Атаковать Лорда боли — **627**

Напасть на Шар смерти — **684**



719

Прежде, чем тело рыцаря выскользнет из седла, вы можете заполучить одну из следующих наград:

🏷 *Доспех павшего* (доспех): +2 скорость, +4 броня. Способность: Доспех падшего

🏷 *Тёмная башня* (левая рука: щит): +2 скорость, +4 броня. Способность: Пронзающий укол

🏷 *Молот грома* (левая рука: топор): +2 скорость, +4 сила. Способность: Шок!

Облака пыли по-прежнему окутывают все вокруг, а Редгард и его люди бьются с оставшимися рыцарями. Перейдите на **734**.

720

Земля содрогается, когда огромный упырь мчится к вам. Его мощные когти оставляют глубокие борозды в почве. Вы подозреваете, что светящиеся браслеты на его конечностях используются некромантами, чтобы контролировать движения твари:

⚔ Пепельный упырь: Скорость 14, Магия 13, Броня 15, Здоровье 100

⚔ Браслет: Броня 8, Здоровье 25

⚔ Браслет: Броня 8, Здоровье 25

⚔ Браслет: Броня 8, Здоровье 25

⚔ Браслет: Броня 8, Здоровье 25

Особые способности:

ϟ *Освободить тварь:* если вы побеждаете Пепельного упыря в раунде боя, можете выбрать, куда направить урон: на саму тварь или на один из волшебных браслетов.

ϟ *Нерушимые:* Браслеты неуязвимы к Кровотечению, Болезни, Пронзающему уколу, Пробиванию и Яду.

Если вам удалось разрушить все четыре браслета раньше, чем убить тварь, перейдите на **736**. Если вы сначала победили Пепельного упыря, то **702**. Если потерпели поражение, перейдите на **732**.

721

С востока, извиваясь и завихряясь среди иззубренных каменных пиков, наплывает чёрный туман. Видите, как из этого неестественного тумана выскальзывают призрачные фигуры, чьи руки вытягиваются, превращаясь в демонические когти. Кларет встречает их без страха, посох вращается в его руках, и он сметает их заклинаниями огненной магии.

Сейчас вы должны провести бой между Кларетом и Тенями:

⚔ Тени: Скорость 13, Магия 12, Броня 12, Здоровье 120

⚔ Кларет: Скорость 13, Магия 16, Броня 10, Здоровье 60

Особые способности

ϟ *Могильный хлад:* в конце каждого раунда боя Тени автоматически причиняют своему текущему противнику 2 урона, игнорируя броню.

ϟ *Огненный шторм:* если Кларет выбросит [6], определяя силу удара, он выпускает огненный шторм. Тем самым Кларет может прибавить ещё 10 урона к своему результату.

ϟ *Полевой целитель:* если вы целитель, то можете один раз за бой наложить на Кларета Лечение. Если вы потом сами вступите в этот бой (см. ниже), то всё равно сможете использовать эту способность на себе.

Если Кларет падёт в бою, вы должны занять его место, сражаясь с Тенями, используя оставшееся у них здоровье. Если вы одолеете Тени, идите на **653**. Если вас одолеют, идите на **661**.

722

Огромный великан падает на землю, его кости с хрустом ломаются. Теперь вы можете взять один из следующих трофеев:

🏷 *Цепи боли* (правая рука: моргенштерн): +2 скорость, +4 сила. Способность: Тяжёлый удар

🏷 *Костяной щит* (левая рука: щит): +4 сила, +2 броня. Способность: Пробивание (требование: воин)

🏷 *Острые когти* (перчатки): +1 сила, +3 броня. Способность: Потрошение

Вы осматриваетесь и видите, как продвигаются дела у остальных. От великана, с которым сражался Матис, осталась только дымящаяся куча пыли и костей. Сам инквизитор с мечом в руках помогает Рейвенвингу. Они вдвоём заваливают великана как раз в тот момент, когда Редгард расправляется со своим противником; он перерубает гиганту хребет и пинает его крупный череп катится по полю битвы.

Перейдите на **728**.

723

Вы чувствуете, как тёплая волна обволакивает ваше тело, заживляя раны и сращивая сломанные кости. Вы кашляете и хватаете ртом воздух; Лэнсбери стоит на коленях рядом с вами, потирая ладони, искрящиеся магией. Вокруг повсюду лежат обугленные и дымящиеся останки нежити.

— Что здесь… произошло? — с трудом произносите вы.

— Боюсь, ты пропустил всё самое интересное,— с улыбкой отвечает Лэнсбери, помогая вам встать на ноги. Она указывает на статую, стоящую на вершине холма. Вы замечаете, что теперь ангел светится белым сиянием.

— Это всё статуя сделала? — спрашиваете вы, оглядываясь вокруг. Вы видите кучи дымящихся костей гигантов, истёрзанные останки костяных виверн, и тела упырей, разбросанные как тряпичные куклы по всему холму.

— Я же говорила, что это оружие,— отвечает сияющая от счастья Лэнсбери, похлопывая постамент статуи.— Стоит только нежити подойти поближе и… бум!

Вы смотрите на пустоши и видите нескольких уцелевших некромантов, улепётывающих восвояси.

— Они вернутся,— говорите вы, тяжело вздыхая.

Лэнсбери отрицательно качает головой:

— Сомневаюсь. Ангел будет охранять этот холм и уничтожит любого врага, который осмелится подойти слишком близко. Если же некроманты попытаются деактивировать статую, то у меня для них есть небольшой сюрприз,— женщина озорливо подмигивает.— Пойдём, думаю, Редгард и Матис захотят узнать, что здесь произошло.

Перейдите на **715**.



724

Вы находите кошелёк с 50 золотыми кронами. Также вы можете выбрать одну из следующих наград:

Эликсир восстановления (1 использование) (рюкзак) При использовании восстанавливает 12 единиц здоровья, можно применять в бою.

Кольцо элементов (кольцо): +2 магия. Способность: Молния.

Перстень Будака (кольцо): +1 магия. Способность: Кража.

Вы переступаете через то, что осталось от охотника тени и оцениваете боевую обстановку — перейдите на **747**.

725

В высокие стены этой комнаты вмонтированы полки, на которых выставлена поразительная коллекция доспехов и оружия. В центре помещения возвышается статуя короля Дуа — от его холодного взгляда и недоброй улыбки у вас по коже ползут мурашки. Вы нутром чуете, что древний страж пренебрежительно наблюдает за вашими попытками украсть его сокровища.

Вы переключаете внимание на впечатляющий королевский арсенал и замечаете, что некоторые образцы оружия начинают светиться тусклым красным светом. На ваших глазах оружие поднимается с полок и летит на вас. Вы с тревогой осознаёте, что это и есть магические охранники этого места.

Свист рассекаемого воздуха стоит в ушах, вы оказались в центре настоящего вихря ожившей стали:

Ожившее оружие: Скорость 12, Сила 12, Броня 9, Здоровье 40

Особые способности

Град ударов: в конце каждого раунда боя быстро движущиеся клинки наносят вам 2 очка урона, игнорируя броню.

Зловещая сталь: ваш противник иммунен к Колючкам, Кровотечению, Шипам, Пронзающему уколу, Пробиванию и Яду.

Если вы смогли уничтожить ожившее оружие короля, то перейдите на **561**.

726

Теперь вы можете выбрать для себя одну из наград:

Эликсир восстановления (1 использование) (рюкзак) При использовании восстанавливает 12 единиц здоровья, можно применять в бою.

Паучий сапфир (кольцо): +1 магия, +1 броня. Способность: Опутывание

Змеиная спираль (кольцо): +1 сила, +1 броня. Способность: Обездвиживание.

Облака пыли по-прежнему окутывают все вокруг, а Редгард и его люди бьются с оставшимися рыцарями. Перейдите на **734**.

727

Обыскиваете труп двухголового великана. В кошеле на поясе у него лежит сумка с 50 золотыми кронами. Также можете выбрать один из следующих трофеев:

Мрачный жнец (правая рука: топор): +3 скорость, +5 сила. Способность: Жестокость

Зуб-и-коготь (кольцо) +1 скорость, +1 сила. Способность: Боковой удар

Наплечники мощи (накидка): +2 скорость, +3 сила. Способность: Мужество

Специальное достижение: Если все четверо героев — Гал, Лейн, Жанна и Кларет — ещё живы, можете получить дополнительную награду — идите на **735**. В противном случае идите на **731**.

728

За дымящимися останками великанов с обеих сторон поднимаются крутые склоны долины. В их удлиняющихся тенях вы замечаете летучий паланкин из кости, парящий в нескольких футах над каменистой почвой. На внушающей ужас платформе стоит человек в серой, обшитой золотом мантии с капюшоном.

Из его вытянутых пальцев бьют чёрные вспышки молний, испепеляя магов в воздухе, которые пытаются уворачиваться от снарядов. Он искусно парирует их атаки, одновременно защищая себя от огненных шаров и сбивая их одного за другим. Почерневшие тела магов и их потрёпанные ковры падают на землю вокруг парящего паланкина. Тёмный смех эхом разносится по долине.

— Это Зул,— хмурится Рейвенвинг, поднимая свой щит.— Мы должны быть осторожны.

— У нас есть и более серьёзные проблемы,— добавляет Редгард.

Два голема из плоти, ранее скрытые скальным уступом, неуклюже идут прямо на вас.

— Этих мы возьмём на себя,— говорит Рейвенвинг, кивая Редгарду.— А вы двое позаботьтесь о маге.

Вы оглядываетесь на Матиса. Инквизитор отвечает вам взглядом, полным недоверия и вопросов, оставшихся без ответа.

— Да будет так,— мрачно произносит он.

Вдвоём вы продвигаетесь вперёд, пока Рейвенвинг и Редгард преграждают путь наступающим големам. Перейдите на **552**.

729

Победив охотника тени, вы можете забрать один из следующих трофеев:

Клинок тени (левая рука: меч): +2 скорость, +3 магия. Способность: Возмездие

Несущий скорость (правая рука: меч): +3 скорость, +3 сила. Способность: Ответный удар

Око тени (ожерелье): +1 скорость. Способность: Ускорение

Сделав выбор и записав новый предмет на листе персонажа, перейдите на **636**.

730

Может гиганты и сильные создания, но уж очень они медленные. Вы стремительно уходите от их неуклюжих атак, прорубаясь сквозь ожившие костяные тела. Наконец, четыре могучих воина лежат у ваших ног. Тёмные чары, некогда скреплявшая кости теперь разрушены. Среди останков вы находите 40 золотых крон и можете взять одну из следующих наград:

Броня титана (доспех): +1 скорость, +2 броня. Способность: Бесстрашие

Слепящая пыль (талисман): +1 скорость. Способность: Обман

Костяной молот (правая рука: молот): +3 скорость, +4 сила. Способность: Ошеломление (требование: воин)

Обернувшись, вы видите, что статуя начала бледно светиться. Лэнсбери всё ещё глубоко погружена в ритуал: с её губ беззвучно слетают слова, а руки целителя делают волшебные пассы. Похоже, женщина скоро восстановит заклинание, управляющее ангелом.

Между тем, у вас есть насущные проблемы, требующие решения. Земля трясётся под ногами, и перед вами появляется самый большой костяной монстр, которого вы когда-либо видели. Перейдите на **650**.

731

Несмотря на одержанную победу, возвращение в лагерь Редгарда проходит тягостно — ваши мысли все время обращаются к тому, что вы можете обнаружить по возвращении. Подъезжая к лагерю, видите затянувшую небо тёмную пелену. Сперва вы принимаете её за виверн, всё ещё изводящих осажденный гарнизон — но затем вы понимаете, что это дым, вьющийся в небо от кострища снаружи лагерных стен. Проезжая мимо, видите трупы виверн, сваленные в высокую кучу, объятую потрескивающим пламенем. Цепочка угрюмых солдат выносит и вытаскивает из лагеря всё новые неживые останки, добавляя их к костру.

Спешиваетесь и вместе с Лэнсбери входите в лагерь. Внутри повсюду трупы виверн, устилающие землю жутким ковром. Лэнсбери закатывает рукава и направляется прямиком к палатке-лазарету, на ходу выкрикивая приказы ближайшему стражу, который торопится за ней.

От башни приближается Редгард, его доспехи покрыты коркой пыли и крови — по счастью, не его.

— Мы видели вспышки и взрывы,— говорит он, все ещё способный улыбаться несмотря на бойню вокруг.— Вы молодцы. Мы нанесли чувствительный удар армии Зула. Сомневаюсь, что он попытается снова напасть на наш гарнизон — хотя, боюсь, его внимание теперь обратится на Таланост и лагерь Рейвенвинга.

Замечаете Нимса и Калеба, несущих к костру труп виверны. Задиристый мечник выглядит необычно подавленным. Он смотрит на вас и кивает, когда они проходят мимо.

— Мы понесли тяжелые потери,— вздыхает Редгард, поясняя царящее в лагере настроение.— Но все мои солдаты до единого с лихвой расквитались за это. Боюсь, ещё многие погибнут, прежде чем это кончится.

Он похлопывает вас по плечу:

— Теперь иди, отдохни немного. Уверен, вскоре мы получим новые приказы.

Проследив за его взглядом, видите инквизитора Матиса, сидящего на валуне у одной из стен и молча глядящего на пыль и кровь на своих затянутых в перчатки руках.

Если вы Воин, и Лейн выжил в бою, перейдите на **707**. В противном случае возвращайтесь на карту квестов и продолжайте приключения.

732

Вы открываете глаза и вздрагиваете, когда видите прямо перед собой лицо женщины. Она отшатывается с открытым от потрясения ртом.

— Этот жив! — кричит она, поднимаясь на ноги.

Вы заставляете себя встать. Голова все ещё кружится, а конечности болят. Вокруг повсюду выжженная земля и обугленные останки скелетов и упырей. Когда окружающая обстановка приобретает более ясные очертания, вы видите, что женщина беседует с группой солдат.

— Один все ещё жив,— говорит она, показывая на вас.

Это солдаты из ополчения Рейвенвинга. Завидев вас, они обнажают свои мечи и начинают наступать на вас. Вы переводите взгляд на обнажившуюся теневую метку, пульсирующую слабым лиловым светом.

— Не волнуйся, мы прикончим его,— бормочет один из стражников.

Вы встаёте и поднимаете руки в знак того, что сдаетесь.

— Нет, подождите. Я с отрядом капитана Редгарда.

— Ага, расскажи кому другому,— говорит их командир, седой ветеран с исполосованным шрамами лицом.

— Господа, прошу вас.

Вы оборачиваетесь и видите Нимса, перешагивающего через дымящиеся тела нежити. Теперь его мечи покоятся в ножнах по бокам.

— Этот парень с нами.

Стражники смотрят на него, а затем снова на вас. Их хмурые взгляды никуда не исчезают.

— Тогда сам за него и отвечай,— командир сплевывает.— Не хочу иметь с этим ничего общего.

Нимс хватает вас за рукав и тащит его вниз, прикрывая метку. Он одаряет вас тонкой улыбкой.

— Полагаю, они пока не совсем готовы доверять типам вроде тебя.

Вы поворачиваетесь, оглядывая картину разрушения. Расколотые тела скелетов усыпают равнину насколько хватает глаз.

— Мы победили? — спрашиваете вы слабым голосом, потирая ноющую от боли голову.

Нимс неуверенно кивает.

— Мы понесли потери, но да — как только Зул был повергнут, его армия вроде как распалась на части. Почти буквально.

— Что с остальными? — спрашиваете вы, осматривая карманы ближайших солдат.

— Лэнсбери и Калеб в порядке — и Редгард тоже,— отвечает Нимс.— А вот от Матиса ты возможно захочешь держаться подальше.

Вы смотрите на Нимса, и выражение вашего лица побуждает его продолжать. Мечник вздыхает.

— Теперь он знает, что ты такое. Он видел твою метку тени, когда ты… умер, ну ты понимаешь.

Он нервно переминается с ноги на ногу.

— Всё из-за твоих тёмных трюков — магии. Всё, что Редгард смог сделать — это удержать Матиса, чтобы он не лез, и… Что ж, теперь ты в порядке. Довольно ценный у тебя дар. Возможность избежать смерти.

— А может, и проклятие,— добавляете вы, потирая рукав.

— Пойдём, дружище,— Нимс похлопывает вас по спине, улыбаясь, чтобы разрядить обстановку.— Я слышу, что празднования уже идут

полным ходом — мы одержали довольно важную победу. Интересно, барды когда-нибудь воспоют её? Всегда хотел стать героем песни. Великий Нимс и его танцующие клинки!

Вы смеетесь, но не совсем искренне. Ваш взгляд волей-неволей возвращается к солдатам. Их нервный вид говорит о многом. Очевидно, что они не готовы доверять рожденному тенью, несмотря на все, что вы уже сделали, сражаясь на их стороне. Вы молча сопровождаете Нимса к лагерю защитников. Вернитесь на карту квестов.

733

Вы находите кошелёк с 50 золотыми монетами. Также вы можете выбрать один из следующих трофеев:

Повязка Будака (головной убор): +2 скорость, +3 сила. Способность: Третий глаз

Покой (правая рука: меч): +2 скорость, +4 сила. Способность: Глубокая рана

Куртка охотника (доспех): +2 скорость, +3 броня. Способность: Уклонение

Вы переступаете через то, что осталось от охотника тени и оцениваете боевую обстановку — перейдите на **747**.

734

Наполовину ослеплённый пылью, вы почти наезжаете на одного из поверженных рыцарей. Поворачиваете коня и видите, как его доспехи с грохотом соединяются и вновь покрывают его призрачное тело. Рыцарь медленно поднимается на ноги, его упавшее оружие взмывает с земли и возвращается в ладони обеих рук.

— Они возрождаются! — кричит Нимс, проносясь мимо вас в вихре пепла.— За мной!

Вы скачете за мечником, который направляется прочь из облака пыли к ближайшему холму. Там выстроился ряд некромантов в черных мантиях. Их руки воздеты к небу, чёрная магия струится из их пальцев.

— Нам нужно уничтожить вот этих,— Нимс отдаёт указания, а его парные клинки ярко сверкают в сером сумраке.— Они накладывают заклинания на рыцарей — поддерживают в них жизнь.

Несколько некромантов отделяются от остальных. Они вытаскивают волшебные палочки из своих ремней и направляют их на вас. Чёрный огонь полыхает в воздухе. Он исполосовывает землю и вырывает комья почвы, застилая вам обзор.

Вы уклоняетесь и уворачиваетесь от взрывов и, наконец, выпрыгиваете из седла прямо на ближайшего мага. Осыпая друг друга ударами и пинками, вы катитесь сплетённым клубком вниз по склону холма. Наконец, вы оказываетесь наверху, пригвоздив волшебную палочку некроманта к земле. Другой рукой вы хватаете камень и обрушиваете его вниз… обрывая жизнь тёмного мага. Поблизости слышится грохот доспехов, и несколько рыцарей безжизненно валятся на землю.

Вы снова встаете в тот самый момент, когда другой маг бросается к вам, подняв волшебную палочку, чтобы разнести вас в клочья. На этот раз вам противостоит женщина с длинными волосами цвета воронова крыла, выбивающимися из-под её островерхого капюшона:

⚔ Сильера: Скорость 14, Магия 13, Броня 12, Здоровье 120

Особые способности

ϟ *Смертоносная атака:* когда Сильера наносит урон здоровью, её волшебная палочка дополнительно бьёт вас электрическим разрядом. Вы сразу теряете по одному здоровью за каждые два очка надетой на вас брони (например, если броня равна 12, вы получите дополнительный урон 6; округление в большую сторону).

Если вы победили некромантку, перейдите на **594**. В противном случае перейдите на **732**.

735

Поздравляем! За выигранный бой и сохранение всех четырех героев, вы можете выбрать одну из следующих специальных наград:

Плащ Редгарда (доспех): +2 скорость, +4 броня. Способность: Железная воля

Вымпел выживших (талисман): +1 скорость, +1 сила. Способность: Мужество

Кровь мученика (кольцо): +1 магия, +1 броня. Способность: Мученик

Закончив выбирать, перейдите на **731**.

736

Когда вы разрубаете последний из светящихся браслетов, тварь внезапно останавливает свою неистовую атаку, а её яростный рев сменяет сбивчивый жалобный вой. Затем минутное замешательство упыря проходит, и он вновь издаёт громоподобный рык, бросаясь к ближайшему ряду скелетов. Упырь больше не контролируется и полностью вышел из себя — он бросается в паническое бегство и не обращает внимания на то, что стоит на его пути. Теперь одна из козырных карт в колоде некромантов обернулась против их собственной армии.

Вы можете заполучить одну из следующих наград:

Браслет ярости (перчатки): +1 скорость, +4 сила. Способность: Адреналин

Огненный браслет (перчатки): +1 скорость, +3 магия. Способность: Обугливание (требование: пиромант)

Железный браслет (перчатки): +2 сила, +3 броня. Способность: Мощь камня

Вокруг вас продолжает бушевать битва, перейдите на **601**.

737

— Зул был великим человеком — гением. Он прослужил в армии много лет в качестве боевого мага. В то время я познакомился с ним — мы сражалась бок-о-бок во многих битвах.

Редгард проводит пальцем по тонкому шраму на левой щеке, вспоминая события далёкого прошлого:

— Затем Зул оставил службу и стал преподавать в университете. Именно там они и обнаружили...— Редгард запнулся и бросил на вас взволнованный взгляд,— они обнаружили, что Зул — рождённый тенью.

Ваши брови взметнулись вверх от удивления:

— Ты не догадывался?

Редгард отрицательно покачал головой:

— Не все тенерождённые имеют метки на руках,— мрачно произносит он,— Зул был пойман за занятиями тёмным искусством, в эти вещи ему вмешиваться не стоило. Он был осуждён и посажен в тюрьму.

Капитан хмыкнул, покачав головой:

— Почему-то никому и в голову не пришло, что Зула не запереть в четырёх стенах. Мне кажется, не прошло и месяца, как Зул совершил побег. С тех пор о нём не было никаких известий — до настоящего момента. Говорят, он готовился... к заговору, который уничтожит всех нас.

Вы вспоминаете свою короткую встречу с магом в капюшоне — с тем человеком, который использовал вас, как марионетку, с целью добраться до последней части Нексуса. Может ли он воспользоваться той же силой, чтобы вновь получить контроль над вами? От этой мысли холодок пробегает по спине. Возвращайтесь на **553**, чтобы продолжить исследование лагеря.

738

Размер врага вас не пугает, вы достаёте оружие и бросаетесь в бой. Духи, крича и визжа, летят на вас подобно огненным шарам, а гигант размахивает огромными руками и начинает метать огненные заряды в вашем направлении.

⚔ Магмагеддон: Скорость 11, Магия 11, Броня 9, Здоровье 60

⚔ Огненный дух: Броня 5, Здоровье 15

⚔ Огненный дух: Броня 5, Здоровье 15

⚔ Огненный дух: Броня 5, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Адское пекло:* в конце каждого раунда боя вы автоматически получаете 2 очка урона от нестерпимого жара Магмагеддона. Этот урон игнорирует броню.

ϟ *Огненные духи:* в конце каждого раунда боя вы получаете 2 очка урона от каждого боеспособного огненного духа

ϟ *Огненное тело:* ваши соперники иммунны к Сжиганию, Кровотечению, Огненной ауре, Ожогу и Воспламенению.

Если вы выигрываете раунд боя против Магмагеддона, то вы можете выбрать, на кого направить урон: на Магмагеддона или на огненного духа. Как только вы уничтожаете огненного духа, он больше не наносит вам никаких повреждений. Если Магмагеддон погибает, то все огненные духи превращаются в пепел.

Если вы сумели победить этого легендарного монстра, то перейдите на **400**.

739

Редгард отодвигает стул и встаёт из-за стола.

— Говоришь, Дженлар что-то сказал о нападении, об армии которая будет поднята на полях Костей и сокрушит сопротивление?

Вы киваете:

— Да, он также упомянул одного человека. Его зовут Зул Атор.

Капитан вздрагивает, похоже, что это имя что-то значит для него. Вы замечаете и тревогу Лэнсбери, она переминается с ноги на ногу.

— С некоторых пор я предполагал, что у нас возникнут проблемы,— мрачно говорит Редгард.— Видишь ли, мы тут одни, единственная сила, способная сопротивляться если дела пойдут не так, как хотелось бы. К югу от нас лежит Таланост и лагерь городской стражи, тех, что остались после нападения — вот и всё сопротивление.

Редгард подходит к окну и кивком головы подзывает вас к себе. Вы шагаете к нему и наблюдаете как несколько солдат рубятся на тренировочном дворе.

— В последнее время участились нападения мертвецов с полей. Пока этих тварей немного, но их число растёт. Ты говоришь про армию мёртвых, я такой не видел, но это не значит, что её нет. Поля большие и опасные. Своя армия мне бы и самому не помешала...— тяжело вздыхает Редгард.— Большая часть моих людей, лучших людей, переброшена на фронт, к Таланосту, для укрепления обороны. Оставили мне только самых молодых. Они все новички, молоко на губах не обсохло, опыта совсем нет.

Он указывает вам на Нимса и Калеба — они ходят по двору, руководят тренировкой.

— Мне повезло с этими двумя. Они шли проездом в Таланост, чтобы подзаработать в качестве наёмников. Благо мне хватило денег заплатить им, чтобы они здесь остались. Они хороши в своём деле и, если всё, что ты поведал — правда, то нам очень нужны хорошие бойцы.

Перейдите на **693**.

740

Вы наносите смертельный удар, и тело охотника тени распадается на частицы магии тени. Его одежда и оружие падают на землю. Вы неосознанно засучиваете рукав, обнажая светящуюся метку, и ощущаете, как она пульсирует и покалывает под кожей, словно чувствуя близость магии, которую жаждет поглотить. Летающие частицы вихрем движутся к вашей руке и наполняют вас энергией, вступая в контакт с меткой.

Переполненный тёмной магией Будака, вы запрокидываете голову и смеётесь в экстазе. Сам воздух вокруг вас искрится энергией (в следующей схватке вы можете увеличить силу или магию на 2, но только на один бой).

Вокруг вас разбросано снаряжение Будака. Если вы разбойник, то перейдите на **733**. В ином случае отправляйтесь на **724**.

741

Вы подворачиваете рукав и обнажаете свою метку тени, светящуюся магической энергией. Увидев вас, охотник охает, но потом его лицо перекашивает злая ухмылка. Энергия тени между вами извивается и крутится, превращаясь в подобие каната, который каждый из вас стремится перетянуть на свою сторону, чтобы поглотить.

Вы должны пройти проверку скорости или магии, в зависимости от того, какой показатель выше.

Энергетический канат: Скорость/Магия 20

Если вы успешно прошли проверку, то вы поглощаете магическую энергию. Восстановите 12 очков здоровья и 2 очка брони. Если вы потерпели неудачу, то энергию поглощает охотник. Перейдите на **746**.

742

— Этот мир когда-то принадлежал вам,— шипит монстр,— пока мы не пришли и не отняли его. Вы, побуждаемые мечтами о власти, создали нас с помощью своей тёмной магии. Мы должны были стать вашими слугами, рабами вашей воли.

Шарот мотает головой, брызги чёрной слюны падают на песок:

— Глупцы! Вы привели нас сюда, и посеяли семена своего уничтожения. Мы начали войну против вас, одержали победу и очистили землю от остатков вашей порочной цивилизации. Ничего не осталось, только пепел и тень... и твои люди, измученные и потерявшие надежду.

Вы бросаете взгляд на ряды армии и замечаете мужчин и женщин, похожих на вас. На их руках светятся метки тени.

— Да. Вы сдались,— продолжает Шарот.— Вы просили дать вам ещё один шанс. Вы видели, на что способен легион, какое могущество могло быть в ваших руках. И вы вступили в наши ряды и стали Неваринами: порабощёнными, теми, кто вы и есть на самом деле.

Вы:

Нападёте на Шарота — 769

Спросите Шарота о метке на вашей руке — 641

743

Нимс сразил последних некромантов и уже направился далее вдоль хребта к другой группе. Тем временем, Редгард и его оставшаяся конница победили мёртвых рыцарей. Они проезжают мимо вас, выстроившись в клин, и направляются обратно в тесную массу орды нежити. Вы следуете за ними по пятам и сражаетесь пешком, пробираясь через толпы воинов-скелетов. Когда ваше мощное оружие и боевые способности обрушиваются на них, их ржавые мечи и столетние щиты разбиваются вдребезги. Вы перестали понимать, что происходит в битве в целом. Всё, что имеет значение — это пространство непосредственно вокруг вас и уничтожение всего, что попадается вам на пути. Небо над вами озаряется шквалом взрывов — и вы бежите в поисках укрытия. С неба падает гигантская костяная виверна, от удара образуется дымящийся кратер. Сверху мелькает что-то красное. К вашему удивлению, это маг в красной мантии, стоящий на ковре-самолёте. За ним быстро летит целый отряд магов — они кружатся в воздухе вокруг виверн, сражаясь с этими монстрами. Перейдите на **747**.

744

В каждом сундуке лежат артефакты из королевской сокровищницы. Если хотите, то можете взять до двух предметов:

Маска тьмы (головной убор): +1 скорость, +2 сила. Способность: Уклонение

Перчатки блуждающего в ночи (перчатки): +1 скорость, +2 сила. Способность: Комплект блуждающего в ночи

Поступь тени (обувь): +1 скорость, +2 сила. Способность: Уворот

Стряхнув пыль с одежды, вы проходите сквозь арку в другую комнату, отправляйтесь на **725**.

745

— Стой! — вы уворачиваетесь от поспешного удара инквизитора и отскакиваете в сторону, поднимая руки.— Всё не так, как кажется, он просто управлял мной!

— Это ложь! — рычит Матис, приближаясь к вам.

Вы в отчаянии уходите от атаки и нападаете на Зула. Единственный шанс убедить Матиса, что вы невиновны — это одержать верх над колдуном тени. Вы запрыгиваете на паланкин, а Матис останавливается, сбитый с толку вашими действиями.

— Раз уж до этого дошло,— ухмыляется маг, спокойно встречая ваш взгляд,— то ты наверняка знаешь, что тебе меня не победить, ведь так?

Вы отвечаете на это шквалом стали и магии:

⚔ Зул Атор: Скорость 14, Магия 15, Броня 12, Здоровье 100

Особые способности:

ϟ *Чёрная молния:* в конце каждого раунда маг поражает вас молнией, которая автоматически наносит 4 урона. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Высшая магия:* вы не можете использовать Уворот, Уклонение или Исчезновение в этом бою.

Если вы побеждаете Зула, то перейдите на **541**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **732**.

746

Охотник тени бросается в атаку, держа магический меч в одной руке и кривой кинжал в другой. Чёрные символы на его пальцах быстро трансформируются в когти — третье смертоносное оружие вашего врага.

Вы должны сразиться с этим опасным ассасином:

⚔ Снэйд: Скорость 14, Сила 12, Броня 12, Здоровье 80

Особые способности:

ϟ *Энергия тени:* если Снэйд впитал магию тени, он увеличивает силу на 2 до конца боя.

ϟ *Тёмный коготь:* если Снэйд выкидывает дубль (до или после переброса), то он проводит особую атаку когтями, нанося 4 очка урона и игнорируя броню.

Если вы побеждаете, то перейдите на **751**. Иначе, восстановите здоровье и броню, а затем начните этот квест с начала — **764**.

747

Вы колете, рубите и режете, стремясь пробиться через отряд скелетов, который стоит у вас на пути. Они медлительные и неуклюжие бойцы, а их реакция не идёт ни в какое сравнение с вашими способностями и отвагой. Вскоре вы оказываетесь на скалистой гряде. Слева Нимс при помощи парных клинков рубит группу некромантов, мастерски уворачиваясь от их атак. Справа вы замечаете Лэнсбери и Тулкаса. Воин держит в руках боевое знамя отряда Редгарда, а целитель уничтожает окружающую нежить могущественной магией.

Внезапно землю сотрясает серия мощных взрывов. Вы поднимаете голову и видите стаю огромных воронов, парящих над полем битвы. На их спинах сидят лучники, пускающие светящиеся чёрным стрелы в уцелевших солдат. Вы отчаянно ищете глазами летающих магов, но они всё ещё отбивают атаки костяных виверн к востоку от вас. Вы бежите в укрытие — на месте, где вы только что стояли образовался тлеющий чёрный кратер. Если вы маг, или у вас в руках есть лук или пистоль, то перейдите на **559**. В ином случае отправляйтесь на **579**.



748

Огромное создание оборачивается к вам. На лице великана, наполовину человеческом, наполовину демоническом, играет ярость.

— Неварин! — рычит он.— Убей магов, немедленно!

Вы не замедляетесь и продолжаете бежать. Мрачная гримаса на вашем лице ясно даёт понять ваши недобрые намерения.

— Как так? — шипит охотник.— Остановись же!

Теперь он забыл про магов и готовит вам тёплый приём. Смертоносные стальные клинки быстро вращаются в опытных руках охотника.

— Предатель! — ворчит он.— Твоё предательство есть слабость!

Когтистые зазубренные отростки на спине охотника жадно щёлкают в воздухе, они покрыты чёрным ядом.

— Готовься к смерти, предатель!

⚔ Охотник на магов: Скорость 14, Сила 14, Броня 14, Здоровье 90

Особые способности:

ϟ *Крутящиеся клинки:* вы не можете использовать Уворот, Уклонение или Исчезновение в этом бою.

ϟ *Чёрный яд:* как только вы получите урон здоровью от охотника на магов, в конце каждого раунда боя вы будете автоматически терять 2 очка здоровья.

Если вы победили в этом бою, то должны продолжать квест с оставшимся количеством здоровья и брони. Перейдите на **631**.

749

Стража делает попытку перехватить вас, но ваш полный ярости взгляд заставляет их передумать. Они поспешео отходят в стороны, позволяя вам пройти прямо в большой шатёр. Внутри же группа мужчин и женщин стоят вокруг стола с картами. На самой большой из них расположены деревянные фигурки, обозначающие перемещения войск. Рейвенвинг вещает во главе стола, Матис стоит рядом с ним.

— Королевская армия всего в дне пути отсюда. Как только войска появятся здесь, у нас будет порядка двух тысяч человек. По крайней мере, появится больше шансов отбить город.

— Отбить? — возмущается одна из женщин-офицеров.— Да там уже нет ничего того, что стоило бы отбивать. Гору развалин? Все выжившие жители уже в пути в Мерино.

— Штурм будет тщетным,— прерывает Матис. Его низкий голос слышен всем, кто собрался вокруг длинного стола.— Пока врата теней остаются открытыми…

Он останавливается на полуслове и тянет руку к рукояти меча:

— Ты! Как ты сюда попал?

Вы подходите к столу, игнорируя аханье и удивлённые взгляды.

— Где Эвиан Дейл? — без обиняков вопрошаете вы.

— Отродье тени! — шипит Матис. Он хочет броситься на вас, но Рейвенвинг останавливает его, хватая за руку.

— Эвиана, как ты можешь видеть, здесь нет,— сдержанно отвечает Рейвенвинг.— И это закрытое собрание. У тебя что-то еще?

— Что-то еще? — вы рассерженно смотрите на генерала.— Собственно говоря есть. У меня для него сообщение. Как вам известно, Эвиан дал мне задание. Я его выполнил, и теперь несу важное послание от Дженлара Корнелиуса.

Вокруг стола слышен взволнованный говорок.

— Дженлара… Ныне покойного, насколько я понимаю,— мрачно изрекает Матис.

— Вы что, думаете, что я…?

— Эвиан ушёл,— вставляет капитан Редгард, обходя стол вокруг так, чтобы стоять рядом с вами.— Он покинул нас перед битвой с Зулом.

— Ушел! Ушёл куда?

Полным ярости взглядом вы оглядываете собравшихся солдат, и ваш взор останавливается на Рейвенвинге.

— Я пытался его остановить,— тяжело вздыхает серобородый воин.— Но он настоял на своём. Маги могли снять щит лишь на мгновение, чтобы он проскользнул внутрь и…

— Он ушёл в город? — удивлённо спрашиваете вы.— Дженлар сказал, что Эвиан попытается закрыть врата… но не сможет! Я должен добраться до него как можно скорее.

— Чтобы остановить его, я подозреваю,— рычит Матис не своим голосом.— Тебе явно придётся не по вкусу, если Эвиан не даст новым частям твоего легиона пройти через врата.

Вы достаёте оружие, ярость затуманивает разум. Метка на руки вспыхивает пурпуром, мигая и пульсируя тёмной энергией.

— Я же сказал, что я не…

Вы слышите какой-то шум снаружи. Раздаются звуки горна, три коротких сигнала. В шатёр влетает страж, он весь трясётся от страха:

— Это легион! Щита больше нет… Они прорвались!

Перейдите на **755**.

750

Вы открываете глаза и осматриваетесь, как будто впервые видите мир. Всё тело искрится энергией, вы чувствуете, что её становится всё больше, вы больше не можете её сдерживать. Вы спрыгиваете с паланкина, без каких либо усилий проплывая в воздухе над Матисом, Редгардом и остальными — они все смотрят на вас с изумлением и ужасом. Они кажутся такими маленькими, такими ничтожными…

Но что-то в вас ещё помнит, помнит, что вы должны сделать. Вы приземляетесь и видите, как энергия тени кругом расходится во все стороны. Она врезается в ряды скелетов и упырей, превращая их в серый пепел. Вы движетесь к оставшимся отрядам армии Зула, смутно осознавая, что солдаты Рейвенвинга бегут от вас.

— Убирайтесь с дороги! — кричите вы не своим голосом.

Вы воздеваете руки и выпускаете чёрный огонь по рядам нежити, который кромсает, сжигает и поднимает врагов в воздух. Вот это сила… настоящая сила. Вы больше не можете стоять на ногах и падаете. Магии слишком много, её не сдержать, она потоками выходит из тела в воздух.

— С ДОРОГИ! — кричите вы.

Вы видите, как полки людей бросают знамёна и оружие и бегут подальше со всех ног — нежить для них отошла на второй план. Вы простираете руки в стороны и выпускаете магию, всю, до последней капли. Вы чувствуете, как по полю битвы прокатывается всесокрушающая волна силы.

И тишина… Вы падаете навзничь, ударяясь головой о твёрдую землю. Последнее что вы помните — белый огонёк стрелой пересекает небосвод. Может это победный сигнал…

Перейдите на **732**

751

Вы впитываете теневую сущность поверженного война и чувствуете, как волна энергии охватывает всё тело, залечивая раны и восстанавливая броню. Ваши показатели здоровья и брони принимают первоначальные значения. Также вы можете взять один из следующих трофеев.

Клинок дуэлянта (правая рука: меч): +3 скорость, +5 сила. Способность: Подрезка (требование: воин)

Дага дуэлянта (левая рука: кинжал): +2 скорость, +4 сила. Способность: Экспертный опыт (требование: разбойник)

Перстень дуэлянта (кольцо): +2 магия. Способность: Капкан (требование: маг)

Сделав выбор, перейдите на **760**.

752

Все некроманты покинули зал, кроме мага в белом халате, который остался понаблюдать за боем со стороны. Безумно крича, он бежит к вам. В одной руке у него окровавленный скальпель, а в другой — шприц.

— Мой мальчик! Ты убил моего мальчика! — безумно орёт он.— Ты заплатишь за то, что сделал, заплатишь частями своего тела! Пора провести операцию!

⚔ Доктор Личенштейн: Скорость 15, Сила 14, Броня 10, Здоровье 120

Особые способности:

ϟ *Безумный учёный:* перед тем как доктор Личенштейн сделает бросок для определения урона, киньте кубик:

[1] или [2]: Доктор по неосторожности колет себя шприцом. Снотворное замедляет его, он не делает бросок на урон в следующем раунде и его скорость в следующем раунде будет снижена на 1.

[3] или [4]: Доктор колет шприцом вас. Он делает бросок для определения урона как обычно. В следующем раунде ваша скорость снижена на 1.

[5] или [6]: Доктор режет вас острым скальпелем и бросает два кубика для определения урона, вместо одного.

Если вам удалось убить этого безумца, то перейдите на **642**.

753

Вы входите в круг, чтобы сразиться с высоким мечником. Его холодные голубые глаза внимательно следят за вами, а на лице — улыбка, не предвещающая ничего хорошего.

— Должен предупредить,— говорит он.— я поддаваться не стану.

— Я другого и не ожидал,— отвечаете вы, доставая оружие.

Ваше снаряжение, добытое потом и кровью, вызывает вздохи удивления у собравшейся толпы зрителей. Нимс одобрительно кивает:

— Хорошее оружие,— говорит он, в то время как вы кружитесь друг напротив друга,— но значение имеет лишь твоё мастерство.

Он делает молниеносный пируэт и выполняет опасную дуговую атаку своими мечами. Вы едва успеваете отбиться и отступаете назад, чтобы погасить силу удара.

Оскалившись, мечник проводит ещё одну серию выпадов, не давая пощады — так сильно в нём желание победить:

⚔ Нимс: Скорость 13, Сила 13, Броня 12, Здоровье 65

Особые способности:

ϟ *Вдвойне опасен:* Нимс вооружён парными волшебными клинками. Выиграв раунд боя, он бросает два кубика для определения урона, а не один.

ϟ *Молниеносные рефлексы:* вы не можете воспользоваться Уворотом, Уклонением или Исчезновением в этом бою.

Если вам удастся победить Нимса, то перейдите на **698**. Если вы терпите поражение, то вы обещаете мечнику, что ещё вернётесь, когда как следует потренируетесь — перейдите на **553**

754

Вы наносите последний удар, и элементаль распадается. Некогда яростный ураган превращается в лёгкий ветерок. Камни и мусор, которые образовывали тело монстра теперь разбросаны по песку. Вы можете поискать редкие сокровища, которые могли попасть в вихрь.

Вы находите 50 золотых монет и одну из следующих наград:

🏷 *Гнев бури* (правая рука: посох): +2 скорость, +5 магия. Способность: Вихрь

🏷 *Пески времени* (талисман): +1 скорость. Способность: Сдвиг времени

🏷 *Палица падшего ангела* (левая рука: палица): +1 скорость, +5 сила. Способность: Вихрь

Внесите необходимые изменения в лист персонажа и возвращайтесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

755

Вы выбегаете наружу, за вами следуют Редгард и остальные командиры. К своему удивлению вы видите, что один сектор волшебного щита исчез, и оттуда сплошной толпой движутся воющие твари тени.

— Какого дьявола там эта брешь? — кричит Рейвенвинг, останавливая пробегающего мимо солдата.

— Один из м-м-м… магов потерял сознание, ваше превосходительство. О-о-о… от усталости,— заикаясь отвечает он.

Лагерь вокруг вас приходит в боевую готовность. Бойцы выходят из палаток, надевают броню. Но вы уже видите, как орда монстров тени достигает лагеря. Крики нежити сливаются с кличами отчаянных защитников.

— Щит должен быть восстановлен в кратчайшие сроки! — отдаёт приказ Рейвенвинг и спешит к бреши. Перейдите на **764**.

756

Вам удаётся расчистить вокруг пространство для манёвра. Тут Нимс показывает пальцем на вход в тоннель и вопит:

— Погонщик! Разберись с ним!

Вы поднимаете взгляд и видите у входа в гробницу того мужчину, который бежал вместе с упырями. В одной руке у него плеть, в другой — нож. Погонщик рычит, зубы у него такие же острые, как и у упырей. Он нападает на вас, шипя от ярости:

⚔ Погонщик: Скорость 13, Сила 12, Броня 12, Здоровье 70

Особые способности

ϟ *Удар плетью:* за каждую [6], которая выпала погонщику при определении скорости атаки, он бьёт вас плетью, нанося 2 очка урона. Эта способность игнорирует броню.

Если вы победили погонщика, то перейдите на **620**.

757

Вы подходите к Рейвенвингу, он занят тем, что стирает кровь со своего клинка. Генерал поднимает глаза и приветливо улыбается.

— Я видел, как ты сражался,— говорит он.— Нам повезло, что ты на нашей стороне.

Вы пропускаете слова Рейвенвинга мимо ушей и пристально смотрите на него:

— Мне нужно, чтобы вы приказали снять щит.

Генерал вздрагивает от удивления:

— Прошу прощения?

— Я должен идти за Эвианом. И я имею все шансы не успеть.

Рейвенвинг отворачивается, но вы кладёте руку ему на плечо:

— Послушайте. Вы говорили, что маги сняли щит, лишь на мгновение, чтобы пропустить Эвиана. Я должен идти за ним, чтобы остановить его. Он попытается закрыть врата… И если он это сделает, то попадёт в ловушку, сработает какое-то заклинание.

Рейвенвинг, нахмурив брови, снова смотрит на вас:

— Об этом говорил Дженлар?

Вы киваете.

— А почему ты думаешь, что вообще сможешь успеть?

— Это,— вы поднимаете руку, показывая метку тени,— позволит мне пройти через город, не встречая сопротивления. Они подумают, что я свой.

Генерал нехотя соглашается:

— Хорошо. Допускаю, это может и сработать. Да и потом…— он бросает взгляд на группу своих людей.— Без обид, но твоё присутствие всех немного беспокоит. Особенно Матиса. В твоих же интересах…

— Исчезнуть,— заканчиваете вы.— Я понимаю.

Вы поправляете рукав, чтобы прикрыть метку тени и продолжаете:

— Меня всегда будут осуждать за метку. Я смирился с этим.

Рейвенвинг молча изучает вас взглядом, затем кладёт руку вам на плечо:

— Я горжусь тем, что сражался рядом с тобой. Благодарю.

Он смотрит на магов, которые подобно тихим часовым стоят вокруг щита:

— Пойдём, воплотим твой план в реальность.

Отправляйтесь на **675**.

758

По северной дорожке идут четыре костяных гиганта (вспомните, какой жезл вы там положили, он поможет вам в битве). Все монстры шесть метров ростом, каждый из них состоит из оживших костей множества созданий. У одного — череп огромной ящерицы, у другого — закрученные рога быка и толстые шипы. У самого большого гиганта, лидера, по всей видимости, четыре руки и два остроконечных хвоста. Каждый монстр представляет собой кошмарный конгломерат костей и магии. Но есть у них одна общая черта: они все сильны и вооружены тупыми клинками и тяжёлыми молотами:

⚔ Костяные гиганты: Скорость 13, Сила 14, Броня 14, Здоровье 100

Особые способности

ϟ *Ошеломление:* если вы получаете урон от гигантов, то ваша скорость снижается на 1 в следующем раунде боя.

ϟ *Костяное тело:* костяные гиганты невосприимчивы к Кровотечению и Яду.

Если вам удалось победить костяных гигантов, то перейдите на **730**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **723**.

759

Огромный голем падает замертво на землю, от чего стены зала даже зашатались. Пыль ещё не осела, а вы уже рядом с Калебом, помогаете ему встать на ноги. К счастью, воин, по всей видимости, не ранен, лишь его гордость уязвлена.

— Благодарю,— говорит он, поднимаясь с пола.

Нимс возвращается в зал, с его парных мечей стекает кровь упырей.

— Не скучали тут без меня? — спрашивает он, криво ухмыляясь. Тут он замечает поверженного голема и присвистывает.— Похоже, что нет.

Можете теперь взять одну из следующих наград:

Позвоночник голема (правая рука: копьё): +3 скорость, +4 сила. Способность: Пронзающий укол (требование: воин)

Защитный костяной каркас (накидка): +2 скорость, +2 броня. Способность: Пробивание

Костяные наручи (перчатки): +1 скорость, +2 сила. Способность: Кровотечение

— Не думаю, что на этом всё закончилось,— говорит Жанна, накладывая стрелу на тетиву. Перейдите на **654**.

760

Уклоняясь и уворачиваясь от когтей и щёлкающих челюстей монстров тени, вы добираетесь до линии фронта. Здесь сотни различных тварей, порождённых тёмной магией.

Рядом с вами появляется Нимс: при помощи парных клинков он с лёгкостью расправляется с противниками на своём пути.

— К щиту! — кричит он, кивая в направлении магического купола.— У них есть охотник на магов!

Вы осматриваетесь в замешательстве, а потом обнаруживаете в рядах легиона великана, вооружённого двумя мечами-полумесяцами. Из его спины торчат четыре отростка, они дугами возвышаются над плечами гиганта. Каждый отросток оканчивается набором чудовищных когтей.

Теперь вы понимаете почему Нимс обеспокоен. Монстр движется вдоль рядов магов, выстроившихся вокруг щита. Несколько волшебников уже пали под ударами монстра, и купол местами начал мерцать и гаснуть. Вы оборачиваетесь к Нимсу, но волна сражения уже оттеснила его в сторону. Клинки мечника активно поднимаются и опускаются — Нимс пытается прорваться через наступающих врагов на выручку магам.

Придётся взять этого монстра на себя. Вы прыгаете вперёд, в направлении твари с щупальцами и чёрным рифлёным панцирем на спине и приземляетесь этому созданию на плечи, затем снова прыгаете и продолжаете движение, перескакивая с щупальца на щупальце. Необычайную ловкость вам даёт метка тени, ярко светящаяся от магии. Через несколько мгновений вы уже находитесь по другую сторону фронта. Вы переходите на бег, направляясь в сторону охотника на магов, чтобы положить конец этой бойне. Следуйте на **748**.

761

Как маг вы можете получить дополнительную награду.

Зимнее сердце (талисман): +1 броня. Способность: специализация Ледяной колдун (см. ниже).

Если хотите изучить специализацию Ледяной колдун, вам придётся носить талисман Зимнее сердце. В том случае, если талисман не одет или вы освоите другую специализацию, вы потеряете способности, связанные с этой специализацией. Ледяной колдун имеет следующие способности:

Осколки льда (ср): если вы выигрываете раунд боя, то вместо броска кубика, определяющего нанесенный урон, можете обрушить на одного из ваших противников дождь из ледяных осколков, которые нанесут ему столько урона, сколько составляет на настоящий момент времени ваш уровень магии. Осколки льда игнорируют броню вашего противника и могут быть применены только один раз за поединок.

Ледяной щит (мод): данная способность позволит вам прибавить результат одного броска кубика к уровню вашей брони на время одного раунда боя. Ледяной щит может быть использован только один раз за поединок.

После принятия решения переходите на **300**.

762

Разведчица сражается с яростью берсерка, но ваши спокойные и выверенные атаки приносят вам победу. Она сползает на землю у ваших ног. Сердитый оскал всё ещё искажает черты её лица, даже в смерти.

Теперь вы можете получить одну из следующих наград:

- *Удар радуги* (левая рука: волшебная палочка): +3 скорость, +3 магия. Способность: Доминирование (требование: маг)
- *Плащ ветра* (накидка): +3 скорость, +1 броня. Способность: Волна (требование: маг)
- *Огнемёт* (левая рука: пистоль): +2 скорость, +4 сила. Способность: Сжигание (требование: разбойник)

Вы продолжаете стрелять в стаю воронов, сбивая большую часть и рассеяв оставшихся. Благодаря вашим усилиям, вы получили перевес в воздухе. Отметьте это на своем листе персонажа, а затем перейдите на **591**.



763

Получив коня, вы следуете с гарнизоном на юг по пыльной дороге, которая вьётся среди костяных полей. Отряд возглавляет Редгард. Он великолепен в своих пластинчатых доспехах и зелёном плаще. Справа от него едет инквизитор Матис, чья грива светлых волос выбивается из-под белого островерхого шлема. По левую руку следует Лэнсбери. Целитель сменила свои развевающиеся одежды на причудливый серебристый доспех. Изукрашенная рунами часть брони, защищающая шею, образует высокий ворот. В одной руке она держит белый посох, а другой несёт боевой штандарт войск Редгарда — величественного золотого дракона на зелёном поле.

На юге виден волшебный мерцающий купол, ограждающий Таланост. Подъезжая ближе, вы не можете не восхититься его истинными размерами и теми магами, которые, должно быть, без устали работают над его поддержкой. Щит тянется вокруг всего города, заключая его в волшебное узилище, из которого нет ни входа, ни выхода. Отрезвляющая мысль приходит вам в голову: этот щит — единственное, что мешает легиону разрушить Валерон, а может, и весь мир.

— Смотрите! Сигнальные огни!

Тулкас показывает на восток серых бесплодных равнин. Несколько красных пульсирующих вспышек дугой рассекают темнеющие небеса.

— Это не огни, а боевая магия,— ахает Лэнсбери.

Как будто в ответ на возглас целителя, внезапный шквал вспышек света рябит горизонт. Они зависают в воздухе, как сверкающие бисерные нити, а затем медленно тают одна за другой.

— Война началась! — кричит Редгард, выхватывая меч из ножен.— Вперед!

Он сворачивает лошадь с дороги и скачет по серой равнине, вздымая шлейфы пепла. Не колеблясь ни секунды, остальной отряд следует за ним и несётся галопом к сверкающей буре, освещающей небеса. Перейдите на **699**.

764

Вы бежите через лагерь и видите, как по небу движется густое чёрное облако. Когда вы уже почти добрались до места, где идёт бой, замечаете, что облако образуют несметные полчища чёрной саранчи. Они опускаются с неба на поле и окружают солдат вихрящимися тучами. Один из бойцов проносится мимо вас: его броня превратилась в ржавую рухлядь, а саранча кусает открытые участки кожи. За тучей саранчи бежит стая кривоногих монстров с чешуёй лилового цвета. Их морды вытянуты и представляют собой массу извивающихся щупалец. Твари врезаются в солдат, сбивают с ног и вцепляются в своих беспомощных жертв жалящими щупальцами, которые искрятся магией. Вы врываетесь в ряды врагов и осознаёте, что вас не атакуют. Монстры с щупальцами сосредотачивают усилия на солдатах. Вы бросаете взгляд на метку тени и понимаете почему — эти создания должно быть думают, что вы их союзник, а не противник.

Воспользовавшись этим вы заходите в тыл монстрам, врубаясь в их ряды с незащищённой стороны. Вскоре ваше оружие покрывается склизким ихором. Земля вокруг усеяна телами. Но потом взор застилает тьма — на вас набрасывается саранча. По-видимому у этих тварей есть какие-то зачатки интеллекта и они осознали, что вы представляете для них опасность. Вы размахиваете оружием, пытаясь отбиться от жужжащей саранчи, но она везде, кусает и грызёт вашу броню. В вашу сторону движется группа монстров с щупальцами, желающая вступить с вами в бой. Вы должны отражать атаки нескольких опасных противников сразу:

⚔ Ужасы: Скорость 14, Сила 12, Броня 10, Здоровье 100

⚔ Саранча: Броня 8, Здоровье 40

Особые способности:

ϟ *Удар паразита:* после того как ужасы смогли нанести урон здоровью, вы дополнительно теряете 2 очка здоровья в конце каждого раунда боя. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Отвратительные твари:* туча саранчи пожирает вашу броню. В конце каждого раунда боя киньте кубик. Если на нём выпало [1] или [2], то уменьшите вашу броню на 1.

Если вы выигрываете раунд боя, то должны выбрать, на кого направить удар: на ужасов или на саранчу. Когда ужасы будут убиты, саранча сразу разлетится в поисках более лёгкого противника.

Если вы победили в этом бою, то должны продолжать квест с оставшимся количеством здоровья и брони. Перейдите на **602**.

765

Наконец вы побеждаете вашего мёртвого врага в чёрных лохмотьях. Среди гниющих останков вы находите 50 золотых крон и можете взять одну из следующих наград:

🏷 *Превосходство* (головной убор): +2 скорость, +4 магия. Способность: Кровопийца

🏷 *Саван возмездия* (накидка): +2 скорость, +3 сила. Способность: Тёмный договор

🏷 *Погребальные одежды* (доспех): +2 скорость, +3 сила. Способность: Кровотечение (требование: маг)

Возвращайтесь на карту, чтобы продолжить путешествие.

766

Врата тени. Вы всегда думали, что они представляют собой что-то вроде двери или арки сродни тем порталам, которые вы использовали для путешествий по землям Валерона. Но то, что вы видите перед собой — нечто абсолютно чужеродное.

Это огромная машина, уродливый механизм, состоящий из шестерёнок и колёсиков. Все они вращаются крутятся в бешеном ритме. Из нутра машины со свистом выходят облака пара, образующие плотный туман. Сквозь него вы различаете ещё несколько громыхающих роликов и колёс, живущих своей жизнью.

В центре этого хитроумного устройства установлена рама изогнутой формы, с неё свисает набор стержней — ни их кончиках играют огоньки молний. Стержни сходятся к центру конструкции — там установлено возвышение, а над ним в воздухе висит чёрная тень. Тень похожа на разрыв в самой ткани пространства… червоточина, через которую вы видите беспредельную и бесконечную пустоту.

Врата в иной мир.

Вы идёте по проходам, соединяющим части этой огромной машины. Воздух со всех сторон гудит от вращения колёсиков и шестерёнок. Вы подходите к центральному возвышению, и тут что-то цепляет ваш взгляд, заставляя поднять глаза к верхнему уровню механизма. Там по узкому проходу карабкается мужчина в белых латах и изорванном и опалённом плаще.

— Эвиан! — окликаете его вы.

Мужчина разворачивается, поднимая руки, чтобы наложить заклинание. Но тут он, прищуривается, видит вас и медлит.

— Неварин! — сипит маг.— Не пытайся остановить меня.

— Подожди! Это я — твой ученик! — возражаете вы, опуская оружие.— У меня для тебя весточка от Дженалара

Эвиан поворачивается к вам спиной и, прихрамывая, идёт к установленным в стене шестерёнкам.

— Я должен извлечь Нексус,— хрипит он.— Я зашёл слишком далеко.

В центре сложного механизма вы видите большой каменный диск — его поверхность покрыта светящимися рунами.

— Нексус! — вскрикиваете вы.— Эвиан, нет!

В руках мага появляется белое пламя.

— Я должен покончить с этим,— упорно продолжает он,— пока я не ослаб.

— Это ловушка! Нексус — это ловушка!

Вы перепрыгиваете через ограждение прохода и приземляетесь на одну из вращающихся шестерней. Перескакивая с шестерёнки на шестерёнку, вы пытаетесь добраться до Эвиана, но спотыкаетесь, не рассчитав прыжок с одного вращающегося островка на другой. Несколько ужасных секунд вы летите вниз и больно падаете на другую шестерню. Высоко над вами Эвиан отводит руки назад, готовясь поразить Нексус магией.

Перейдите на **609**.

767

— Я должен найти капитана Редгарда,— объясняете вы слабым голосом.— Я должен найти его, это важно.

Мечник оглядывается на своих напарников:

— Ну, что я говорил — шпион.

— Хватит! — женщина подходит к вам и отталкивает мечника в сторону. Она вбивает свой посох в покрытую пеплом землю и продолжает:

— Расскажи мне всё. Зачем тебе нужен Редгард?

— Дженлар Корнелиус передал мне сообщение, предупреждение,— отвечаете вы, щурясь на свету.— Я не враг.

Похоже женщина слышала о Корнелиусе. Она хватается за посох и тыкает им в вашу метку:

— Это метка тени. Почему мы не должны считать тебя нашим врагом?

Вздохнув, вы рассказываете свою историю: с того момента, как очнулись в лагере рыцаря, до схватки с охотником тени. Вы передаёте последние слова Дженлара. Когда вы заканчиваете рассказ, повисает мёртвая тишина. Наконец, Нимс, мечник, присвистывает.

— Да, ничего себе история,— говорит он. Что-то неуловимо изменилось в выражении его лица. Вы чувствуете, что теперь он относится к вам с уважением, возможно даже побаивается вас.

— Помогите ему,— приказывает женщина,— мы берём его с собой.

Перейдите на **669**.

768

Орда скелетов на западной дорожке (вспомните, какой жезл вы там положили, он поможет вам в битве). Большинство из них вооружено примитивными копьями и ржавыми мечами, правда, некоторые скелеты держат более серьёзное оружие и щиты. За полчищами скелетов вы видите несколько некромантов в чёрных мантиях: их руки потрескивают тёмной магической энергией. Некроманты постоянно поднимают скелетов, чтобы усилить наступление.

⚔ Некроманты: Скорость 14, Магия 12, Броня 12, Здоровье 60

⚔ Орда скелетов: Скорость 13, Магия 12, Броня 12, Здоровье 80

Особые способности:

ϟ *Поднятие мертвецов:* в конце каждого раунда боя некроманты при помощи магии поднимают ещё больше скелетов. Из-за этого здоровье орды скелетов увеличивается на 10 (таким образом здоровье орды скелетов может превысить первоначальное значение).

ϟ *Костяные тела:* орда скелетов невосприимчива к Кровотечению и Яду.

В начале каждого раунда выберите противника, с которым хотите сражаться и сделайте бросок против его скорости атаки. Если вы выигрываете раунд, то вы наносите урон избранному вами сопернику (если только у вас нет способности, которая позволяет вам поразить более одного соперника, например, Воспламенение). Если вы проигрываете раунд боя, то оба противника наносят вам урон. В случае ничьи, раунд заканчивается как обычно.

Если вам удалось справиться с ордой, то перейдите на **775**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **723**.

769

— Хватит разговоров!

Вы бежите к монстру, чтобы вогнать оружие в его серую плоть. Однако, стоило вам начать атаку, как метка ярко вспыхивает, посылая волну боли через всё тело. Вы спотыкаетесь и едва не падаете, стискивая зубы и стремясь превозмочь агонию. Шарот широко улыбается:

— Ты так ничего и не понял, Неварин. Твои люди — рабы легиона, вы сдались и присоединились к нам… чтобы стать бессмертными и жить вечно. Метка — это напоминание вашей слабости, вашего порабощения.

Внезапно волшебные оковы, окружающие Эвиана меркнут и пропадают. Маг падает на песчаную землю. Он слаб и измучен, его лицо искажает гримаса боли.

— Я покажу, на что ты способен,— шипит Шарот.

Метка вновь вспыхивает, ваше тело приходит в движение. Медленным, спотыкающимся шагом, вы приближаетесь к Эвиану с оружием в руках. Несмотря на все усилия, вы не можете остановиться, вы больше не контролируете своё тело. Шарот управляет вами как марионеткой.

— Нет! — кричите вы.— Останови это! Хватит!

Эвиан смотрит на вас, и его глаза расширяются — он понимает, что происходит.

— Убей его! — командует Шарот.— Убей его, раб!

Когда вы наносите удар, Эвиан поднимает руку и посылает белую молнию в вашу метку. Она попадает по светящимся змейкам и заставляет их шипеть. Новая боль пронзает всё тело, и вы падаете на землю.

— Нет! — кричит Шарот.

Монстр в ярости качается из стороны в сторону. Когда вы открываете глаза, то видите, что метка окружена ореолом белого света. Вы чувствуете холод, который убирает боль.

— Это… защитит тебя,— хрипит Эвиан. Заклинание явно отняло его последние силы.— Заклятье подчинения больше не работает.

Вы поднимаетесь с земли, осознавая, что вы вновь контролируете свои действия, перейдите на **779**.



770

Огромный монстр с грохотом падает на землю, и его останки разлетаются по заснеженной вершине холма. Вы находите 50 золотых крон и можете взять одну из следующих наград.

Рог храбрости (ожерелье): +1 скорость, +1 сила. Способность: Храбрость (требование: воин)

Упорство (правая рука: кинжал): +2 скорость, +5 сила. Способность: Глубокая рана

Мантия объятий смерти (доспех): +2 скорость, +3 броня. Способность: Порча

Но бой ещё не закончен. Вы видите стаю рычащих упырей, бегущих к холму. В воздухе нарезает круги косяк костяных виверн. От их визгов и криков стынет кровь. Также вы засекаете облако пыли, идущее с востока: по пустошам шагают семь костяных гигантов, возглавляющих вражеское подкрепление.

От такой огромной армии холм вам не защитить. Подняв оружие, вы делаете глубокий вдох, готовясь к тому, что сейчас произойдёт. Единственная надежда это то, что ваш доблестный последний бой даст Лэнсбери несколько драгоценных секунд, необходимых, чтобы завершить ритуал. Перейдите на **678**.

771

К вашему удивлению Лейн пришпоривает своего коня. Он явно не собирается сбавлять ход или сворачивать — скачет прямиком на упырей. Не имея иного выбора, следуете за ним, гадая, как же хоть кто-то из вас сможет остаться в живых в этой быстро надвигающейся стене смерти.

— Держитесь! — кричит Лейн.

Он поднимает правую руку, и неожиданно её охватывает нимб белого света. По бокам его коня появляются два призрачных белых крыла, бьющих с той же быстротой, что и копыта скакуна. Затем конь взмывает в воздух, пролетая высоко над клацающими зубами, воющими шеренгами нежити. Вы опускаете голову, ожидая, что вот-вот протараните ряды упырей — но резкий рывок заставляет вас поднять глаза. Закричав от радости, видите, что ваш собственный конь также подвергся тому же заклинанию и сейчас поднимается в небо.

Позади вас ваши товарищи тоже с удивлением и облегчением восклицают, а их скакуны поднимаются на сверкающих крыльях.

— Неплохая демонстрация магии,— говорит Лэнсбери, глядя, как упыри под ней щёлкают зубами и шипят от гнева, тщетно подпрыгивая в воздух.

— Однако они всё равно не отстанут,— вздыхает Жанна.

И действительно, посмотрев вниз, видите, что как будто по некой неслышимой команде орда упырей разворачивается и отправляется в погоню за вами.

— Холм можно оборонять,— кричит, обернувшись, Лейн, направляя своего летающего скакуна над иззубренными камнями, окружающими холм.— Мы сможем их сдерживать, пока Лэнсбери выполняет свою работу.

Перейдите на **694**.



772

Вы подбегаете к костяным големам, но тут у вас за спиной раздаётся пронзительный визг. Виверна, которая летела на Жанну, сменила цель и теперь преследует вас.

У вас возникает желание приостановить атаку, но один из големов уже отвлёкся на вас, и из его клыкастого рта вырывается потусторонний рёв, пробирающий до костей. Слишком поздно вы понимаете, что вы взяли на себя сразу двух противников, и теперь вынуждены отражать две угрозы одновременно:

⚔ Костяной голем: Скорость 13, Сила 12, Броня 10, Здоровье 70

Особые способности

ϟ *Руки-крюки:* костяной голем бросает два кубика для определения силы удара и выбирает наилучший результат.

ϟ *Когти виверны:* в конце каждого раунда боя вы автоматически получаете 2 очка урона, от когтей виверны. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Костяное тело:* ваш соперник иммунен к Кровотечению и Яду

Если вы победили костяного голема, то перейдите на **695**.

773

Вонзаете каблуки в бока своего коня, направляя его к рыцарям в доспехах. Впереди Редгард и остальные уже встретились с ними лицом к лицу. На мгновение вы видите, как с оглушительным грохотом сталкиваются мечи и щиты, а люди вылетают из седел. Затем сверкает магический разряд… и вот уже видны лишь клубы пыли, скрывающие сражающихся из поля зрения. Галопом врываетесь в облако пыли, слабо представляя, какая яростная схватка кипит вокруг вас. Окрик заставляет вас обернуться как раз тогда, когда чёрный молот, сверкающий от магии, чуть не сбивает вас с коня. Вы парируете атаку и поворачиваете лошадь, чтобы встретить очередной смертельный выпад рыцаря. Когда ваше оружие скрещивается, вы понимаете, что вам противостоит не обычный рыцарь. В тонкой щели забрала вы видите горящие красные глаза, пылающие адской яростью:

⚔ Рыцарь Тора: Скорость 13, Магия 14, Броня 24, Здоровье 80

Особые способности

ϟ *Разрушаемая броня:* если вы побеждаете в боевом раунде, вместо броска урона можете понизить броню рыцаря на 4. Можете снимать броню столько раз, сколько хотите, каждый раз понижая её на 4.

ϟ *Непробиваемая сталь:* Рыцарь неуязвим к Пробиванию, Пронзающему уколу, Колючкам и Шипам.

Если вы победите рыцаря Тора, перейдите на **547**. В противном случае перейдите на **732**.

774

Вы отрицательно качаете головой:

— Нет! Я никогда не присоединюсь к тебе!

Вы приближаетесь к монстру, а ваша метка загорается тёмным огнём. Сверкает яркая вспышка: белая магия Эвиана преодолевает энергию тени. Вы чувствуете импульс силы, пробегающий вверх по руке и превращающий свечение вокруг метки в ярко сверкающий щит.

Вы получили новую особую способность:

Сверкающий щит (мод): используйте эту спопособность, чтобы увеличить уровень своей брони на 4 единицы на время одного раунда боя. Вы можете использовать Сверкающий щит только один раз за поединок.

Внесите изменения на лист персонажа и перейдите на **782**.

775

Груды покрытых плесенью костей валяются на дорожке — вы прорубаете широкую просеку в орде скелетов. Наконец, последний некромант погибает под ударами вашего могучего оружия, и на вершине холма воцаряется тишина. Вы обессиленно падаете на колени в забрызганный кровью снег, не зная, сколько вы ещё сможете сдерживать натиск. Вы уже слышите оглушительный топот костяных гигантов — они всё ближе и ближе.

С трудом поднявшись на ноги и переведя дыхание, обыскиваете тела. Вы находите 50 золотых крон и можете взять один из следующих предметов:

Железный занавес (левая рука: щит): +3 сила, +2 броня. Способность: Железная воля (требование: воин)

Рогатый шлем (головной убор): +1 скорость, +3 сила. Способность: Нападение

Мешок с костями (талисман): +1 магия. Способность: Проклятие

Кровь стучит в висках, но вы всё равно бежите к каменному ангелу, где Лэнсбери всё ещё находится в магическом трансе. Вы окидываете взглядом вершину холма, гадая, с какой стороны последует атака. Перейдите на **758**.

776

Монстр яростно машет крыльями, стараясь дать отпор, но вы уворачиваетесь, обходя врага сбоку. Виверна хоть и сильный, но неуклюжий противник, так что довольно скоро она падает на землю, распадаясь на кучу костей и пыли.

В останках виверны вы находите следующие предметы, которые можете взять с собой:

Пасть виверны (головной убор): +3 магия, +2 броня

Острый коготь (правая рука: кинжал): +1 скорость, +3 сила. Способность: Критический удар (требование: разбойник)

Когда пыль оседает вы быстро осматриваетесь, оценивая текущую обстановку. Перейдите на **666**.

777

Ключ идеально подходит к замку. Дрожа от волнения, вы открываете крышку и заглядываете внутрь… Однако вы явно разочарованы увиденным. Вместо золота и редких артефактов, вы находите три странных предмета, покоящихся на серебристой подушке. Один из них — небольшой флакон со светящейся жидкостью. Рядом с ним крылатый медальон, изготовленный из полированного дерева, открыв который вы находите прядь чёрных волос, свернутую клубком. И еще пара мягких игральных кубиков, связанных между собой веревкой — зачем они нужны, вы понять не можете.

Вы можете взять любой из этих предметов:

Эликсир жизни (1 использование) (рюкзак) Можете использовать в любое время во время битвы, чтобы полностью восстановить свой показатель здоровья.

Крылатый медальон (ожерелье): +5 здоровье, +1 броня. Способность: Храбрость.

Мягкие игральные кубики (рюкзак): то чего вам явно не хватало в качестве аксессуара для рюкзака.

Внеся изменения в лист персонажа, возвращайтесь на карту квестов, чтобы выбрать новое приключение.

778

Вокруг лежат дымящиеся останки упырей и их погонщиков. Вы обыскиваете тела и находите 50 золотых крон. Вы также можете взять одну из следующих наград:

Костяное украшение (головной убор): +3 магия, +2 броня. Способность: Зачаровывание

Оковывающие цепи (левая рука: цепи): +2 скорость, +3 магия. Способность: Оковы. Требование: маг

Вожак стаи (кольцо): +1 сила. Способность: Доминирование

Вы едва успеваете перевести дыхание, как слышите приближение новых врагов, поднимающихся на холм. Перейдите на **768**.

779

— Глупец! — рычит Шарот, плюясь слюной.— Я обещаю тебе могущество. Почему ты сражаешься за них? Что ждёт тебя по ту сторону портала? Они не доверяют тебе. Они презирают тебя. Ты есть и всегда будешь одним из нас.

— Не слушай,— с трудом произносит Эвиан.— Это неправда.

— Посмотри на себя,— шипит Шарот.— Посмотри, кем ты стал, Неварин. Ты жаждешь могущества и наград. Я могу дать это тебе. Я могу дать тебе всё, что пожелаешь. Здесь, в легионе тени тебя не осудят. Ты будешь гордо стоять во главе своей собственной настоящей армии.

Вы переводите взгляд с Эвиана на Шарота и обратно.

— Докажи свою верность легиону, убей этого глупца и встань рядом со мной. Это место принадлежит тебе по праву.

— Нет, не слушай.— Эвиан призывает в свои ладони волшебный огонь.— Иди ко мне, ученик. Мы погибнем здесь, мы погибнем с честью, как герои.

Вы смотрите на отряды отродий тени, стоящих шеренга за шеренгой так далеко, что легиону не видно конца. Что за сила может победить такую чудовищно огромную армию?

— Принимай решение, Неварин,— шипит Шарот.— Смерть или могущество, выбор за тобой.

Ваше решение:

Присоединиться к Эвиану и атаковать Шарота — 774

Выбрать могущество и путь тени — 660

780

Вы встречаете всадников на окраине усыпанных щебнем садов.

— Ты жив! — смеется Нимс, спрыгивая с седла.— Сколько у тебя жизней? Я уже сбился со счёта.

Вы останавливаетесь и глубоко вдыхаете свежий утренний воздух.

— Я чувствую себя живым, как никогда, мой друг.

— Твоя рука,— замечает он с удивлением.— Что случилось?

Вы бросаете взгляд на метку и видите, что она стала отливать серебром.

— Магия Эвиана. Похоже, она как-то объединилась с меткой.

— Так ты больше не Неварин, а? — усмехается он.— Идём, ты будешь почётным гостем на королевском пиру.

— Так мы одержали победу? — вы удивлённо поднимаете бровь.

— Только благодаря тебе,— кивает мечник, похлопывая вас по спине.— Только благодаря тебе. Смотри.

Над сверкающими шпилями Таланоста высоко в облаках парит отряд магов, их ковры-самолёты оставляют за собой радужные следы, сияющие в солнечном свете. Когда они пролетают над вами, из их посохов вырывается фейерверки. Ослепительные искры проливаются дождём над освобождённым городом, а издалека доносятся трубные звуки, воспевающие триумфальную победу.

Поздравляем, герой! Вы преодолели все препятствия на своём пути и заслужили титул Воин Света. Ваши усилия и решения помогли спасти королевство Валерон от зловещего Легиона Тени!

Бонус: вы открыли дополнительный квест! Перейдите на **798**, чтобы присоединиться к сопротивлению и избавить Таланост от последних оставшихся порождений тени.

781

Упыри просто повсюду, они как муравьи заполняют проход. Некоторые твари лезут по стенам и потолку, цепляясь мощными когтистыми лапами за неровности в земле.

— Поберегись! Атака сверху! — кричит Нимс.

Ещё чуть-чуть и было бы уже поздно. Вы рыбкой прыгаете в сторону, в то время как с потолка, промахнувшись всего на несколько дюймов, приземляется упырь. Отбиваясь от его атак, вы краем глаза замечаете, что из-за поворота появляется ещё больше поджарых тварей. Они умело пользуются стенами и потолком, чтобы обойти вас с флангов.

⚔ Стая упырей: Скорость 13, Сила 7, Броня 12, Здоровье 80

Особые способности

ϟ *Острые когти:* атаки упырей игнорируют броню

Если вы победите стаю упырей, то перейдите на **756**.

782

Шарот отползает назад, его броня-раковина искрится магией.

— Значит ты выбрал смерть.

Чудовище изрыгает изо рта несколько склизких чёрных щупалец. Одно из них сбивает Эвиана с ног, маг падает на землю. Остальные пытаются обернуться вокруг вас. С щупалец капает токсичный яд.

⚔ Шарот: Скорость 14, Магия 14, Броня 12, Здоровье 100

⚔ Щупальце: Броня 6, Здоровье 20

⚔ Щупальце: Броня 6, Здоровье 20

⚔ Щупальце: Броня 6, Здоровье 20

⚔ Щупальце: Броня 6, Здоровье 20

Особые способности

ϟ *Склизкие щупальца:* в конце каждого раунда боя вы автоматически получаете 2 очка урона от каждого живого щупальца. Этот урон игнорирует броню.

Если вы выигрываете раунд боя, то можете решить, куда направить удар — по Шароту или по щупальцам. Если вы убьёте Шарота, то оставшиеся щупальца погибают.

Если вы одержали победу, то перейдите на **657**.

783

Если вы уже встречались с Вальдо, то перейдите на **830**. В ином случае читайте дальше.

На краю лагеря поднимается какая-то суматоха. Устав после утреннего учебного боя с Нимсом, вы опускаете оружие.

— Что-то случилось? — спрашиваете вы, глядя на то, что происходит за спиной у мечника.

Нимс оборачивается, наблюдая за солдатами, пробегающими мимо:

— Такое ощущение, будто муравейник разворошили.

По лагерю с грохотом едет деревянная телега, запряжённая одиноким пегим пони. Возница снял с головы шапку, и приветственно машет ей. Вы, чуть поотстав, идёте вместе с Нимсом навстречу к вновь прибывшему:

— Может быть это старьёвщик?

Нимс поигрывает мечами и, улыбаясь, отвечает:

— Надеюсь. Он может даже привез нам вести с юга. Помимо всего прочего, конечно.

Солдаты столпились вокруг телеги, стремясь получше разглядеть, что же там внутри, но потом, один за одним, ворча про себя, отходят, возвращаясь к своим обязанностям. Возница нахлобучивает шапку на голову и со скрипом тормозит телегу.

— А, ещё несколько разборчивых покупателей,— говорит он, с улыбкой наблюдая за вашим приближением.

— Возможно,— отвечает Нимс, вкладывая мечи в ножны.— Ты с юга? — мечник кивает в сторону сверкающего волшебного купола, который накрыл разрушенный город.

— Да, я из Таланоста,— говорит незнакомец, спрыгивая с телеги.

— Из Таланоста? Быть того не может!

Вы оборачиваетесь и видите, как Лэнсбери, лекарь Редгарда, шагает к повозке:

— Город захвачен и охраняется магами. Никто не может просто так взять и войти туда или выйти оттуда.

Возница пожимает плечами:

— Было бы желание, а возможность всегда найдётся.

— Нет, только не тогда, когда этим занимается Тайный Круг,— говорит Лэнсбери с подозрением в голосе.

— Истинная правда,— поддакивает Нимс, обходя телегу сбоку и изучая её содержимое. Вы присоединяетесь к нему и беглым взглядом осматриваете сваленные на ней предметы.

— Да это-ж просто хлам какой-то,— сердито говорит Нимс.

На этот раз вы соглашаетесь с ним. Повозка завалена разного рода старьём, ничего ценного нет — горшки да сковородки, вонючие лохмотья, ржавая лопата, старый шкафчик… даже парадная дверь от чьего-то дома. Мужчина вновь лишь пожимает плечами:

— Тяжёлые времена настали, что тут сказать?

Нимс подходит к торговцу, доставая один из мечей:

— Как ты прошёл через город и остался цел и невредим? Отродья тени порвали бы тебя на куски.

Возница нервно переминается с ноги на ногу, с опаской смотря на мечника:

— Может они меня просто не заметили…

Звук шагов — прыжок, и Нимс уже хватает торговца за сюртук и бросает его в чёрно-серый пепел. Кончик его клинка упирается в горло мужчины.

— Эй, я и не издеваюсь! — мужчина в страхе поднимает руки вверх.— Меня зовут Вальдо. Я просто торговец.

— Просто торговец…— Лэнсбери проводит рукой по борту телеги. От её прикосновения возникают светящиеся руны и знаки — они покрывают завораживающим узором каждый дюйм тёмного дерева.

— Это не руны гномов…— говорит она, наблюдая за тем, как светящиеся символы угасают,— ну и, конечно, это не работа каллиграфа. Что за странная магия…

— Я нашёл её,— быстро отвечает Вальдо. Он пытается сесть, но Нимс своим клинком не даёт ему этого сделать.— Или она нашла меня. Я в магиях не разбираюсь. Главное — телега работает. Меня в ней не замечают.

— Правда? — Нимс смеривает торговца скептическим взглядом.— А по моему, сейчас она не шибко то и работает.

Вальдо смотрит на вас с мольбой в глазах:

— Таланост лежит в руинах. Легион уничтожает всё на своём пути… военная добыча его не интересует. У меня есть… вещи… предметы, которые я нашёл в развалинах. Я в этом мастер,— Вальдо бросает взгляд на повозку.— Вам будет небезынтересно посмотреть, что у меня для вас есть. Это может даже решить исход войны.

Нимс презрительно хмыкает, но отходит от торговца:

— Повозка, заваленная всяким мусором, да, это как раз то, что нам нужно, чтобы победить в этой войне.

Вальдо с трудом поднимается на ноги, отряхивая пыль с видавшего виды сюртука:

— Будь по твоему, мечник,— он украдкой смотрит на вас и продолжает,— первое впечатление бывает обманчивым.

Что будете делать?

Спросите Лэнсбери о необычных рунах — 860.

Узнаете, что Нимс думает по поводу торговца — 898

Попросите Вальдо показать вам товары — 795

784

Ваш соперник — мужчина с распущенными волосами, в заляпанном грязью плаще. Он держит в руке короткий чёрный лук, покрытый лиловыми светящимися рунами по всей длине. Незнакомец натягивает тетиву, и из воздуха начинает формироваться стрела чёрного пламени…

Вы перекатываетесь, уходя с линии огня — заряд с шипением пролетает над головой. Поднявшись на ноги, вы врезаетесь в лучника, выбивая дальнобойное оружие у него из рук. Вы оба падаете и сцепляетесь врукопашную. Со звериным рыком воин вытаскивает кинжал из-за пояса. Вы тут же замечаете, что на тыльной стороне его ладони светится метка. Из неё появляется веер чёрных шипов, который обволакивает кулаки следопыта тени. Вы откатываетесь в сторону, избегая удара шипами.

— Ловкий трюк,— с ухмылкой говорите вы, показывая свою метку тени.— Не научишь меня?

В глазах воина мелькает удивление.

— Ты не Неварин! — рычит он.

Ответить вы не успеваете, косматый воин бросается в атаку. Его смертоносные шипы пульсируют тёмной чужеродной магией:

⚔ Баалим: Скорость 12, Сила 10, Броня 10, Здоровье 80

Особые способности

ϟ *Шипастые кулаки:* каждый раз, когда вы, выигрывая раунд боя, наносите урон сопернику, вы получаете 4 очка урона в ответ. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Сверхъестественные рефлексы:* вы не можете использовать Уклонение, Уворот или Исчезновение в этом бою.

Если вы победили следопыта тени, то перейдите на **925**. Если вы потерпели поражение, то перейдите на **862**.

785

(Запишите слово «ученик» на листе персонажа)

Вынужденно отступив к щиту, вы пытаетесь понять, как долго сможете сдерживать этих грозных противников. Неожиданно небеса озаряются вспышкой яркого света, привлекая ваше внимание. В густом тумане вы замечаете белые силуэты, пикирующие над разрушенным городом и остав-

ляющие яркие, словно комета, следы. Их полёт сопровождается серией взрывов, и на месте плотных рядов порождений тени, находящихся на площади, возникают ужасные проплешины.

— Регулярные воздушные войска! — вы вскидываете руку в воздух, салютуя магам, проносящимся мимо на коврах-самолётах.

С дальнего конца площади до вас доносится нарастающий звук горна. Множество тел закрывают вам обзор, но похоже, что батальону войск Рейвенвинга удалось пробраться в город. Вы различаете блеск отполированных доспехов и развевающееся знамя, на котором красуется чёрный ворон. Помощь, наконец-то, пришла.

Одержав победу над скарронами, вы получаете возможность забрать следующий трофей:

Желчь скаррона (2 использования) (рюкзак): она воняет, очень сильно. Способность: разъедание

Обновив лист персонажа, перейдите на **828**.

786

Вы входите в маленькую квадратную комнату, высеченную в скале. Низкий потолок переходит в естественную шахту, которая уходит под углом вверх. Оттуда через корни пробивается узкая полоса солнечного света.

В углу комнаты лежит скелет искателя приключений. Его одежда сгнила от времени, он покрыт настоящим ковром из паутины. Костяные пальцы скелета всё ещё сжимают украшенный драгоценными камнями кинжал. Лэнсбери опускается перед скелетом и хмурит брови:

— Интересно, что здесь произошло?

— Расхититель гробниц,— замечает Нимс, смотрящий в узкую шахту.— Скорее всего спустился вниз, надеясь на лёгкую наживу. Я так понимаю, что нашёл он тут нечто такое, чего никак не ожидал.

Лэнсбери достает из сетей какую-то кость и изучает её при свете посоха.

— Рука была отрублена,— мрачно говорит она, проводя пальцем по неровному краю.— Думаю, он мог это сделать самостоятельно.

С этими словами лекарь кивком головы указала на кинжал в другой руке скелета.

— Зачем он это сделал? — спрашивает Калеб.

— Возможно заражение,— кость выскальзывает из руки Лэнсбери.— Сейчас уже не важно. Ему уже не помочь.

— Нет, я имел в виду… это.

Калеб стоит, запрокинув голову, у одной из стен. Вы подходите к воину, чтобы понять, что привлекло его внимание, и от удивления у вас отвисает челюсть. Вся стена усеяна сотнями знаков, выбитых в скале клинком или камнем. Большинство из них — просто случайные символы, но некоторые явно кажутся попыткой что-то сказать. Вы подходите ближе. Посох Лэнсбери даёт неровный свет, в котором вы читаете грубо высеченную надпись:

Не меня. Не меня. Единый Бог наказывает. Я наказываю. Наказываю. Не меня. Я умираю за него. Не меня. Не меня.

Остальное совершенно непонятно, знаки становятся ещё более беспорядочными. Лэнсбери смотрит на скелет:

— Возможно этот искатель приключений попал в ловушку. Эта аномалия могла существовать довольно долго.

Внезапно вы чувствуете покалывание по коже. Повинуясь инстинкту, вы разворачиваетесь и смотрите на противоположную стену. Там, словно мерцающий занавес, расположилась другая аномалия. Если предыдущая была клейкой массой гнили и плесени, то эта как покрытая росой паутина. Её тонкие нити поднимаются и опадают на невидимом ветру.

— Что это? — спрашивает Нимс, бросая смущённые взгляды на вас и на дальнюю стену.

Вы смотрите на своих друзей:

— Разве вы не видите?

Лэнсбери выглядит серьёзной:

— Ещё одна аномалия…

— Тогда почему мы её не видим? — ворчит Калеб, поднимая щит и медленно разворачиваясь.— Это как-то связано с той аномалией, которую ты поглотил?

Нимс уже начал отступать ко входу:

— Это совсем не к добру. Я думаю пора сваливать. Вы со мной?

Ваше решение?

Согласитесь и покинете комнату — 831

Исследуете аномалию — 825

787

Короткий проход приводит вас в длинный прямоугольный зал с каменной гробницей. На ней высечен барельеф в виде рыцаря в броне, который тихо молится. В стенах зала есть несколько покрытых рунами ниш. В каждой из них лежит всякого рода снаряжение: от изысканно украшенного оружия до начищенных доспехов.

— Джорвик! — кричит Артуриан, подбегая к гробнице.— Клянусь светом Иуды…

Он сотворяет крестное знамение, взор его затуманился:

— Хороший был человек.

Вы подходите к ближайшей нише и осматриваете превосходный меч, мирно покоящийся в глубине.

— Хорошее у него было оружие,— произносите вы, намереваясь потрогать меч.

— Нет!

Голос Артуриана эхом оглашает своды зала. Замерев, вы удивлённо смотрите на него.

— Не прикасайся к его вещам! — рявкает Артуриан.— Они защищены.

Он указывает пальцем на руны в нишах:

— Святая магия.

Вы сразу отходите назад, памятуя о необычном магическом круге в предыдущем зале.

— Подойди,— шипит Артриан.— Я не собираюсь здесь задерживаться.

Он пересекает зал и проходит под аркой в коридор, освещённый магией: на стенах в железных держателях установлены факелы, горящие синим пламенем. Вы следуете за Артурианом по пятам.

Вы идёте до конца по коридору и поворачиваете налево в другой проход, который завершается статуей рыцаря со склонённой головой. Вы стоите перед огромными дверями из золота и слоновой кости. Обе створки украшены замысловатыми рельефными миниатюрами. Приблизившись, видите, что они изображают воина на коне, сражающегося с целым зверинцем кошмарных монстров.

В центральной части вырезана чаша из слоновой кости в золотом круге.

— Что может быть за этими дверьми? — изумлённо спрашиваете вы.

Артуриан снимает своё распятие, откручивает нижнюю часть, стягивает её и достаёт маленький ключик.

— Это точная копия,— говорит Артуриан, бросая на вас исподлобья горящий взгляд.— Ты и представить себе не можешь, скольких трудов мне стоило заполучить его.

Он подходит к дверям и вставляет ключик в небольшое углубление в центре чаши. Ключ входит как влитой, появляется низкий гул. Внезапно яркая полоска белого света пронзает чашу и расходится по прежде невидимым трещинам и щелям. В течение нескольких секунд двери покрываются паутиной света, которая разделяет поверхность на секции — они неожиданно начинают вращаться. Вы смотрите на это, разинув рот: двери складываются и расходятся в стороны — за ними открывается небольшая, покрытая пылью комната (запишите ключевое слово «сокровищница» на листе персонажа). Переходите на **886**.

789

Вальдо захлопывает сундук и закрывает его серебряным ключом. Затем он выпрямляется, и, широко улыбаясь, хлопает вас по плечу:

— Думаю, я тут ещё побуду некоторое время, если только эти инквизиторы меня не выгонят, так что приходи, если вдруг что ещё понадобится.

Вы бросаете взгляд на необычный сундук. Теперь светящийся рельефный узор превратился в крылатого дракона, точно такого же, какой изображён на развевающихся на ветру флагах Редгарда.

— Мда, первое впечатление бывает обманчивым,— бормочете вы.

Вальдо снимает шляпу на прощание:

— Надеюсь, и другие это поймут.

Вы желаете торговцу удачи и возвращаетесь обратно в лагерь. Перейдите на карту, чтобы продолжить приключение.

790

Вы осторожно проходите под аркой и оказываетесь в круглом зале с высоким куполообразным потолком. В центре помещения располагается возвышение, на которое можно подняться по ступеням.

На возвышении установлен каменный гроб, его крышка расколота на части — пол вокруг возвышения усыпан острыми осколками.

— Ох, не к добру это,— бормочет Нимс, нервно покручивая мечами.

Над открытым гробом парит мужчина в тяжёлой рунической броне. Его руки вытянуты в стороны, ладонями вверх, голова запрокинута. Вокруг стоят четыре некроманта в чёрных мантиях. Они нараспев читают заклинания; из их пальцев исходят потоки магической энергии, которая уходит в воина, окружённого лиловым ореолом.

— Больше… дайте мне больше! — рычит он. Один из некромантов падает на колени — он явно истощён. Тёмный воин поворачивается к нему и бросает на него сердитый взгляд,— И это всё, на что способны слуги Зула?

С этими словами мужчина направляет на некроманта левую руку и сжимает кулак. Маг хватается за горло и начинает задыхаться.

— Что-то здесь не так,— говорит Нимс, торопливо переглянувшись с Калебом.— Разве Артуриан не на нашей стороне?

Но и Калеб находится в замешательстве. Он выходит в зал, держа руку на мече:

— О великий Артуриан, мы нуждаемся в твоей поддержке,— Калеб опускается на одно колено и склоняет голову.— Мой господин, настали тёмные времена. Мы просим тебя помочь нам победить это зло.

Некромант оседает на пол — он мёртв, а Тёмный воин смотрит сверху вниз с усмешкой на лице:

— Глупцы! Здесь нет Артуриана,— громкий голос мужчины сотрясает стены зала.

— Но это… это же его гробница,— возражает Калеб, с трудом поднимаясь на ноги.

Воин только качает головой в ответ. У него длинные чёрные волосы и лиловые глаза.

— Здесь есть его тело,— рявкает воин,— но, боюсь, самого Артуриана нет дома.

И он заливается холодным смехом, который эхом отражается от высоких каменных стен. Калеб неторопливо обнажает меч:

— Демон! Я отправлю тебя назад, в Пелену!

Калеб бросается в атаку, а тёмный воин падает на пол гробницы, кроша камень своими металлическими поножами:

— О да, я так долго этого ждал!

Лиловое свечение вокруг латных перчаток воина принимает форму двух огромных магических топоров.

⚔ Тёмный Артуриан: Скорость 13, Магия 12, Броня 13, Здоровье 80

⚔ Некромант: Броня 6, Здоровье 20

⚔ Некромант: Броня 6, Здоровье 20

⚔ Некромант: Броня 6, Здоровье 20

Особые способности

ϟ *Помощь тьмы:* в конце каждого раунда боя Тёмный Артуриан восстанавливает 2 очка здоровья за каждого живого некроманта. Уровень здоровья Тёмного Артуриана не может превышать 80.

ϟ «Подлечи меня!»: Лэнсбери может восстановить вам 15 очков здоровья в этом бою. Эта способность может быть использована лишь единожды.

ϟ «Вместе мы сила!»: благодаря стремительным ударам Нимса вы увеличиваете силу удара на 2. Калеб защищает вас щитом, что повышает вашу броню на 2.

Если вам удалось победить тёмного самозванца, то перейдите на **929**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **862**.

791

Так же как и сундук лудильщика из городка «Нет надежды», внутри места больше, может показаться снаружи — тут бесчисленное множество оружия, брони и всяких побрякушек. По сравнению с побитыми горшками и сковородками, что лежит в повозке — это просто небо и земля.

— Теперь ты мне веришь,— ухмыляется Вальдо, заглядывая в сундук через ваше плечо,— я мастер по поиску сокровищ и всяких редкостей.

— Подозреваю, что стоит всё это недёшево,— криво ухмыляетесь вы, держа в руках щит с рунами.

— По разному. У меня есть редкие предметы… настоящие сокровища, а есть и предметы со скидкой.

Вы:

Попросите показать предметы со скидкой — 815

Попросите показать редкие предметы — 803

792

Фетч, скрестив руки на груди, откидывается назад.

— Ты собираешься задавать ещё свои глупые вопросы?

Что вы предпримете?

Спросите, где Фетчу довелось повстречать Эвиана Дэйла — 837

Спросите о его магическом даре — 829

Спросите его, что он делал в гробнице — 800

Попросите его вернуть вас обратно — 915

Спросите, что во всех этих ящиках и коробках — 853

793

Калеб осторожно кладёт на полку оружие, которое только что рассматривал. Трогательный, но совершенно бесполезный жест с его стороны: в зале царит полный хаос.

— Они дорого заплатят, за то, что совершили,— бормочет воин, бросая недовольный взгляд на перевёрнутые сундуки.— Пошли.

Вы идёте обратно по тому же проходу, через который пришли. По мере того, как вы приближаетесь к комнате с волшебными письменами, вы чувствуете, как воздух снова сгущается… Идти становится всё труднее, метка тени шипит и жжёт под одеждой. Нимс обеспокоенно смотрит как вы, пошатываясь, входите в комнату — голова раскалывается от боли. Калеб, не останавливаясь, пересекает комнату и входит в северный коридор. Вы следуете за ним, думая лишь о том, что нужно переставлять ноги. Перейдите на 857.

794

(Запишите слово «соперник» на листе персонажа)

Вынужденно отступив к статуе, вы пытаетесь понять, как долго сможете сдерживать этих грозных противников. Неожиданно небеса озаряются вспышкой яркого света, привлекая ваше внимание. В густом тумане вы замечаете белые силуэты, пикирующие над разрушенным городом и оставляющие яркие, словно комета, следы. Их полёт сопровождается серией взрывов, и на месте плотных рядов порождений тени, находящихся на площади, возникают ужасные проплешины.

— Регулярные воздушные войска! — вы вскидываете руку в воздух, салютуя магам, проносящимся мимо на коврах-самолётах.

С дальнего конца площади до вас доносится нарастающий звук горна. Множество тел закрывают вам обзор, но похоже, что батальону войск Рейвенвинга удалось пробраться в город. Вы различаете блеск отполированных доспехов и развевающееся знамя, на котором красуется чёрный ворон. Помощь, наконец-то, пришла.

Одержав победу над гастами, вы получаете возможность забрать следующий трофей:

Призрачная настойка (1 использование) (рюкзак): используйте в любой момент сражения для увеличения Силы или Магии на 2 единицы, затрачивая на это 4 единицы Здоровья. Эффект длится до окончания сражения.

Обновив лист персонажа, перейдите на 884.

795

— Ага, я смотрю ты за версту чуешь хорошую сделку,— Вальдо берётся за старое походное одеяло, которое служит ему подушкой на козлах и стягивает его.

Оказывается, он всё время сидел на изысканно украшенном сундуке — торговец берёт его и спускает с повозки на землю. Вы садитесь на корточки перед сундуком и с интересом наблюдаете за серебряным рельефным рисунком, впаянным в металл. Сначала вы не можете понять, что же здесь изображено, но потом серебряные линии начинают двигаться и менять форму. Вы отклоняетесь назад, чтобы охватить взглядом всю картину целиком. На сундуке изображён большой город, виднеются башни и минареты. Три змеи образуют арку-вход в город, их чешуя покрыта сверкающими рунами

— Что это? — вы не можете оторвать взора от затейливого рисунка.— Где ты это нашёл?

Вальдо присаживается с рядом вами, руки кладёт на колени:

— Тебе это что-то напоминает? — спрашивает он с надеждой в голосе.

— Мне это… знакомо,— вы проводите рукой по рисунку.— Этот город, ты видел его раньше где-нибудь?

— Это твой дом? — наугад спрашивает он.

Вы пожимаете плечами:

— Если бы я знал… Я не помню этого места.

— Ну, как говорится… важно то, что внутри, так?

Вальдо засовывает руку под рубашку и достаёт серебряную цепь. На конце цепи висит маленький блестящий ключ. Торговец снимает цепь с головы вставляет ключ в замок. Поворот, щелчок и вашему взору открывается покрытая бархатом внутренняя часть сундука…

Если вы воин, то перейдите на **791**. Если вы разбойник, то следуйте на **875**. Если вы маг, то отправляйтесь на **852**.

796

Вы открываете глаза, и перед вашим помутнённым взором проплывают знакомые холмы, заливаемые дождём. Перед вами на неровной земле быстро движется неясная тень. Когда зрение полностью восстанавливается, вы понимаете, что тень одета в ниспадающую мантию и держит яркий светящийся посох.

Вы хотели было что-то сказать, но слова застревают в горле, вам лишь удаются издать несколько нечленораздельных звуков. Земля снова проплывает перед вами.

— Он очнулся,— бормочет вам на ухо чей-то голос.

Вы падаете на землю, приземляясь в мокрый пепел. Вы с трудом дышите. Над вами стоит Калеб, его лицо покрыто потом и грязью:

— Нелёгкая же ты ноша, я тебе скажу. Вставай!

Нимс появляется перед глазами, он обеспокоенно оглядывается по сторонам:

— Нам нужно двигаться дальше. Ты можешь идти?

Он смотрит на вас, на его узкое бледном лице явно читается недовольство.

— Вставай! — кричит Калеб, пиная ногой пепел в вашу сторону.— Мы и так замедлились из-за тебя!

Вдали слышен визг какого-то ужасного создания.

— Что произошло? — с трудом произносите вы. Руку пронзает пульсирующая боль.

— Хороший вопрос,— говорит Нимс, нервно похлопывая ладонями по рукоятям мечей.— Ты исчез у нас на глазах, а потом… потом вернулся. Всё из-за той аномалии.

С этими словами мечник пожимает плечами.

— Она не была такой уж безобидной.

— Демоническая магия! — бросает в сторону Калеб.

— А гробница… наша миссия,— с этими словами вы поднимаетесь на ноги, покачиваясь из стороны в сторону и пытаясь удержать равновесие.

— Мы наткнулись на других магов Зула,— заявляет Лэнсбери.

Она оборачивается, смотрит на тёмное небо и продолжает:

— Нам повезло, мы смогли спастись бегством, но разведчики врага идут за нами по пятам. Мы должны поспешить.

Повисшую тишину пронзает новый оглушительный визг. Вы делаете пробный шаг вперёд, с радостью понимая, что силы медленно, но верно возвращаются к вам.

— Всё нормально. Идите вперёд.

Лэнсбери кивает, и начинает спускаться в узкую лощину. Вы следуете за ней, поскальзываясь на камнях и костях, которыми усыпана земля. Взгляд натыкается на ухмыляющийся череп, лежащий на куче пепла — эта картина заставляет вас задуматься над своим необычным бессмертием. Возвращайтесь на карту Акта 3, чтобы продолжить приключение.

797

— На штурм!

Калеб, держа щит над собой, возглавляет атаку. Нимс и Лэнсбери несутся следом. Лекарь на бегу бормочет заклинание-молитву, через мгновение её посох загорается ослепительным белым светом, который куполом накрывает ваш отряд.

Вы идёте вперёд, понимая, что костяная тварь уже увидела вас. Крылатый монстр запрокидывает свою огромную голову и издаёт несколько пронзительных гортанных звуков.

— Что, кто-то не рад видеть нас? — ёрничает Нимс, поигрывая мечами.

Оттолкнувшись от каменной верхушки стелы мёртвое создание взлетает в воздух. По стеле проходят трещины. Приблизившись к ней, вы понимаете, что это что-то вроде мемориальной доски — поверхность испещрена сотнями имён, написанных аккуратным почерком.

Внимательно прочитать их вы не успеваете — Нимс решил отойти от группы. Он засёк четырёх некромантов, приближающихся к вам. Их посохи и жезлы искрятся чёрной магией.

— Нимс, погоди! — окликает его Лэнсбери, но тщетно — мечник и не думает останавливаться, он на ходу отбивает магические заряды.— Нимс, мы должны держаться вместе!

С небес вновь доносится гортанный крик. Костяной монстр нарезает круги прямо над вами, заслоняя своим непомерным телом небо и погружая окрестности во тьму. Калеб встаёт перед Лэнсбери, намереваясь защитить её, в то время как летающее создание делает первый заход.

Что предпримете?

Поможете Нимсу сражаться с некромантами — 823

Поможете в бою с костяным ангелом — 849

798

Бонусный квест: «Преданный»

Вы присаживаетесь на край крыши и изучаете пепельную пустошь, некогда бывшую Таланостом. Город совершенно неподвижен. Лишь дым клубится между обуглившимися балками сгоревших зданий. На улице внизу вы замечаете одинокого рыцаря, появляющегося из заваленного обломками переулка и с осторожностью направляющего коня сквозь разрозненные развалины. Копыта животного стучат по отдельным булыжникам и каменной кладке, а его дыхание рождает облачка пара в холодном утреннем воздухе.

Вы отворачиваетесь, переводя взгляд с бесформенных обломков на большой особняк — его белые стены нетронуты царящим вокруг опустошением. Ваша метка тени отзывается покалыванием, её ледяные змейки извиваются у вас под кожей. С тех пор, как вы поглотили силу Шарота, метка служит источником постоянного зуда, от которого нельзя избавиться почесыванием. Вы зло смотрите на неё, понимая, чего она хочет. Чего она желает.

— Я больше не могу ждать,— мрачно заявляете вы.— Они здесь. Я чувствую их.

Ваш спутник нервно бродит рядом. Его привычные одежды уступили место обрезам серой и чёрной ткани, которые делают его практически невидимым на фоне пустынного города.

— Нам сказали ждать,— капюшон сползает, обнажая его худое лицо, заострённое и угловатое.— Неразумно огорчать Матиса.

— Этот глупец будет просто путаться под ногами,— вы ухмыляетесь, ощущая, как зуд становится всё более настойчивым.

Нимс вздыхает.

— Я знаю. Приняв решение, ты редко прислушиваешься к советам,— он делает небольшую паузу.— Но надо признать, твоя сущность редко вела нас в ложном направлении.

— Этого не случится и впредь.— вы не сводите глаз с особняка. Каждая крошечная улика, каждая подсказка, которую вы обнаружили в последние несколько дней, всё вело вас к этому месту — к последнему оплоту врага.

Но почему именно сюда? — бормочете вы про себя, хмуря брови. Это здание ничем не выделяется, не считая того, что оно совершенно не повреждено. Окружающим его постройкам повезло значительно меньше, их разрушенные останки когтями вонзаются в пепельное небо.

— Я видел районочки и похуже,— усмехается Нимс.— Ужасно жаль, что король не шатается поблизости, наслаждаясь местными достопримечательностями.

— Ах да, король...— вы горько усмехаетесь в ответ на его слова.

Неделя прошла с тех пор, как королевская армия свернула лагерь и отправилась домой, оставив вас и войска Рейвенвинга наводить порядок. Матис называл это «очищением города», придавая заданию налёт возвышенности и грандиозности. Но реальность оказалась совсем другой — долгие дни вы проводили, прочёсывая руины, преодолевая мили вонючих канализаций и тёмных катакомб, охотясь на последние порождения тени, которые выжили в битве. Перед смертью некоторые из них разговаривали. По крайней мере, те, кто сохранил некоторые человеческие черты.

Очищение города. В своих мечтах о триумфальном героическом окончании сражения вы видели совсем другое — но на этом ваши разочарования не закончились. Вы рассчитывали, что после закрытия врат вам присвоят звание рыцаря, удостоят места рядом с королём и будут купать в золоте, славе и уважении. Но во время празднования король не снизошёл до выражения признательности в ваш адрес, а его люди отнеслись к вам с тем же подозрением и презрением, что и прочие.

Неварин. Запятнанный прошлым. Но тот, кем вы были... Это тот же, кем вы являетесь сейчас.

— Я устал ждать,— вы встаёте, балансируя на шатающейся крыше. Лежащая через дорогу стена особняка, оканчивающаяся пиками, дерзко возвышается прямо перед вами, являя собой впечатляющей высоты преграду из камня и колючей проволоки.

Магия искрится на кончиках пальцев, когда вы обдумываете, стоит ли проложить свой путь, разрушая каждый пик до основания. Поразмыслив, вы сжимаете кулак, позволяя магии рассеяться.

— Сделаем, как ты сказал, Нимс.

— Наконец-то меня оценили,— он поднимает арбалет, целясь в кривой жёлтый кладрастис, который возвышается во внутреннем дворе. Щелчок спускового крючка отправляет арбалетную стрелу в полёт, который можно проследить по привязанному к ней сверкающему тросу. Стрела с глухим стуком вонзается глубоко в дерево, упруго натягивая трос. Ваш взгляд устремляется вдоль троса к открытому фронтону, на котором он надёжно закреплён.

— Эта штука действительно может выдержать наш вес? — спрашиваете вы, потирая подбородок.

— При условии, что ты уже избавился от королевских пирогов,— улыбается Нимс, хлопая тыльной стороной руки по вашему животу.— Смотри и учись.

Нимс повисает на тросе, держась за него руками и ногами. Затем он с привычной ловкостью начинает двигаться вперёд. Вы напряжённо следите за его действиями, в то время как трос и дерево протестующе скрипят. Но кажется, самодельный мост всё-таки справляется с нагрузкой. Проворный мечник пролезает над зубчатой стеной и практически бесшумно спрыгивает во внутренний двор. Вы следуете его примеру, обхватывая трос ногами и быстро двигаясь к цели. Минутой позже вы присоединяетесь к спутнику во внутреннем дворе и обнажаете оружие, готовясь пустить его в ход.

Лестницы ведут к портику, в недрах которого пара кедровых дверей служит очевидным проходом в особняк. Вы собираетесь направиться к ним, когда чувствуете прикосновение к руке — Нимс кивает в сторону первого этажа, где балюстрада из кованого железа выступает из стены. Между прутьями вы видите то, что уже заметил наблюдательный разбойник: приоткрытое окно, ведущее внутрь дома. Ваше решение:

Войти через главный вход — 932

Залезть на балкон первого этажа — 835

799

Вы входите в обширный залитый бледным белым светом зал с колоннами. Прищурившись, вы смотрите наверх и видите, что свет излучает скопление кристаллов, свисающих с потолка. Выложенный плитами пол разбит, словно кто-то несколько раз бил по нему чем-то тяжёлым. Среди неровных обломков вы замечаете несколько уцелевших плит — их поверхность покрыта нечёткими надписями. Если бы пол зала был бы цел, то руны составили бы идеальную окружность.

— Священные письмена,— говорит Лэнсбери.— Большая часть магии ушла, но её следы всё ещё ощущаются, ведь правда?

Взгляд женщины устремлён вперёд, но и так ясно, к кому она обращается.

— Да, действительно,— отвечаете вы, морщась от усилившейся боли. Вы уже собирались было идти дальше, но Калеб останавливает вас.

— Что это? — спрашивает он с волнением в голосе.

Вы в замешательстве только качаете головой.

— Я имею в виду это,— Калеб указывает на противоположную сторону зала. Там, в тенях, движется какой-то тёмный силуэт. Утробный рёв огласил своды зала.

— Ну почему всё всегда так сложно,— вздыхает Нимс, оглядывая колонны по обеим сторонам комнаты.— Берегись засады, Неварин.

— Не думаю, что в этот раз нам стоит ожидать каких-либо уловок,— мрачно заявляет Лэнсбери.

Противник выходит на свет: в глаза сразу бросается его сутулая спина и толстые руки. Даже на расстоянии видно, что это существо совсем не маленького размера — по меньшей мере семь метров ростом. Его кожа бледная, почти прозрачная и покрыта лиловыми рунами, очень похожими на ту, что горит у вас на руке.

— Да, такого мы ещё не видели,— комментирует Нимс, крутя клинками мельницу.— Он из твоего мира, Неварин?

Вы в нерешимости делаете шаг назад, в то время как монстр идёт вперёд на полусогнутых ногах. Из его широко раскрытой пасти на пол капает слюна. И тут, с совершенно неожиданным для такого врага проворством, двуногий монстр хватает одну из разбитых плит и метает её в направлении вашего отряда. Калеб весьма вовремя поднимает щит — каменный снаряд раскалывается и разлетается во все стороны.

Пол сотрясается, когда гигантский минотавр переходит в атаку. Ваш отряд проворно рассредоточивается и зверь по инерции несётся дальше. С трудом остановившись, ваш противник с поразительной ловкостью разворачивается, потрясая в воздухе огромными кулаками.

Калеб бросается в бой, защищаясь от мощных ударов щитом. Нимс и Лэнсбери обходят монстра с флангов и готовятся нанести удар. Вы хотели было помочь друзьям, но тут кто-то появляется из темноты и врезается вам в бок. Вы отлетаете к колонне и засекаете охотника тени в чёрной как ночь кожаной броне, вооружённый двумя парными мечами. Пригнувшись, вы уходите от смертоносной атаки — мечи проходят через камень как сквозь бумагу. Перекатившись в сторону, вы вскакиваете на ноги, готовясь дать отпор охотнику.

— Ты тот, кто отвернулся от тени,— слышите вы женский голос из-за гладкой чёрной маски.— Ты не достоин метки тени.

— Тогда попробуй забрать её,— кричите вы.

Перейдите на **904**.

800

Фетч в ярости стискивает кулаки:

— Я опоздал! Эвиан отправил меня на поиски артефакта, одного талисмана. Он боялся, что эта вещь может попасть в руки Зула. Скорее всего, некроманты уже забрали талисман.

Фетч опускает руки и тяжело вздыхает:

— Ладно. Зул будет повержен. Эвиан об этом позаботится.

— У меня тоже есть задание,— заявляете вы, вспоминая тот роковой момент, когда вы видели Таланост, объятый хаосом и разрушением.— Я должен не дать ему закрыть врата. Если он попытается это сделать, то умрёт.

Глаза Фетча расширились от удивления:

— Правда? Интересно. Я лично передам ему, что он в опасности. Но Эвиан редко что-то меняет, особенно, когда какой-нибудь план засядет у него в голове.

Перейдите на **792**, чтобы задать другой вопрос.

801

Обыскивая отвратительные пожитки огра, вы находите кожаный кошель с 50 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

Разрушительный шар (левая рука: палица): +2 скорость, +5 сила. Способность: Слабость

Примитивные рукавицы (перчатки): +1 скорость, +4 сила. Способность: Безжалостность

Доспех зверя (доспех): +2 скорость, +4 броня. Способность: Ошеломление

Сделав выбор, перейдите на **824**.



802

Что-то в голосе Лэнсбери заставляет вас задуматься и притормозить. Через мгновение убийца исчезает, оставив после себя выжженный круг.

— Кто это был? — спрашивает Нимс с подозрением в голосе.— Ты знаком с ним?

Вы качаете головой:

— Наши пути пересекались, но что он хочет на самом деле и что он ищет здесь... Хотел бы я знать.

— Мы должны были остановить его! — зло бросает Калеб, перешагивая через обломки. Он нагибается, поднимает какой-то меч и изучает его в неровном свечении шаров.— Те, кто вломились сюда, не уважают ни живых, ни мёртвых.

Вы пристально смотрите на Лэнсбери, ожидая объяснений:

— Почему ты остановила меня?

По видимому, ваша интонация испугала лекаря:

— От него исходили эманации тёмной магии. Кто бы это ни был — он не наша забота.

— Ну, ему явно позарез было нужно что-то, что-то ради чего он был готов сражаться.

Вы подходите к телам в чёрных мантиях, лежащих рядом с осквернёнными останками рыцаря. Обыскав магов, вы находите 50 золотых крон и можете взять один из следующих предметов:

Тёмное лечение (талисман): +1 скорость. Способность: Восстановление

Мазь из упырьего жира (2 использования): используйте в любое время в бою, чтобы увеличить броню на 2 до конца поединка.

Зачарованные ботинки (обувь): +3 скорость, +2 магия. Способность: Доминирование

Сделав выбор, перейдите на **793**.

803

— Вот это да! — торговец аж присвистывает от удивления.— Хочешь быть великим воином, о котором будут слагать легенды. Ну, тогда я думаю, это то, что тебе нужно.

Он вытаскивает из сундука три предмета и заботливо раскладывает их перед вами:

— В руках настоящего профессионала,— он ловит ваш взгляд и улыбается,— это снаряжение позволило бы нам выиграть войну. Сам посуди, ну как можно назначить цену за эти вещи?

Вальдо задумчиво чешет подбородок:

— Девятьсот золотых крон, себя режу без ножа. Это справедливая цена. Я жизнью рисковал ради этих сокровищ.

Вы можете купить любой из этих предметов по 900 золотых крон за штуку:

Куртка налётчика (доспех): +2 скорость, +4 сила. Способность: Возмездие

Щит Таланоста (левая рука: щит): +2 скорость, +5 броня. Способность: Уход от удара

Смертоносные латные перчатки (перчатки): +1 скорость, +3 броня. Способность: Кислота

Сделав выбор, вы можете попросить Вальдо показать вам предметы со скидкой (перейдите на **815**) или попрощаться с ним (следуйте на **789**).

804

Вы бежите по туннелю, замечаете разбившуюся о камни лампу Артуриана. Туннель расширяется, и вы влетаете в круглый зал. Внезапно вы чувствуете тошноту, ноги подкашиваются, и вы падаете на колени, в глазах — туман.

— Что происходит? — хрипите вы.

Где-то наверху слышен треск магии. Доносится чей-то полный боли крик. Стиснув зубы, вы поднимаетесь на ноги и с трудом делаете шаг вперёд. Перед вами появляется ослепительно яркий источник света. Вы пошатываетесь и падаете, силы покидают вас, да ещё и метка ужасно жжёт. Вы опять с трудом поднимаетесь, и новая вспышка магии освещает пространство вокруг вас.

Когда вы наконец встаёте на ноги, понимаете, что находитесь в большом круге рун. В центре круга вы видите светящуюся белую фигуру — ангела с огромными крыльями, облачённого в белую мантию. У ангела лицо морщинистого старика; он вне себя от ярости:

— Покиньте эту гробницу, неверные!

Артуриан стоит на коленях и с трудом дышит.

— Это всё священные письмена,— сипит он,— они ослабляют нас. Постарайся сломать… печати.

— Вы не пройдёте здесь! — гремит голос ангела. Его бледное тело искрится призрачным огнём.

— Что это? — хрипите вы, пытаясь сконцентрироваться.

— Это мастер-архитектор,— отвечает Артуриан.— Его часть, часть его души осталась здесь и охраняет гробницу…

Ангел разводит руки в стороны, в его ладонях загораются белые огоньки:

— Во имя святого света, я покараю вас!

Вы отскакиваете в сторону, в то время как магические заряды попадают в пол, выбивая из него куски камня. Когда пыль оседает, вы засекаете выпуклую руну, сияющую белым светом. Затем вы замечаете ещё две руны на границе круга.

— Сломай печати,— кричит Артуриан, тяжело поднимаясь на ноги.— Иначе никак!

⚔ Архитектор: Скорость 12, Сила 13, Броня 15, Здоровье 80

⚔ Священный огонь: Броня 4, Здоровье 15

⚔ Священный круг: Броня 4, Здоровье 15

⚔ Священный щит: Броня 4, Здоровье 15

Особые способности

ϟ *Священный огонь:* печать огня увеличивает урон архитектора на 4.

ϟ *Священный круг:* в конце каждого раунда боя круг восстанавливает архитектору 4 очка здоровья. Его здоровье не может превысить изначального значения 80.

ϟ *Священный щит:* как только здоровье печати святого щита упадёт до нуля, броня архитектора снизится на 8 до конца боя.

Если вы выигрываете раунд боя, то можете выбрать, по какой цели нанести удар: по архитектору или по одной из печатей. Если вы уничтожаете печать, то её способность перестаёт действовать.

Если вы победили этого призрачного стража, то перейдите на **812**. В ином случае отправляйтесь на **796**.



805

Теперь, когда голем повержен, вы можете вплотную заняться Фетчем, который пытается открыть запертую деревянную дверь в конце зала. Он ругается и что-то бормочет про себя, поминутно бросая отчаянные взгляды через плечо. Вы, мрачно улыбаясь, идёте к убийце.

— Куда торопишься, Фетч?

Из глубины дверного замка послышался щелчок. Но слишком поздно… Вы разгоняетесь и врезаетесь в мужчину в чёрной мантии, припечатывая его к двери.

— Даже не пытайся колдовать,— грозно говорите вы ему на ухо.— Хватит с меня этих маленьких экскурсий.

— Я не могу колдовать, даже если бы хотел,— цедит убийца сквозь зубы,— моя магия истощилась…

— Отлично,— вы разворачиваете его лицом к себе и внимательно вглядываетесь в темноту капюшона.— А теперь, Фетч, я хочу услышать ответы.

Если у вас на листе персонажа записана ключевая фраза «чёрная книга», то перейдите на **913**. В ином случае отправляйтесь на **810**.

806

Непрекращающийся дождь барабанит по неровному полу комнаты: в стороны летят брызги, образуются грязные лужи, они всё увеличиваются. Вы кутаетесь в плащ, вас трясёт. Но не от холода — в глубине души вы понимаете, что это из-за страстного желания поглотить больше магии. В другой части комнаты энергия тени начала концентрироваться, вновь принимая человеческие очертания. Ярко сверкает молния. Когда зрение восстанавливается, вы видите, что расхититель гробниц лежит на земле — на нём ни царапины. Он охает и садится, по привычке ощупывая руками горло. Вы подходите ближе, в руках у вас серебряное распятие.

— Что-то потерял? — спрашиваете вы.

Мужчина с трудом встаёт, он выглядит смущённым:

— Почему ты всё ещё преследуешь меня? — спрашивает он, тряся головой.— Зачем ты меня испытываешь?

Вы бросаете распятие к ногам расхитителя гробниц и наблюдаете, как он ищет его в мутной воде:

— Покажи мне руку.

Лохматый мужчина смотрит на вас полубезумными глазами:

— Что?

— Руку! — настойчиво повторяете вы.— У тебя должна быть метка.

Расхититель гробниц встаёт и задумчиво смотрит на вас. Он медленно надевает цепочку и запихивает распятие под одежду. Затем он снимает плащ и, вытянув руку в сторону, бросает его в грязь. На нём остаётся кожаная куртка с короткими рукавами: вы видите лиловую метку на его правой руке, она в точности похожа на вашу.

— Ты один из них? — спрашивает мужчина дрожащим голосом.— Это не моё тело… Я не отродье тени!

— В таком случае рассказывай мне всё как есть,— говорите вы, скрещивая руки на груди.

Перейдите на **920**.

807

У подножия лестницы в колеблющемся свете факелов вы замечаете гротескную фигуру, сгорбившуюся, чтобы уместить свою громадную тушу в помещении с низким потолком. Это человекоподобное существо, большая часть тела которого покрыта жёсткими чёрными волосами. Вязкая нить слюны тянется из клыкастой пасти в то время, как он водит точильным камнем по мечу с чёрным клинком. Похоже, что зверь охраняет железную дверь, вделанную в земляную стену за его спиной.

— Чтоо...? — жёлтые глаза, размером с бусинку, недружелюбно смотрят прямо на вас.

Без промедления вы вскидываете руки и выпускаете поток магии тени. Зверя отшвыривает назад, и его туша вышибает дверь вместе с куском стены. Запах серы и горелых волос разливается в воздухе. Сморщив нос, вы минуете обуглившуюся тушу и входите в комнату за его спиной. Миновав запылённое и задымлённое помещение, вы оказываетесь в большой пещере. Тёмные образы вырисовываются в ярком золотистом свете, который исходит от круглого предмета, покоящегося на резном постаменте. Он напоминает вам о вратах тени; возможно, всё дело в облаках пара, клубящихся по краям постамента, или в резных символах, мерцающих и потрескивающих от магии.

Но сейчас стоит обратить внимание на тёмные силуэты — стаю уродливых созданий, каждое из которых представляет собой насмешку над природой. Они держат убогое самодельное оружие, а их рычание и шипение эхом отражается от стен пещеры. И всё-таки они держат строй, пусть и неуверенно. Несколько взглядов обращается к задней части пещеры, в сторону тёмной фигуры, охраняющей странное устройство. Похоже, что это человек, облачённый в чёрную броню, лицо которого скрыто в тени капюшона.

— Тебе не удастся остановить нас, предатель! — слабый скрипучий голос рождает слова, перемежая их частыми вздохами.— Неужели ты действительно думаешь, что легион может быть побеждён? Что чёрная стража откажет себе в удовольствии отомстить?

Со скрипом поднимая руку, воин указывает на вас пальцем:

— Вперёд, мои бесы. Принесите мне его голову!

Монстры разрывают строй и бросаются на вас всей сворой. Когда зловонные тела приближаются, вы чувствуете, как пробуждается к жизни метка, предвкушая грядущее сражение. Вы уклоняетесь от неуклюжих ударов бесов, двигаясь со сверхъестественной скоростью. Ваше оружие рассекает броню и шкуры, оставляя за собой оглушительные крики. Рептилеобразное создание поднимает над головой клеймор. Вы бросаетесь в сторону, уходя от удара, силы которого хватило бы, чтобы разрубить человека надвое. Наступая на клинок, вы взмываете в воздух и ударом ноги отправляете беса в толпу его сородичей. Приземляясь, вы закручиваетесь в вихре, неся смерть очередным адским тварям, хохотом вторя их стонам и крикам. Вы медленно движетесь к задней части пещеры, где воин в капюшоне руководит сражением, скрестив на груди толстые руки.

— Тебе нас не остановить,— слышите вы хриплый голос.

Внезапно на вашу спину обрушивается удар плашмя. Сила удара заставляет вас пошатнуться. Повернувшись, вы видите гору мышц, которая нападает на вас, держа по мечу в каждой из четырёх рук. Вы уклоняетесь от первого удара, отражаете второй своим оружием. Но два других достигают цели, нанося вам кровоточащую рану и отшвыривая обратно к стене. Тут же вы слышите треск магии и вопль боли. Нечто быстро движется через толпу порождений тени, сияющим мечом прокладывая дорогу сквозь оружие и броню.

— Нимс! — кричите вы с облегчением.— Рад тебя видеть.

Мечник сражается с беспощадной эффективностью, его круговые и колющие удары обрушиваются на врагов.

— Ненавижу, когда всё веселье достаётся тебе одному,— рычит он.

Затем он использует спину одной из тварей в качестве трамплина, чтобы добраться до четырёхрукого врага.

— Займись тем, что в капюшоне! — кричит он.— Я прикрою.

Зачарованные мечи оставляют в воздухе пылающий след, когда он сражает гиганта. Вы прорываетесь к лидеру врагов, круша оставшихся бесов, которые встают у вас на пути. Подобравшись поближе, вы понимаете, что воин — настоящий гигант, свыше двух метров ростом. Его тело целиком покрыто толстыми пластинами кованой брони; даже его лицо защищено железной маской, покрытой замысловатыми рунами.

— Что ж, к этому всё и шло,— хрипит воин, опуская скрещенные руки и обнажая металлический диск, расположенный на груди.— Ты ничего не знаешь о силе, Неварин.

Рука в перчатке поднимается к диску и поворачивает его. Внезапно его тело изменяется, покрываясь призрачным фиолетовым цветом. Жуткий хохот окружает вас, когда воин призывает в свои руки потрескивающее пламя.

— Чёрная стража одержит победу,— шипит он.— И Валерон падёт!

Вы должны сразиться с генералом тьмы:

⚔ Даарко: Скорость 15, Здоровье 140

⚔ Теневой элементаль: Магия 11, Броня 12

⚔ Огненный элементаль: Магия 16, Броня 10

⚔ Каменный элементаль: Магия 13, Броня 20

Особые способности:

ϟ *Повелитель стихий:* Даарко может изменять свою природу, приобретая различные способности и силы. В начале каждого раунда бросьте кубик: если выпадет [1] или [2], он принимает форму теневого элементаля; если выпадет [3] или [4] — огненного; если [5] или [6] — каменного. В первом раунде сражения Даарко примет форму теневого элементаля.

ϟ *Теневой элементаль:* каждый раз, когда Даарко наносит урон вашему здоровью, вы должны понижать значение атрибута Сила или Магия (тот из них, что выше) на 2 единицы.

ϟ *Огненный элементаль:* в конце каждого раунда вы получаете 4 единицы урона от пламени, окружающего Даарко. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Каменный элементаль:* если Даарко наносит урон вашему здоровью, вы падаете на землю. В следующем раунде ваша скорость будет на 1 единицу меньше.

Если вам удалось победить Даарко, восстановите значения пониженных атрибутов и перейдите на **935**.



808

Увидев, что предводительница повержена, некроманты пробираются к выходу. Заклинание осталось без поддержки, и Артуриан, преодолев магические оковы, с победным криком падает на пол. Калеб опускается на колени перед рыцарем и склоняет голову:

— Артуриан. Мой повелитель. Мой покровитель.

Вы не следуете церемониалу и подбегаете к Артуриану. Воин встречает вас улыбкой и крепко пожимает вашу руку. Его прикосновение холодно как лёд…

— Душа и тело снова вместе,— натянуто улыбаетесь вы в ответ, оглядывая призрачную фигуру Артуриана. Его глаза не изменились, но лицо, окаймлённое светлыми курчавыми волосами, стало другим, красивым.

— Моя жизнь угасает,— говорит рыцарь, бросая взгляд на свою гробницу.— Возьми мой рог. Не мешкай.

Вы без промедления подходите к открытой гробнице. Внутри на белой бархатной ткани вы находите рог из слоновой кости. Вы осторожно достаёте его из гробницы и передаёте рыцарю.

— Хорошо… Я могу связать свою сущность с этим предметом,— он касается поверхности рога.— Когда возникнет нужда, я приду к вам на помощь — в точности как в песнях менестрелей.

Артуриан смотрит вам в глаза:

— Полагаю, одна часть моей легенды должна остаться правдой.

Не успеваете вы ответить, как появляется звук, похожий на затянувшийся вздох, эхом отражающийся от стен зала. Призрачное тело Артуриана исчезает, а его руническая броня с грохотом падет на пол. На кратчайшую долю секунды рог тускло светится… потом свет пропадает.

Вы получаете священную реликвию — рог Артуриана:

🏷 *Рог Артуриана* (1 использование)(рюкзак): можно использовать в любой момент в бою, что бы призвать Артуриана. Он автоматически наносит 20 единиц урона одному противнику, показатель брони игнорируется.

Калеб медленно встаёт и снимает шлем — в его глазах читается потрясение:

— Рог…— вздыхает он, с трепетом дотрагиваясь до него.

Нимс подходит к броне, чтобы рассмотреть её ближе и переворачивает нагрудник ногой. На нём выгравирована эмблема: чаша, окружённая семью звёздами.

— Герб Артуриана… — Калеб, видя разрушения в гробнице Артуриана, становится суровее. — Зул заплатит за это святотатство.

Лэнсбери успокаивающе кладёт руку воину на плечо:

— Сегодня мы совершили доброе дело. Довольствуйся этим, Калеб.

Вы берёте рог и кладёте его в рюкзак. Может статься, он будет жизненно необходим в предстоящей битве с Зулом. Больше в зале нет ничего интересного. Вы покидаете гробницу Артуриана и возвращаетесь на поля Костей. Перейдите на карту акта 3.

809

Генерал спрыгивает с коня и, сделав кувырок в воздухе, приземляется на дно кратера. Вокруг её рук начинает виться дымок, принимая форму двух смертоносных ятаганов.

— Ты встал не на ту сторону, — холодно заявляет она, целеустремлённо шагая к вам. — Сегодня чёрная стража одержит верх. Мы вернём Нексус — и все падут ниц перед легионом!

Вы скрещиваете оружие, и тёмная магия волнами расходится по площади.

— Врата были разрушены, — шипите вы в промежутках между ударами. — Вторжение захлебнулось!

— Нет, глупец, — генерал отталкивает вас и продолжает свою атаку серией быстрых выпадов. — Есть другой путь.

Прежде чем вы успеваете ответить, клинки воина снова обрушиваются на вас. Пришло время сражения.

⚔ Санра: Скорость 15, Сила 10, Броня 11, Здоровье 140

Особые способности:

ϟ *Возмездие:* каждый раз, когда вы наносите урон здоровью Санры, она мгновенно отвечает своим ударом — бросьте один кубик, чтобы узнать, какой урон вы получили; значение Брони не учитывается (если после вашей атаки здоровье Санры опускается до нуля, вы не получаете ответный урон).

ϟ *Ярость инквизитора:* если у вас записано слово «соперник», то в начале третьего раунда к битве присоединится Матис — до конца поединка сила вашего удара возрастёт на 2 единицы.

ϟ *Дар лекаря:* если у вас записано слово «союзник», то в любой момент битвы Лэнсбери восстановит вам 12 единиц Здоровья.

Если вам удаётся победить тёмного генерала, восстановите здоровье и перейдите на **855**. Если вы потерпели поражение, восстановите здоровье и вернитесь на **905**.

810

Вы сильнее сжимаете убийцу, метка тени начинает гореть ярче.

— Расскажи мне про книгу. Про Гримуар Нарагоста. Что в нём такого?

Фетч закашлялся:

— Не твоего ума дело. А теперь отпусти…

— РАССКАЗЫВАЙ! — кричите вы, сильно встряхивая Фетча. — Я заслужил это. Я рисковал жизнью ради неё.

— Да, — шипит убийца, — и ты решил оставить её там, у насквозь прогнившего рыцаря.

— Эта книга — порождение зла, и она должна быть там.

— Нет, — возражает Фетч, с насмешкой глядя в ваши глаза, — её нужно было оттуда забрать.

— Почему? — вы с подозрением хмурите брови. — Что в ней такого особенного?

— Эта книга принадлежала навигатору, — шипит убийца, — одному из эльфов. Мой хозяин очень долго искал её. Если бы он знал, что она всё это время была у него под носом.

— Твой хозяин? Кому ты служишь, Фетч?

Бледные губы мужчины скривились в подобие улыбки:

— Эвиану Дейлу. Я думаю, ты его знаешь.

Вы выругиваетесь:

— Лжец! Это неправда. Эвиан — хороший человек.

— Наверное, ты был хорошо знаком с ним. Давай я тебе кое-что о нём расскажу. У него был талант, талант находить людей, которых потрепала судьба, таких как ты или я, таких, в которых он мог вдохнуть жизнь… помочь им в поисках предназначения.

Вы отпускаете убийцу и отходите назад. Вы больше ни в чём не уверены, возможно это правда, а может просто ещё одна наглая ложь.

— А книга, — спрашиваете вы шёпотом, — зачем ему была нужна книга? Рыцарь сказал, что она средоточие зла.

Фетч, сверкнув глазами, пристально смотрит на вас:

— Она и есть средоточие зла, Неварин. И поэтому её нужно было забрать и увезти подальше от Титбери.

Видя ваше сомнение, Фетч продолжает:

— В книге содержатся таблицы, необходимые для того, чтобы ориентироваться в Пелене. С их помощью эльфы путешествовали между мирами, пока не построили врата.

— Пелена…

Это слово вам знакомо. Вы пытаетесь вспомнить, где вы его слышали.

— … Лэнсбери. Пелена как то связана со старой магией.

Фетч хмыкает:

— Магия там и появилась. Сама Пелена и есть суть магия. Всё, что касается или проходит сквозь Пелену, меняется… и не всегда в лучшую сторону.

— Так это произошло и с книгой? — настойчиво спрашиваете вы.— Магия изменила её?

Фетч отрывисто смеётся:

— Быстро схватываешь, Неварин. Да, книга представляет опасность — она всегда может привлечь нежелательное внимание.

Вы улыбаетесь:

— То есть вы с Эвианом просто хотели помочь селянам. Вот уж не заметил в тебе бессребреника.

Фетч подходит ближе и смотрит вам прямо в глаза:

— Ты ещё многого обо мне не знаешь, Неварин.

Перейдите на **792**.

811

Вы приближаетесь к странному постаменту, жужжание и щелчки которого практически оглушают в наступившей тишине. Время от времени из полостей, расположенных по его краям, со свистом вырываются потоки дурно пахнущего газа. Вы осторожно склоняетесь над ним, чтобы получше рассмотреть сияющую сферу, покоящуюся на вершине пьедестала. Сквозь запотевшее стекло вам удаётся увидеть мясистый шар, ритмично сокращающийся словно сердце. Металлические крюки впиваются в толстые складки, прикрепляя шар к металлическому основанию, на котором мерцают символы и руны.

— Симпатично смотрится. Что оно делает? — спрашивает Нимс, пробираясь к устройству.

— Оно напоминает мне врата тени,— отвечаете вы, обращая внимание на странные трубки, тянущиеся от подножия постамента. Извиваясь, они тянутся по дну пещеры, исчезая в земле подобно корням дерева.

— Оно выглядит… живым,— говорит Нимс, постукивая по стеклу.— Думаю, нам стоит найти остальных.

— В этом нет необходимости,— скорчив гримасу, отвечаете вы. На лестнице раздаётся топот, сопровождающийся бряцанием доспехов и приглушёнными голосами. Секундой позже из дыры в стене появляется Матис, облачённый в добела наполированный доспех, покрытый кровью и пылью. В руках он сжимает огромный молот, чьё каменное навершие рябит от священной магии. Следом за инквизитором появляются двое — Лэнсбери, лекарь Редгарда, и Эвиан Дейл, ваш наставник. Оба одеты в аналогичной инквизитору манере, белые полированные пластины заляпаны грязью. Наконец, объявляются остальные — группа нервно выглядящих стражников, на белых плащах которых вышит чёрный ворон — знак войск Рейвенвинга.

— Вы начали без нас,— сердито заявляет инквизитор Матис, осматривая груды трупов, заполняющих помещение.

— Они не горели желанием ждать,— возражаете вы, встречая его холодный взгляд.— Рад, что вы, наконец, прибыли.

— Ну да, конечно,— фыркает инквизитор.— И что вам удалось обнаружить? — он подходит к сияющему постаменту.— Эвиан?

Маг с округлившимися от интереса глазами быстро подходит к нему.

— Это эльфийская работа,— выдыхает он, скользя пальцами по резным символам, украшающим боковую поверхность постамента.— Я встречал подобные раньше, но этот новый. Должно быть, Зул нашёл его в песчаном море. Не могу поверить…— он кружит около сферы, изучая сокращающийся орган, заключённый в ней.— Это магическая аномалия. Которую заставили служить… но я не понимаю, чему именно.

К вам подходит Лэнсбери. Она накрывает вашу руку своей и крепко сжимает её.

— Рада тебя видеть,— шепчет она. Усталое выражение её лица бросается вам в глаза.

Прошедшая неделя потребовала от пожилого лекаря задействования всех резервов: Лэнсбери исцеляла тех, кто пострадал в столкновениях с порождениями тени. Но она не жаловалась и не пыталась увильнуть от работы.

— В последнее время компания у меня была так себе,— говорит она с озорной улыбкой, глазами указывая на Матиса.

— Лэнсбери! — бросает инквизитор.— Поделитесь своими мыслями, будьте добры.

Лекарь быстро отпускает вашу руку и делает шаг вперёд.

— Да, инквизитор Матис. Х-м-м... Я бы сказала, что это не редкость.— концом своего посоха она дотрагивается до одного трубчатых щупалец.— Извращённая магия друидов. Они соединяют эту штуку с силовыми линиями, прикасаясь к глубинной магии.

Она поднимает взгляд к потолку пещеры, который купается в золотистом сиянии, исходящем от устройства.

— Всё это место является источником силы — но для чего?

— Я услышал достаточно. Любой болван может понять, что это работа демонов. Это порождение зла — и оно должно быть уничтожено! — Матис поднимает молот, покрытое символами навершие которого искрится от молний.

— Нет! — Эвиан пытается помешать ему, но инквизитор не обращает на него внимания, со всей силы опуская оружие на устройство.

Сфера с оглушающим грохотом разлетается вдребезги и выпускает свою магию в пещеру. Сила взрыва отшвыривает вас назад и впечатывает в дальнюю стену. Золотистое сияние гаснет, и в пещере воцаряется тьма. Пещера начинает трястись, с потолка сыпется пыль и падают камни.

— Что происходит? — кричит один из стражников.

Внезапно возникает холодный голубой свет, мерцающий вокруг вытянутых рук Эвиана. Маг всё ещё стоит, несмотря на кровь, струящуюся по его щеке.

— Хороший вопрос,— рычит Матис, поднимаясь на ноги. Он поворачивается к устройству, превратившемуся в мешанину металла и плоти.— По крайней мере, эта мерзость уничтожена.

Откуда-то сверху до вас доносится шум — достаточно громкий и мощный для того, чтобы ещё несколько камней упало с потолка.

— Мы должны выбраться отсюда,— кричите вы, помогая Лэнсбери подняться.— Иначе нас похоронит заживо!

Лэнсбери наклоняется, чтобы подобрать свой посох, и следует за вами к лестнице. Стражники Рейвенвинга уже карабкаются наверх, толкая друг друга в стремлении как можно скорее покинуть это место.

— Матис, ты болван! — рявкает Эвиан, и его голос эхом разносится по пещере.— Нам нужно было изучить это устройство, чтобы понять, почему его охраняли. Боюсь, это была серьёзная ошибка...

Перейдите на **866**.

812

Мучительно вскрикнув, ангел меркнет и пропадает. Вы устало падаете на пол, изнурённый отнявшей много сил схваткой.

— Я думал, ангелы на нашей стороне,— произносите вы, переводя дух.

Вы поднимаете взгляд и видите, что Артуриан смотрит на вас с интересом. Он хочет что-то сказать, но сдерживается. Воин подходит к проходу в другой части зала.

— Да, мы уже близко. Идём, то, что я ищу находится совсем близко, ещё один зал пройти, и мы на месте.

Вы поднимаетесь, мельком смотрите на разрушенный магический круг и идёте в проход за Артурианом. Отправляйтесь на **787**.

813

(Запишите слово «соперник» на листе персонажа)

Поддавшись слепой ярости, вы избавляетесь от оружия и поворачиваетесь к статуе. Ваши руки пылают чёрным огнём, когда вы хватаете каменное изваяние и отрываете его от пьедестала. Когда оставшиеся в живых гасты карабкаются к вам, шипя от ярости, вы используете статую в качестве гигантской дубины, расшвыривая их кричащие тела по всей площади.

Под воздействием массы и импульса вы поворачиваетесь вокруг своей оси и оказываетесь лицом к лицу с последним гастом. Он втягивает воздух и издаёт пронзительный крик, обдавая вас своим тлетворным дыханием. Вы с отвращением сбрасываете тварь с пьедестала и добиваете её остатками разрушенной статуи.

— Отправляйся в историю,— скорчив зловещую рожу, изрекаете вы, избавляясь от испачканной слизью головы статуи.

Поздравляем! Гасты были уничтожены. Вы можете взять один из следующих трофеев:

Плащ тени (накидка): +2 скорость, +4 сила. Способность: Замораживающее прикосновение

Руки-ножницы (перчатки) +1 скорость, +4 сила. Способность: Пробивание

Словарь костей (левая рука: книга заклинаний): +2 скорость, +5 магия. Способность: Преследователь (требование: маг)

Сделав выбор, перейдите на **863**.

814

Только что поглощённая магия переполняет вас, стискивая ваше сердце в ледяных объятиях и убивая теплоту и свет волшебства королевы дриад. Вместо этого появляется нечто тёмное, изначально порождённое светлым волшебством, но извращённое, служащее иным, недобрым целям.

Если вы принимаете новую силу, то вы становитесь следопытом тени и получаете следующие способности:

Чёрный дождь (ср): (требуется наличие лука в левой руке). Вместо определения уровня нанесенного урона после выигранного раунда, вы можете обрушить на своих противников Чёрный дождь при помощи темной магии. Бросьте 1 кубик — выпавшее значение определит уровень урона, причинённого каждому из противников. Чёрный дождь игнорирует броню и может быть использован только один раз за поединок.

Шипастый кулак (ср): после того, как противник нанёс вам урон посредством силы удара, вы можете немедленно отомстить ему, используя Шипастый кулак. Он причинит урон, равный результату 2 бросков кубика, и проигнорирует броню вашего соперника. Вы можете использовать Шипастый кулак только один раз за поединок.

Когда вы примете решение, перейдите на **834**.



815

— Так, предметы со скидкой. Что-ж, давай посмотрим...— он вытаскивает из сундука три предмета и кладёт их на покрытую пеплом землю.

— Для тебя — четыре с половиной сотни золотых крон. Лучшее предложение.

Вы можете купить любой предмет из перечисленных ниже за 450 золотых крон:

Ботинки варвара (обувь): +2 скорость, +3 сила. Способность: Свирепость

Месть Шары Кан (кольцо): +2 сила. Способность: Кровотечение

Наплечники героя (накидка): +2 скорость, +2 сила. Способность: Подавление

Сделав выбор, можете попросить Вальдо показать вам редкие предметы (перейдите на **803**) или попрощаться с торговцем (следуйте на **789**).

816

Расхититель гробниц бросается на вас, стремясь нанести удар кинжалом в грудь. Вы отклоняетесь вбок, и противник, сделавший лишний шаг, врезается вам в плечо. С трудом удержав равновесие, мужчина отступает. Лампа у него в руке качается и яростно мигает, освещая то одну то другую часть комнаты.

— Ты не убьёшь меня,— рычит он,— я не могу умереть.

— Я тоже,— сухо отвечаете вы. Вы подворачиваете рукав, позволяя незнакомцу краем глаза увидеть метку тени.

Мужчина вскрикивает и отшатывается:

— Нет, нет, это невозможно. Ты смеёшься надо мной! Ты смеёшься надо мной!

И он с криком нападает снова; его инкрустированный драгоценными камнями кинжал сверкает в свете лампы. Вы должны сражаться:

⚔ Расхититель гробниц: Скорость 12, Сила 11, Броня 8, Здоровье 70

Особые способности:

ϟ *Острое лезвие:* если расхититель гробниц выбрасывает [5] или [6] при определении силы удара, то он увеличивает результат на 4.

Если вы победили расхитителя гробниц, то перейдите на **888**, в ином случае отправляйтесь на **796**.

817

Легендарный монстр: Горгис Железногривый

Вы решили зачистить крипту. Переступая через тела некромантов в чёрных мантиях, вы спускаетесь вниз. Тусклый свет метки тени освещает узкие, прямо-таки давящие на сознание проходы. Из темноты доносится какое-то пение.

Приспешники Зула. Вы крепко сжимаете оружие, магия искрится по рунному узору метки на руке. Рефлексы обострились, ваше тело переполнено энергией тени. Страха больше нет, только голод, неутоляемая жажда новых жертв.

И вы их находите.

Вы входите в следующий зал и видите семь некромантов, собравшихся вокруг открытой могилы. Потоки тёмной магии исходят из их рук к телу рыцаря в ржавой броне — колдуны стремятся вдохнуть в него жизнь. Но тут кое-что отвлекает ваше внимание. От стен отделяются четыре фигуры в чёрном — до этого они прятались в полумраке. Это, по всей видимости, ассасины, их лица скрыты за чёрными масками. Звенит сталь, жуткое лиловое свечение метки отражается на кривых клинках убийц. Ближайший к вам ассасин замедляет шаг, он кажется в замешательстве. Вы бросаете взгляд на метку тени и ухмыляетесь.

— Не знаете друг я или враг? — с иронией в голосе спрашиваете вы.

Четверо ассасинов переглядываются.

— Или страх не даёт вам напасть?

Вы встаёте в боевую стойку, холодная ярость метки струится по всему телу, шумит в ушах — она вот-вот вырвется на свободу…

— Так устрашитесь меня!

Вы прыгаете вперёд, направляя удар в голову лидеру ассасинов. Оружие сталкивается, зубы сжимаются — вы боретесь, желая убить. Слышите отрывистое дыхание из под гладкой маской противника… и начинаете двигаться, вращаться и крутиться в смертельном танце.

Пение стали.Треск магии.

Раздаются крики и вопли — чьё-то тело отлетает в сторону. Вы отскакиваете назад — ядовитый клинок врага свистит прямо у лица. Прижавшись спиной к стене, вы принимаете следующую атаку на гарду меча. Вспыхивает магия, вы описываете оружием смертоносную дугу.

Бой длился всего несколько секунд. Дымящиеся трупы ассасинов лежат вокруг, жизнь покинула их. Некроманты перестают читать заклинание, в зале наступила гробовая тишина. Затем они, все как один, поворачиваются в вашу сторону.

— Предатель! Легион не остановить!

Вы смотрите на того, кто это сказал — возможно он главный среди них. Его рука уже тянется к кинжалу на поясе. Остальные окружают своего лидера и готовятся колдовать заклинания.

В движениях некромантов нет никакой суеты, скорее чрезмерная самоуверенность. Их больше, да. Но Неварина никогда не стоит недооценивать. Заряды магии, шипя в воздухе, летят в вашу сторону. Но вы уже двигаетесь со сверхъестественной быстротой, град магических ударов впустую барабанит по каменным плитам. А вы колете, рубите, режете… полностью отдав себя во власть кошмарной ярости, заключённой в метке тени. Она есть связующее звено с давно позабытым прошлым.

Из темноты слышится рычание. Последний некромант пал, и вы смотрите на сводчатый проход в противоположной стороне зала. Из темноты появляются нечёткие фигуры, бегущие на четырёх лапах как гончие. Взгляд выхватывает острые когти и лохматые чёрные гривы.

Упыри.

Лающие твари несутся к вам, щёлкая зубами. Вы перепрыгиваете через первую волну монстров и ловко приземляетесь у них позади. Окружённый нежитью со всех сторон, вы атакуете, превращаясь в настоящий вихрь стали и магии. Ваши движения плавно перетекают от одного к другому. Упыри усиливают натиск, воздух гудит от щёлкающих челюстей и топота когтистых лап. Вы же уверенно оттесняете тварей, работая в знакомом ритме: удар, уворот, бросок, блок…

Проходит несколько минут, и вы остаётесь один. Руки покрыты скользкой кровью упырей и, может, вашей тоже. Опустив взгляд, вы видите нож, торчащий у вас из бедра. Откуда он взялся… и почему не чувствуется боль?

Громкий рёв прерывает ваши раздумья. Из под сводчатого прохода к вам движется огромный упырь. У него толстая серая грива, покрывающая широкие плечи и мускулистые конечности. Ваши взгляды встречаются, и вы оба чувствуете, что связаны чем-то общим.

Монстр ревёт, его морда искажена от гнева. Вы отвечаете тем же, рычите по-звериному и атакуете:

⚔ Горгис: Скорость 14, Сила 8, Броня 13, Здоровье 100

Особые способности:

ϟ *Усталость:* вы утомлены предыдущим боем. В этой схватке ваши показатели силы и магии снижены на 2.

ϟ *Пробивание:* могучие удары монстра пробивают вашу броню, игнорируйте её в этом поединке.

ϟ *Железная грива:* шкура упыря покрыта толстой гривой, твёрдой как железо. Вы не можете использовать Пробивание или Пронзающий укол в этом бою.

Если вам удалось убить этого дикого монстра, то перейдите на **297**.

818

Вы подходите к аномалии; метка тени просто горит! Вы засучиваете рукав: лиловые змеи и руны пульсируют в своём тёмном ритме, повторяя темп необычного растения.

— Не приближайся к ней! — кричит Лэнсбери.— Она убьёт тебя!

Вы оборачиваетесь:

— Не очень-то она и опасная…

Вдруг вы слышите какое-то хлюпанье. Выдирая из осыпающегося камня длинные полусгнившие побеги, растение начинает двигаться.

— Это не к добру,— кричит Нимс.— Это ой как не к добру!

Из покрытой плесенью середины монстра выходит ядовитый пар, воняющий смертью и разложением. Вы закрываете лицо рукой; от отвратительного зловония слезятся глаза. И тут своды зала сотрясает истошный вой. Вы с ужасом осознаёте, что это воет аномалия. Она пытается отползти подальше от вас и, несмотря на своё огромное покрытое плесенью тело, хочет влезть на каменную стену. Посмотрев на руку, вы видите, что метка тени ярко пылает, чёрный дым, закручиваясь, поднимается к потолку подземного зала. Затем вы бросаете взгляд на аномалию. Внезапно в вас просыпается голод, желание завладеть энергией этого существа. Новое чувство переполняет вас: вы делаете шаг вперёд, вытягиваете руку, стремясь впитать магию. В воздухе проходит рябь — невидимая сила схватывает аномалию и тащит её к вашей метке.

Предпринимая отчаянные попытки защитить себя, эта тварь бьёт щупальцами во все стороны, стремясь сбить вас с ног:

⚔ Разумная аномалия: Скорость 12, Магия 16, Броня 0, Здоровье 0

Особые способности:

ϟ *Поглощение:* вы не можете нанести урон этому магическому врагу. Если вы выигрываете раунд боя, то киньте кубик. Если выпало [3] и больше, то магия аномалии уменьшается на 4. Как только магия аномалии опустится до 0, метка тени успешно завершит поглощение.

ϟ *Концентрация:* вы не можете использовать зелья и особые способности в этом бою

Если вы победили магическую аномалию, то перейдите на **922**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **862**.

819

— Это был эксперимент,— кивает маг.— Нас избрали. Чёрная стража.

Он гордо поднимает голову, глазами устремляясь в даль, в иное место и время.

— Мы первыми прошли врата. Мы возглавляли легион — тысяча шла за каждым,— он закрывает глаза и проводит пальцами по шраму на щеке.— Даарко создал устройство. Гений. Настоящий творец. Искуснее в сотворении, нежели в разрушении. Всегда в башне — в высокой, высокой, высокой башне.

— Так его создали не эльфы? — удивлённо спрашиваете вы.

— Оно было построено из того, что мы нашли. Осколки цивилизации эльфов. Добытые во время первого вторжения,— он сжимает губы и становится задумчивым.— Могло сработать. План Зула. Но щит мага… он блокировал нас. Не привёл нас сюда вовремя. Не позволил нам выйти из Пелены…

— И чем вам не угодили врата тени? — в недоумении вы пожимаете плечами.

Лоркан презрительно усмехается.

— Ты вообще меня не слушаешь? Мы были первыми — первыми, кто вошёл в Пелену,— рукой он рисует в воздухе арку.— Мы даже не знали, возможно ли это. Существовать в ней. Эльфы… вот что они сделали:

перенесли свои пирамиды, свои города сквозь неё. Сквозь… сквозь… но не существуя внутри. В отличие от нас.

Он прерывается на мгновение, позволяя эху заполнить комнату этими словами, и вновь продолжает.

— Тот, кто говорит. Он сказал мне, что ничего не выйдет. Что устройство сломают. Даарко следовало подождать, пока город успокоится. Пока не наступит кромешная тьма. Тогда бы мы пришли. Но оно было сломано. Сломано,— он делает глубокий вздох.— Я должен вернуться… Должен.

Чтобы задать Лоркану другой вопрос, вернитесь на **928**. Если хотите атаковать спятившего мага, перейдите на **939**.

820

Вас с силой выбрасывает на каменную стену. Вы чувствуете вкус крови и чего-то мокрого у себя на лице, пока сползаете на пол, стеная от боли.

— Смотрите!

Слева вы слышите крики и гулкий звук шагов.

У вас кружится голова, вы с трудом открываете глаза, чувствуете тошноту. Каменные стены хороводом ходят вокруг вас.

— У него кровь течёт. Выглядит паршиво.

Это голос Нимса. Вы чувствуете, как чьи-то сильные руки поддерживают вас. Вы тихо бормочете:

— Где я?

Вы чувствуете касание холодной ладони ко лбу. Вы пытаетесь сконцентрироваться и различаете белую фигуру. Затем сверкает вспышка света. Вы отшатываетесь, опасаясь, что вас сейчас вновь унесёт магия. Но вместо этого приятное тепло растекается по телу. Боль проходит, и зрение восстанавливается. Лэнсбери встаёт и смотрит на вас сверху вниз с раздраженным выражением лица:

— Что произошло? — резко спрашивает она.— Минуту назад ты был здесь, а потом…

Лекарь щёлкает пальцами. С помощью Нимса вы поднимаетесь на ноги. Калеб недоверчиво смотрит на вас с другого конца комнаты. Шлем он снял и держит его под мышкой:

— Мы заслуживаем объяснений,— сухо произносит он.— Мы уже собирались уходить отсюда.

Вы бросаете взгляд назад и видите, что аномалия переместилась в другую часть комнаты. Её едва видно в бледном свете посоха Лэнсбери.

— Думаю, я переместился назад во времени… в прошлое… Постойте-ка!

Вы обращаете внимание на скелет расхитителя гробниц. Он всё так же лежит на полу в пыли и паутине.

— Я не понимаю,— говорите вы, подходя к скелету.— Почему он здесь?

Вы смотрите на Лэнсбери, в надежде, что она объяснит, в чём причина:

— Я поглотил магию. Он был Неварином.

Лекарь пожимает плечами:

— Время — сложная материя, она состоит не из одной нити, но из многих. Если твоя история правдива, твоё вмешательство могло что-то изменить, одну нить, возможно несколько. Но река времени продолжает течь своим чередом. Нимс шумно выдыхает:

— Думаю, мне больше нравится просто идти и разрушать всё вокруг. Не пора ли нам двигать дальше?

Покручивая мечами, Нимс вслед за Калебом выходит из комнаты. Вы поднимаетесь на ноги, всё ещё в недоумении:

— Хотел бы я знать, зачем он сюда пришёл и что искал.

— Редко мы получаем ответы на интересующие нас вопросы,— вздыхает лекарь, тыкая скелет кончиком посоха.— Особенно от мертвецов.

Вы киваете, смотрите на останки в последний раз и выходите из комнаты. Перейдите на **902**.

821

Вы отталкиваетесь от края крыши и взмываете над разношёрстным морем тел. Кружась в воздухе, вы посылаете разряды чёрного огня в ряды своих врагов.

Пронзительно визжа и стеная, твари отступают назад, позволяя вам совершить мягкую посадку прямо перед щитом Эвиана. Создания, окружающие его, не обращают на вас внимания. Их чёрные хитиновые тела представляют собой дьявольскую помесь скорпиона и паука. Заканчивающиеся жалом изогнутые хвосты хлещут по сияющему щиту, огромные жвала брызжут на его поверхность шипящими каплями яда, пытаясь прожечь его насквозь.

— Нет, ты должен бежать! — кричит Эвиан, широко распахивая глаза.— Их слишком много!

Рыча от ярости, вы врезаетесь в гущу тварей, надеясь выиграть достаточно времени для прибытия помощи. Вы должны сражаться:

⚔ Скаррон: Скорость 16, Сила 15, Броня 10, Здоровье 30

⚔ Скаррон: Скорость 15, Сила 12, Броня 8, Здоровье 25

⚔ Скаррон: Скорость 15, Сила 14, Броня 10, Здоровье 30

⚔ Скаррон: Скорость 15, Сила 12, Броня 8, Здоровье 25

⚔ Скаррон: Скорость 15, Сила 14, Броня 10, Здоровье 30

⚔ Щит Эвиана: Прочность 100

Особые способности:

ϟ *Осада скарронов:* в конце каждого раунда каждый выживший скаррон наносит 5 единиц урона щиту Эвиана.

В начале каждого раунда выбирайте скаррона, которого вы атакуете. Если вы побеждаете, бросьте кубок, чтобы определить урон, который вы нанесёте этому скаррону (или несколькими противникам, если у вас есть требующаяся для этого способность). Если вы проигрываете, выбранный скаррон будете единственным противником, который атакует вас.

Если к началу седьмого раунда вы всё ещё живы, а щит Эвиана не уничтожен (т.е. его прочность не упала до нуля), перейдите на **785**. Особое достижение: если вам удаётся уничтожить скарронов за шесть раундов, не потеряв щит, перейдите на **868**. Если вы потерпели поражение, восстановите здоровье и вернитесь на **885**.

822

Вы идёте до конца по коридору и поворачиваете налево в другой проход, который завершается статуей рыцаря со склонённой головой. В стене перед вами открытый вход, ведущий в маленькую комнату с низким потолком.

— Сокровищница Артуриана,— говорите вы сиплым голосом, вступая покрытое паутиной помещение. Все её богатства исчезли — их унесли либо воры либо приспешники Зула.

— Это тупик,— ворчит Калеб, взмахивая рукой в сторону статуи рыцаря.— Придётся возвращаться.

— Хмм...— Лэнсбери поднимает посох и подходит к статуе.

Свет посоха выхватывает из темноты черты лица рыцаря: это молодой человек с курчавыми волосами, выбивающимися из-под кольчужного капюшона. Глаза закрыты, а руки покоятся на навершии меча. Лэнсбери стоит почти вплотную — она нажимает на камень в центре гарды. Щелчок, затем статуя с грохотом отходит в сторону, в потайную нишу, открывая вашему взору арку в стене.

— Неплохо,— ухмыляется Нимс и одобрительно кивает.

Калеб проталкивается к арке:

— Давайте покончим с этим,— бормочет он.

Перейдите на **842**.

823

Вы бежите за Нимсом, понимая, что противники опасно превосходят его числом. Тут с неба прилетает чёрный шар, врезается в землю и взрывается — ударная волна отбрасывает вас назад. Потом ещё несколько зарядов усеивают пространство перед входом, поднимая в воздух пыль и пепел.

— Смотри на крышу! Там следопыт тени!

Сквозь пыль и падающие обломки вы различаете Нимса, который прорубается через стаю теней, призванных одним из магов. Затем вы быстро переводите взгляд на крышу гробницы... и в вас вновь летит чёрный огненный шар. Вы отпрыгиваете в сторону, и заклинание попадает в каменную стелу, оставляя в основании памятника обуглившуюся трещину. Вы замечаете, что кто-то плетёт заклинания на маленьком балкончике над входом в гробницу.

Вы быстро бежите к ступенькам, которые ведут в здание, но останавливаетесь на полпути — колонны по бокам от входа светятся лиловым сиянием, образуя мерцающий барьер.

Сзади слышен крик. Вы оборачиваетесь и видите, что Нимса окружили тени. Два некроманта уже пали под ударами клинков разбойника, но оставшиеся двое отступили к каменной колонне и колдуют новые заклинания, чтобы справиться с мечником. Ещё несколько зарядов врезаются в землю: один из них попадает в Нимса и отбрасывает его на покрытую пеплом землю. Он проворно вскакивает на ноги, но на его лице застыла гримаса боли, а тени продолжают наседать на него.

— Я бы не отказался от помощи! — недовольно кричит он, разрубая призраков волшебными клинками.

Ваша метка тени наполняется тёмной магией: восприятие обостряется и сила увеличивается. Глаза застилает пеленой, вы яростно атакуете магов в чёрных мантиях и убиваете их, не оставляя им ни единого шанса дать отпор.

Перепрыгнув через тлеющие тела, вы несётесь к каменной стеле. Фундамент колонны покрыт разломами и крошится, некогда аккуратные письмена пересекают трещины. Собрав все силы вы наносите последний удар в шаткое основание стелы.

Вы отскакиваете, стремясь не попасть под град камней, в то время как стела падает на здание с куполом. Не теряя ни секунды, запрыгиваете на воздвигнутый вами «мостик» и ловко перебегаете на узкий балкон, появляясь прямо перед носом у удивлённого противника. Перейдите на **784**.



824

Рейвенвинг сплачивает свои войска и углубляется в ряды порождений тени. Стоило пасть тёмному генералу — и они тут же потеряли свой задор, их ряды смешались и перестали действовать слаженно. Они не могут оказать достойного сопротивления войскам Рейвенвинга: прекрасно натренированные, солдаты во мгновение ока переходят из глухой обороны в сеющий смерть клин, не испытывая жалости к чёрной страже, не давая шанса на ответный удар.

Вы собираетесь присоединиться к битве, когда оглушающий грохот доносится с небес, вынуждая вас упасть на колени. На мгновение вы съеживаетесь под воздействием этого шума, который прессом давит на ваше тело и пульсирует в ушах.

С неба начинает падать чёрный снег, который ложится на пропитанную кровью землю. Вы смотрите наверх и видите, что око судьбы исчезло — место, где оно находилось, теперь занимает огромное — размером с город — облако пепла.

— У магов получилось,— удивлённо бормочете вы.— Они уничтожили око!

Со всех сторон раздаются радостные возгласы, войска сопротивления понимают, что победа неизбежна. Похоже, что и порождения тени пришли к аналогичному заключению — визжа и вопя, деморализованная толпа бросается наутёк, разбегаясь по площади словно стая чумных крыс. Войска Рейвенвинга вновь встают в строй и собираются пуститься в погоню.

Если у вас записано слово «соперник», перейдите на **858**. Если у вас записано слово «союзник», перейдите на **918**. Если у вас записано слово «ученик», перейдите на **907**.

825

Движение сверкающих нитей завораживает. Вы, загипнотизированный замысловатыми световыми узорами, чувствуете, как подходите всё ближе и ближе, практически касаясь ритмично пульсирующей аномалии.

В одно мгновение нити паутины оплетают вас, заключая в удушающую тюрьму. Где-то сзади раздаётся крик — и вас окутывает ослепительно белый свет. Вы чувствуете, как падаете вперёд. Вы в отчаянии размахиваете руками, надеясь остановить падение, но тщетно — пространство вокруг пусто и безлико, ухватиться просто не за что. Тут подул холодный ветер, сверкает новая вспышка.

Вы больно приземляетесь на живот — удар выбивает воздух из лёгких. Перевернувшись на спину, вы пытаетесь отдышаться. Всё тело дрожит.

— Лэнсбери? — хрипите вы.

Нет ответа.

Что-то здесь не так… как-то по-другому. Вы заставляете себя сесть. Вы всё в той же комнате, но она как-то неуловимо изменилась. Стало темнее, наступила ночь — вырубленные в скале стены отбрасывают тени в неровном свете факелов. Над головой сверкают дождевые капли — потоки воды попадают в помещение через шахту, ведущую на поверхность.

До вашего ухо доносится какой-то шум. Вы ловко вскакиваете на ноги, оружие наготове. Из угла комнаты на вас смотрит какой-то человек. В одной руке у него лампа, а в другой — украшенный драгоценными камнями кинжал.

— Кто ты? — кричит он срывающимся от гнева голосом.— Ещё один дух, который хочет наказать меня?

Незнакомец безумно хохочет:

— Да, да. Ты хочешь проверить меня. Проверить силу моей веры.

Он осторожно обходит вас. В отсветах молний вам удаётся разглядеть, что мужчина одет в потрепанный чёрный плащ и лохмотья, которые когда-то были военной формой. Незнакомец исхудал и устал. У него длинные спутавшиеся волосы, а на чумазом лице играет злая улыбка.

— Ты думаешь, что я не выдержу? — презрительно бросает мужчина.— Я великий человек. Я был рождён не для этого.

Он держит кинжал на вытянутой руке, вы видите, что она трясётся.

— Я могу тебя порезать, да-да. Призраки истекают кровью?

Вы:

Нападёте на незнакомца — 867

Попытаетесь убедить его, что не желаете зла — 889

Спросите, что он здесь делает — 910

826

Ваша магия пронзает мозг, и серое вещество разлетается во всех направлениях. Помещение начинает ходить ходуном, вас швыряет из стороны в сторону. Вы отчаянно стремитесь добраться до Эвиана, скользя по дну пещеры, которая продолжает сотрясаться. Схватив лежащего без сознания мага, вы используете последние запасы магии Даарко, чтобы призвать щит…

Сразу после этого пещера взрывается, и вас выбрасывает наружу. Вокруг лишь чёрный дым и ошмётки плоти, сопровождаемые оглушающими раскатами грома. Вы падаете с огромной скоростью, закрываясь щитом от ударов воздушных потоков и гигантских кусков обуглившейся плоти. В течение нескольких минут вас крутит словно пёрышко. Когда вам наконец удаётся сориентироваться в пространстве, далеко-далеко внизу удаётся различить Таланост — грязное чёрное пятно, уродующее пейзаж.

Ваш щит мигает и исчезает в снопе искр. Крепко держа Эвиана, вы продолжаете лететь вниз сквозь задымлённые облака прямо на разрушенные крыши. Даже обладая сверхъестественными способностями, вы сомневаетесь, что сможете пережить подобное падение. Под вами раскинулась торговая площадь. Похоже, что порождения тени обратились в паническое бегство и, подобно стае чумных крыс, заполонили узкие городские улочки. Воины Рейвенвинга следуют за ними по пятам, атакуя отступающего врага. Это зрелище приносит хоть какое-то удовлетворение — попытка легиона захватить контроль над городом очевидно провалилась.

Здания приближаются с ужасающей скоростью. В ожидании удара вы закрываете глаза, размышляя в эти последние мгновения о том, каким счастливчиком окажется Эвиан, который не увидит бесславного конца. Маг всё ещё находится в ваших руках, его голова покоится на вашей груди.

И тут некая сила ударяет вас с силой кувалды. Вас относит в сторону, прочь от зубчатой крыши, которая несомненно стала бы вашим последним пристанищем. Вы вращаете головой, пытаясь понять, что именно удерживает вас, но вокруг ничего нет. И всё же вы чувствуете, как вокруг вас образовался небольшой пузырь. Мгновение спустя сила исчезает, и вы продолжаете своё падение, заканчивая его на пыльной улице. От вашей метки тени исходит фиолетовое свечение, которое быстро движется по изломанному телу, сращивая раздробленные кости и порванные мышцы.

Вы выскальзываете из-под Эвиана и с трудом поднимаетесь на ноги. Среди дымящихся обломков вы замечаете остатки плоти ока судьбы. Вы можете взять один из следующих трофеев:

Тиара таламуса (головной убор): +2 скорость, +5 магия. Способность: Ускорение

Кортикальная лампа (левая рука: волшебная палочка): +3 скорость, +5 магия. Способность: Истощение разума

Полоска Генны (кольцо): +1 магия, +2 броня. Способность: Шок

Звон доспеха вынуждает вас обернуться. Кто-то ковыляет к вам из тумана. Если у вас записано слово «соперник», перейдите на **896**. Иначе перейдите на **901**.

827

Вы впитываете сущность расхитителя гробниц, ваше тело охватывает волна экстаза (увеличьте в следующем бою вашу силу или магию на 2 очка). Вы опускаетесь на колени рядом с тем, что осталось от незнакомца и обыскиваете его вещи. Вы находите 50 золотых крон и следующие предметы, которые можете взять с собой:

Неглубокая могила (левая рука: кинжал): +2 скорость, +3 сила. Способность: Свирепость

Склянка с маслом (2 использования) (рюкзак): зажгите и метните склянку с маслом во врага, чтобы нанести ему урон равный броску двух кубиков, игнорируя броню. Используйте склянку с маслом вместо броска на силу удара.

Вы встаёте и замечаете магическую аномалию, которая притаилась в другой части комнаты. Каким-то образом она перенесла вас назад во времени. Вы смотрите на выход из помещения и видите аномалию-растение, которая как и прежде блокирует проход. Расхититель гробниц застрял здесь, не имея возможности спастись — это его скелет вы с друзьями нашли в комнате.

А наверху бушует гроза, дождевая вода затекает в комнату через грубо высеченную в скале шахту. Вы надвигаете капюшон на глаза и проходите сквозь поток воды, приближаясь к аномалии, которая может обращать время вспять. Как и прежде, магическое создание внезапно пробуждается и оплетает вас шёлковыми нитями. Вы кричите от боли, воздух выходит из лёгких, аномалия сжимает вас в своих мощных объятиях и тянет вперёд, к яркому белому свету. Перейдите на **820**.

828

Тяжело дыша, Эвиан опускает щит. Вы бросаетесь к нему, протягивая руку, чтобы наставник мог на неё опереться.

— Я в порядке. В порядке,— он в нетерпении отталкивает вашу руку и начинает рыться в складках своей мантии, не отводя взгляда от исполинского ока судьбы, которое всё ещё парит над городом.

— Наконец-то! — маг достаёт маленький кусочек узорной ткани.

Он резко встряхивает ткань, и она, быстро увеличиваясь в размерах, становится настоящим ковром-самолётом.

— Мы не можем уйти, не сразившись с оком судьбы! — он шагает на ковёр и протягивает руку.— Мне бы пригодилась твоя помощь, если ты достаточно искусен в магии.

Если значение вашего атрибута Магия 24 или больше, вы можете отправиться с Эвианом Дейлом — перейдите на **921**. Иначе вы отказываетесь, решив принять участие в наземном сражении — перейдите на **890**.

829

Фетч отряхивает пыль со своей мантии.

— Я единственный в своём роде, насколько я знаю. Мой дар уникален — я родился таким.

— Ты можешь путешествовать, куда захочешь? — спрашиваете вы.

— Не совсем,— говорит он, встречаясь с вами взглядом.— Я должен быть связан с местом.

— Но если ты прошёл через Пелену, разве ты не…

Фетч понимающе кивает:

— Да, сейчас я больше демон, чем человек. После каждого путешествия я теряю немного человечности. Но это не слишком большая цена, согласись.

Взгляд вашего собеседника останавливается на метке тени, а капюшон не скрывает его презрительной ухмылки.

Перейдите на **792**, чтобы задать другой вопрос.

830

Вы находите Вальдо на краю лагеря. Он сидит на табуретке рядом со своим пегим пони и выковыривает кривым ножом камешки из его копыт. Увидев вас, торговец вскакивает на ноги и оправляет на себе одежду:

— Не смог удержаться, да? Дай угадаю, в этот раз ты хочешь купить что-нибудь для того несносного мечника?

Вы хлопаете рукой по кошелю, бренчащему от золотых монет:

— Ха, ты правда думаешь, что я готов столько на него потратить?

У Вальдо глаза лезут на лоб:

— Трофеи, да?

Он без лишних слов забирается в повозку и достаёт оттуда волшебный сундук.

Чтобы посмотреть предметы со скидкой, перейдите на **815** если вы — воин, на **839** если разбойник, или на **914** если маг. Чтобы ознакомиться с редкими и более дорогими предметами, следуйте на **803** если вы — воин, на **903** если разбойник, или на **881** если маг.

831

Вы идёте до конца по коридору и поворачиваете налево в другой проход, который завершается статуей рыцаря со склонённой головой. Вы стоите перед огромными дверями из золота и слоновой кости. Обе створки украшены замысловатыми рельефными миниатюрами. Приблизившись, видите, что они изображают воина на коне, сражающегося с целым зверинцем кошмарных монстров.

В центральной части вырезана чаша из слоновой кости в золотом круге.

— Что может быть за этими дверьми? — изумлённо спрашиваете вы.

Лэнсбери приближает светящийся кончик посоха к дверям:

— Здесь изображены сцены из легенды об Артуриане. Возможно, это вход в гробницу или в сокровищницу, кто знает.

Нимс кладёт руку на золотой круг и с силой давит на него. Ничего не происходит. Мечник смотрит на вас с покорной улыбкой:

— Хорошо-хорошо, стоило по крайней мере попробовать.

— Как их открыть? — нетерпеливо спрашивает Калеб, бросая взгляд на Лэнсбери.— Может магией?

Лэнсбери отходит назад, её глаза блуждают по поверхности дверей:

— Я чувствую магию, очень старую магию. Но прихвостни Зула явно не смогли открыть эти двери… или просто они сюда не добрались.

— Значит это тупик,— ворчит Калеб, взмахивая рукой в сторону статуи рыцаря.— Придётся возвращаться.

— Хмм…— Лэнсбери поднимает посох и подходит к статуе.

Свет посоха выхватывает из темноты черты лица рыцаря: это молодой человек с курчавыми волосами, выбивающимися из-под кольчужного капюшона. Глаза закрыты, а руки покоятся на навершии меча. Лэнсбери стоит почти вплотную — она нажимает на камень в центре гарды. Щелчок, затем статуя с грохотом отходит в сторону, в потайную нишу, открывая вашему взору арку в стене.

— Неплохо,— ухмыляется Нимс и одобрительно кивает.

Калеб проталкивается к арке:

— Давайте покончим с этим,— бормочет он.

Перейдите на **790**.

832

(Запишите слово «спутник» на листе персонажа)

Вынужденно отступив к щиту, вы пытаетесь понять, как долго сможете сдерживать этих грозных противников. Неожиданно небеса озаряются вспышкой яркого света, привлекая ваше внимание. В густом тумане вы замечаете белые силуэты, пикирующие над разрушенным городом и оставляющие яркие, словно комета, следы. Их полёт сопровождается серией взрывов, и на месте плотных рядов порождений тени, находящихся на площади, возникают ужасные проплешины.

— Регулярные воздушные войска! — вы вскидываете руку в воздух, салютуя магам, проносящимся мимо на коврах-самолётах.

С дальнего конца площади до вас доносится нарастающий звук горна. Множество тел закрывают вам обзор, но похоже, что батальону войск Рейвенвинга удалось пробраться в город. Вы различаете блеск отполированных доспехов и развевающееся знамя, на котором красуется чёрный ворон. Помощь, наконец-то, пришла.

Одержав победу над драуграми, вы получаете возможность забрать следующий трофей:

Споровая бомба (1 использование) (рюкзак): взрыв спор. Способность: облако спор

Обновив лист персонажа, перейдите на **895**.

833

Неумолимый дождь стоит стеной, заливая покрытую пеплом землю и забрызгивая грязью ваш плащ и капюшон. Туман, который прикрывал вас от посторонних глаз, рассеялся — теперь вам приходится прятаться за гробницами. Через несколько минут вы, дрожа от холода, оказываетесь рядом с осыпающейся статуей какого-то давно забытого героя. Вдали возвышается здание с куполом, больше похожее не на гробницу, а на храм. К главному входу ведёт лестница. Сам вход представляет собой дверной проём между двумя каменными колоннами, которые покрыты рунами.

— Мы опоздали,— ворчит Калеб.

Он смотрит на высокую каменную стелу, устремлённую на несколько сотен метров в холодное серое небо. На её верхушке угнездилось огромное дьявольское создание. Нимс шумно выдыхает:

— Свет Иуды…

Костяное тело твари и потрёпанные крылья отдалённо напоминают вам о вивернах, только этот монстр по крайней мере раза в четыре больше. Его зазубренный клюв и когти покрыты шипастыми стальными пластинами.

— Что это? — спрашиваете вы в изумление.

— Это надругательство над жизнью,— шипит Лэнсбери, сжимая крепче посох.— Бойцы Зула уже здесь. Мы должны возвращаться назад.

Удивлённый Калеб отвечает ей:

— Но ведь если они здесь, то мы не можем терять время! Мы должны не дать им поднять Артуриана и его рыцарей.

Вы не можете оторвать взгляда от неживого монстра, поражаясь тёмной магии, которая вдохнула в него жизнь:

— Ты предлагаешь нам попытаться проскользнуть мимо этого создания?

В глазах крылатой твари зажигаются красные огоньки. Когда она вращает головой туда-сюда, в воздухе остаётся светящийся след.

— Это часовой, он сразу поднимет тревогу,— продолжаете вы.

Нимс, вытаскивает парные клинки.

— Ерунда, бывало и похуже, я его не боюсь. Да и потом,— он кивает Лэнсбери,— у нас есть целитель.

Лекарь не разделяет оптимизма Нимса:

— Безрассудство нам ни к чему. Всегда есть второй путь. Смотри,— Лэнсбери показывает на маленькие строения, кольцом окружающие храм,— мы можем использовать их как прикрытие и перебраться на другую сторону. Я уверена, в гробницу есть и другой вход.

— А что ты думаешь? — спрашивает Калеб, глядя на вас сквозь прорези в шлеме.— Нужно быстро принимать решение.

Ваше мнение:

Стоит рискнуть и предпринять штурм центрального входа — 797

Лучше поискать другой путь — 894

834

Теперь вы можете забрать имущество следопыта тени. Выберите один предмет:

Глаз ворона (левая рука: лук): +2 скорость, +3 сила. Способность: Разряд

Зловещие тени (кольцо): +1 сила, +1 магия. Способность: Исчезновение

Тёмная королева (ожерелье): +2 магия. Способность: Исцеление

Вы подходите к краю балкона и с высоты оглядываете пространство перед входом в гробницу. От огромного костяного монстра осталась только бесформенная куча плоти и костей. Лэнсбери залечивает раны Калеба. А Нимс тем временем добивает последних теней.

Расправившись с ними, мечник машет вам, и идёт ко входу в здание, поигрывая окровавленными клинками.

Перейдите на **859**.

835

Вы следуете за Нимсом, чей намётанный глаз быстро находит путь на балкон. С разбега вы забираетесь на наклонную опору, где располагается декоративная гаргулья, предоставляя вам подходящую опору для рук. Отсюда вы прыгаете вдоль фасада здания, отталкиваетесь от крыши веранды и хватаетесь за ограду балюстрады. Кряхтя, вы подтягиваетесь и переваливаетесь через край. Нимс поджидает вас у окна, обнажив оружие.

— Проще было бы взорвать стену,— жалуетесь вы, поднимаясь на ноги.

Нимс закатывает глаза и ныряет внутрь. Вытащив оружие, вы следуете его примеру. Похоже, что комната, в которой вы оказались — это библиотека. Множество полок ломится от книг и свитков. Нимс уже пересёк комнату и занял позицию у приоткрытой двери. Вы слышите голоса, доносящиеся оттуда.

Повинуясь вашему приказу, метка тени начинает пульсировать, наполняя вас силой. С её помощью вы пытаетесь обнаружить следы скрытой магии. Это место забито ею под завязку, как будто каждый камень здания сочится тёмной энергией. Но всё это меркнет в сравнении с тварями, находящимися вне этой комнаты. Сквозь стену вы видите, как их силуэты движутся по коридору. Их трое, причём один мерцает гораздо интенсивнее остальных. Самый могущественный — возможно, Неварин.

Вы понимаете, что должны действовать быстро, пока они ещё не ощутили ваше присутствие. Вы переводите взгляд на Нимса и показываете три пальца. Мечник кивает, выражая этим свою готовность.

Вы подходите к двери, ожидая пока они пройдут мимо. Но самый яркий из них замедляет шаг.

— Стоять! — до вас доносится холодный и властный женский голос.— Что-то не так.

Она поворачивается обратно к двери и ударом ноги распахивает её. Вы хватаете показавшуюся руку и втягиваете женщину в комнату. На ней надета тёмная мантия, украшенная сияющими фиолетовыми письменами. Издав рык, она поднимает руку, облачённую в перчатку, и на кончиках её пальцев начинает формироваться заклинание. Вы толкаете её и наносите удар оружием прежде, чем она успевает среагировать. Из-за двери до вас доносится лязг и звон оружия.

Вы перепрыгиваете через тело женщины, не обращая внимания на мерцающую магию тени, которая начинает собираться вокруг неё. Выскочив за дверь, вы оказываетесь на балконе, который тянется над большим залом прямоугольной формы. Нимс сражается с порождением тени, уродливой тварью, чьё лицо, кажется, состоит из одних клыков. Оно использует две секиры, которые искрятся и сияют злой красной магией. Вторая тварь уже мертва, её туша подпирает собой стену.

— Неварин!

Раздаётся треск дерева. Вы поворачиваетесь и видите, как три чёрные змеи ползут к вам с другой стороны балкона. Их чешуйчатые тела обо-рачиваются вокруг вас, прижимая руки к телу и опрокидывая вас на пол. Затем вы летите через весь зал прямо к ухмыляющемуся воину, который стоит, вытянув руки. Змеи, тянущиеся из его метки тени, подтаскивают вас поближе к кинжалу, который сочится ядом. Вы должны сражаться:

⚔ Випрас: Скорость 14, Сила 13, Броня 10, Здоровье 100

⚔ Змеи: Броня 8, Здоровье 50

Особые способности:

ϟ *Трудное положение:* тёмные змеиные кольца сковывают вас, ограничи-вая движения и высасывая жизненные силы. Пока змеи живы, вы должны понизить свою Скорость на 1 единицу и получать дополнительный урон в 5 единиц, независимо от значения Брони.

ϟ *Смертельный яд:* вы должны автоматически терять 3 единицы Здоровья в конце каждого раунда, начиная с того, в котором Випрас нанесёт вам урон.

В этом сражении вы проходите проверку по параметру Скорость. Если вы побеждаете в раунде, выбирайте, кого будете атаковать — Випраса или его змей. Сражение заканчивается, когда Здоровье Випраса упадёт до нуля.

Если вам удалось победить этого мутировавшего монстра, перейдите на **938**.

836

Коридор окутан тьмой. Лэнсбери произносит заклинание, призывая белый огонёк света, который появляется на навершии её посоха. Держа источник света перед собой, лекарь идёт впереди группы вниз по коридору. Тени от волшебного огонька пляшут на каменных стенах.

Вы, спотыкаясь, идёте за ней. Каждый шаг даётся с трудом: ноги болят, а в глазах туман. Метка на руке шипит, продолжая сражаться с необычной аурой этого места. Чем дальше вы уходите от комнаты с рунами, тем лучше вы себя чувствуете. Проход начинает опускаться, ведя глубже под землю. Скоро вы догоняете лекаря.

— Что это значит… старое волшебство? — спрашиваете вы, почё-сывая метку тени, которая всё никак не перестаёт жечь.

Лэнсбери бросает на вас косой взгляд:

— Гномы были первыми, кто открыл Пелену. Они смогли наладить контакт с духами из другого мира.

— Пелену?

Лэнсбери резко останавливается. Вы следите за её взглядом и видите, что проход заканчивается отделанной орнаментом аркой. На полу перед ней на спине лежит маг в тёмной мантии. Его руки сомкнулись на рукояти кинжала, который торчит у него в груди. Каменный пол заляпан кровью. Рядом с телом, в покрытой паутиной нише установлена статуя широко-плечего воина в пластинчатом доспехе. Броня вырезана в камне настолько искусно, что кажется настоящей. Нимс подбегает к магу и опускается перед ним на колени. Через несколько секунд он поворачивается к вам и качает головой. Вы подходите ближе и видите, что маг и в самом деле мёртв: глаза уставились в потолок, а на лице застыла маска боли.

— Валентин Д`Адзуро.

Это Калеб шёпотом произнёс имя, вырезанное в основании статуи.

— Кем он был? — спрашиваете вы, подходя ближе к каменной статуе. Должно быть он был великим воином — его серьёзное лицо испещрено множеством уродливых шрамов.

— Сначала инквизитором. Потом он стал рыцарем Тора,— произносит Калеб.— Должно быть он покоится здесь.

С этими словами он поворачивается к арке, куда змеёй уходит кро-вавый след, теряясь во тьме.

— Теперь ему будет не так одиноко,— мрачно добавляет Нимс, толкая тело мага носком ботинка.— По всей видимости, это ассасин так постарался. Клинок отравлен.

Где-то наверху послышался шум: звуки бьющихся горшков и чей-то неразборчивый, но довольно злой голос. Вы достаёте оружие и входите в арку вслед за Калебом. Перейдите на **900**.

837

Поморщившись, Фетч снимает капюшон. Теперь вы можете видеть его лицо — оно всё в грубых рубцах, ожогах, шрамах и чёрных синяках. Вены выступают из мясистой, обожжёной кожи словно шнуры. Вы невольно отшатываетесь, не в силах произнести ни слова.

— Не самое приятное зрелище, не так ли? — шипит Фетч.— Эвиан нашёл меня в застенках инквизиции. Меня хотели… допросить.

С этими словами Фетч возвращает капюшон на место, пряча лицо в тени.

— Что произошло? — спрашиваете вы осипшим голосом, всё ещё в потрясении от увиденного.

Когда Фетч говорит, в его голосе слышится злоба.

— Я обладаю уникальным даром. Ты видел его в действии. Я могу перемещаться между двумя местами,— он щёлкает пальцами,— мгновенно. А инквизиция, как это часто бывает, хочет знать обо всём уникальном. Сперва изучить, потом понять, затем наказать…

— И Эвиан спас тебя?

По-видимому, Фетча забавляют ваши вопросы.

— Спас. Он конечно не рыцарь в сияющих доспехах, но у него есть связи. Он влиятелен и всегда получает то, чего хочет, в конечном счёте.

Возвращайтесь на **792**, чтобы задать другой вопрос.

838

Вас с силой выбрасывает на каменную стену. Вы чувствуете вкус крови и чего-то мокрого у себя на лице, пока сползаете на пол, стеная от боли.

— Смотрите!

Слева вы слышите крики и гулкий звук шагов. У вас кружится голова, вы с трудом открываете глаза, чувствуете тошноту. Каменные стены хороводом ходят вокруг вас.

— У него кровь течёт. Выглядит паршиво.

Это голос Нимса. Вы чувствуете, как чьи-то сильные руки поддерживают вас. Вы тихо бормочете:

— Где я?

Вы чувствуете касание холодной ладони ко лбу. Вы пытаетесь сконцентрироваться и различаете белую фигуру. Затем сверкает вспышка света и вы отшатываетесь, опасаясь, что вас сейчас вновь унесёт магия. Но вместо этого приятное тепло растекается по телу. Боль проходит, и зрение восстанавливается. Лэнсбери встаёт и смотрит на вас сверху вниз с раздраженным выражением лица:

— Что произошло? — резко спрашивает она.— Минуту назад ты был здесь, а потом…

Целитель щёлкает пальцами. С помощью Нимса вы поднимаетесь на ноги. Калеб недоверчиво смотрит на вас с другого конца комнаты. Шлем он снял и держит его под мышкой:

— Мы заслуживаем объяснений,— сухо произносит он.— Мы уже собирались уходить отсюда.

Вы бросаете взгляд назад и видите, что аномалия переместилась в другую часть комнаты. Её едва видно в бледном свете посоха Лэнсбери. Глубоко вздохнув, вы подробно рассказываете о своём приключении, хотя и понимая, что это звучит как детская сказка на ночь.

— Ты встретил Артуриана? — Нимс смотрит на вас разинув рот.— Почему со мной такого никогда не происходит?

— Потому что ты не принадлежишь Пелене, Нимс — говорит Лэнсбери, не отрывая взгляда от вас.— Я подозреваю, что никто из нас не смог бы взаимодействовать с аномалией подобным образом, или по крайней мере остаться в живых, чтобы рассказать, что произошло.

— А что такое Пелена? — смущённо спрашиваете вы.

Лэнсбери вздыхает:

— Да, я догадывалась, что ты ничего об этом не знаешь. Пелена — это место между мирами, такое место, где сконцентрирована старая магия.

— Это место зла, обитель демонов,— мрачно произносит Калеб.— А демоны всегда врут.

— Ты не веришь в то, что я рассказал? — удивляетесь вы.

— В то, что Артуриан не возглавил последнюю атаку? — зло бросает он.— Что легенды и песни — ложь?

Он тихо смеётся, покачивая головой.

— Я верю в то… что ты сильно ударился головой,— паладин похлопывает себя по лбу.— Сейчас пора идти, мы и так потеряли много времени.

Воин надевает свой начищенный шлем и покидает комнату. Вы провожаете его взглядом, как вдруг замечаете скелет расхитителя гробниц, всё так же лежащий в пыли и в паутине.

— Я не понимаю,— говорите вы, подходя к скелету.— Почему он здесь?

Вы убираете в сторону остатки кожаной куртки и достаёте серебряное распятие. Вы смотрите на Лэнсбери, в надежде, что она объяснит, в чём причина. Лекарь пожимает плечами:

— Время — сложная материя, она состоит не из одной нити, но из многих. Если твоя история правдива, твоё вмешательство могло что-то изменить, одну нить, возможно несколько. Но река времени продолжает течь своим чередом.

Нимс шумно выдыхает:

— Думаю, мне больше нравится просто идти и разрушать всё вокруг. Не пора ли нам двигать дальше?

Покручивая мечами, Нимс вслед за Калебом выходит из комнаты. Вы берёте распятие, поворачивая его в ладони и замечаете, что маленький ключ пропал.

— Ты веришь мне? — спрашиваете вы Лэнсбери. Ваши взгляды пересекаются.

— Время покажет,— отвечает она, указывая рукой на выход.— А нам пора уходить.

Вы согласно киваете, кладёте распятие в карман и покидаете комнату, перейдите на **902**.

839

— Так, предметы со скидкой. Что-ж, давай посмотрим...— он вытаскивает из сундука три предмета и кладёт их на покрытую пеплом землю.

— Для тебя — четыре с половиной сотни золотых крон. Лучшее предложение.

Вы можете купить любой предмет из перечисленных ниже за 450 золотых крон:

- *Серебряная тень* (правая рука: меч): +2 скорость, +4 сила. Способность: Замораживающее прикосновение
- *Зубы упыря* (ожерелье): +1 скорость. Способность: Пробивание
- *Полное затмение* (головной убор): +2 скорость, +3 сила. Способность: Исчезновение

Сделав выбор, можете попросить Вальдо показать вам редкие предметы (перейдите на **903**) или попрощаться с торговцем (следуйте на **789**).

840

Артуриан кивает и пристально смотрит на магическую аномалию, которая блокирует выход:

— Один волшебник дал мне план этой гробницы. Он один из тех, кто отвечал за постройку.

Воин осторожно подходит к покрытой гнилью аномалии и останавливается в нескольких шагах от неё:

— Кто-то перерезал мою верёвку. Я застрял в этой комнате и провёл здесь много недель. Я не смог уничтожить это существо и был вынужден оставаться здесь как в тюрьме. Я умирал много раз...

Артуриан содрогается, вспоминая пережитое:

— И я не мог умереть. Ни от своей руки, ни от этого монстра... ни от голода...

Вы подворачиваете рукав. Метка тени мерцает лиловым светом, наполняя вас знакомой жаждой энергии. Вы уверенно шагаете к аномалии и с звериным рыком вгоняете руку в гнилую плоть. Аномалия визжит от боли, её тело раздувается и распадается на маленькие зелёные частицы магии. Вы запрокидываете голову, впуская в себя магическую энергию, насыщая метку тени. Когда вы отшатываетесь, понимаете, что всё тело светится мягким лиловым свечением.

— Кто ты? — сердито спрашивает Артуриан, отходя назад.— Ты не можешь быть творением Единого Бога.

На вашем лице мелькает едва заметная улыбка:

— Я и мои друзья пришли сюда, чтобы помочь тебе. Доверься мне, мир ещё не избавлен от Легиона Тени — он не был повержен.

Вы проходите через выход. Свечение вашего тела освещает путь перед вами. За спиной слышна шаркающая походка Артуриана, который следует за вами.

— Что мы ищем? — спрашиваете вы, с осторожностью осматривая зал. В стене напротив вас есть лестница, ведущая на поверхность.

По правую руку виднеется арка, именно туда Калеб предлагал идти.

— Здесь в гробнице есть талисман,— произносит Артуриан, проводя пальцем по серебряному кресту на груди.— Если я уничтожу талисман, проклятие будет снято.

— И ты умрёшь,— добавляете вы, внимательно вглядываясь ему в глаза.— Ты готов пожертвовать своей жизнью ради этого?

Артуриан сердито смотрит на вас:

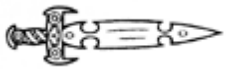
— Я воин, лучший рыцарь королевства. Я вёл тысячи солдат в бой. Я нашёл золотую чашу, ходил в походы на лордов-язычников из Мордланда. Я сын короля. наследник трона Валерона! Я через столько прошёл, я был рождён не для этого! Это всё неправда! — он бьёт себя кулаком в грудь.

— Я знаю каково это,— мрачно заявляете вы,— оказаться в теле, которое тебе не принадлежит.

Артуриан отворачивается, намереваясь уйти в боковой проход:

— Ничего ты не знаешь, отродье тени.

Вы ненадолго отстаёте, погружаясь в собственные невесёлые мысли. Тут вы видите вспышку света дальше по коридоры и слышите тревожный крик. Достаёте оружие и бежите за Артурианом, перейдите на **804**.



841

Вы подходите к лестнице, которая ведёт в здание. Нимс уже стоит здесь: он мастерски расправился с некромантами, но не смог преодолеть другую преграду. Колонны по бокам от входа светятся лиловым, это сияние образует мерцающий барьер.

— Может быть, не стоило даже и пытаться прорываться через главный вход,— говорит Нимс, с опаской приближаясь к магической стене.— Это дело рук некромантов. Что мы теперь предпримем?

Лэнсбери, задев вас плечом, подходит ближе и высоко поднимает свой посох:

— Они попытались восстановить волшебный узор заклинания, которое когда-то защищало это место. Слабая работа…

Кончик посоха Лэнсбери ненадолго зажигается, пока она произносит несложное заклинание. Через мгновение барьер исчезает, свет рун тускнеет, затем они угасают.

— Дилетанты,— пренебрежительно бросает лекарь.

— Отлично сработано, Лэнс,— Нимс заговорщически пихает вас локтём и показывает на вход.— После вас..

Ухмыльнувшись, вы достаёте оружие и входите в гробницу великого героя, Артуриана. Перейдите на **848**.

842

Вы входите в просторный зал с высоким куполообразным потолком. В центре помещения располагается возвышение, на которое можно подняться по ступеням. На возвышении установлен каменный гроб, его крышка расколота на части — пол вокруг возвышения усыпан острыми осколками.

— Ох, не к добру это,— бормочет Нимс, нервно покручивая мечами.

Над открытым гробом парит мужчина в тяжёлой рунической броне. Его руки вытянуты в стороны, зубы стиснуты от напряжения — он отражает магический удары.

— Артуриан! — восклицаете вы.

Вокруг стоят четыре некроманта в чёрных мантиях. Они нараспев читают заклинания; из их пальцев исходят тёмные потоки магической энергии, которая тянется к Артуриану, завихряясь и окутывая его со всех сторон. Вдруг вы чувствуете острое покалывание метки тени. Что-то не так… Вы прыгаете в сторону, а над вашей головой пролетает копьё изо льда и врезается в стену.

— Незваные гости!

Вы поворачиваетесь и видите женщину-мага в покрытом изморозью голубом платье, которая быстро приближается к вам.

— Так-так… Неварин и паладин. Какая нелепость.

— Ведьма! — Калеб бросается вперёд, готовясь нанести удар мечом.

Колдунья замирает, даже не пытаясь уворачиваться. Вместо этого она смотрит, прищурившись, на то как воздух перед ней начинает поблёскивать и потрескивать. Сверкнула яркая вспышка, повеяло холодом. Когда зрение восстанавливается, вы видите, что Калеб вмёрз в ледяную глыбу, застыв на полпути.

— Нет!

В ладонях Лэнсбери появляются волшебные белые огоньки; медик направляет их на ледяную колдунью. Магический заряд бессильно разбивается о невидимый щит: шипя и искрясь, огоньки рассеиваются в прохладном воздухе.

— И это всё, на что вы способны? — с восторгом кричит колдунья.

Вы с Нимсом переглядываетесь, мечник кивает — и вы вдвоём начинаете атаку, готовясь пробить волшебный щит с помощью меча и магии:

⚔ Саммейн: Скорость 13, Магия 10, Броня 20, Здоровье 90

Особые способности:

⚡ *Гнев зимы:* ваш персонаж автоматически теряет 2 очка здоровья в конце первого раунда боя. По мере того, как бой продолжается, урон холодом увеличивается на 1 в каждом последующем раунде (вы получаете три очка урона в конце второго раунда, четыре — в конце четвёртого и т.д.). Эта способность игнорирует броню.

⚡ «Разрушим щит!»: если вы побеждаете в раунде боя, то вместо броска на урон, вы можете снизить показатель брони Саммейн на 4. Вы можете делать это столько сколько захотите, снижая уровень брони колдуньи на 4 каждый раз, когда выиграете раунд боя.

Если вы победите Саммейн, то перейдите на **869**. Особое достижение: если вы победили Саммейн, не снизив уровень её брони, то отправляйтесь на **874**. Если вы потерпели поражение, то следуйте на **862**..

843

Обыскивая останки Даарко, вы находите кожаный кошель со 100 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

🏷 *Крис тени* (правая рука: кинжал): +3 скорость, +5 сила. Способность: Глубокая рана

🏷 *Жилет убийцы* (доспех): +2 скорость, +4 сила. Способность: Доминирование

🏷 *Голова труса* (талисман): +1 скорость, +1 сила. Способность: Уворот

Сделав выбор, перейдите на **811**.

844

Очень быстро в тоннеле становится жарко и душно, вдобавок по мере того как вы спускаетесь в гробницу, метка начинает покалывать всё сильнее. Спустившись по лестнице, вы оказываетесь в большом каменном зале. Потолок почти весь искрошился, тёмную скалу раздробили толстые корни и вьющиеся растения. В полумраке, образуя нечто вроде дымки, гуляют облака пыли. В бледном свете посоха Лэнсбери вы замечаете, что облака вихрятся.

Нимс собирался было пересечь помещение, но Лэнсбери останавливает мечника, загораживая ему путь своим посохом.

— Подожди…

Внимание женщины обращено на противоположную сторону зала, где что-то движется в тенях. Вы прищуриваетесь, пытаясь разобрать, что это. Похоже, что это какая-то растительность, плесень или лишайник, покрывающий целую стену зала. Подгнившие части этого существа вздымаются и опадают, словно они живут своей разумной жизнью.

— А давайте предположим, что оно недружелюбное,— говорит Нимс, морщась от отвращения.

— Это магическая аномалия,— шепчет Лэнсбери, бросая взгляд на свой посох — огонёк начинает мерцать.— Мы должны держаться подальше от неё. Стоит поучиться на ошибках наших предшественников, которым повезло меньше…

Она кивком головы указывает на плиты пола, где лежат несколько куч плоти и костей, размазанные по камню.

— Нам даже не придётся приближаться к ней,— твёрдо замечает Калеб, показывая мечом на проход в форме арки в западной стене.— Я предлагаю идти туда.

Вы:

Исследуете магическую аномалию — 818

Покинете зал через арку — 909

845

(Запишите слово «спутник» на листе персонажа)

Твари сильные… но медленные. Уходя в сторону от очередной вялой атаки, вы разворачиваетесь и устремляетесь к щиту, чтобы, оттолкнувшись от его края, сделать обратное сальто в воздухе. Твари рычат и сыплют проклятиями, когда вы проноситесь над их головами, осыпая чудовищ градом ударов. Крутясь в воздухе, вы обрушиваетесь на спину предводителя и отсекаете один из наростов. Чёрная жижа пульсирующей струёй бьёт из покалеченного тела в то время, как вы хватаете извивающегося паразита и накидываете его на шею драугра. Раздаётся отвратительный хруст, и полуразложившаяся голова, отделившись от тела, рассыпается в прах. Драугр вздрагивает и начинает заваливаться на спину. В последний момент вы спрыгиваете с него, успевая отсечь ещё одного паразита.

Неестественный нарост продолжает выделять споры, окружая вас плотным облаком парящих бомб. Ваши бестолковые противники сталкиваются с ними, воспламеняя собственные заплесневелые лохмотья, и исчезают в огне.

Поздравляем! Драугры были уничтожены. Вы можете взять один из следующих трофеев:

Пластина паразита (левая рука: щит): +2 скорость, +4 броня. Способность: Лич (требование: воин)

Лохмотья драугра (доспех): +2 скорость, +3 сила. Способность: Болезнь

Наплечники спор (накидка): +2 скорость, +3 броня. Способность: Облако спор (требование: маг)

Сделав выбор, перейдите на **856**.



846

Вы идёте обратно в освещённый магическими факелами проход. Желая поскорее вернуться к своим друзьям, вы приходите в комнату, где встретили Артуриана.

Вы с облегчением замечаете, что волшебная аномалия находится в том же углу высеченной в скале комнаты, что и раньше. Гроза продолжает бушевать, небо озаряют вспышки молний. Вы опускаете капюшон как можно ниже и проходите сквозь стену дождя, приближаясь к аномалии.

Вы не знаете, что произойдёт. Каким-то образом аномалия перенесла вас назад в прошлое. Вернёт ли она вас в настоящее, или же перенесёт в другое место и время? Стиснув зубы, вы подходите на шаг ближе...

И действительно, как только вы подходите к магическому созданию достаточно близко, шёлковые нити оплетают вас, и вас окутывает ослепительно белый свет. Перейдите на **838**.

847

Обыскивая отвратительные пожитки огра, вы находите кожаный кошель с 50 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

Крестец резни (правая рука: кастет): +2 скорость, +5 сила. Способность: Смертельный удар

Хребет зверя (доспех): +2 скорость, +4 броня. Способность: Свирепость

Громадные наплечники (накидка): +2 скорость, +3 сила. Способность: Колючки

Сделав выбор, перейдите на **824**.

848

Вы входите в зал с высоким потолком. На стенах горят факелы, освещающие ряды внушительно выглядящих статуй, которые стоят вдоль стен. Похоже, что это скульптуры рыцарей Тора в тяжёлых доспехах. Рядом с каждой статуей лежит меч и щит.

— Гробница Артуриана...— Нимс кружится на месте, оценивая обстановку.

Вы идёте за своими спутниками по мрачному залу к большой приоткрытой каменной двери, которая расположена в глубине зала. Она ведёт на лестницу.

— Некроманты хорошо постарались, чтобы прорваться сюда,— вздыхает Калеб, бросая взгляд на каменную дверь. Вы замечаете, что она покрыта спиралевидной вязью замысловатых рунических символов.— На ней было установлено заклинание.

— Ему больше тысячи лет,— безапелляционно заявляет Лэнсбери.— Да тут даже ребёнок смог бы пройти. Так что не вижу повода для восхищения.

Подобрав полы мантии, лекарь спускается вниз по лестнице.

— Эх, маги, маги,— вздыхает Нимс,— вы всё спорите, кто круче.

Он идёт за Лэнсбери, вы же с Калебом замыкаете строй. Перейдите на **926**.

849

Нимс — умелый фехтовальщик, так что он спокойно управится с некромантами. А вот костяной ангел… Ваша метка тени ярко загорается, и вы бросаетесь монстру наперерез. Издав адский крик, костяной ангел цепляет воздух острыми как клинки когтями:

⚔ Костяной ангел: Скорость 13, Сила 11, Броня 11, Здоровье 90

Особые способности:

ϟ *Ужасные когти:* за каждую [1], которую ваш персонаж выбрасывает во время бросков на скорость атаки или на определение урона, вы получаете 2 очка урона от когтей костяного ангела. Эта способность игнорирует броню. Если у вас есть способность, которая позволяет вам перебрасывать кубики, вы можете её использовать.

ϟ *Аура святости:* аура лекаря увеличивает вашу силу и магию на 2 в этом бою.

ϟ *Щит Калеба:* ваша броня повышается на 2 в этом бою.

Если вы победите этого адского монстра, перейдите на **906**. Если вы будете побеждены, то перейдите на **862**.



850

Вы маг и можете взять следующий предмет:

🏷 *Идол из кости* (талисман): +1 броня. Способность: специализация некроманта (смотрите ниже)

Если вы хотите изучить специализацию некроманта, то у вы должны надеть идол из кости. Если вы снимете его или изучите другую специализацию, то вы потеряете все способности некроманта. У некроманта есть следующие способности:

Тени (пс): в начале боя, вы можете призвать себе на помощь отряд теней. Тени добавят 2 единицы урона к каждому соответствующему броску кубика. С момента призыва теней, они будут участвовать в битве на вашей стороне до тех пор, пока вы не решите пожертвовать ими (применить способность Жертва).

Жертва (ср): вы можете использовать эту способность после того, как противник сделал бросок, определяющий уровень нанесенного вам урона, для того, чтобы принести в жертву призванных вами теней. Тени поглотят весь урон, предназначенный вам, а вы останетесь невредимым. Однако, это действие приведет к немедленному уничтожению вашего отряда теней.

Разобравшись с талисманом, перейдите на **883**.

851

Вы принимаете защитную стойку.

— Кто ты? — вопрошаете вы, вздрагивая, когда слышите выходящий из собственных уст голос Лоркана.

— Возьми посох, глупец,— одновременно звучит в вашей голове.

— Замолкни,— цедите вы сквозь сжатые зубы.

Силуэт выходит из тени на свет. Вы уже догадались, кто это,— по громоздкому доспеху и молниям, сверкающим на молоте.

— Матис…

В глазах инквизитора застыло безумие, а истощение сделало его движения медлительными.

— Очередной выродок Неварин,— он ещё раз внимательно оглядывается и замечает ворох одежды, принадлежавшей Лоркану.

— Стой! — вы опускаете оружие, осознав, что тело, которое видит инквизитор, принадлежит не вам, а костлявому магу.— Матис, это же я. Помнишь? Это не моё тело!

Матис делает ещё один шаг вперёд, поднимая молот на уровень груди.

— Ты демон. Поэтому тебя нужно остановить,— он почти что с сожалением качает головой.

Инквизитор бросается на вас, и его скорость никак не вяжется с тяжёлым доспехом. У вас едва хватает времени, чтобы заблокировать первый удар воина, но следующий сбивает вас с ног и отправляет в полёт по комнате. Вы врезаетесь в глиняную урну, и она керамическим дождём проливается на землю. Вы с трудом поднимаетесь на ноги, понимая, что ваши раны не исцеляются. Быстрый взгляд на метку тени подтверждает, что магия перестала действовать — её обычное яркое сияние сменилось тусклым светом.

— Я же сказал тебе взять посох.

— Что ты делаешь? — зло кричите вы.— Контролируешь метку?

— Мы должны исчезнуть. Исчезнуть. Исчезнуть. Сейчас же!

Инквизитор вновь бросается в атаку. В последний момент вам удаётся отскочить в сторону, и сокрушительный удар молота приходится в стену, оставляя на ней значительных размеров вмятину. Матис наносит удар с разворота, и навершие молота попадает вам в бок. Вас отшвыривает назад, и споткнувшись о груду булыжников, вы чувствуете боль, раздирающую тело на куски. Что-то стекает по вашему лицу. Дрожащей рукой вы касаетесь его и с удивлением понимаете, что это кровь.

— Исцели меня,— сдавленно произносите вы, выплёвывая сломанный зуб.— Или ты хочешь, чтобы мы оба погибли?

— Я сказал тебе, что нужно сделать.

Едва вы поднимаетесь на ноги, как Матис начинает приближается. Вы вновь пускаетесь в смертельный танец среди дерева и стекла. Его голова врезается в вашу. Затем молот впечатывается в ваши рёбра и заставляет стонать от боли. Полагаясь больше на удачу, чем на осознанные действия, вы отступаете назад, избегая очередного удара.

— Пелена. Пространство между мирами. Мы должны идти! Скорее!

Голос Лоркана отвлекает вас. Удар молота приходится в грудь, и вы летите через всю комнату. Рухнув на землю, вы сплёвываете кровь, смешанную с пылью, и шарите руками по камням и керамическим осколкам. Неожиданно они встречают холодный на ощупь предмет.

— Да. Да. Возьми посох.

Вы с трудом поднимаете голову — один глаз совсем закрылся, а другой пытается сфокусироваться на помещении, которое сейчас представляется в виде беспорядочно двигающихся цветных пятен, вызывающих тошноту. Шаги приближающегося инквизитора сопровождаются хрустом обломков. Вы слышите его тяжёлое дыхание.

— Возьми посох. Только подумай об открывающихся перспективах, Неварин. Пелена. Врата в другие миры. Другие грёзы. Не позволяй этому закончиться вот так.

— Исцели меня...— хрипите вы, морщась от боли при попытке заставить двигаться своё раздробленное тело.— Исцели.

Звук шагов приближается и стихает. Матис возвышается над вами с поднятым молотом. Вы обращаете взгляд наверх и видите его лицо, расплывающееся словно отражение в воде.

— Наконец-то, демон, я избавлю этот мир от твоего присутствия...

Молот опускается. Вы вытягиваете руку и хватаете посох, прижимая его к своей груди. Он вспыхивает искрящимся золотистым светом, и магия метки тени устремляется к нему, наполняя новой жизнью. Вашей жизнью...

— Да, да! Пелена зовёт нас... Посох работает...

Молот завершает свой полёт. Но он находит лишь голые камни, превращающиеся в песок под его тяжестью. Матис отшатывается и распахивает глаза от изумления:

— Не может быть...

От вас остался лишь дымный контур, клубящийся в пыльном воздухе.

Вы просто исчезли.

— Демоны...— инквизитор поворачивается назад и всматривается в темноту.— Где ты, демон? Куда ты делся?

Ответом ему служит лишь эхо собственных слов.

— Невозможно...

Он вновь переводит свой взгляд на то место, где вы лежали несколько секунд назад. В пыли валяется изодранный свиток пергамента. Он поднимает его и разворачивает — свиток оказывается рекомендательным письмом молодого рыцаря, направляющегося в ученики к великому Эвиану Дейлу. Инквизитор хмурит лоб при виде вашей сумки, лежащей в нескольких метрах, содержимое которой разбросано неподалёку. Матис сжимает пергамент:

— Куда бы ты ни отправился, Неварин... Я найду тебя. Единый Бог мне свидетель. Это ещё не конец...

Спасибо вам за уделённое время это книге-игре! Команда переводчиков занималась этим проектом более двух лет и будет рада услышать ваше мнение о ней на страницах сайта http://quest-book.ru

852

Так же как и сундук лудильщика из городка «Нет надежды», внутри места больше, может показаться снаружи — тут бесчисленное множество оружия, брони и всяких побрякушек. По сравнению с побитыми горшками и сковородками, что лежит в повозке — это просто небо и земля.

— Теперь ты мне веришь,— ухмыляется Вальдо, заглядывая в сундук через ваше плечо,— я мастер по поиску сокровищ и всяких редкостей.

— Подозреваю, что стоит всё это недёшево,— криво ухмыляетесь вы, держа в руках расшитый золотом плащ.

— По разному. У меня есть редкие предметы… настоящие сокровища, а есть и предметы со скидкой.

Вы:

Попросите показать предметы со скидкой — 914

Попросите показать редкие предметы — 881

853

— Сам посмотри,— усмехается Фетч, махнув рукой в сторону ближайшего деревянного ящика.

Вы задерживаете свой взгляд на убийце, всё ещё не до конца доверяя ему.

— Нет, ты откроешь его,— вы достаёте своё оружие и приставляете клинок к горлу Фетча.

— Хорошо,— нехотя соглашается он, отстраняя вас рукой.— К чему все эти драматические жесты?

— Неужели ты не помнишь, как пытался убить меня?

— В порядке самозащиты, — Фетч сверкает глазами из-под капюшона,— иначе я бы уже был мёртв. Ты, кстати, тоже неплох в этом деле.

Ухнув, убийца поднимает крышку ящика и бросает её в сторону.

— Я теряю силы после путешествий, сильно устаю. И в игры больше играть не хочу. Так что, Неварин, смотри сам. Вы подходите ближе и оглядываете содержимое ящика. Там, на полотне лежат несколько нефритовых фигурок. Вы только пожимаете плечами:

— Тут просто несколько красивых статуэток. Эка невидаль!

Размахивая руками, Фетч кружится на месте, стремясь объять весь зал:

— Здесь находятся настолько редкие и ценные сокровища, что король Валерона отдал бы руку на отсечение, лишь бы владеть ими. Но они принадлежат Эвиану. Он их коллекционирует.

— И что он хочет со всем этим делать? — вы видите, что на полу лежат сотни одинаковых коробочек.

— Вопрос не в том, что хочет делать он,— отвечает Фетч, скрестив руки на груди,— а чего он хочет не позволить делать другим.

— Ненавижу загадки, - вы сердито смотрите на убийцу.

Ненадолго задержав на вас взгляд, Фетч возвращается к двери:

— Загадки — это единственное, что ты заслуживаешь, идущий в тени

Перейдите на **792**, чтобы задать другой вопрос.

854

Вы бежите к краю здания, отталкиваетесь от него и легко взмываете над разношёрстным морем тел. Кружась в воздухе, вы посылаете разряды чёрного огня в гущу порождений тени: тёмная магия пронзает их тела, оставляя в земле дымящиеся воронки.

Завершая свой полёт, вы хватаетесь за обломок статуи и, совершив круговой поворот, приземляетесь на постамент рядом с удивлённым инквизитором.

— Ты начал без меня,— ухмыляетесь вы, обнажая оружие.

Матис внимательно смотрит на вас, параллельно отражая очередную атаку рыцаря с луком.

— Они не горели желанием ждать,— сердито бросает он.

Вы встаёте спиной к статуе и сосредотачиваетесь на кошмарных тварях, карабкающихся по постаменту в надежде добраться до вас. Они похожи на упырей, не считая того, что их тела — это порождение чистой тени, а красные глаза пылают безумной злобой.

— Гасты,— рычит инквизитор. Он описывает смертоносную дугу своим молотом, и четыре твари улетают прочь во вспышке священного света.— Следи за их когтями.

— Следи за стрелами! — кричите вы в ответ, пригибаясь, когда одна из них проносится мимо и поражает наступающего монстра.— С этими я разберусь!

Рыча от ярости, вы бросаетесь на дьявольских гастов, надеясь выиграть достаточно времени для прибытия помощи.

Вы должны сражаться:

⚔ Гасты: Скорость 16, Сила 9, Броня 7, Здоровье 140

Особые способности:

ϟ *Скопление гастов:* ваша броня не защищает от острых когтей гастов (если у вас есть способность Вторая кожа, для поглощения урона используйте половину значения атрибута Броня, при необходимости округляя в большую сторону).

ϟ *Гром среди ясного неба:* в конце каждого раунда бросайте кубик — Матис отражает стрелы генерала своим щитом, если выпадет [4], [5] или [6]; иначе магический разряд наносит вам дополнительный урон в 5 единиц, игнорируя вашу броню.

Если к началу седьмого раунда вы всё ещё живы, перейдите на **794**. Особое достижение: если вам удаётся уничтожить гастов за шесть раундов, перейдите на **813**. Если вы потерпели поражение, восстановите здоровье и вернитесь на **885**.

855

Генерал — опытный боец, сражающийся с вами на равных, но удачный приём позволяет вам преодолеть защиту и нанести удар по ноге, лишая её равновесия. Она пытается вновь обрести его, но слишком поздно — первым ударом вы выбиваете клинки из её рук, а следующим отправляете её шлем в грязь. Наконец-то вы можете взглянуть в лицо своего врага. Некогда прекрасное, сейчас оно покрыто шрамами и лишено кожи. Тусклый взгляд не выражает никаких эмоций, даже сожаления.

— Добей меня,— шипит она.

— Это не обязательно должно заканчиваться вот так,— вы качаете головой и делаете шаг назад.

Женщина горько смеётся:

— Так было всегда. Неужели ты думаешь, что мы помним другие времена?

Вы поднимаете метку тени, дьявольское сияние которой окружает ваше тело:

— Если бы я мог…

Прежде чем вы успеваете остановить её, Санра поднимает из пыли кинжал и бросается вперёд. Инстинктивно вы посылаете в неё магический разряд. Тело генерала отлетает назад и, несколько раз перевернувшись в воздухе, падает на пыльную землю. Слышится стон, а затем воцаряется тишина.

Медленно между пластинами чёрной брони начинает просачиваться её сущность — фиолетовый магический дым разливается в воздухе. Вы ждёте, что он вновь образует тело, даруя Санре новую жизнь. Но противиться метке тени невозможно. Она жадно поглощает сущность генерала, наполняя вас силой.

Если вы маг, перейдите на **871**. Если вы воин, перейдите на **882**. Если вы разбойник, перейдите на **887**.

856

Неожиданно небеса озаряются вспышкой яркого света, привлекая ваше внимание. В густом тумане вы замечаете белые силуэты, пикирующие над разрушенным городом и оставляющие яркие, словно комета, следы. Их полёт сопровождается серией взрывов, и на месте плотных рядов порождений тени, находящихся на площади, возникают огромные проплешины.

— Регулярные воздушные войска! — вы вскидываете руку в воздух, салютуя магам, проносящимся мимо на коврах-самолётах.

С дальнего конца площади до вас доносится нарастающий звук горна. Множество тел закрывают вам обзор, но похоже, что батальону войск Рейвенвинга удалось пробраться в город. Вы различаете блеск отполированных доспехов и развевающееся знамя, на котором красуется чёрный ворон. Помощь, наконец-то, пришла. Перейдите на **895**.

857

На стенах коридора горят факелы, их пляшущие огоньки создают пугающую игру теней на плитах. Вы, пошатываясь, идёте вперёд, сжимая зубы и сражаясь с болью, которую причиняет вам метка.

Лэнсбери шагает рядом и с любопытством смотрит на вас:

— Твоей метке письмена явно не нравятся.

Вы с трудом смотрите на неё:

— Мне нехорошо, если ты это имела в виду.

Лекарь кивает:

— Да, твоя метка — порождение демонической магии. Интересно, на что ты будешь способен… когда к тебе полностью вернётся память.

Вы морщитесь от наплыва боли и натыкаетесь на стену, выставляя руку, чтобы удержать равновесие:

— Иногда я благодарен судьбе за то, что ничего не помню.

Через несколько сотен метров коридор расширяется и заканчивается парой позолоченных двустворчатых дверей. Они открыты настежь, приглашая войти в светлый зал. Собрав волю в кулак, вы достаёте оружие, готовясь дать отпор любой опасности, которая может притаиться в этой части гробницы. Перейдите на **799**.

858

Войска Рейвенвинга бросаются в погоню за порождениями тени, атакуя отступающего врага. Победа одержана. Но какой ценой? Вы оглядываетесь на тех, кто остался позади — среди них не только раненые и убитые, но и те, кто не может двигаться из-за истощения. У многих затравленный взгляд, тела, почерневшие от сажи и грязи. Вы и представить не можете, какое опустошение поджидает вас за стенами города — в том месте, где око судьбы направило свою магию на уничтожение лагеря. Но лица людей говорят о многом.

На другой стороне усеянной булыжниками площади вы видите Рейвенвинга, который помогает Лэнсбери укрыться под защитой здания. Она потратила много энергии и выглядит смертельно уставшей: плечи опущены, взгляд устремлён под ноги. Вы замечаете, что Нимса рядом с ней нет.

— Неварин! — Матис идёт к вам, с трудом преодолевая каменные завалы. На доспехе инквизитора зияют чёрные дыры, его волосы слиплись от крови и пота.— У нас осталось одно незаконченное дело.

— Матис? — нахмурившись, вы делаете шаг назад.— Ты не в себе…

— Нет, демон, я прекрасно себя чувствую! — он поднимает свой молот.

Внезапно краем глаза вы замечаете движение. На краю крыши стоит мужчина, чей алый плащ развевается на ветру. Он поднимает руку, и вы чувствуете, как вас окружает странная сила, крепко связывая руки и ноги. Мужчина начинает двигаться, так быстро и ловко перемещаясь по воздуху, будто по булыжной мостовой. Словно собаку на поводке ваша магическая тюрьма тянет вас следом.

— Новые демоны! — кричит Матис.— Не думай, что тебе удастся ускользнуть!

По широкой площади, фонтаны которой обуглились, а дороги покрылись кратерами, вас тащит прямо к нелепо выглядящему зданию, выступающему из серой скалы. Вы пытаетесь понять его предназначение, но невидимые путы поворачивают вас спиной. После этого нечто сильно ударяет вас по голове, и вы погружаетесь во тьму.

Перейдите на **928**.

859

Вы входите в зал с высоким потолком. На стенах горят факелы, освещающие ряды внушительно выглядящих статуй, которые стоят вдоль стен. Похоже, что это скульптуры рыцарей Тора в тяжёлых доспехах. Рядом с каждой статуей лежит меч и щит. Вы поворачиваетесь и видите, что магический барьер угас. Лэнсбери проходит между некогда светящихся колонн.

— Дилетанты,— пренебрежительно бросает она.— Думали, что это меня остановит!

Нимс и Калеб заходят следом.

— Ты что-то подзадержалась,— с усмешкой отвечаете вы, скрещивая руки на груди.

Лэнсбери проходит мимо, весело похлопывая вас по плечу:

— Это ещё не конец. Рекомендую сохранять бдительность.

С этими словами она шагает дальше. Нимс одаряет вас извиняющейся улыбкой и говорит:

— Если тебе от этого будет легче, то она и над моими шуточками никогда не смеётся.

Вы стягиваете назад промокший под дождём капюшон и идёте за своими спутниками к большой приоткрытой каменной двери, которая расположена в глубине зала. Она ведёт на лестницу.

— Некроманты хорошо постарались, чтобы прорваться сюда,— вздыхает Калеб, бросая взгляд на каменную дверь. Вы замечаете, что она покрыта спиралевидной вязью замысловатых рунических символов.— На ней было установлено заклинание.

— Ему больше тысячи лет,— безапелляционно заявляет Лэнсбери.— Да тут даже ребёнок смог бы пройти. Так что не вижу повода для восхищения.

Подобрав полы мантии, лекарь поднимается вниз по лестнице.

— Понимаешь о чём я,— улыбается Нимс,— в её жизни нет места для веселья.

Он идёт за Лэнсбери, вы же с Калебом замыкаете строй.

Перейдите на **926**.

860

Вы подходите к Лэнсбери, которая с задумчивым выражением лица всё ещё изучает повозку.

— Ну как? Эти руны… они тебе о чём нибудь говорят?

Лекарь глубоко вздыхает:

— Я не знаю. Они не из этого мира, если такой ответ тебя устроит,— она проводит пальцем по дереву, и знаки вновь ненадолго загораются.— Хоть разница и есть, я бы сказала, что эти символы имеют общее происхождение с… этим.

Она протягивает руку, хватает вас за предплечье и подворачивает ваш рукав, прикрывающий метку на коже. Вы решительно вырываетесь.

— Метка тени? — пожимает плечами Лэнсбери.— Некоторые знаки на повозке похожи на неё по форме, хотя чутьё мне подсказывает, что они предназначены для другого. Я бы сказала, что эти руны скорее нужны для безопасного путешествия, а не для… для убийства,— она бросает взгляд на метку у вас на руке. Вы подворачиваете рукав, чувствуя стыд и гнев:

— Я не могу изменить прошлого.

Лекарь делает примирительный жест рукой:

— Я понимаю. Я понимаю. Прости меня, мне тебя жаль.

Вы смериваете женщину тяжёлым взглядом и спрашиваете её о торговце:

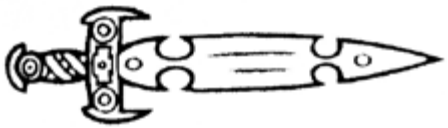
— А что ты о нём думаешь? Он шпион или нет? Если на повозку нанесены руны тени, значит он наш враг.

— Да навряд-ли,— говорит Лэнсбери, перегибаясь через борт телеги и доставая оттуда старый кухонный котёл. Прислонив его к лицу, она смотрит на вас через одну из множества ржавых дырок,— думаю, что нам пока не стоит бояться старых котлов, а?

Вы:

Спросите, что Нимс думает по поводу торговца — **898**

Попросите Вальдо показать свои товары — **795**



861

С помощью магии вы придаёте себе ускорение и направляетесь прямо к генералу легиона. Когда щит гаснет, одна из стрел попадает вам в грудь, опрокидывая вас в воздухе. Совершая жёсткую посадку, вы падаете на землю и скользите по пыльной улице, завершая свой полёт в дымящейся воронке одного из кратеров. Земля вибрирует при приближении коня. Это огромный зверь серого цвета, чью рогатую морду венчает зубчатый гребень. В бока вплавлены чёрные стальные изъеденные ржавчиной пластины, сквозь которые сочится тёмная кровь. В ярости вы вскакиваете с земли и вырываете из груди стрелу. Вы не чувствуете ни боли, ни даже дискомфорта — только ледяное покалывание, когда метка тени исцеляет рану, наполняя вас чистой энергией.

— Неварин! — генерал натягивает поводья, останавливая закованного в броню зверя, лапы которого начинают рыть толстый слой пепла.— Ты… ты сражаешься против нас?

В приглушённом голосе, принадлежащем молодой женщине, сквозит удивление. Вы отряхиваете грязь и пыль со своей одежды.

— И с чего бы ты так решила…— усмехаетесь вы, вынимая оружие.

— Хм… Да будет так!

Генерал отдаёт команду, и животное, издав понимающий рык, наклоняет голову и переходит в атаку, собираясь пронзить вас рогами.

⚔ Стираксианский конь: Скорость 15, Сила 13, Броня 16/6, Здоровье 90

Особые способности:

ϟ *Слепое пятно:* если вы используете способность Скорость и побеждаете в раунде, можете нанести удар в незащищённый круп — в этом случае считайте атрибут Броня равным 6. Иначе вы не можете обойти врага и должны наносить урон, считая, что атрибут Броня равен 16.

ϟ *Точный стрелок:* генерал посылает стрелы в вашем направлении. За каждую [1], выпавшую на кубиках при проверке скорости, стрела наносит вам дополнительный урон в 4 единицы, независимо от значения Брони (если у вас есть способность, позволяющая изменить выпавшие результаты или перебросить кубики, можете использовать её, чтобы избежать урона).

Если вам удаётся победить зверя, продолжайте квест с оставшимся количеством здоровья — **809**. Иначе вам придётся вернуться назад — восстановите здоровье и перейдите на **905**.

862

Вы открываете глаза, и перед вашим помутнённым взором проплывают знакомые холмы, заливаемые дождём. Перед вами на неровной земле быстро движется неясная тень. Когда зрение полностью восстанавливается, вы понимаете, что тень одета в ниспадающую мантию и держит яркий светящийся посох. Вы хотели было что-то сказать, но слова застревают в горле, вам лишь удаются издать несколько нечленораздельных звуков. Земля снова проплывает перед вами.

— Он очнулся,— бормочет вам на ухо чей-то голос.

Вы падаете на землю, приземляясь в мокрый пепел. Вам с трудом удаётся дышать. Над вами стоит Калеб, его лицо покрыто потом и грязью:

— Нелёгкая же ты ноша, я тебе скажу. Вставай!

Нимс появляется перед глазами, он обеспокоенно оглядывается по сторонам:

— Нам нужно двигаться дальше. Ты можешь идти?

Он смотрит на вас, на его узкое бледном лице явно читается недовольство

— Вставай! — кричит Калеб, пиная ногой пепел в вашу сторону.— Мы и так замедлились из-за тебя!

Вдали слышен визг какого-то ужасного создания.

— Что произошло? — с трудом произносите вы. Руку пронзает пульсирующая боль.

— Хороший вопрос,— говорит Нимс, нервно похлопывая ладонями по рукоятям мечей.— Мы думали, что ты мёртв, а потом…

Он пожимает плечами.

— Демоническая магия! — бросает в сторону Калеб.

— А гробница… наша миссия,— с этими словами вы поднимаетесь на ноги, покачиваясь из стороны в сторону и пытаясь удержать равновесие.

— Силы Зула одержали верх над нами,— заявляет Лэнсбери.

Она оборачивается, смотрит на тёмное небо и продолжает:

— Нам повезло, мы смогли спастись бегством, но разведчики врага идут за нами по пятам. Мы должны поспешить.

Повисшую тишину пронзает новый оглушительный визг. Вы делаете пробный шаг вперёд, с радостью понимая, что силы медленно, но верно возвращаются к вам.

— Всё нормально. Идите вперёд.

Лэнсбери кивает, и начинает спускаться в узкую лощину. Вы следуете за ней, подскальзываясь на камнях и костях, которыми усыпана земля. Взгляд натыкается на ухмыляющийся череп, лежащий на куче пепла — эта картина заставляет вас задуматься над своим необычным бессмертием.

Возвращайтесь на карту Акта 3, чтобы продолжить приключение.

863

Неожиданно небеса озаряются вспышкой яркого света, привлекая ваше внимание. В густом тумане вы замечаете белые силуэты, пикирующие над разрушенным городом и оставляющие яркие, словно комета, следы. Их полёт сопровождается серией взрывов, и на месте плотных рядов порождений тени, находящихся на площади, возникают ужасные проплешины.

— Регулярные воздушные войска! — вы вскидываете руку в воздух, салютуя магам, проносящимся мимо на коврах-самолётах.

С дальнего конца площади до вас доносится нарастающий звук горна. Множество тел закрывают вам обзор, но похоже, что батальону войск Рейвенвинга удалось пробраться в город. Вы различаете блеск отполированных доспехов и развевающееся знамя, на котором красуется чёрный ворон. Помощь, наконец-то, пришла.

Перейдите на **884**.

864

Квест: «Пробуждая мертвецов»

— Ещё раз, зачем мы сюда пришли?

Нимс кутается в плащ, с его остроконечного капюшона стекает вода. Внизу в долине раскинулся обширный некрополь — множество крошащихся от древности построек, теряющиеся в призрачном тумане. Стоящий рядом с вами Калеб тяжело вздыхает:

— Я доверился интуиции, не более того. Мы видели, на что способен Зул. Его некроманты поднимают мёртвых.

— И ты хочешь, чтобы мы сделали то же самое? — Нимс нервно потирает руки в перчатках.— Дружище, порой мы с тобой влезали в авантюры, но на этот раз…

Калеб указывает на большое зловещее здание с куполом, высящееся в клубах тумана:

— Это могила Артуриана. Он был великим воином, предводителем Рыцарей Тора. Он пожертвовал собой, ради победы в войне тени.

— Последняя атака,— хмыкает Нимс,— всегда казалась мне самоубийственной. Сто рыцарей против многотысячной армии. Неудивительно, что их разорвали на куски.

— Они знали, что не выживут, Нимс,— говорит Калеб.— Но их подвиг позволил выиграть время, необходимое, чтобы подкрепления прибыли из Таланоста. Без последней атаки армия короля была бы разбита.

— Хм, историки вообще-то всегда приукрашивают события прошлого.

Лэнсбери наклоняется вперёд, изучая гробницы и руины в долине внизу.

— Давайте сосредоточимся на фактах. Зул использует некромантию, чтобы поднять Рыцарей Тора и обратить их против нас. Когда его маги осквернят эти могилы — вопрос времени,— пожилой целитель поворачивается к Нимсу.— А этого допустить никак нельзя.

— И всё из-за какого-то рога? — Нимс упрямо скрестил руки на груди.— Я не собираюсь рисковать жизнью ради сказки, которую рассказывают у камелька.

Калеб опускает щиток шлема:

— Это не сказка. Погибая, Артуриан дал клятву, что он вернётся в Валерон во времена великой нужды.

— Правда? И кто мог услышать эти благородные слова? — Нимс, ухмыляясь, прикладывает руку к уху.— По легенде рыцари погибли, все до последнего человека.

Калеб качает головой:

— Тебе стоит больше читать, Нимс. Джорвик Мур, знаменосец Рыцарей Тора был смертельно ранен… лекари не смогли спасти его. Но ему удалось добраться до лагеря с рогом Артуриана. Под звуки рога Рыцари Тора шли в атаку сотни раз.

Нимс картинно закатывает глаза:

— И если мы найдём этот рог, то появится Артуриан и поможет нам сражаться с Зулом, так?

Калеб берёт щит, мокрый и скользкий от дождя:

— Это уже вопрос веры, Нимс. Я думаю, что стоит хотя бы попробовать.

— А мне нравится это идея,— вмешиваетесь вы, потеряв терпение.

Ваша метка тени, скрытая под одеждой, горит огнём… в предвкушении битвы. Нимс кивает, бросая взгляд на затянутое тучами небо.

— Ладно, ваша взяла. Но ей-богу, можно было выбрать денёк получше?

Калеб выхватывает меч и сбегает вниз, в долину. Через несколько мгновений бронированный воин исчезает в полосе плотного белого тумана. Вы тоже достаёте оружие и следуете по следам рыцаря в грязном чёрном пепле, перейдите на **833**.

865

Обыскивая останки Даарко, вы находите кожаный кошель со 100 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

- *Вуаль тёмных сил* (накидка): +2 скорость, +3 магия. Способность: Второе дыхание
- *Поножи элементаля* (обувь): +2 скорость, +2 броня. Способность: Огненная аура
- *Источник тени* (кольцо): +3 магия. Способность: Перенапряжение

Сделав выбор, перейдите на **811**.

866

Вы мчитесь прочь из особняка, с трудом удерживая равновесие на земле, которая дрожит и колышется под вашими ногами. Грохот не ослабевает, каждый оглушающий вопль наводит на мысль о том, что нечто громадное — и могущественное — вырвалось на свободу. Спотыкаясь о булыжники, заполняющие, помещения, вы, наконец, выбираетесь во внутренний двор…

… чтобы увидеть, как день обернулся ночью.

Взглянув вверх, вы замечаете причину резкой перемены — колоссальное шарообразное существо, повисшее над Таланостом. Пошатнувшись, вы едва не падаете на колени, попытавшись осознать его чудовищные размеры. Шар размером с луну представляет собой жирную массу серой плоти,

на нижней стороне которой расположено огромное количество трубчатых выступов. Каждый выступ извергает в темнеющее небо чёрный дым, накрывая город пеленой густого тумана.

— И как это мы его пропустили? — хрипит Нимс, будучи не в состоянии отвести взгляд от ужасного зрелища.

Сверху раздаётся ещё один оглушительный звук, исходящий непосредственно от существа. Это треск магии, которая покрывает его тело мерцающей сетью света.

— Иуда, защити нас! — Матис сбегает вниз по ступеням особняка, сжимая в руках молот.— Эвиан, ответь мне. Что это за штука?

— Око судьбы. Самое опасное из созданий легиона,— маг стоит в дверях с распахнутыми от удивления глазами.

— Оно пришло на зов устройства? — озадаченно спрашиваете вы.

— Думаю...— Эвиан старается собраться с мыслями.— Думаю, это так. Мне кажется, устройство удерживало его... за Пеленой,— он переводит взгляд на Матиса.— Должно быть, уничтожение устройства привело к разрыву пут и втянуло его в наш мир. Нам нельзя было этого делать!

Прежде чем инквизитор успевает ответить, раздаётся оглушающий рык. Трубки существа начинают увеличиваться, мерцая призрачным светом, и с жутким рёвом выпускают огромный поток чёрного огня из своих гигантских отверстий. Столб пламени обрушивается на землю за городскими стенами, порождая бескрайнее облако пыли и обломков. Земля содрогается, что вынуждает вас припасть к земле.

— Наверняка, это был лагерь,— задыхаясь, говорит Лэнсбери.— Войска Рейвенвинга...

Вы видите испуганное выражение её лица. Затем мир взрывается белым светом. Вы понимаете, что находитесь в воздухе, сопровождаемый острыми осколками камней. Мгновением позже вы падаете на что-то твёрдое, ваши кости трещат и ломаются. Не давая ощутить боль, ваша метка тени вспыхивает ярким пламенем, сращивая раздробленное тело воедино.

С трудом встав на ноги, вы видите силуэт, приближающийся к вам сквозь дым. Это один из стражников Рейвенвинга. Он несётся так, будто за ним кто-то гонится. Вспышка яркого света мелькает за спиной стражника, и он падает на землю, роняя меч. Вы замечаете, что задняя часть его доспеха исчезла, а из незащищённой спины торчит древко стрелы.

Вы спешите вниз по улице, магия медленно наполняет вас новыми силами. Где-то вдалеке слышится шум битвы — сталь встречается со сталью, какое-то существо издаёт вопль. Земля дрожит от новых взрывов, сотрясающих выжженную пустыню. Вы не можете определить их источник, но совершенно ясно, что чудовищный шар не имеет к ним никакого отношения, ведь всё его внимание сосредоточено на лагере за пределами городских стен.

Ваша метка тени вновь вспыхивает, впрыскивая в кровь адреналин и поглощённую магию Даарко. Мир перед глазами начинает расплываться, когда вы на невообразимой скорости бежите вперёд, оставляя дырки на брусчатке улицы. Впереди находится разрушенная ратуша, от одной из её стен осталась лишь гора щебня. Крича от напряжения, вы бросаетесь вперёд, отталкиваясь от ближайшей стены, чтобы добраться до обломка торчащей балки. Схватившись за неё, вы раскачиваетесь и, кувыркаясь, взмываете высоко в воздух — сила импульса позволяет вам перелететь через разрушенную стену ратуши и приземлиться на её крышу.

Под вами стелется знаменитая торговая площадь Таланоста. Некогда она была счастливым местом — ярким столкновением цвета и звука, издаваемого нетерпеливыми покупателями, снующими по временным проходам между рядами под аккомпанемент менестрелей и крики уличных торговцев. Но сегодня... Сегодня она битком набита порождениями тени.

Перейдите на **885**.



867

Вы поспешно наносите сильный удар по незнакомцу, но он быстро разворачивается и легко отбивает атаку. Возможно, этот бродяга не так прост, как кажется.

— Я всё ещё жив,— смеётся он, глядя на вас своими голодными чёрными глазами.— Это ещё одна проверка. Ты испытываешь силу моей веры.

Перейдите на **816**.

868

(Запишите слово «ученик» на листе персонажа)

Эти жалкие создания не могут оказать вам достойного сопротивления. Поддавшись слепой ярости, вы избавляетесь от оружия и набрасываетесь на ближайшего скаррона с голыми руками. Схватив его за хвост, вы кружитесь на месте, волоча тварь за собой, а затем используете его в качестве дубинки, превращая остатки кошмарной группы в дурно пахнущее месиво. Завершив свою безжалостную атаку, вы размахиваетесь и швыряете самодельное оружие в наступающие ряды порождений тени.

— Скатертью дорога,— грозно бросаете вы, стряхивая с рук остатки слизи.

Поздравляем! Скарроны были уничтожены. Вы можете взять один из следующих трофеев:

Жало (правая рука: копьё): +3 скорость, +5 сила. Способность: Пронзающий укол (требование: воин)

Серп Скаррона (перчатки): +1 скорость, +4 магия. Способность: Пробивание (требование: маг)

Жвало мщения (левая рука: кинжал): +2 скорость, +4 сила. Способность: Яд (требование: разбойник)

Сделав выбор, перейдите на **927**.



869

Издав предсмертный крик, ледяная колдунья погибает. Раздаётся ледяной звон — магическая ловушка раскалывается, освобождая Калеба.

Теперь вы можете взять одну из следующих наград:

Палец ведьмы (левая рука: волшебная палочка): +2 скорость, +3 магия. Способность: Проклятие

Кровавая зима (кольцо): +1 сила. Способность: Кровопийца

Замораживающий посох (правая рука: посох): +2 скорость, +3 магия. Способность: Оглушение

Когда сделаете выбор, перейдите на **808**.

870

Когда-то вы помнили, что значит испытывать боль, истощение, даже раскаяние — но теперь осталось лишь пламя, заполняющее каждую клеточку вашего естества, пляшущее под кожей, распаляющее исступленную ярость. Лоркан — ничто по сравнению с вами.

Очередным взмахом оружия вы выбиваете посох из его рук. Израненный маг неуклюже отступает к осколкам каменных стражей. Он пытается перебраться через них и уползти, но вы с силой бьёте его ногой, заставляя рухнуть на землю.

— Он никогда не говорил мне… никогда не говорил, что всё закончится таким образом,— горько замечает маг.

— Я тоже не ожидал подобного конца,— рычите вы, возвышаясь над ним.— Последнее желание?

Ваши слова вызывают у Лоркана улыбку, которую шрам превращает в ухмылку.

— Если я умру… я умру на своих условиях, Неварин — говорит он.

Он бросается вперёд, и его тело, превратившись в поток тёмной энергии, выскальзывает из одежды. Он обрушивается на вашу метку тени, проникая под кожу, разливаясь по телу. Крича от ужаса, вы царапаете метку, пытаясь прекратить это — но теперь Лоркан внутри вас, его магия течёт по вашим венам… шепчет внутри головы.

— Ты — это я. Я — это ты.

Метка тени вспыхивает, и неожиданно вы понимаете, что ваше тело изменяется — кости двигаются и перестраиваются, кожа и мышцы плавятся, принимая новую форму.

— Останови это! — кричите вы, наблюдая, как прямо на ваших глазах руки становятся бледнее… старше; как на них проступают тёмные вены.

Шатаясь, вы подходите к золотистому щиту, от которого ранее избавился маг. Подняв его, вы смотрите на отражение в отполированной поверхности. На вас взирает лицо мага, левую щёку пересекает шрам, от которого рот искривляется в вечной ухмылке.

— Это не я! — вы отбрасываете щит в сторону и ощупываете затылок — на нём появился шрам, обрамлённый жёсткими седыми волосами.— Это не я!

Лоркан объединил ваши сущности. Вы получили новую особую способность:

Ветроход (ср): если вы побеждаете в раунде, для определения урона можете использовать все кубики, определяющие скорость атаки (как обычно добавляя значение Силы или Магии). Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок (замечание: вы не можете использовать способности, изменяющие выпавшие на кубиках значения, если те используются для определения урона).

Сзади хлопает дверь и раздаётся скрежет металла, вызванный шарканьем по камню. Вы резко поворачиваетесь, едва не потеряв равновесие из-за того, что ваше новое тело реагирует на изменения быстрее, чем старое.

— Неварин? — к вам приближается закованный в броню человек, черты которого скрываются в тени.

Если у вас записано слово «соперник», перейдите на **851**. Иначе перейдите на **933**.

871

Обыскивая доспех генерала, вы находите кожаный кошель со 150 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

Улыбка фортуны (правая рука: кинжал): +2 скорость, +5 магия. Способность: Ослепительный блеск

Нестабильный элемент (ожерелье): +1 скорость, +2 броня. Способность: Кража магии

Путы страдания (кольцо): +2 магия, +1 броня. Способность: Шипы

Сделав выбор, перейдите на **824**.

872

Вы, пошатываясь, встаёте на ноги, чувствуя, как всё вокруг плывёт. Когда перед глазами появляется чёткая картина, вы понимаете, что вы очутились в каменном зале. Из узкого окна сюда пробивается свет, являя вашему взору кучу коробок и ящиков — все они покрыты мелким белым песком.

Краем глаза вы засекаете движение и резко разворачиваетесь, вновь ожидая атаки. Но Фетч и не нападает — он, прихрамывая, уходит в противоположный конец зала. Ваш противник тяжело и неровно дышит, его вздохи эхом отдаются от стен полутёмного зала.

— Где мы? — сердито кричите вы ему.

Убийца в мантии останавливается, поворачивается и шипит в ответ:

— Ты теперь вдали от дома, Неварин.

С этими словами Фетч выхватывает короткий серебряный посох. Поморщившись от боли, он поднимает руку и направляет посох в угол помещения. Там, у песчаной стены в тенях стоит металлическая статуя.

— Каймит Малси! — рычит убийца. На конце посоха вспыхивает молния. Вы с недоумением вновь смотрите на металлическую фигуру, и вскрикиваете от удивления. Вокруг головы статуи появляются мигающие огоньки, они набирают скорость, образуя ореол. Ещё мгновение, и изнутри раздаётся жужжащий звук.

— Что это за штука? — ворчите вы, отходя назад.

Фетч лишь смеётся с холодным удовлетворением в голосе:

— Твоя смерть, Неварин!

Внезапно, бронированная статуя приходит в движение; её кулачищи начинают сжиматься и разжиматься. Вы достаёте оружие, а голем, покачиваясь, движется к вам, отбрасывая в сторону своими стальными руками коробки и сундуки. Когда он входит в полосу света из окна, то у вас появляется возможность рассмотреть противника получше. Голем сделан из клёпаного листового железа, и по форме отдалённо напоминает человека. Вместо головы у этого конструкта установлен жужжащий конгломерат шестерёнок и колёсиков, которые бешено крутятся под воздействием магии. В стеклянных глазах голема играют огоньки.

— Прощай, Неварин.

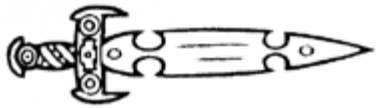
Убийца продолжает отступление, оставляя вас один на на один с этим стражем из иного мира:

⚔ Заводун: Скорость 12, Сила 11, Броня 10, Здоровье 80

Особые способности:

⚡ *Металлическое тело:* голем невосприимчив к Пробиванию, Пронзающему уколу, Колючкам, Шипам, Яду, Болезни и Кровотечению.

Если вы победите голема, то перейдите на **891**.



873

— Это врата. Да, именно так. Они сделали его. Эльфы,— он указывает рукой в сторону алебастровой статуи, которая воплощает мужчину и женщину, облачённых в расписные головные уборы и мантии.— Нам не следовало истреблять столь великий народ.

Он переводит взгляд на вас, а затем обратно на посох.

— Они были творцами — создавали вещи. Мы могли бы многому у них научиться. А вместо этого мы берём, берём, берём — и пытаемся заново собрать по кусочкам.

— Всё это никак не объясняет, зачем нужен посох,— нетерпеливо прерываете вы.

— Пелена, болван! — внезапно рявкает он, и вы замечаете, что на его шее вздуваются вены.— Чем он ещё может быть полезен? Он вернёт меня туда. Вернёт меня в Пелену.

Маг делает глубокий вздох.

— Я всё ещё слышу её. Всё ещё… Да, всё ещё слышу Пелену. Слышу её зов. Я слышу его. Он говорит мне, что делать.

— Пелена — это обитель демонов, магии,— настаиваете вы.— Разве возможно существовать в ней? Я думал, это опасно.

Лоркан пристально смотрит на вас.

— Всё это,— он обводит взглядом комнату,— нереально… нереально. Пелена реальна. В ней возможно всё. У меня были видения… восхитительные видения!

Его слова сменяются безумным хохотом.

— Ты сумасшедший,— ваши руки миллиметр за миллиметром приближаются к оружию.— Это просто бред. Ничто иное.

Хохот Лоркана затихает.

— Ты не думаешь, Неварин — не думаешь о возможностях. Мне хотелось бы показать это тебе. Раскрыть тебе глаза. Но ты должен умереть, чтобы я мог вернуться домой.

Чтобы задать Лоркану другой вопрос, вернитесь на **928**. Если хотите атаковать спятившего мага, перейдите на **939**.



874

Издав предсмертный крик, ледяная колдунья погибает. Раздаётся ледяной звон — магическая ловушка раскалывается, освобождая Калеба.

Теперь вы можете взять одну из следующих наград:

- *Корона из льда* (головной убор): +2 скорость, +3 магия. Способность: Колючки
- *Голод* (кольцо): +2 сила. Способность: Кровопийца
- *Иней* (правая рука: посох): +2 скорость, +3 магия. Способность: Замораживающее прикосновение

Когда сделаете выбор, перейдите на **808**.

875

Так же как и сундук лудильщика из городка «Нет надежды», внутри места больше, может показаться снаружи — тут бесчисленное множество оружия, брони и всяких побрякушек. По сравнению с побитыми горшками и сковородками, что лежит в повозке — это просто небо и земля.

— Теперь ты мне веришь,— ухмыляется Вальдо, заглядывая в сундук через ваше плечо,— я мастер по поиску сокровищ и всяких редкостей.

— Подозреваю, что стоит всё это недёшево,— криво ухмыляетесь вы, держа в руках чёрный камзол с вышитыми на нём рунами.

— По разному. У меня есть редкие предметы… настоящие сокровища, а есть и предметы со скидкой.

Вы

Попросите показать предметы со скидкой — 839

Попросите показать редкие предметы — 903

876

Обыскивая отвратительные пожитки огра, вы находите кожаный кошель с 50 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

- *Цепи пустоты* (ожерелье): +1 скорость, +1 магия. Способность: Оковы
- *Зерно ярости* (талисман): +2 магия. Способность: Доминирование
- *Старый акромион* (правая рука: волшебная палочка): +2 скорость, +5 магия. Способность: Ржавчина

Сделав выбор, перейдите на **824**.

877

С большим трудом вам удаётся проделать в мембране дыру… но это ненадолго — брешь уже затягивается, мембрана старается восстановить свою целостность.

Не медля ни секунды, Эвиан направляет ковёр в сторону узкого отверстия. Ваши плечи слегка задевают липкие стенки мембраны, когда вы протискиваетесь в брешь буквально за несколько секунд до её исчезновения.

— Едва успели! — кричите вы, пригибая голову, чтобы не задеть низкий потолок туннеля.— Скажи мне, нам больше ничто не угрожает?

— Держись! — отвечает Эвиан.— Мы уже у цели. Осталось разрушить мозг!

Под его умелым руководством ковёр лавирует сквозь плотный лес сияющих стеблей, избегая столкновения с полосками света, которые скользят между ними.

Наконец, лес исчезает — и ковёр врывается в огромное круглое помещение, в центре которого располагается серый шар из жировой ткани.

— Вот он! — кричит Эвиан.— Приготовься! Мозг постарается защититься…

Неожиданно через помещение проносится волна испепеляющей магии. Словно потолок она обрушивается на ковёр, и тот начинает беспорядочно кувыркаться в воздухе. Падая, вы кричите в агонии, ощущая, как тысячи невидимых игл вонзаются в ваше тело. Всхлипывая, вы падаете на рыхлое дно пещеры.

— Боль,— слезы текут по вашим щекам.— Я почти забыл, что это такое…— ваш шёпот едва слышен.

Вы лихорадочно оглядываетесь вокруг в поисках Эвиана. Маг лежит в нескольких метрах, обрывки его ковра разбросаны по всей поверхности пещеры. Эвиан всё ещё дышит, но, кажется, находится без сознания. Вы с трудом поднимаетесь на ноги и устремляетесь к нему, когда новая энергетическая волна проносится по пещере. Вы взываете к своим запасам магии и выставляете временный щит, чтобы поглотить удар.

Когда энергия рассеивается, вы опускаете щит и бежите вперёд, используя короткую передышку для собственной атаки на гигантский мозг ока судьбы:

⚔ Головной мозг: Скорость 15, Магия 10, Броня 8, Здоровье 180

Особые способности:

ϟ *Нервный взрыв:* в конце каждого раунда, мозг проводит энергетическую атаку. Она автоматически наносит вам 10 единиц урона, независимо от значения Брони.

ϟ *Магический щит:* вы можете затрачивать 2 единицы Магии, чтобы противостоять нервному взрыву. Значение Магии понижается на 2 единицы до конца сражения каждый раз, когда вы используете щит. Если Магия упадёт до нуля, вы потеряете сознание и автоматически проиграете сражение.

Если вам удалось разрушить головной мозг, восстановите значения пониженных атрибутов и перейдите на **826**.

878

Вы влетаете в зал и видите в центре каменную гробницу, её резная крышка сдвинута в сторону. В воздухе пролетает тело в чёрной мантии и расшибается о стену. По залу ходит широкоплечий воин в светящемся белом саване, он бредёт к другому некроманту. Тот съёжился от страха и пытается достать кинжал из-за пояса.

— Оруженосец! Оруженосец! — кричит мужчина в саване.— Где мой оруженосец?

Он в гневе озирается и продолжает идти к магу. Некромант не успевает обнажить оружие или наложить заклинание — мужчина берёт его за глотку и с лёгкостью поднимает над полом.

— Да покарает тебя Единый Бог! — говорит мужчина со злостью в голосе и метает некроманта через всю комнату. Услышав хруст костей, вы вздрагиваете. Нимс косится на вас:

— Ладно, это опять…

Мужчина обращает внимание на вас и хмурит брови.

— Оруженосец! Принеси мне мой меч,— он встревоженно осматривается. Здесь есть отродья тени, и я должен защитить мой дом. Оруженосец!

— Они подняли ещё одного рыцаря Тора,— шипит Калеб.— Он всё ещё думает, что находится в прошлом…

В стенах зала есть несколько покрытых мерцающими белыми рунами ниш. В каждой из них лежит оружие или часть доспеха.

Мужчина вытягивает руку и сгибает пальцы. В ближайшей нише сверкает магическая вспышка и, внезапно, меч, который раньше лежал в углублении, вылетает наружу и оказывается в руке рыцаря.

— Если хочешь сделать что-то хорошо,— ворчит он,— сделай это сам.

Рыцарь поднимает меч и атакует:

— За Валерон! Во славу короля!

⚔ Джорвик: Скорость 12, Сила 13, Броня 10, Здоровье 100

Особые способности

ϟ *К оружию!:* в конце каждого раунда боя Джорвик вооружается одним из предметов своей экипировки, усиливая свои характеристики до конца боя. Он получает эти предметы в следующем порядке:

1. Нагрудник — увеличивает броню на 2
2. Плащ — увеличивает скорость на 1
3. Щит — увеличивает броню на 2
4. Шлем — увеличивает броню на 2
5. Поножи — увеличивают броню на 1

ϟ «Подлечи меня!»: Лэнсбери может восстановить вам 15 очков здоровья в этом бою. Эта способность может быть использована лишь единожды.

ϟ «Вместе мы сила!»: благодаря стремительным ударам Нимса вы увеличиваете силу удара на 2. Калеб защищает вас щитом, что повышает вашу броню на 2.

Если вы сумели победить этого могучего воина, то перейдите на **916**. Если вы потерпели поражение, то отправляйтесь на **862**.

879

— А я смотрю ты любишь попадать в заварушки.

Нимс хмуро наблюдает, как вы, пошатываясь, выходите из крипты. Ярость и жажда крови утихают, вы чувствуете себя усталым и разбитым. Оружие в руках тяжелеет; вы с трудом переставляете ноги. Земля покрыта толстым слоем чёрного пепла, а на небе столбы белого света пробиваются сквозь тёмную грозовую тучу. После полумрака крипты дневной свет нестерпим, у вас слезятся глаза. Но боль хуже всего — у вас болит абсолютно всё. Нож всё ещё торчит из бедра, кровь на месте раны пропитала одежду. Плечи ноют, ломит поясницу, но всё это ничто по сравнению с жжением метки на руке. Метка тени горит огнём, в прохладный воздух взвивается дымок. Нимс хочет подойти, чтобы помочь вам, но женщина в мантии, стоящая рядом, останавливает его. Это Лэнсбери, медик Редгарда.

— Храни нас Единый Бог.

Ноги подкашиваются и вы падаете на колени, стеная от ужасной боли. Лэнсбери бежит к вам.

— Что сподвигло тебя покинуть лагерь? — спрашивает Лэнсбери, с тревогой смотря на вас.

У вас нет сил ей отвечать. Пожилая целительница кладёт руку вам на бедро и обхватывает ручку ножа.

— Будет больно,— говорит он с ноткой сожаления в голосе.— Но, боюсь… в такой ситуации…

Вы кричите от боли, пинаетесь и дёргаетесь — спина горит огнём. Но потом приходит волна тепла… мягкого и успокаивающего. Открываете глаза и видите, как Лэнсбери концентрирует магическую энергию на вашей ране. Тепло охватывает всё тело, боль в других местах проходит.

— Просто тонизирующее заклинание,— говорит с улыбкой Нимс, скрещивая руки на груди.

Вы улыбаетесь в ответ, разминая плечи:

— Как новенький.

Лэнсбери устало вздыхает:

— Не стоило спускаться туда в одиночку. Это небезопасно.

— Хочешь удержать меня на коротком поводке? — огрызаетесь вы.

Лэнсбери, насупившись, отвечает:

— Не стоит грубить тем, кто старше тебя. Особенно когда тебе только что спасли жизнь. Лекарь резко встаёт и отряхивает пыль с юбки. Нимс шагает вперёд и подаёт вам руку:

— Не думаю, что ему была так нужна наша помощь, Лэнс. Мне жаль тех врагов, которых он порубил.

При помощи Нимса вы поднимаетесь на ноги.

— Ну и что ты там нашёл? Может что-нибудь полезное в борьбе с нашим врагом? — спрашивает Лэнсбери, бросая взгляд на крипту. В её голосе слышится неприкрытое презрение.

— Просто крипта. Больше похожа на лабиринт, кишащий упырями и некромантами. Они поднимали мертвецов.

Нимс только фыркает:

— Как будто мы этого не знали.

Лэнсбери закатывает глаза, она видимо согласна с Нимсом.

— Да я не нашёл никаких старых полусгнивших книг, если вас это интересует,— продолжаете вы, смотря на лекаря.— Я... отвлёкся.

— То то и оно! — Лэнсбери хватает вас за руку и рассматривает её поближе. Лиловые руны всё ещё светятся, но ужасный жар уже прошёл.

— Не дай этой магии себя подчинить,— шепчет она, глядя вам прямо в глаза.— Это тёмная сущность. Не такая как ты.

— Тогда что есть я? — настойчиво спрашиваете вы.

Кажется, Лэнсбери вот-вот ответит, но что-то заставляет её повременить с этим... она только качает головой:

— Пойдём, нужно вернуться в лагерь, пока нас не начали искать.

Она берёт вас за руку и вы вместе идёте назад к дороге. Нимс следует сбоку. Вернитесь на карту, чтобы продолжить приключение.

880

Вы наносите удар за ударом, всё быстрее и быстрее, не давая магии залечить раны монстра. Наконец, зверь падает на пол, заливая густой тёмной кровью ваши сапоги.

— Я рад, что тебе полегчало,— говорит Нимс, с ухмылкой вкладывая мечи в ножны.

Вы бросаете на него косой взгляд, понимая, что Нимс не может не видеть пульсирующую от переизбытка энергии метку.

— Мне кое-кто немного помог.

Лэнсбери кладёт руки на грудь Калеба и произносит заклинание, призывая на помощь святую магию. От ладоней лекаря начинает исходить мягкое белое свечение — оно обволакивает Калеба и заживляет раны под смятыми доспехами.

— Благодарю,— произносит он и, покряхтывая, поднимается на ноги. Затем воин подходит к своему щиту и поднимает его.

— Теперь он практически бесполезен,— вздыхает Калеб, осматривая то, что осталось от щита.— Ладно, пёс с ним, хотел бы я знать, что это была за адская тварь?

Вы оглядываете поверженного минотавра. Если хотите, можете взять следующий предмет:

Рунические наручи (перчатки): +2 сила, +2 броня. Способность: Восстановление

Вы вместе с друзьями продвигаетесь мимо разбитых плит к сводчатому проходу, который покрыт таинственными знаками. От Лэнсбери не укрылось, что вы стали слишком часто ощупывать собственное лицо.

— Что тревожит тебя, Неварин? Ты словно сам не свой.

Вы смотрите на неё:

— Неварины могут менять форму и принимать любой облик. Кем я мог...— вы делаете паузу, пытаясь подобрать слова.— Откуда мне знать, что это лицо и это тело по-настоящему... мои?

Лекарь пристально смотрит на вас, глубоко задумавшись. Затем отвечает:

— Этого ты никогда не узнаешь.

По спине пробегают мурашки:

— Как это вообще возможно, принять форму кого-то другого?

Лэнсбери размышляет над вашим вопросом, покусывая губу:

— Хмм, может быть всё дело в магии, которую ты забыл. Возможно у вас, Неваринов, коллективное сознание, вы можете быть связаны друг с другом... при помощи меток.

От этой мысли вам становится не по себе:

— Я не хочу быть с связанным с ними.

Лэнсбери не отвечает, она занята изучением прохода. Замковый камень арки и плиты в непосредственной близости повреждены, рунические надписи теперь нечитаемы.

— Если сомневаешься, используй грубую силу,— бормочет Нимс, пиная камешки, лежащие на полу.— Есть ли здесь хоть какое-нибудь место которые они не попытались разгромить?

Калеб пошёл дальше, и теперь заглядывает в следующий зал. Он оборачивается и знаком предупреждает вас о том, что необходимо готовиться к бою.

Перейдите на **790**.

881

— Хочешь ещё больше магии, да? — торговец аж присвистывает от удивления.— Ну, тогда я думаю, это то, что тебе нужно.

Он вытаскивает из сундука три предмета и заботливо раскладывает их перед вами:

— В руках настоящего профессионала,— он ловит ваш взгляд и улыбается,— это снаряжение позволило бы нам выиграть войну. Сам посуди, ну как можно назначить цену за эти вещи?

Вальдо задумчиво чешет подбородок:

— Девятьсот золотых крон, себя режу без ножа. Это справедливая цена. Я жизнью рисковал ради этих сокровищ.

Вы можете купить любой из этих предметов по 900 золотых крон за штуку:

Воздушное платье (доспех). +2 скорость, +4 магия. Способность: Перенапряжение

Посох Таланоста (левая рука: посох): +2 скорость, +4 магия. Способность: Критический удар

Защищенные сапоги (обувь): +2 скорость, +1 броня. Способность: Уход от удара

Сделав выбор, можете попросить Вальдо показать вам редкие предметы (перейдите на **914**) или попрощаться с торговцем (следуйте на **789**).

882

Обыскивая доспех генерала, вы находите кожаный кошель со 150 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

Возмездие (правая рука: меч): +3 скорость, +6 сила. Способность: Звериная ярость

Костяной лук скорби (левая рука: лук): +2 скорость, +5 сила. Способность: Прокалывание

Кровавый нагрудник (доспех): +2 скорость, +4 броня. Способность: Кровотечение

Сделав выбор, перейдите на **824**.

883

Вы обходите куполообразное здание, надеясь найти ещё один вход в гробницу Артуриана. Однако, оказавшись перед обширной стеной из покрытого плесенью камня, вы падаете духом.

— Отличная идея,— ноёт Нимс, толкая плечом стену.— Ну и где здесь другой вход, Лэнс?

Вы оборачиваетесь, ожидая резкого ответа целителя. Но, к вашему удивлению, Лэнсбери сзади нет.

— Все сюда!

Вы находите остроконечную кучу грязи неподалёку от здания. Куча вся заросла тонким желтушным камышом и терновником. Лэнсбери стоит рядом с ней, показывая посохом на основание кучи.

— Что ты там нашла? — ворчит Нимс, подходя к ней ближе.— Новый образец для гербария?

Вы присоединяетесь к друзьям и охаете от неожиданности: Лэнсбери обнаружила потайной вход. Он был закрыт плитой из тёмно-серого камня, но кто-то или что-то сдвинуло его в сторону. За камнем оказывается лестница, ступени которой покрыты пеплом и уводят вниз, в темноту.

— Чёрный вход,— улыбается Лэнсбери.— Просто нужно верить.

Лекарь произносит короткое заклинание, призывая яркий белый огонёк на кончик посоха:

— Идёте со мной?

С самодовольной улыбкой Лэнсбери начинает спускаться по лестнице. Нимс достаёт мечи, но он не разделяет оптимизма лекаря:

— Не нравится мне всё это.

— Что-то на тебя не похоже,— усмехается Калеб, толкая мечника к подземному тоннелю.— Хочешь, подержу тебя за руку?

Нимс по-дружески пихает Калеба в ответ, и они оба спускаются вниз. Вы тоже мешкаете — метка тени начала покалывать под кожей. Вы понимаете, что это недобрый знак и, достав оружие, следуете за остальными по потайному проходу, благодаря судьбу за то, что, наконец у вас есть укрытие от этого бесконечного дождя. Перейдите на **844**.

884

Инквизитор отбрасывает щит прочь и, пылая гневом, поворачивается к вам.

— Это ничего не меняет, отродье тени,— сквозь зубы произносит он. Вы слышите скрип перчаток, когда инквизитор сжимает в руках свой огромный молот. На секунду продолжающаяся битва отходит на второй план, и вы с Матисом напряжённо смотрите друг на друга… готовые вступить в схватку.

Но раздавшийся голос снимает напряжение: это Эвиан Дейл — он кружит над вами на ковре-самолёте, оставляя за собой сверкающий след.

— Мы собираемся атаковать око судьбы,— кричит он.— Ты с нами?

На противоположной стороне площади, остатки регулярных воздушных войск формируют строй, готовясь бросить вызов исполинскому шару.

— Мне бы пригодилась твоя помощь, ученик, если ты достаточно искусен в магии,— Эвиан подлетает поближе и протягивает руку.

Если значение вашего атрибута Магия 24 или больше, вы можете отправиться с Эвианом Дейлом — перейдите на **921**.

Иначе вы отказываетесь, решив принять участие в наземном сражении — перейдите на **905**.

885

Какое-то время вы силитесь понять, что именно происходит. Вы совершенно уверены, что город был зачищен — порождения тени были уничтожены, все до единого. Но сейчас торговая площадь буквально забита полчищами ужасных тварей. Причём они выглядят иначе — более грозными и смертоносными чем те, которых вы встречали раньше. За беспорядочной массой чёрных тел вы видите лучик надежды — ваши спутники сражаются с бесчисленными тварями.

Слева от вас Лэнсбери оттеснили к стене, Нимс лежит у её ног. Его руки прижаты к груди, а лицо искажено гримасой боли. Пытаясь защититься, лекарь призвал щит священного света, но тот едва держится под градом ударов окружающих тварей. Они похожи на разлагающихся живых мертвецов, через истлевшие бинты которых проступают гнойные опухоли.

Справа от вас Эвиан окружён большой толпой чёрных тел. Подавленный численным превосходством порождений тени, он тоже прибег к помощи магического щита, чьё зеленоватое сияние накрывает его защитным куполом. Со всех сторон на него набрасываются скорпионообразные монстры, брызгая ядом на стены щита и нанося удары своими хвостами, которые заканчиваются жалом.

Из центра площади белый сигнальный луч фонтаном бьёт в тёмное небо, рассыпаясь на мириады сверкающих осколков. Отследив его источник, вы замечаете Матиса, стоящего на пьедестале разрушенной статуи. Упыри, лезущие со всех сторон, атакуют его позицию, их когти предвещают весьма мучительную смерть. Инквизитор отбивает их атаки своим молотом, в то же время используя щит для отражения магических разрядов, летящих с дальней стороны площади. Там, возвышаясь над колышущимся морем порождений тени, находится рыцарь, одетый в чёрный доспех. Он сидит верхом на огромном четырёхлапом звере, чёрная шкура которого покрыта толстыми металлическими пластинами. В руках рыцарь держит большой костяной лук и с его помощью непрерывно атакует взятого в кольцо инквизитора магическими потоками.

Кому вы придёте на помощь?

Лэнсбери и Нимсу — **924**

Эвиану Дейлу — **821**

Инквизитору Матису — **854**



886

Вы никак не ожидали, что за такими большими дверьми окажется столь маленькое помещение. Как бы то ни было, содержимое комнаты компенсирует её размеры: всё вокруг заполнено поражающими воображение сокровищами на любой вкус: кубками, ларцами, статуями, ювелирными украшениями. Блеск сокровищ многократно отражается в полированных доспехах, установленных на подставках вдоль стен. У вас нет слов, от всего этого великолепия глаза разбегаются. Артуриан, кажется, напротив, не сильно впечатлён увиденным. Он заходит комнату и внимательно осматривается.

— Талисман должен быть где-то здесь,— отрывисто бросает воин. Он так торопится, что пинком ноги опрокидывает одну из статуй и подбирает с пола бархатную сумку. Вы заворожённо наблюдаете, как из неё дождём сыпятся золотые монеты и драгоценные камни размером с кулак. Взревев, Артуриан отбрасывает пустую сумку в сторону; его глаза рыскают по комнате. Затем он идёт к сундуку и вытаскивает оттуда одежду, откидывая её в сторону. Артуриан поднимает пустой сундук и, перевернув его, со злостью трясёт им.

— Маг сказал, что талисман будет здесь,— ворчит он, вращая головой в поисках новой цели. Артуриан подходит к серебряному ларцу и достаёт его из кучи золотых монет. Открыв его, воин начинает безумно смеяться.

— Да! Да! — он отшвыривает ларец и показывает вам ожерелье из оникса. На конце ожерелья висит круглый стеклянный кулон — в нём вихрится чёрный дым.— Это талисман ведьмы!

— Подожди!

Остановить его вы не успеваете, Артуриан со всей силы впечатывает кулон в ближайшую стену. Тот разлетается на кусочки, а дым спиралью распространяется в воздухе. Артуриан вскрикивает и отшатывается:

— Да. Да…

Его глаза расширяются, рот разинут. Вы проворно подбегаете к Артуриану и подхватываете его, не давая ему упасть. Воин корчится от болевого спазма, но скоро затихает. Глаза его закрылись, а тело обмякло у вас на руках.

— Артуриан?

Вы осторожно кладёте его на пол, понимая что воин больше не дышит.

— Вот, наконец, и исполнилось твоё желание,— с грустью в голосе бормочете вы.

Ваше внимание привлекает серебряное распятие, лежащее на грязной куртке Артуриана. Вы хотите взять крест, как вдруг рука Артуриана обвивается вокруг вашего запястья мёртвой хваткой. Вы, извиваясь, стремитесь освободится, и тут до вас доходит, что мужчина снова жив… его грудь вздымается и опадает в такт мерному дыханию. Он издаёт тихий стон. Затем его глаза открываются. Вместо стального взгляда Артуриана вас встречают две чёрные бездны, полные ненависти.

— Нет! — вы вырываетесь из мощного захвата, и, не удержав равновесия, приземляетесь на кучу звонких серебряных и золотых монет.

Незнакомец ловко вскакивает на ноги; его правая рука покрывается лиловыми огоньками.

— Что случилось? — он напряжённо смотрит на вас, на его лице читается замешательство.— Неварин? Ты вернул меня назад?

Он достаёт из-за пояса покрытый драгоценными камнями кинжал:

— Что за дурацкие шутки?

Вы осознаёте, что это, видимо, тот охотник тени, который обманул Артуриана, украл его тело и повёл верных Артуриану рыцарей на смерть.

— Да,— рычите вы, ощущая, как и ваша метка тени, подчиняясь гневу хозяина, ярко светится,— и отправлю тебя обратно, в ту преисподнюю, которая тебя породила!

⚔ Келдред: Скорость 13, Сила 10, Броня 8, Здоровье 90

Особые способности

⚡ *Ярость метки:* в конце каждого раунда боя вы получаете 3 очка урона от огней, окружающих Неварина. Эта способность игнорирует броню.

⚡ *Сверхъестественные рефлексы:* вы не можете использовать Уклонение, Уворот или Исчезновение в этом бою.

Если вы победите этого зловещего врага, то перейдите на **892**. В ином случае отправляйтесь на **796**.

887

Обыскивая доспех генерала, вы находите кожаный кошель со 150 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

🏷 *Последний довод* (левая рука: меч): +2 скорость, +5 сила. Способность: Кислота

🏷 *Душевная боль* (ожерелье): +1 скорость, +1 сила. Способность: Кража магии

🏷 *Мощь стиракса* (кольцо): +2 сила, +2 броня. Способность: Опутывание

Сделав выбор, перейдите на **824**.

888

Вы наносите смертельный удар, и отступаете, а расхититель гробниц падает на колени на грязный пол. Кинжал выскальзывает у него из руки, незнакомец тянется к цепочке на шее.

— Да хранит меня Иуда.

Вспышка молнии освещает серебряное распятие в окровавленных руках вашего противника. Он поднимает глаза и спрашивает, смотря на вас:

— Я прошёл испытание? Я доказал силу моей веры?

И расхититель гробниц, крича от боли начинает распадаться на чёрные спирали тени, которые образуют вихрящийся столб. Вы потрясены:

— Это… невозможно.

Ваш соперник был Неварином, как и вы. Вы чувствуете острое покалывание метки тени. Вы закатываете рукав и обнажаете сплетение алмазных

змей на вашей коже. Вы смотрите на вихрящуюся магию и чувствуете знакомое, переполняющее, непреодолимое желание поглотить её.

Вы:

Не поддадитесь желанию — 806

Поглотите магию — 827

889

— Это они тебя отправили? Ты должен завершить то, что они начали?

Он шипит как загнанная в угол змея и делает выпад наудачу. Вы уклоняетесь, не переставая внимательно наблюдать за мужчиной.

— Завершить что? — спрашиваете вы, нахмурившись.

А, игры — да, вы, демоны, любите поиграть,— незнакомец постукивает рукояткой кинжала по виску.— Давай, заберись ко мне в голову!

— Я не за этим пришёл,— вы поднимаете руки в знак покорности.— Я здесь, чтобы помочь тебе. Может быть именно поэтому меня и перенесли сюда, в это место.

Вы говорите медленно, чётко произнося слова, в надежде успокоить этого обезумевшего бродягу.

— Помочь? — усмехается тот.— Зачем тебе помогать мне?

Вы обводите взглядом помещение:

— Я чувствую, что ты застрял здесь… или, возможно, ты что-то ищешь и никак не можешь найти. Так ведь?

Расхититель гробниц отступает назад, он выглядит обескураженным:

— Я только хотел забрать то, что принадлежит мне.

Вы замечаете, что он запахивается в плащ, пытаясь спрятать чужих глаз серебряную цепочку. На её конце висит распятие.

— Я помогу тебе, обещаю.

— Какие тут могут быть обещания? — мужчина только тихо смеётся.— Уже слишком поздно! Я не буду играть в эти игры!

И он в отчаянии вонзает кинжал себе в грудь.

— Нет! — вы подбегаете и хватаете расхитителя гробниц за отворот грязного плаща. Кровь застилает губы косматого незнакомца. Он смотрит на вас.

— Я не могу умереть,— сипит он.— Я не могу умереть. Что ты можешь со мной сделать?

Мужчина смеётся, кровь, пузырясь, натекает ему на грязный подбородок:

— Ты не можешь нанести мне вреда, демон!

И расхититель гробниц, крича от боли начинает распадаться на чёрные спирали тени, которые образуют вихрящийся столб. Вы потрясены:

— Это… невозможно.

Расхититель тоже был Неварином, как и вы. Вы чувствуете острое покалывание метки тени. Вы закатываете рукав и обнажаете сплетение алмазных змей на вашей коже. Вы смотрите на вихрящуюся магию и чувствуете знакомое, переполняющее, непреодолимое желание поглотить её.

Вы:

Не поддадитесь желанию — 806

Поглотите магию — 827

890

— Понимаю,— кивает Эвиан.— Вот, возьми. Думаю, это тебе пригодится.

Он достаёт из складок своей мантии металлический шарик.

— Я создал его сам,— маг бросает предмет вам.

— Что это? — поймав шарик в воздухе, спрашиваете вы. Вращая его в руках, вы обнаруживаете, что поверхность шарика абсолютно гладкая, без каких-либо символов.

— Это устройство на некоторое время создаст щит вокруг тебя,— объясняет маг.— Используй его с умом.

Портативный щит (1 использование) (рюкзак): используйте во время боя для призыва щита, который поглотит 10 единиц урона. После этого он разрушится, и весь дальнейший урон будет вычитаться из вашего здоровья.

— Благодарю тебя,— вы пожимаете руку Эвиана.

Взгляд мага серьёзен, и вам кажется, что он чем-то обеспокоен.

— Тебя ждут трудные времена, Неварин. В этом я уверен.

Он бросает взгляд на око судьбы, магия которого сверкает в темнеющем небе:

— Время пришло…— вздыхает он и вновь переводит взгляд на вас.— Я полагаю, твоё обучение можно считать законченным, согласен?

Он поднимает руки — и края ковра озаряются ярким светом.

Секундой позже маг уносится прочь, стремясь присоединиться к регулярным воздушным войскам, которые собираются на дальней стороне площади. Вы бросаете взгляд на шарик и в его металлической поверхности видите своё уставшее отражение. Действительно, вы прошли долгий путь с того момента, как впервые преодолели подъёмный мост у замка Эвиана, чтобы показать магу рекомендательное письмо.

— Трудные времена...

Убрав дар Эвиана в карман, вы снова обращаете внимание на площадь — **905**.

891

Вы наносите мощный удар в корпус голема, выбивая помятые куски железа, которые разлетаются по всему залу. Наконец, вы запускаете магический заряд в голову машины и уничтожаете изящный механизм из колесиков и шестерёнок. Издав низкий свистящий звук, голем падает на пол и разваливается на множество дымящихся частей.

Можете взять одну из следующих наград:

Заряженное ядро (ожерелье): +2 магия. Способность: Искра жизни (требование: маг)

Мясорубка (левая рука: палица): +2 скорость, +3 сила. Способность: Тяжёлый удар

Крепкая стальная шестерня (левая рука: щит): +2 скорость, +3 броня. Способность: Возмездие. Требование: воин.

Когда сделаете выбор, перейдите на **805**.

892

Вы наносите смертельный удар и отбрасываете Неварина к стене — он взрывается и превращается в вихрящуюся массу магии тени. Подняв руку с меткой, вы жадно поглощаете тёмную сущность, наслаждаясь негативной энергией, которая теперь принадлежит вам.

Если хотите, то можете поменять способность одного из ваших предметов на:

Узурпатор (мод): (используется только в поединках «персонаж против персонажа»). Используйте в любой момент боя, чтобы украсть уже сыгранную вашим соперником способность вида скорость либо модификатор, после чего, украденная способность может быть сыграна вами в течении боя по обычным правилам. Узурпатор может быть применён только один раз за поединок.

Вы обыскиваете сокровищницу и можете взять один из следующих предметов:

Правосудие (левая рука: молот): +2 скорость, +3 сила. Способность: Ошеломление (требование: воин)

Церемониальный плащ (накидка): +2 скорость, +2 магия. Способность: Ослепительный блеск

Нагрудник льва (доспех): +1 скорость, +2 сила. Способность: Бесстрашие

Также вы набиваете карманы золотыми монетами (вы набрали 150 золотых крон). Перейдите на **846**.

893

Обыскивая останки Даарко, вы находите кожаный кошель со 100 кронами. Вы также можете взять один из следующих трофеев:

Маска ужаса (головной убор): +1 скорость, +3 сила. Способность: Подавление

Сапоги чёрного рока (обувь): +2 скорость, +2 броня. Способность: Финт

Кольцо возрождения (кольцо): +2 сила. Способность: Второе дыхание

Сделав выбор, перейдите на **811**.

894

— Мудрое решение,— кивает Лэнсбери.— Я рада, что хоть кто-то услышал мой совет.

Нимс проходит мимо вас, закатывая глаза. Вы улыбаетесь ему в ответ и идёте следом. Лэнсбери и Калеб прикрывают тыл.

Вы не мешкая обходите по дуге вымощенное пространство перед входом, держась в тени пристроек. Они в большинстве своём маленькие, серые и осыпающиеся от старости; их каменная кладка опутана порослью куманики.

Вы проходите вдоль торца куполообразного здания, как вдруг Нимс резко останавливается и опускается на землю, скрываясь за упавшей колонной. Он подаёт всем знак сделать то же самое.

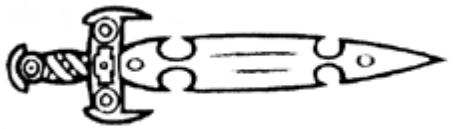
— Что там? — шепчете вы, скрючившись рядом с ним.— Я не вижу…

Нимс кладёт руку вам на запястье, давая понять, что сейчас не время для разговоров. Затем он кивает в направлении маленькой гробницы слева. Вы смотрите на заросшую травой постройку, и вдруг различаете голоса сквозь шум дождя. По всей видимости они доносятся с другой стороны гробницы. Вам не удаётся получше рассмотреть, что там происходит — обзор блокирует статуя, осыпающаяся от времени.

Вы:

Настоите на том, что нужно выяснить, что там происходит — 931

Проигнорируете голоса и проследуете дальше — 883



895

Лэнсбери опускает щит и быстро подходит к Нимсу. Мечник лежит на спине, сквернословя и стуча по земле ногами от боли.

— Перестань дёргаться. Дай мне взглянуть,— настаивает лекарь, склоняясь над ним.

Нимс поднимает окровавленные руки, его дыхание больше похоже на хрип.

— У тебя в запасе… есть ещё… парочка чудес? — стонет он.

Когда лекарь видит размер раны, на её лице появляется ошеломлённое выражение. Но уже в следующее мгновение она полностью отдаётся искусству врачевания, плотно прижимая ладони к груди Нимса, возвращая мышцы и кожу на положенное им место. Всё занимает несколько секунд.

— Готово. Будь благословенен свет,— тяжело дыша, Лэнсбери откидывается назад.

Стоная, Нимс приподнимается на локтях и опускает взгляд на пробоину в доспехе. От уродливой раны не осталось и следа.

— Знаешь, Лэнс, думаю, я мог бы обратиться в веру,— он рывком встает на ноги и поднимает свои мечи с пыльной земли.— Я почти догнал тебя по количеству жизней, Неварин.

— Что ж, не торопись привязываться к новой,— сухо отвечаете вы.— Мы ещё не закончили,— повсюду порождения тени перегруппировываются, их рычание и крики вновь набирают мощь.

— По крайней мере, нам не придётся сражаться с ними в одиночку,— указывает в небо Лэнсбери. Проследив за её взглядом, вы замечаете батальон, парящий над полем битвы на магических коврах-самолётах.

— Эвиан Дейл! — вы машете рукой.— Сюда!

Он отделяется от основной группы и подлетает поближе.

— Мы собираемся атаковать око судьбы,— кричит он.— Ты с нами? — на противоположной стороне площади, остатки регулярных воздушных войск формируют строй, готовясь бросить вызов исполинскому шару.

— Мне бы пригодилась твоя помощь, ученик, если ты достаточно искусен в магии,— Эвиан протягивает руку.

Если значение вашего атрибута Магия 24 или больше, вы можете отправиться с Эвианом Дейлом — перейдите на **921**.

Иначе вы отказываетесь, решив принять участие в наземном сражении — перейдите на **905**.

896

Это Матис. На доспехе инквизитора зияют чёрные дыры, его волосы слиплись от крови и пота.

— Неварин,— медленно произносит он, неуверенной походкой приближаясь через туманную дымку.— Я дал клятву Единому Богу, Создателю… что сегодня я уничтожу все порождения тени…

— Матис? — нахмурившись, вы делаете шаг назад.— Ты не в себе…

— Нет, демон, я прекрасно себя чувствую! — он поднимает свой молот.

Внезапно краем глаза вы замечаете движение. На краю крыши стоит мужчина, чей алый плащ развевается на ветру. Он поднимает руку, и вы чувствуете, как странная сила вновь окружает вас. Вы боретесь с ней изо всех сил, но невидимые путы крепко держат вас. Мужчина начинает двигаться, так быстро и ловко перемещаясь по воздуху, будто это булыжная мостовая. Словно собаку на поводке ваша магическая тюрьма тянет вас следом.

— Я найду тебя! — кричит Матис.— Я найду тебя, демон!

По широкой площади, фонтаны которой обуглились, а дороги покрылись кратерами, вас тащит прямо к нелепо выглядящему зданию, выступающему из серой скалы. Вы пытаетесь понять его предназначение, но невидимые путы поворачивают вас спиной. После этого нечто сильно ударяет вас по голове, и вы погружаетесь во тьму.

Перейдите на **928**.

897

Вы полны решимости остановить таинственного убийцу. Вы бежите к Фетчу — из его пальцев вылетают чёрные молнии, и вы знаете, что у вас в запасе всего несколько секунд. Вы лихорадочно хватаете мужчину за рясу, наматывая ткань на кулак.

— Нееет! — слышите вы крик Лэнсбери.

Вспышка света, и внезапно комната исчезает. Живот скручивает, вы чувствуете как неведомая сила уносит вас куда-то на большой скорости…

Вновь вспышка.

Ледяная вода льётся вам на лицо — вы отшатываетесь назад, едва не теряя равновесия. Обстановка изменилась: откуда-то сверху, заливая острые чёрные камни, течёт вода.

— Какого?..

Вы быстро осматриваетесь, в полнейшем неведении, где вы находитесь. Под ногами твёрдая скала — это уступ, торчащий в покрытой мхом скале, словно зуб великана. В нескольких метрах от вас стоит стеной водопад — вода падает с большой высоты и разбивается о камни, из-за чего в воздухе стоит белый туман. Сначала вы не слышите ничего, кроме рёва воды. Потом вы различается что-то ещё… шарканье ног. Развернувшись на месте, вы видите Фетча, который бросается на вас с ножом. Вы реагируете мгновенно, хватаете его за запястье и выворачиваете ему руку, вынуждая нападавшего расстаться с оружием.

— Тупица!

Шум усиливается… рёв воды отдаётся в ушах ошеломительной болью… затем новая вспышка. Вы падаете вниз, тщетно пытаясь уцепиться хоть за что-нибудь. Ничего не видно, только белый свет; холодный и пробивающий насквозь. Перед глазами появляется каменный пол, и вы больно падаете, крича от боли.

Перейдите на **872**.

898

Нимс хмуро смотрит на торговца:

— Слышал я об этих рунах — это заклинание, которое позволяет путешествовать незамеченным или может даже сбить со следа тех, кто желает тебе зла. Подозреваю, что на повозку Вальдо,— он стучит ногой по расшатанному колесу,— наложили, как бы это странно не звучало, такое вот заклинание. А хотя, кто вообще будет обращать внимание на этого бродягу…

Он наклоняет голову, и нехотя улыбается торговцу:

— Если он хочет наделать бед у нас в лагере, где полно воинов короля, то он должен быть ещё безумнее, чем я. То бишь просто чертовски безумным.

Мечник поворачивается к вам и хлопает вас по плечу:

— А не пойти бы тебе посмотреть, чем он торгует,— Нимс оглядывает вас с ног до головы,— может прибрахлишься чем-нибудь.

Вы:

Спросите Лэнсбери о необычных рунах — 860

Попросите торговца показать свои товары — 795

899

Вы обнажаете свою метку, притягивая призрачные останки банши к нетерпеливым устам змей на вашем клейме. Вы получили новую особую способность:

Крик банши (ср): используйте эту способность в проигранном раунде, чтобы отнять у соперника право на бросок кубика, определяющего урон. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

— Ненавижу, когда ты делаешь это,— Нимс вздрагивает и отворачивается.

Вы смеётесь, чувствуя, как вновь обретённая магия заполняет тело, исцеляя раны и увеличивая бугры мышц. Вы закрываете глаза, отдаваясь во власть блаженных магических потоков, теряясь во тьме…

— Неварин!

Издалека доносится искажённый голос. Он принадлежит кому-то, кого вы знали — возможно, в прошлой жизни. Вы видите других, их тела мерцают словно звёзды в ночном небе. Другие Неварины. Другие лица.

Они скользят мимо, сливаясь с полосками света. Вы стараетесь сфокусироваться, но они двигаются слишком быстро, ускользая от вас. Все, кроме одного… стоящего в одиночестве, сияющего ярче прочих. Мужчина. Его глаза распахиваются от удивления, когда он поворачивается и видит вас. Вы замечаете шрам на его левой щеке и золотую диадему, венчающую лоб.

— Неварин!

Вы чувствуете, как что-то тянет вас. Тащит обратно.

Тяжело дыша, вы резко открываете глаза — и видите мрачное лицо Нимса, находящееся в нескольких дюймах от вашего.

— Ого, ты вернулся! — разбойник удивлённо отшатывается.— Что случилось? — спрашивает он, глядя на вас с беспокойством.— Ты потерял сознание.

Вы пытаетесь вспомнить, но неясные образы уже исчезают из памяти.

— Метка…— вы переводите взгляд вниз и видите, что кружащиеся руны пульсируют энергией, и их яркое сияние заставляет ваше тело мерцать.— Это… Ничего...

Поспешно ответив, вы с трудом поднимаясь на ноги. Когда ваш пристальный взгляд останавливается на двойных дверях, ведущих в глубь особняка, вы тут же понимаете, что каждый, кто прячется в этом здании, в этом городе, теперь знает о вашем появлении.

— У меня новый план,— говорит Нимс, сжимая в руках оружие.— Ты идёшь первым, а я тебя прикрываю. Это звучит разумнее, как считаешь?

— Не беспокойся, мой друг. Игры в прятки закончились.— с этими словами вы направляетесь к дверям и распахиваете их, не обращая внимания на свист и шипение защитных рун. Перейдите на **936**.

900

Залитый кровью проход приводит вас в большую прямоугольную комнату. В углах помещения установлены каменные пьедесталы, над каждым из которых парит зелёный шар. Свет шаров заливает комнату мрачным свечением.

В центре подземной комнаты установлен каменный гроб. Крышка гроба нетронута, на ней выгравирован портрет Валентина Д`Адзуро. Рядом лежат в пыли два некроманта, их смертельные раны покрыты пузырящимся зелёным ядом.

Комната завалена битыми черепками; несколько полок сорвало со стен, и теперь на полу валяется никому не нужное оружие, книги и порванные свитки. Вы замечаете несколько перевёрнутых сундуков и ящиков — кто-то явно копался в них

Вдруг вы слышите, как кто-то ругается вполголоса. Какой-то мужчина прятался за гробом, но потом вдруг выпрямился, и вы видите его силуэт в зелёном свете. Он одет в чёрную бархатную мантию с капюшоном, а его длинные бледные пальцы стискивают нечто похожее на скипетр или жезл. Мужчина с рыком отбрасывает его в сторону… затем оборачивается и замечает ваш отряд на пороге комнаты. Ваши взгляды встретились, и вы узнаёте мужчину.

— Фетч!

Мужчина в мантии бормочет какое-то проклятие, затем воздевает руки к потолку. Чёрные искры пробегают по его телу.

— Он хочет уйти! — кричите вы, устремляясь к Фетчу.

— Нет! — кричит Лэнсбери.— Не приближайся к нему!

Вы:

Схватите Фетча, пока о не успел телепортироваться — 897

Послушаетесь лекаря — 802

901

Это Калеб. На доспехе паладина зияют чёрные дыры, его щит покрыт вмятинами. Неуверенной походкой он приближается через туманную дымку, волоча за собой покрытый символами меч.

— Неварин,— медленно произносит он, подходя ближе — Я дал клятву Матису… и Единому Богу… что сегодня я уничтожу все порождения тени…

— Калеб? — вы в замешательстве качаете головой.— Ты спятил? Я не твой враг!

Внезапно краем глаза вы замечаете движение. На краю крыши стоит мужчина, чей алый плащ развевается на ветру. Он поднимает руку, и вы чувствуете, как странная сила вновь окружает вас. Вы боретесь с ней изо всех сил, но невидимые путы крепко держат вас. Мужчина начинает двигаться, так быстро и ловко перемещаясь по воздуху, будто по булыжной мостовой. Словно собаку на поводке ваша магическая тюрьма тянет вас следом.

— Я найду тебя! — кричит Калеб.— Я найду тебя, демон!

По широкой площади, фонтаны которой обуглились, а дороги покрылись кратерами, вас тащит прямо к нелепо выглядящему зданию, выступающему из серой скалы. Вы пытаетесь понять его предназначение, но невидимые путы поворачивают вас спиной. После этого нечто сильно ударяет вас по голове, и вы погружаетесь во тьму. Перейдите на **928**.

902

Вы возвращаетесь в покрытый плитами зал, куда вы ранее спустились по лестнице с поверхности. Калеб и Нимс уже вошли в арку в западной стене, вы слышите, как их шаги эхом доносятся из прохода.

Отправляйтесь на **909**.

903

— Вот это да! — торговец аж присвистывает от удивления.— Что-ж, у меня есть снаряжение, которое ты и твой друг сможете оценить по достоинству.

Он кивает в сторону Нимса.

— Что у этого мечника не отнять, так это некоторого шарма.

Усмехнувшись, Вальдо вытаскивает из сундука три предмета и заботливо раскладывает их перед вами:

— Вот сам посуди, как можно назначить цену за эти вещи? — он задумчиво чешет подбородок.— Как насчёт, девятьсот золотых? Себя режу без ножа, это справедливая цена. Я жизнью рисковал ради этих сокровищ.

Вы можете купить любой из этих предметов по 900 золотых крон за штуку:

Одеяние исповедника (доспех): +2 скорость, +4 сила. Способность: Мужество

Клинок Таланоста (правая рука: меч): +3 скорость, +5 сила. Способность: Сжигание

Перчатки жнеца (перчатки): +1 скорость, +3 сила. Способность: Критический удар

Сделав покупки, можете попросить Вальдо показать вам предметы со скидками (перейдите на **839**) или попрощаться с торговцем (перейдите на **789**).

904

Охотница тени делает выпад, но спотыкается, потеряв равновесие. Женщина с трудом дышит, её движениям не хватает той ловкости, которая присуща воинам тени.

— Паршивое место, не правда ли? — говорите вы, чувствуя, как ноги и руки наливаются тяжестью.

Охотница тени выпрямляется и вновь готовится атаковать вас своими волшебными клинками. Вы замечаете, что с лезвий мечей капает густой чёрный яд.

— Напротив, я нахожу тебя ещё более паршивым, трус!

Издав пронзительный крик, охотница бросается в бой, выписывая ядовитыми стальными клинками смертоносные пируэты:

⚔ Малэйс: Скорость 12, Сила 11, Броня 10, Здоровье 90

Особые способности

ϟ *Губительные удары:* каждый раз, когда Малэйс наносит вам урон здоровью, вы должны снизить показатели силы и магии на 1. Урон от Смертельного яда не обладает этой способностью.

ϟ *Смертельный яд:* стоит охотнице тени ранить вас, как вы начинаете автоматически терять 3 очка здоровья в конце каждого раунда боя.

Если вы побеждаете Малэйс, то перейдите на **912**. Если вы потерпели поражение, то отправляетесь на **862**.



905

Порождения тени устремляются вперёд, образуя единую чёрную стену, несущую смерть. Вы сжимаете оружие, напряжённо ожидая неизбежного. Поверх рогатых шлемов и ужасающих знамён вы видите последних магов, мчащихся к оку судьбы, которое зависло над Таланостом. Тёмный шар из плоти и сухожилий обрушивает на город потоки чёрного огня. Вы предполагаете, что око уничтожает остатки лагеря Рейвенвинга и пресекает любые попытки оказания помощи.

Вас накрывает волной порождений тени, и вы оказываетесь в окружении грязных тел и клацающих челюстей. Всплеск магии — и вы вырываетесь на свободу, взмывая в воздух. Энергия Даарко практически закончилась, но по ощущениям её как раз хватит, чтобы дать тварям последний бой.

Огромные щупальца тени появляются из сплетённых змей на вашей руке и врезаются в ряды легиона, неся хаос и разрушение. Гигант пытается прорваться к вам и нанести удар своей булавой. Вы уклоняетесь и посылаете в него магические разряды. Гигант издаёт душераздирающий крик и валится на землю, заставляя прочих тварей броситься врассыпную.

Вы зависаете в воздухе, окружённый магической сферой фиолетового цвета. Отсюда вы можете осмотреть поле боя. На дальнем конце площади посреди чернеющих кратеров, появившихся в результате воздушной атаки, верхом на закованном в броню коне сидит тёмный генерал. Воин заметил вас и, подняв лук, выпустил в вашем направлении несколько магических стрел. Ваш щит отражает смертоносную атаку, враждебная магия шипит и рассеивается при соприкосновении с ним. Но вы понимаете, что барьер долго не продержится.

Справа от вас с порождениями тени сражается горстка воинов Рейвенвинга. Несмотря на то, что их в десять раз меньше, они умудряются теснить вражеские войска. Позади них вы замечаете новых воинов, спешащих на площадь, и среди них — Рейвенвинг и Калеб.

Неожиданно в их ряды врезается огромный камень, поднимая пыль и заставляя воинов броситься в укрытие. Метательный снаряд прилетел из угла площади, где огроподобный монстр в ярости размахивает огромным шаром и цепью, круша здания и бросая отколовшиеся булыжники в наступающих рыцарей.

Рейвенвинг и Калеб появляются из пыльного облака и пытаются приблизиться к огру, но группа порождений тени преграждает им путь. Огр издаёт оглушающий рык и неуклюже движется в сторону сражения, дробя камни своими коваными сапогами.

Ваше решение:

Атаковать генерала — 861.

Атаковать огра — 930.

906

С помощью ваших друзей вам удаётся завалить огромного костяного ангела. Пока Лэнсбери подлечивает раненого Калеба, вы обыскивает кучу гнилого мяса и костей, которая осталась от монстра. Вы можете взять один из следующих предметов:

Сломанные крылья (накидка): +2 скорость, +2 сила. Способность: Бесстрашие

Костяной нимб (головной убор): +2 скорость, +3 магия. Способность: Концентрация

*Нагрудник-*череп (доспех) +2 скорость, +3 броня. Способность: Доминирование (требование: воин)

Сделав свой выбор, перейдите на **841**.

907

Войска Рейвенвинга бросаются в погоню за порождениями тени, атакуя отступающего врага. Победа одержана. Но какой ценой? Вы оглядываетесь на тех, кто остался позади — среди них не только раненые и убитые, но и те, кто не может двигаться из-за истощения. У многих затравленный взгляд, тела, почерневшие от сажи и грязи. Вы и представить не можете, какое опустошение поджидает вас за стенами города — в том месте, где око судьбы направило свою магию на уничтожение лагеря. Но лица людей говорят о многом.

На другой стороне усеянной булыжниками площади вы видите распростёртого на земле Матиса. Похоже, инквизитор серьёзно ранен. Возможно, смертельно. Калеб стоит на коленях рядом с ним, наклонившись так, чтобы расслышать бессвязное бормотание воина. Рейвенвинг устало бредёт неподалёку, поддерживая измученную Лэнсбери. Вы замечаете, что Нимса рядом с ней нет. Седой воин бросает взгляд в вашу сторону и печально качает головой.

— Неварин! — вы поднимаете голову и видите Калеба, который, с трудом преодолевая каменные завалы, идёт к вам. На доспехе паладина зияют чёрные дыры, его щит покрыт вмятинами.

— Для подобных тебе всё кончено,— он презрительно усмехается, подходя ближе.— Я дал клятву Матису… и Единому Богу… что сегодня я уничтожу все порождения тени…

— Калеб? — вы в замешательстве качаете головой.— Ты спятил? Я не твой враг!

— Матис мне обо всём рассказал…— он поднимает покрытый символами меч.

Внезапно краем глаза вы замечаете движение. На краю крыши стоит мужчина, чей алый плащ развевается на ветру. Он поднимает руку, и вы чувствуете, как вас окружает странная сила, крепко связывая руки и ноги.

Мужчина начинает двигаться, так быстро и ловко перемещаясь по воздуху, будто по булыжной мостовой. Словно собаку на поводке ваша магическая тюрьма тянет вас следом.

— Новые демоны! — кричит Калеб.— Не думай, что тебе удастся ускользнуть!

По широкой площади, фонтаны которой обуглились, а дороги покрылись кратерами, вас тащит прямо к нелепо выглядящему зданию, выступающему из серой скалы. Вы пытаетесь понять его предназначение, но невидимые путы поворачивают вас спиной. После этого нечто сильно ударяет вас по голове, и вы погружаетесь во тьму. Перейдите на **928**.

908

Вы вернулись в гробницу Валентина Д`Адзуро. Вы приходите в себя после случившегося и рассказываете Лэнсбери, Нимсу и Калебу о своём необычном путешествии. Слушая вас, Калеб разглядывает какой-то древний меч.

— Что это за талисман, которым Фетч так интересуется? — спрашивает воин, поворачивая меч клинком вниз, чтобы лучше разглядеть рукоять.

Вы пожимаете плечами и ещё раз прикладываетесь к бурдюку с водой, который вам дал Нимс.

— Это не имеет значения,— сухо заявляет Лэнсбери.— Кем бы ни было это существо, это нас не касается.

— Он был человеком,— добавляете вы, оторвавшись от бурдюка,— по крайней мере, когда-то.

— От него просто разило старой магией. Старую магию я ни с чем не спутаю.

Вы возвращаете бурдюк Нимсу и заставляете себя подняться:

— Эвиан доверял ему, как доверяет мне.

Лэнсбери скривила губы и напряглась.

— Эй, эй…— Нимс обходит целителя и указывает мечом в направлении сводчатого прохода,— вы можете потерпеть, пока мы не вернёмся в лагерь? Там и выясните отношения.

Вы почёсываете метку тени, которая снова начала жечь:

— И в мыслях не было здесь задерживаться.

Перейдите на **793**.

909

Вы идёте по коридору и попадаете в большой круглый зал. Он ничем не примечателен, если не считать рунического узора, вырезанного в полу. Каждую руну опоясывают замысловатые письмена, символы закручиваются в спирали. Выглядело бы всё это завораживающе, если бы не пыль и камни, засыпавшие большую часть узора. Вы проходите мимо и видите, что кто-то или что-то разбило вдребезги множество плит, разрушив тем самым замысел создателя.

— Писец был мастером своего дела,— оценивает Лэнсбери.— Очень жаль, что магии здесь больше нет.

Калеб идёт, не останавливаясь не на секунду и не проявляя интереса к рунам. Он намерен двигаться дальше, вглубь гробницы. Вы заходите за ним в боковой проход, как вдруг слышите сдавленный крик и чей-то громогласный гневный голос.

— Похоже, мы таки добрались до некромантов,— бормочет Нимс.

Калеб, не мешкая, продвигается по коридору в сторону следующего зала.

Перейдите на **878**.

910

Расхититель гробниц мрачно сплёвывает:

— Что я здесь делаю? — ворчит он.— А то ты не знаешь, демон!

Он продолжает осторожно обходить вас. Клинок его кинжала блестит в свете лампы.

— Это они тебя отправили? Ты должен завершить то, что они начали?

Он шипит как загнанная в угол змея и делает выпад наудачу. Вы уклоняетесь, не переставая внимательно наблюдать за мужчиной.

— Завершить что? — спрашиваете вы, нахмурившись.

— А, игры — да, вы, демоны, любите поиграть,— незнакомец постукивает рукояткой кинжала по виску.— Давай, заберись ко мне в голову!

— Я не за этим пришёл,— вы поднимаете руки в знак покорности.— Меня занесло сюда какой-то магией. Возможно и тебя тоже.

Расхититель гробниц только качает головой и издевательски смеётся.

— Магия ведьм. Я потерял душу… её украли. И если ты не можешь мне её вернуть, то ты мне без надобности!

Возразить вы не успеваете, мужчина с кинжалом нападает на вас, перейдите на **816**.



911

Пока Калеб сражается с наставником, вы должны победить молодого мага и его упыря:

⚔ Подмастерье: Скорость 12, Магия 9, Броня 8, Здоровье 85

Особые способности:

ϟ *Потрошитель:* зомби наносит три очка урона в конце каждого раунда боя. Эта способность игнорирует броню. Как только подмастерье будет повержен, зомби перестанет нападать на вас.

ϟ *Мастер тёмного искусства:* если вы некромант, то вы можете попытаться взять зомби под свой контроль. Кидайте кубик в начале раунда. Если на нём выпадает [6], то вам это удалось: до конца боя Потрошитель будет наносить урон подмастерью.

Если вы победили ученика некроманта, то перейдите на **923**. В ином случае отправляйтесь на **862**.

912

Вы со звоном скрещиваете оружие, высекая сноп искр. Проходит совсем немного времени, и силы покидают вас — вы и охотница выдыхаетесь, и бой становится больше похожим на уличную драку. После отчаянного обмена беспорядочными ударами вам удаётся сбить маску охотницы тени. Под ней скрывалось изящное бледное лицо, окаймлённое чёрными локонами. У женщины ярко голубые глаза, красивые и холодные одновременно.

В конце концов вы оттесняете охотницу к одной из колонн и наносите смертельный удар. В этот момент вы смотрите в глубину кристально голубых глаз, ожидая увидеть там хоть каплю раскаяния, хоть что-то человеческое. Но взгляд женщины полон жгучей ненависти, отравляющей душу…

А затем её лицо и тело начинают изменяться.

Вы отскакиваете, потрясённо наблюдая за метаморфозами, отвратительными и в то же время притягательными. Охотница становится шире в плечах, её кожа меняет цвет. Через несколько секунд вы смотрите на своё отражение — лишь тяжёлый взгляд голубых глаз остался прежним.

Охотница плюёт вам в лицо кровью.

— Ты один из нас,— слышите вы свой голос. Потом ярость в глазах вашего врага угасает, и тело охотницы падает к вашим ногам.

Вы ощупываете знакомые черты своего собственного лица трясущимися руками. Убрав их, вы видите покрытые кровью пальцы. Вы устали и едва можете поднять занемевшие руки. Тут в воздухе заискрилась магия, и труп охотницы превращается в вихрь тени. Вы безучастно наблюдаете, как метка поглощает магическую энергию — ваши раны заживают, исчезает тупая боль в мышцах.

От охотницы почти ничего не осталось. Вы находите 30 золотых крон и можете взять одну из следующих наград:

🏷 *Презрение* (правая рука: меч): +2 скорость, +3 сила. Способность: Обездвиживание

🏷 *Перчатки заразы* (перчатки): +1 скорость, +3 магия. Способность: Проклятие

🏷 *Изогнутые сапоги* (обувь): +2 скорость, +2 сила. Способность: Ловкач

Сделав выбор, перейдите на **919**.

913

Вы сильнее сжимаете убийцу, метка тени начинает гореть ярче.

— Расскажи мне про книгу. Про Гримуар Нарагоста. Что в нём такого?

Фетч закашлялся:

— Не твоего ума дело. А теперь отпусти…

— РАССКАЗЫВАЙ! — кричите вы, сильно встряхивая Фетча.— Я заслужил это. Я рисковал жизнью ради неё.

— Хорошо,— шипит убийца.— Эта книга принадлежала навигатору — одному из эльфов. Мой хозяин очень долго искал её. Если бы он знал, что она всё это время была у него под носом.

— Твой хозяин? Кому ты служишь, Фетч?

Бледные губы мужчины скривились в подобие улыбки:

— Эвиану Дейлу. Я думаю, ты его знаешь.

Вы выругиваетесь:

— Лжец! Это неправда. Эвиан — хороший человек.

— Наверное, ты был хорошо знаком с ним. Давай я тебе кое-что о нём расскажу. У него был талант, талант находить людей, которых потрепала судьба, таких как ты или я, таких, в которых он мог вдохнуть жизнь… помочь им в поисках предназначения.

Вы отпускаете убийцу и отходите назад. Вы больше ни в чём не уверены, возможно это правда, а может просто ещё одна наглая ложь.

— А книга,— спрашиваете вы шёпотом,— зачем ему была нужна книга? Рыцарь сказал, что она средоточие зла.

Фетч, сверкнув глазами, пристально смотрит на вас:

— Она и есть средоточие зла, Неварин. И поэтому я потерял её. Из-за демона.

Видя ваше сомнение, Фетч продолжает:

— В книге содержатся таблицы, необходимые для того, чтобы ориентироваться в Пелене. С их помощью эльфы путешествовали между мирами, пока не построили врата.

— Пелена…

Это слово вам знакомо. Вы пытаетесь вспомнить, где вы его слышали.

— … Лэнсбери. Пелена как то связана со старой магией.

Фетч хмыкает:

— Магия там и появилась. Сама Пелена и есть суть магия. Всё, что касается или проходит сквозь Пелену, меняется… и не всегда в лучшую сторону.

— Так это произошло и с книгой? — настойчиво спрашиваете вы.— Магия изменила её?

Фетч отрывисто смеётся:

— Быстро схватываешь, Неварин. Да, всё так. Я не успел доставить книгу в безопасное место, её у меня отобрал демон-перевёртыш.

— А я то думал у тебя прирождённый талант смываться от опасности,— едко замечаете вы.— Что произошло?

Фетч усмехнулся, словно ответ лежит на поверхности:

— Когда я перемещаюсь в пространстве, я должен проходить через Пелену. Хоть это не занимает много времени, но демон уже ждал меня там… и из-за метки я не смог его победить.

Вы смотрите на свою метку, горящую под кожей.

— У него была такая же метка… как и у меня? — мрачно спрашиваете вы, изучая светящиеся руны.— Я что, тоже демон… как тот перевёртыш?

Сверкнув взглядом, Фетч подходит ближе:

— Да, Неварин. Мы с тобой оба демоны.

Перейдите на **792**.



914

— Так, предметы со скидкой. Что-ж, давай посмотрим…

Он вытаскивает из сундука три предмета и кладёт их на покрытую пеплом землю.

— Для тебя — четыре с половиной сотник золотых. Лучшее предложение, — вы можете купить любой предмет из перечисленных ниже за 450 золотых крон:

- *Тонкий шёлк* (накидка): +3 скорость, +2 магия. Способность: Волна
- *Вековечный гнев* (кольцо): +2 магия. Способность: Ржавчина
- *Ледяные слёзы* (ожерелье): +1 магия, +1 броня. Способность: Пробивание

Сделав выбор, можете попросить Вальдо показать вам редкие предметы (перейдите на **881**) или попрощаться с торговцем (следуйте на **789**).

915

— А, уже устал от моего общества,— усмехается Фетч, изображая обиду на лице.— Не думал, что такие как ты столь нетерпеливы.

— Мне нужно вернуться в гробницу,— твёрдо заявляете вы.— Маги Зула поднимают мертвецов. Мы думаем, что они сделают то же самое и с Артурианом, командиром Рыцарей Тора.

Фетч в задумчивости чешет подбородок:

— Да, в этом есть смысл.

— Ну так что? — вы начинаете раздражаться.— Ты сможешь отправить нас назад или нет?

Не отвечая на вопрос, Фетч пронзает вас своим взглядом и пожимает плечами. Наконец, он, по-видимому, принимает решение:

— Я думаю, что уже достаточно набрался сил для обратного путешествия. Но я не останусь в гробнице. Я должен вернуться к Эвиану, в лагерь Рейвенвинга.

— Хорошо,— вы кладёте руку на плечо убийцы,— я готов.

Воздух вокруг вас воспламеняется, вспыхивают чёрные молнии. Затем сверкает ослепительно белая вспышка…

Через мгновение вы влетаете в холодную тёмную комнату. Всё вокруг кружится с умопомрачительной скоростью. Вы отчаянно пытаетесь схватиться за что-нибудь, чтобы остановить вращение, но руки только скользят по ровным камням. Наконец вы приземляетесь на пыльный пол, хватая ртом воздух.

— Они вернулись! — раздаётся чей-то голос.

Скрежет металла, топот ног… сквозь туман вы с трудом различаете движение. Послышался громкий треск, затем вновь сверкнула вспышка света.

— Ушёл,— доносится до вас женский голос.

— Лэнсбери? — хрипите вы.

Вас поднимают на ноги. Прямо перед глазами маячит лицо Нимса:

— Всё нормально? Очнись!

— Просто немного… укачало,— отвечаете вы.

Мечник усмехается:

— Отлично, рад снова тебя видеть. Теперь постарайся рассказать нам, что здесь произошло?

Перейдите на **908**.

916

Вблизи становится ясно, что в рыцаре не осталось ничего живого. У него бледное, почти прозрачное лицо. Глаза горят тусклым красным светом. Вы наносите смертельный удар, и воин падает на колени — его меч грохочет по полу. Джорвик смотрит на вас, и в его взгляде проскальзывает узнавание… Затем тело рыцаря распадается на частицы света, которые недолго мигают и пропадают. Саван и броня рыцаря оказываются на каменных плитах пола. Вы можете взять одну из следующих наград:

Усиленные наплечники (накидка): +2 скорость, +2 броня. Способность: Мощь камня

Вострый меч (правая рука: меч): +3 скорость, +4 сила. Способность: Глубокая рана (требование: воин)

Траурная мантия (доспех): +1 скорость, +3 магия. Способность: Зачаровывание

— Это был Джорвик,— мрачно произносит Калеб, стирая пыль с надписи на гробнице.— Он был знаменосцем Артуриана.

— Или просто больным на голову, если кого интересует моё мнение,— говорит Нимс, чуть улыбаясь.

В противоположной стене комнаты имеется арка, ведущая в тёмный проход. Лэнсбери, держа перед собой свой светящийся посох, идёт впереди. Если на листе персонажа записано ключевое слово сокровищница, то перейдите на **822**. В ином случае отправляйтесь на **831**.

917

— Кончай кружица и дай те вдарить! — рычит огр, пытаясь прихлопнуть вас своим шаром. Едва громадное оружие врезается в землю, вы запрыгиваете на него и, взбегая вверх по цепи, оказываетесь на волосатых плечах монстра.

— Шо… Шо ты делаеш?

Огр пытается сбросить вас, но ваше оружие уже пронзило жизненно важную точку, расположенную в основании шеи. Вы спрыгиваете и видите, как огр падает на колени с собранными в кучку глазами. Наконец, он с неестественно выгнутыми конечностями валится мордой на землю.

Если вы маг, перейдите на **876**. Если вы воин, перейдите на **801**. Если вы разбойник, перейдите на **847**.

918

Войска Рейвенвинга бросаются в погоню за порождениями тени, атакуя отступающего врага. Победа одержана. Но какой ценой? Вы оглядываетесь на тех, кто остался позади — среди них не только раненые и убитые, но и те, кто не может двигаться из-за истощения. У многих затравленный взгляд, тела, почерневшие от сажи и грязи. Вы и представить не можете, какое опустошение поджидает вас за стенами города — в том месте, где око судьбы направило свою магию на уничтожение лагеря. Но лица людей говорят о многом.

На другой стороне усеянной булыжниками площади вы видите распростёртого на земле Матиса. Похоже, инквизитор серьёзно ранен. Возможно, смертельно. Калеб стоит на коленях рядом с ним, наклонившись так, чтобы расслышать бессвязное бормотание воина. Нимс устало бредёт неподалёку, поддерживая измученную Лэнсбери. Проходя мимо вас, он кивает, безмолвно выражая свою благодарность. Вы киваете в ответ, удовлетворённый тем, что ваши союзники в безопасности.

— Неварин! — вы поднимаете голову и видите Калеба, который, с трудом преодолевая каменные завалы, идёт к вам. На доспехе паладина зияют чёрные дыры, его щит покрыт вмятинами.

— Для подобных тебе всё кончено,— он презрительно усмехается, подходя ближе.— Я дал клятву Матису… и Единому Богу… что сегодня я уничтожу все порождения тени…

— Калеб? — вы в замешательстве качаете головой.— Ты спятил? Я не твой враг!

— Матис мне обо всём рассказал…— он поднимает покрытый символами меч.

Внезапно краем глаза вы замечаете движение. На краю крыши стоит мужчина, чей алый плащ развевается на ветру. Он поднимает руку, и вы чувствуете, как вас окружает странная сила, крепко связывая руки и ноги.

Мужчина начинает двигаться, так быстро и ловко перемещаясь по воздуху, будто по булыжной мостовой. Словно собаку на поводке ваша магическая тюрьма тянет вас следом.

— Новые демоны! — кричит Калеб.— Не думай, что тебе удастся ускользнуть!

По широкой площади, фонтаны которой обуглились, а дороги покрылись кратерами, вас тащит прямо к нелепо выглядящему зданию, выступающему из серой скалы. Вы пытаетесь понять его предназначение, но невидимые путы поворачивают вас спиной. После этого нечто сильно ударяет вас по голове, и вы погружаетесь во тьму. Перейдите на **928**.

919

Вы выходите из-за колоннады, ваше тело светится только что впитанной энергией. Неуклюжий монстр молотит своими массивными кулаками по щиту света, которым Лэнсбери прикрывает себя и Калеба. Он, раненый, лежит на боку, а его щит валяется неподалёку, больше напоминая основательно помятый кусок металла. Нимс наседает на монстра сзади, но раны, которые он наносит своими парными клинками, быстро заживают. Мечник выглядит усталым и доведённым до отчаяния.

— Что там произошло? — кричит он через плечо.

Вы шагаете мимо него к минотавру.

— Ничего, просто выпил одно зелье, только и всего.

И вы с диким криком вступаете в бой, а ваша метка тени ярко светится демонической энергией:

⚔ Заклеймённый минотавр: Скорость 13, Сила 14, Броня 8, Здоровье 110

Особые способности

ϟ *Сила тени:* в этом бою ваши показатели силы и магии увеличиваются на 5.

ϟ *Тёмные руны:* знаки на теле минотавра позволяют монстру регенерировать. В конце каждого раунда боя ваш противник восстанавливает 3 очка здоровья (этот показатель не может быть больше 110).

Если вы победили этого могучего врага, то перейдите на **880**. В ином случае отправляетесь на **862**.

920

— Я Артуриан, сын короля,— говорит он отрывисто, глядя на светящуюся метку тени.— Меня обманул Неварин. У него было… что-то вроде талисмана.

Он смотрит на вас, его холодные глаза полны гнева:

— Это была магия ведьм. Неварин забрал мою душу… и я стал этим,— мужчина сердито смотрит на свою руку с меткой.— Я стал отродьем тени!

Нахмурившись, вы обдумываете услышанное:

— То есть вы как-то поменялись телами?

— Пускай этим занимаются священники, а не воины. Я не учёный,— с этими словами ваш собеседник достаёт кинжал из грязи и горько смеётся.— Я всё видел. Он стал мной… Артурианом. И он повёл моих людей на смерть.

Вы поражены:

— Значит в той атаке на легион… это был не ты?

— Зачем мне рисковать жизнями моих людей? — в ярости спрашивает Артуриан.— Их изрубили на куски. Я пытался остановить их, но они увидели это…

Он бьёт рукоятью кинжала по метке тени:

— Меня прогнали из лагеря как обычного попрошайку. Они думали, что я враг. Мне не удалось их переубедить.

Вы озираетесь вокруг, в комнате темно, снаружи гроза.

— Какой сегодня день? — нервно спрашиваете вы, подходя к выходу из помещения. Аномалия-растение ещё жива и закрывает выход своим гнилым телом.

— Прошло семь месяцев после окончания войны тени,— тихо произносит Артуриан.— Люди получили свободу. Восстанавливают свои дома. А у меня… у меня ничего нет.

Вы разворачиваетесь и вновь осматриваете комнату. Как вы и думали, в углу осталась аномалия-сеть, которая перебросила вас сюда. По её мокрым мерцающим нитям ходит рябь.

— Я прибыл сюда из будущего,— замечаете вы, бросая взгляд на тёмное небо, где неистовствует гроза.— Магия делает всё возможным…

— Ты мёртв,— говорите вы Артуриану,— в моём времени. Мы думали, что ты расхититель гробниц.

Воин надевает плащ и кутается в него:

— Я пришёл, чтобы вернуть всё на свои места: забрать то, что принадлежит мне.

Он наклоняется, чтобы поднять лампу и устало смотрит на вас:

— Я верю, что ты здесь по воле Единого Бога. Больше никто не будет испытывать силу моей веры. Ты со мной?

Вас зацепила история, рассказанная Артурианом, и вы соглашаетесь помочь ему. Перейдите на **840**.

921

Вы опираетесь на руку Эвиана и присоединяетесь к нему на ковре-самолёте.

— Я пилотирую, ты стреляешь,— говорит он, присаживаясь в передней части транспортного средства.

— Ты вообще представляешь, как победить эту штуку? — спрашиваете вы, уставившись на парящий шар.

Эвиан бросает взгляд через плечо.

— Нет. Но меня это никогда не останавливало. Вот, держи, они могут тебе пригодиться,— он бросает вам пару защитных очков.

— Ты серьёзно?

— Держись крепче,— усмехается Эвиан.

Ковёр внезапно кренится вперёд, ускоряясь над полем боя. Ветер свистит в ушах, когда ковёр, набрав скорость, оставляет позади крыши города. А потом всё скрывает густая тьма. Набрав полный рот дыма, вы начинаете задыхаться, сажа жжёт ваши глаза. Схватив защитные очки, вы быстро надеваете их и счищаете грязь со стёкол, стараясь сконцентрироваться.

— Я ничего не вижу,— кричите вы, безуспешно пытаясь сориентироваться на местности.

Неожиданно прямо по курсу вы видите вспышки магии. Пронзительно визжа, охваченное огнём нечто проносится мимо вас. Туман начинает истончаться, и вы понимаете, что ковёр летит над серой выпуклой плотью. Над оком судьбы. Вызывая чувство тошноты, ковёр резко поворачивает в сторону, проходя в считанных миллиметрах от щупальца ока. Неожиданное движение выбивает вас из равновесия и заставляет схватиться за края ковра, чтобы предотвратить падение.

Вокруг вас мелькают вспышки света — другие маги мечутся над поверхностью шара, осыпая заклинаниями гигантское тело. Но каждый раз, когда заклинания достигают плоти, в дело вступает магическая сеть, заставляя их вспыхивать и исчезать, не причиняя оку никакого ущерба.

— Это щит! — вы стараетесь перекричать шум ветра.

— Я знаю,— отвечает Эвиан, приближаясь к поверхности.— Щит блокирует магию… но мы сможем пройти сквозь него.

Столп чёрного огня вырывается из отверстия, похожего на кратер. Эвиан меняет курс, уклоняясь от огня. Однако, нескольким магам везёт значительно меньше — их ковры попадают в пламя и превращаются в крутящиеся огненные шары.

— Там! — Эвиан указывает куда-то вниз. Сквозь загрязнённые стёкла очков вам удаётся разглядеть канал жировой ткани, тянущийся вдоль поверхности тела монстра. Его дно усеяно сотнями круглых отверстий, часть которых открывается и закрывается, выпуская в атмосферу газовые потоки.

— Один из них должен привести нас к мозгу.

— Привести нас… куда? — в вашем голосе сквозит неприкрытое удивление.

Ковёр закладывает несколько головокружительных манёвров и, наконец выровнявшись, устремляется к открытому отверстию. Секундой позже вы оказываетесь в круговом туннеле, покрытые слизью стены которого сливаются в бледно-розовое размытое пятно.

— Ты вообще понимаешь, куда мы движемся? — резко спрашиваете вы, сознавая, что оказались в бескрайнем лабиринте туннелей, расположенных во внутренностях твари.

Эвиан меняет курс, направляя ковёр в узкий боковой проход, нижняя и верхняя части которого пульсируют голубоватым светом.

— Мы должны двигаться по этим отросткам нейронов,— говорит Эвиан, ныряя в очередной проход, пронизанный ослепительным светом.

— Я участвовал в нескольких безумных затеях, маг, но это…

Всё глубже проникая в око судьбы, вы начинаете различать злое жужжание, которое становится всё громче и громче. Бросив взгляд назад, вы видите приближающийся рой похожих на ос созданий.

— Нам сели на хвост!

Эвиан оглядывается.

— Часовые. Держись. Мы уже почти…

Слова мага прерываются, когда ковёр резко замедляет ход, швыряя вас вперёд. Врезавшись в Эвиана, вы смотрите поверх его плеча, чтобы понять причину неожиданной остановки.

Следующий туннель закрыт большой мембраной, выпуклая оболочка которой покрыта венами. Когда ковёр останавливается перед ней, вы слышите громкое шипение, доносящееся сверху. Подняв глаза, вы видите пучок щупалец, свисающих с верхней стенки туннеля. Каждое из них выделяет светящуюся зелёную смолу, которая начинает испаряться, образуя плотные облака.

— Яд! — приглушённо говорит Эвиан, выполняя магические пассы.— Мы должны разрушить эту мембрану — и как можно быстрее!

— Мне кажется, у нас есть проблемы посерьёзнее…— вы разворачиваетесь, чувствуя, как приближается жужжащий рой часовых, чьи тела заканчиваются жалами размером с меч. Чтобы продолжить своё путешествие, вам придётся справиться со смертоносными защитниками:

⚔ Часовые: Скорость 15, Магия 12

⚔ Мембрана: Броня 19, Прочность 80

⚔ Ядовитые наросты: Броня 5, Здоровье 60

Особые способности:

ϟ *Несокрушимый рой:* часовые не могут быть уничтожены — место павшего тут же занимает вновь прибывший часовой. Вам придётся сконцентрироваться на разрушении мембраны.

ϟ *Ядовитые наросты:* пока ядовитые наросты не уничтожены, вы автоматически теряете 4 единицы Здоровья в конце каждого раунда.

ϟ *Поддержка Эвиана:* до окончания сражения ваша сила удара увеличивается на 2 единицы.

Одержав победу в раунде, вы можете выбрать, кому нанести урон — мембране или ядовитым наростам (если у вас есть соответствующая способность — атакуйте всех врагов). Как только прочность мембраны упадёт до нуля, вы прорываетесь и автоматически выигрываете сражение.

Если вам удалось прорваться сквозь мембрану, перейдите на **877**.

922

Аномалия распадается на множество зелёных сверкающих нитей магической энергии, они словно стрелы летят к вашей руке. Они касаются метки, и вы чувствуете холодную волну силы, которая полностью охватывает ваше тело.

Эта магия стара и искажена, но вы всё равно принимаете её, насыщая мышцы и обостряя чувства. Когда последняя частица аномалии поглощается меткой, вы падаете на спину, задыхаетесь и смеётесь одновременно, ощущая в себе новую силу. Лэнсбери уже стоит рядом и смотрит на вас со смесью ужаса и очарования. Нимс же хлопает вас по плечу:

— Отличный трюк,— широко улыбается он.— Смотри, твой способ поиска потайных дверей гораздо интереснее.

Вы смотрите наверх и видите квадратный проём в каменной стене. Раньше его закрывало магическое растение. Калеб помогает вам подняться на ноги и внимательно изучает вас сквозь прорези шлема.

— С тобой всё нормально? — спрашивает он.— Теперь это существо… внутри тебя?

Вы киваете, поднимаете руку и показывает паладину метку, мерцающую от поглощённой магии. Калеб отворачивается.

— От неё разит злом,— ворчит он.

— Для тебя это верная смерть,— шипит Лэнсбери. Она бьёт вас посохом по руке. Женщина зла на вас и расстроена.— Ты даже не представляешь, с какой магией связался!

Нимс пожимает плечами:

— Давайте без обид, нам больше никогда не придётся иметь дело с этим отвратительным сопливистым монстром. Теперь такой вопрос, что мы будем делать дальше? Я думаю, что в потайной комнате есть сокровище.

— А я думаю, что у нас есть дела поважнее,— рявкает Калеб.— Мы не можем позволить приспешникам Зула стать хозяевами положения.

Ваш выбор:

Покинуть зал через арку — 902

Осмотреть потайную комнату — 786

923

Подмастерье убит, и его монстр-зомби падает на землю, от него остаётся только пятно крови и кости. А Калеб продолжает обмениваться ударами с наставником, который теперь вооружён сотворённым из воздуха чёрным клинком. Отражая щитом отчаянные атаки некроманта, паладин, делает финт и вонзает меч в тело врага, мгновенно убивая его.

— Молодец! — усмехается Нимс, подходя к нему.

Мечник счищает мокрый пепел с кожаных штанов и продолжает:

— Можно подумать, что я тебе больше не нужен.

Калеб опускается на колени и вытирает меч о мантию некроманта:

— Ага, можно подумать, что разбойник не в состоянии увернуться от огненного шара.

Паладин поправляет шлем и поднимает взгляд: в его глазах читается мальчишеский задор. Нимс хмурится и чешет правое плечо:

— Ну да, просто слишком поздно обратил внимание, только и всего.

Вы с беспокойством оглядываетесь, опасаясь, что звуки битвы могли привлечь внимание костяного часового. Но, к счастью, крылатого монстра не видать. Вы кладёте оружие в ножны и обыскиваете тело ученика.

Вы находите 30 золотых крон и можете взять один из следующих предметов:

Самогон (2 использования) (рюкзак): примените в любое время в бою, чтобы увеличить показатель магии на 3 на один раунд боя.

Треснувшие очки (головной убор): +2 скорость, +2 магия. Способность: Концентрация

Бомба-вонючка (1 использование): примените в начале раунда боя, чтобы уменьшить скорость противника на 2 до конца раунда.

Если вы маг, то перейдите на **850**. В ином случае отправляйтесь на **883**.

924

Вы бежите к краю здания, отталкиваетесь от него и легко взмываете над разношёрстным морем тел. Кружась в воздухе, вы посылаете разряды чёрного огня в гущу порождений тени: тёмная магия пронзает их тела, оставляя в земле дымящиеся воронки.

Вытянувшись в струнку, вы пикируете, достаёте оружие и в последний момент успеваете сгруппироваться, приземляясь перед щитом Лэнсбери. Вокруг вас располагаются драугры — живые мертвецы огромных размеров; их мумифицированные тела окружены густыми облаками ядовитого газа зелёного цвета. Под влажными сгнившими бинтами прямо по их телам ползают похожие на червей паразиты, испуская в загрязнённый воздух бесчисленные смертельные споры.

— Споры! — отчаянно кричит Лэнсбери.— Они взрываются при контакте. Не давай им приближаться к щиту!

Рыча от ярости, вы набрасываетесь на смертоносных врагов, надеясь выиграть достаточно времени для прибытия помощи. Вы должны сражаться:

⚔ Драугры: Скорость 15, Сила 13, Броня 7, Здоровье 100

⚔ Облако спор: Броня 4, Здоровье 40*

⚔ Щит Лэнсбери: Прочность 25

Особые способности:

ϟ *Рой спор:* облаку спор требуется три раунда, чтобы добраться до щита. В конце третьего раунда щит получает по 1 единице урона за каждую единицу здоровья, которая осталась у облака. Затем образуется новое облако (со значением Здоровья 40), и цикл повторяется.

ϟ *Болезнь:* если драугры нанесли вам урон, то в конце раунда вы дополнительно теряете 2 единицы здоровья.

ϟ *Естественный иммунитет:* облако спор иммунно к таким пассивным эффектам, как Кровотечение, Ожог, Яд.

В этом сражении вы проходите проверку по параметру Скорость. Если вы побеждаете в раунде, бросьте кубок, чтобы определить урон, которой вы нанесёте драуграм или облаку спор (или и тем, и другим, если у вас есть соответствующая способность). Если вы проигрываете, вас атакуют драугры.

Если к началу седьмого раунда вы всё ещё живы, а щит Лэнсбери не уничтожен (т.е. его прочность не упала до нуля), перейдите на **832**. Особое достижение: если вам удаётся уничтожить даугров за шесть раундов, не потеряв щит, перейдите на **845**. Если вы потерпели поражение, восстановите здоровье и вернитесь на **885**.



925

Тело воина исчезает в водовороте лилового света. Вы с нетерпением закатываете рукав и обнажаете метку тени. Руны извиваются и изгибаются под кожей — метка жадно поглощает сущность следопыта, залечивая ваши раны и наполняя вас ещё большей силой.

Если вы следопыт, то вы можете изучить специализацию следопыта тени (перейдите на **814**). В ином случае перейдите на **834**.

926

Лестница приводит вас в маленькую квадратную комнату. Пол, стены и потолок покрыты серыми плитами с надписями, которые кто-то нанёс на камень аккуратным почерком. Вы чувствуете, что воздух в помещении прям-таки гудит от магии. Ваша метка огнём обжигает кожу.

— Что это за место? — сипло спрашиваете вы, чувствуя, что вам не хватает воздуха.

— Здесь всё ещё осталось немного святой магии,— отвечает Лэнсбери, скользя глазами по резьбе на стенах.— Писец знал своё дело.

— И зачем она здесь? — осведомляется Нимс, взволнованно озирающийся по сторонам.— Не похоже, чтобы эта магия остановила Зула и его колдунов.

Лэнсбери, прищурившись, внимательно изучает одну из плит:

— Не торопись высказывать свои суждения, разбойник. Писец нанёс эти руны, чтобы магия впитала негативную энергию и очистила это место от скверны.

— Откуда тут негативная энергия? — с сомнением спрашивает Калеб.

— Коридоры и проходы этой гробницы были пробиты в земле при помощи геомантии

— А разве это плохо? — спрашивает Калеб, проводя пальцем по письменам.

— Не всякая магия происходит от Единого Бога,— отвечает медик.

— Это магия гномов,— заявляет Нимс поднимает свои мечи и поворачивает клинки, демонстрируя вам нанесённые на металл руны.— И на моём оружии тоже. А я думал, что вы, волшебники, недолюбливаете старую магию.

— Иногда мы её используем. Эти письмена позволили провести очистительный ритуал… и изгнать демонов, которых притягивает геомантия.

Лэнсбери пристально смотрит на вашу руку, от которой начинает исходит густой чёрный дым. Вы тоже потрясённо смотрите на метку, чувствуя тошноту и слабость.

— Магия гномов? — хрипите вы. Ваш голос словно доносится издалека и становится каким-то… чужим.

— Похоже тебе нехорошо, — говорит Нимс подойдя к вам.

Лэнсбери берёт вас за руку и глядит на метку с интересом и беспокойством одновременно.

— Мы должны двигаться дальше.

Из комнаты есть два выхода. Один ведёт на север, в освещённый факелами проход, а второй — на восток, в узкий боковой коридор.

Куда лучше пойти?

На север — 857

На восток — 836

927

Неожиданно небеса озаряются вспышкой яркого света, привлекая ваше внимание. В густом тумане вы замечаете белые силуэты, пикирующие над разрушенным городом и оставляющие яркие, словно комета, следы. Их полёт сопровождается серией взрывов, и на месте плотных рядов порождений тени, находящихся на площади, возникают ужасные проплешины.

— Регулярные воздушные войска! — вы вскидываете руку в воздух, салютуя магам, проносящимся мимо на коврах-самолётах.

С дальнего конца площади до вас доносится нарастающий звук горна. Множество тел закрывают вам обзор, но похоже, что батальону войск Рейвенвинга удалось пробраться в город. Вы различаете блеск отполированных доспехов и развевающееся знамя, на котором красуется чёрный ворон. Помощь, наконец-то, пришла. Перейдите на 828.

928

Очнувшись, вы понимаете, что лежите в тёмной задымлённой комнате — сводчатый зал заполнен чадящими масляными лампами. Выстроившись у одной из стен, алебастровые статуи с мрачными неприятными лицами молчаливо наблюдают за вами. Рядом с ними тусклый свет выхватывает открытую грудную клетку какого-то древнего зверя, чей восстановленный скелет подвешен на тросах к потолку. Его пасть распахнута в беззвучном рыке, а зубы, каждый размером с меч, отражаются в стеклянных витринах, заполняющих оставшиеся части пыльного пространства.

— О, да. Скоро вернусь. О, да…

Приходится выгнуть шею в поисках источника голоса. Облокотившись на одну из витрин, стоит мужчина в красном плаще. Осколки стекла сверкают на полу вокруг его ног.

Он достаёт прямоугольный щит, нижний конец которого чуть уже верхнего.

— Тише, тише. Это тот, кто нам нужен? Как он и сказал — как мы и думали, но уверены ли мы? Солнце, солнце, солнце,— он чешет затылок, на котором вы замечаете уродливый шрам, обрамлённый седыми волосами.— Да, как он и говорил. Скоро вернусь. Очень скоро, моя прелесть.

Он поворачивает что-то, закреплённое на щите. Громкий щелчок эхом отдаётся в пустой комнате. Мужчина осторожно вынимает из щита золотой диск, напоминающий солнце. Он отставляет щит в сторону и поднимает диск в воздух, рассматривая его изнанку.

— Лилия, лилия, лотос… лилия, лилия, лотос,— мужчина облизывает губы и начинает хихикать, поворачивая диск и перечисляя рисунки, высеченные в золоте.— Лилия, лилия, лотос… а!

Он до чего-то дотрагивается, следует вспышка магии, и диск неожиданно начинает вращаться и изгибаться без каких-либо дальнейших усилий со стороны мужчины. Высеченные лучи солнца превращаются в лепестки цветка. Из плаща мужчина достаёт жезл из слоновой кости, инкрустированной золотом, и вставляет его в отверстие цветка, завершая создание посоха, который сразу после этого начинает излучать золотистое сияние.

— Я был прав,— вздыхает мужчина, качая головой. В его голосе скользит намёк на разочарование.— Больше магии. Нужно больше…

Вы понимаете, что ваше оружие всё ещё при вас. Осторожно перенеся свой вес на ноги, вы готовитесь наброситься на мужчину, пока он не понял, что вы уже очнулись. Но кажется, сама мысль о движении заставляет мужчину вздрогнуть.

— Я слышу тебя. Скрип-скрип-скрип. Звук очень громкий. Очень громкий,— он оборачивается, его длинный плащ очерчивает костлявую фигуру.— Дыши ровнее. Спокойно. Ровнее.

Мужчина качает указательным пальцев, словно грозя непослушному малышу.

— Ты не делаешь тех вещей, которые должен был бы.

Вы понимаете, что он абсолютно спятил. Но в его образе есть что-то знакомое. Тонкий шрам пересекает его левую щёку, от чего на его лице застывает вечная ухмылка. На его лбу покоится золотая корона, украшенная тремя переплетёнными змеями.

— Кто ты? — резко спрашиваете вы.— Зачем ты притащил меня сюда?

Его глаза блестят в сиянии посоха.

— Много имён, очень, очень много. В Пелене имя не имеет значения, совсем нет. Но… Лоркан… так меня раньше называли,— дрожащий палец указывает в вашем направлении — И ты. Ты важная персона, потому что я должен убить тебя.

Ваше решение?

Спросите, почему он должен убить вас — **937**.

Спросите, является ли он, как и вы, Неварином — **934**.

Спросите о предназначении посоха — **873**.

Спросите о странном устройстве Даарко — **819**.

Атакуете спятившего мага — **939**.

929

Тёмный воин — могучий соперник, особенно когда его лечат приспешники-некроманты. Смертоносные чёрные топоры свистят в воздухе, оставляя после себя потрескивающий магический след. Но вы Неварин, быстрый и ловкий, к тому же ваши рефлексы усиливает метка тени, ярко горящая на руке. Ваши друзья едва сдерживают решительный натиск воина, вы же, улучив момент, уходите от топора и перепрыгиваете через противника. Прежде чем неповоротливый боец успевает развернуться, вы, призвав на помощь всю свою силу и магию, наносите удар.

Воин падает на колени, а его топоры вспыхивают и пропадают. Воин издаёт предсмертный крик и тоже исчезает; пустая броня с грохотом падает на пол. Калеб подходит и ногой переворачивает рунический нагрудник. На нём выгравирован символ — чаша, заключённая в круг из семи звёзд.

— Доспех Артуриана…— он мрачно качает головой.— Мы опоздали.

Лэнсбери морщит нос, но всё-таки осматривает доспех.

— Не думаю, что мы сражались с Артурианом. Это был кто-то иной… решивший воспользоваться его телом.

Калеб посерьёзнел, он бросает последний взгляд на то, что осталось от гробницы Артуриана.

— Зул заплатит за своё святотатство.

Вы опускаете оружие и, перешагивая через обломки, подходите к телам последователей Зула.

Можете выбрать одну из следующих наград:

Сумеречный коготь (левая рука: кастет): +2 скорость, +3 сила. Способность: Потрошение

Чёрная вдова (головной убор): +2 скорость, +2 сила. Способность: Опутывание

Обманутая надежда (ожерелье): +1 сила, +1 магия. Способность: Обман

Больше здесь ничего нет. Вы покидаете гробницу Артуриана и возвращаетесь на поля Костей. Возвращайтесь на карту.



930

С помощью магии вы придаёте себе ускорение и приземляетесь перекатом перед устремившимся в атаку огром. Тупоголовое создание совершенно не собирается замедляться, цепь и шар сливаются в серое размытое пятно над его уродливой головой.

Вы ловко достаёте оружие, готовясь вступить в схватку с грозным врагом:

Разрушитель: Скорость 15, Сила 14, Броня 11, Здоровье 120

Особые способности:

Время крушить: в конце каждого раунда Разрушитель проводит атаку своим шаром на цепи. Чтобы избежать урона, бросьте 4 кубика. Если выпавшее значение меньше либо равно значению вашей Скорости, вы уклоняетесь от шара. Иначе вы пропускаете удар и получаете 15 единиц урона. Для поглощения урона используйте половину значения атрибута Броня, при необходимости округляя в большую сторону.

Ярость инквизитора: если у вас записано слово «соперник», то в начале третьего раунда к битве присоединится Матис — до конца поединка сила вашего удара возрастёт на 2 единицы.

Дар лекаря: если у вас записано слово «союзник», то в любой момент битвы Лэнсбери восстановит вам 12 единиц Здоровья.

Если вам удаётся победить огра, восстановите здоровье и перейдите на **917**. Если вы потерпели поражение, восстановите здоровье и вернитесь на **905**.

931

Вы достаёте оружие и направляетесь в сторону гробницы, заинтригованный звуками голосов. Вы уже приблизились к ним, как вдруг послышались шаги и из-за угла выходят двое магов в чёрных мантиях. Один ниже другого, из-под промокшего капюшона видно его юное лицо. Руки молодого мага высоко подняты, у кончиков пальцев искрится магия. Второй маг похож на наставника, он подбадривает ученика:

— Да, вот так...— с удовлетворением произносит он.— Не надо торопить магию. Как только связь устано...

Вы встаёте как вкопанный, понимая, что вы находитесь прямо на виду у магов. Нимс, не ожидавший вашего манёвра, врезается вам в спину, ухнув от боли.

Некроманты замечают вас и таращат глаза от удивления. Наставник молниеносно выхватывает посох из-за пояса и нацеливает его на вас. Сверкает ослепительная вспышка магии и раздаётся треск волшебного огня. Вы умудряетесь увернуться, а вот на Нимса приходится вся сила взрыва — он катится назад по мокрому пеплу. Ещё один заряд летит к вам и бессильно разбивается о покрытый рунами стальной щит Калеба, который успел подбежать к вам.

Лэнсбери уже рядом с Нимсом — тот стонет от боли. Руки женщины светятся лечащей магией, она делает несколько пассов над обуглившимся доспехом мечника.

Послышалось гортанное рычание. За спиной молодого мага маячит уродливая сгорбленная фигура. Монстр похож на зомби: его тело состоит из хаотично переплетённых костей и гнилого мяса. Это создание, пошатываясь, идёт вперёд. Тощие лапы зомби заканчиваются когтями, похожими на ножи.

В этот момент вы осознаёте, что молодой маг контролирует монстра. Ученик некроманта с жестокой улыбкой на лице поднимает руку и указывает на вас пальцем. Злые глаза зомби превращаются в две светящиеся щёлочки — он ужасно хохочет в предвкушении поживы, а затем стремглав несётся к вам, готовясь ударить вас своими когтями.

Перейдите на **911**.

932

Двери не заперты. Вы осторожно отворяете их и оказываетесь в огромном пустом зале из белого камня. Остановившись на на пороге, вы пристально разглядываете высокие стены и сводчатый потолок. Повинуясь вашему приказу, метка тени начинает пульсировать, наполняя вас силой. С её помощью вы пытаетесь обнаружить следы скрытой магии. Это место насквозь пропахло магией. Но страхом пахнет ещё сильнее. Вы смотрите на Нимса, нервно разглядывающего окружающую обстановку и барабанящего по эфесам клинков.

— У меня плохое предчувствие,— бормочет он.

— Ты... боишься? — спрашиваете вы с любопытством. Теперь это чувство вам практически несвойственно.

Нимс свирепеет.

— Не у всех есть твоя способность возвращаться из мира мёртвых,— резко заявляет он.— Просто прикрой меня.

Его мечи со свистом вылетают из ножен, когда он делает шаг по мраморному полу.

— Нет! — вы вскидываете руку, но уже слишком поздно. Комната быстро темнеет, когда в её углах возникают тени. Извиваясь, они движутся к центру комнаты, где, сливаясь, образуют крутящийся столб тёмного света.

— Аллам меня побери, неужели это из-за моих слов? — рычит Нимс.

— Ловушка,— отвечаете вы, осторожно двигаясь вперёд.— Кто-то охраняет проход.

По мере вашего приближения, столб начинает перемещаться и изменяться, в его центре формируется женский силуэт. Она скрещивает руки на груди, позволяя полумраку окутывать тело, словно одеваясь в лохмотья из дыма и теней. Понимая, что вы должны уничтожить этого злого духа, пока он не набрал полную силу, вы поднимаете оружие и бросаетесь вперёд. Словно в ответ на эти действия, женщина запрокидывает голову и медленно открывает рот, демонстрируя вам зияющую бездну тьмы.

— Это банши,— шепчет Нимс,— не позволяй ей кричать, или нам конец!

— Тогда давай заставим её замолчать навсегда,— отвечаете вы, бросая свою магию и сталь против этого зловещего врага.

Вам придётся сражаться:

⚔ Банши: Скорость 14, Сила 13, Броня 8, Здоровье 76*

Особые способности:

ϟ Сбор тьмы*: тени медленно сливаются воедино, формируя банши. В конце каждого раунда здоровье банши повышается на 8 очков. Как только здоровье банши опустится до нуля, оно перестаёт повышаться.

ϟ *Крик банши:* когда здоровье банши достигает порога в 100 очков, она обретает достаточно сил для выполнения поставленной задачи — осведомить особняк о вашем присутствии. Это мгновенно приведёт к появлению стражей, которые возьмут вас числом, что приведёт к поражению в бою.

Если вам удалось победить банши до того, как она подняла тревогу, перейдите на **899**.

933

Вы принимаете защитную стойку.

— Кто ты? — вопрошаете вы, вздрагивая, когда слышите выходящий из собственных уст голос Лоркана.

— Возьми посох, глупец,— одновременно звучит в вашей голове.

— Замолкни,— цедите вы сквозь сжатые зубы.

Силуэт выходит из тени на свет. Вы уже догадались, кто это,— по громоздкому доспеху и помятому щиту.

— Калеб…

В глазах паладина застыло безумие, а истощение сделало его движения медлительными.

— Очередной выродок Неварин,— он ещё раз внимательно оглядывается и замечает ворох одежды, принадлежавшей Лоркану.

— Стой! — вы опускаете оружие, осознав, что тело, которое видит паладин, принадлежит не вам, а костлявому магу.— Калеб, это же я. Помнишь? Мы сражались вместе с капитаном Редгардом… Нимсом… Лэнсбери. Это не моё тело!

Калеб делает ещё один шаг вперёд, поднимая исцарапанный щит. В другой руке он держит гудящий от магии широкий меч, украшенный святыми надписями, которые мерцают бледным светом.

— Ты демон. Матис поведал мне, что ты сделал,— он почти что с сожалением качает головой.— Тебя нужно остановить.

— Сделал что? — настаиваете вы.

— Устройство. Это ты привёл сюда легион. Так же, как и раньше… когда украл Нексус.

Вы в смятении качаете головой:

— Я вообще не трогал устройство. Это был Матис. Он разрушил его — и именно это привело чёрного стража в город. Он солгал тебе!

— А это что такое? — он с негодованием указывает мечом на ваше новое тело.— Ты лгун. Ты якшаешься с тёмной магией… со злом.

— Да неужели? — сердито спрашиваете вы, сильнее сжимая оружие.— Что-то я не помню, чтобы ты жаловался, когда я спасал твою жизнь — жизни всех людей, раз за разом.

— Пока ты жив, в городе остаётся порождение тени,— огрызается Калеб.

— И что же ты собираешься предпринять? — язвительно заявляете вы.— Я не хочу сражаться с тобой, Калеб. Ты друг. Союзник. Не заставляй меня…

Паладин бросается на вас с поразительной скоростью. У вас едва хватает времени, чтобы заблокировать первый удар воина, скрещивая свой меч с мечом Калеба. Но в дело вступает щит, металлический край которого попадает вам в грудь и сбивает с ног. Вы отправляетесь в полёт по комнате и врезаетесь в глиняную урну, которая керамическим дождём проливается на землю.

— Это нужно закончить,— приближение воина сопровождается металлическим лязгом.— Это закончится сегодня.

Вы с трудом поднимаетесь на ноги, понимая, что ваши раны не исцеляются. Быстрый взгляд на метку тени подтверждает, что магия перестала действовать — её обычное яркое сияние сменилось тусклым светом.

— Я же сказал тебе взять посох.

— Что ты делаешь? — зло кричите вы.— Контролируешь метку?

— Мы должны исчезнуть. Исчезнуть. Исчезнуть. Сейчас же!

Калеб вновь бросается в атаку, поднимая щит. Вы делаете шаг в сторону и пытаетесь оттолкнуть его своим оружием. Но оно скользит по металлу — щит заблокировал ваш удар. Паладин быстро пускает в ход меч, описывая им безжалостную дугу. Вы пытаетесь уклониться от этой атаки, но меч оставляет порез на вашей щеке. Ещё один удар — и то же случается с ногой.

— Останови это безумие,— вас трясёт от боли и злости.— Я не тот, кем ты меня считаешь.

Его щит впивается в вашу грудь, и вас отбрасывает в груду обломков. Вы пытаетесь подняться и чувствуете, как что-то течёт вниз по вашему лицу. Дрожащей рукой вы касаетесь его и с удивлением понимаете, что это кровь.

— Исцели меня,— сдавленно произносите вы, выплёвывая сломанный зуб.— Или ты хочешь, чтобы мы оба погибли?

— Я сказал тебе, что нужно сделать.

Едва вы поднимаетесь на ноги, как Калеб начинает приближается. Вы вновь пускаетесь в смертельный танец среди дерева и стекла. Его голова врезается в вашу. Затем щит вонзается в ваши рёбра и заставляет стонать от боли. Полагаясь больше на удачу, чем на осознанные действия, вы отступаете назад, избегая очередного удара.

— Пелена. Пространство между мирами. Мы должны идти! Скорее!

Голос Лоркана отвлекает вас. Обод щита врезается в грудь, и вы летите через всю комнату. Рухнув на землю, вы сплёвываете кровь, смешанную с пылью, и шарите руками по камням и керамическим осколкам. Неожиданно они встречают холодный на ощупь предмет.

— Да. Да. Возьми посох.

Вы с трудом поднимаете голову — один глаз совсем закрылся, а другой пытается сфокусироваться на помещении, которое сейчас представляется в виде беспорядочно двигающихся цветных пятен, вызывающих тошноту. Шаги приближающегося паладина сопровождаются хрустом обломков. Вы слышите его тяжёлое дыхание.

— Возьми посох. Только подумай об открывающихся перспективах, Неварин. Пелена. Врата в другие миры. Другие грёзы. Не позволяй этому закончиться вот так.

— Исцели меня...— хрипите вы, морщась от боли при попытке заставить двигаться своё раздробленное тело.— Исцели.

Звук шагов приближается и стихает. Калеб возвышается над вами с поднятым мечом. Вы обращаете взгляд наверх и видите его лицо, расплывающееся словно отражение в воде.

— Наконец-то, демон, я избавлю этот мир от твоего присутствия...

Меч со свистом рассекает воздух.

— Нет!,— вы вытягиваете руку и хватаете посох, прижимая его к своей груди. Он вспыхивает искрящимся золотистым светом, и магия метки тени устремляется к нему, наполняя новой жизнью. Вашей жизнью...

— Да, да! Пелена зовёт нас... Посох работает...

Меч рассекает булыжники и уходит глубоко в землю. Калеб вытаскивает его и отшатывается в изумлении:

— Не может быть...

От вас остался лишь дымный контур, клубящийся в пыльном воздухе.

Вы просто исчезли.

— Демоны...— паладин поворачивается назад и всматривается в темноту.— Где ты, демон? Куда ты делся?

Ответом ему служит лишь эхо собственных слов.

— Невозможно...

Он вновь переводит свой взгляд на то место, где вы лежали несколько секунд назад. В пыли валяется изодранный свиток пергамента. Он поднимает его и разворачивает — свиток оказывается рекомендательным письмом молодого рыцаря, направляющегося в ученики к великому Эвиану Дейлу. Инквизитор хмурит лоб при виде вашей сумки, лежащей в нескольких метрах, содержимое которой разбросано неподалёку. Калеб сжимает пергамент:

— Куда бы ты ни отправился, Неварин... Я найду тебя. Единый Бог мне свидетель. Это ещё не конец...

Спасибо вам за уделённое время это книге-игре! Команда переводчиков занималась этим проектом более двух лет и будет рада услышать ваше мнение о ней на страницах сайта http://quest-book.ru

934

— Они считают нас рабами. Бореллин-вар,— мужчина опускает взгляд на правую руку, сжимающую посох. Вы замечаете мерцание его метки тени, опоясывающей запястье и ладонь.— Но заклеймив нас, они сделали нас богами.

— Эти твари поработили нас,— зло произносите вы, вспоминаю свою встречу с Шаротом.— Они уничтожали наши города и наших людей. Они пытали нас. Они обращались с нами как с животными. Нет ничего божественного в прислуживании монстрам!

Лоркан качает пальцем с понимающей улыбкой.

— Ты разрушил свою связь с ними. Я чувствую это. Словно музыка разливается под кожей. Если бы ты мог жить...— он трясёт головой, будто избавляясь от какой-то нежеланной мысли.— Нет. Он говорит мне, что делать. Ты... ты должен умереть, чтобы я смог попасть домой.

Чтобы задать Лоркану другой вопрос, вернитесь на **928**. Если хотите атаковать спятившего мага, перейдите на **939**.



935

Под градом ваших ударов воин падает на колени. Хриплый вздох доносится из-под маски, когда окружающая его тело магия мерцает и угасает.

— Я всегда знал... что это будешь именно ты,— выдыхает он.— Ты был... последним... лучшим. Ты держался... до конца.

Вы поднимаете оружие, чтобы нанести последний удар.

— Легион забрал всё... и это сломило тебя... превратило в сосуд, заключающий в себе их силы.— воин поднимает перчатку к своей маске.— Тебе не победить в этой войне, Неварин. Но я отдаю тебе... свою силу.

Он снимает маску — и поток чёрной магии вырывается из-под капюшона, стремясь к вашей метке тени. Тяжело дыша, вы делаете шаг назад, чувствуя, как магия заставляет полыхать каждую клетку вашего тела.

В этот момент перед вашими глазами встаёт сцена далёкого прошлого.

Вы стоите перед пустым каркасом здания, почерневшего от сажи. Языки пламени всё ещё облизывают разрушенные стены, за которыми на тёмном песке в беспорядке валяются тела. Вы знаете, кто это. Семья. И их отняли у вас. Вы переводите взгляд на мерцающую метку и окровавленный меч. В этот момент вы понимаете, что произошло. Это ваша работа. От хохота вашего нового хозяина звенит в ушах.

— Ты что-то чувствуешь, не так ли? — шипит Шарот. Огромная тень твари стелется по песку.— Мы возродим тебя, Неварин. Вместе мы сможем добиться многого.— Воспоминание угасает, отправляясь к прочим смутным образам, терзающим вас каждый день.

Если вы маг, перейдите на **865**. Если вы воин, перейдите на **893**. Если вы разбойник, перейдите на **843**.

936

Пройдя через следующий зал, вы оказываетесь в роскошной комнате, все стены которой сплошь покрыты картинами и скульптурами. Почти на всех изображены вызывающие ужас сцены сражений или кошмарные монстры, занятые насилием и разрушением.

— Солидная коллекция,— сухо замечает Нимс.— Должно быть, вечеринки тут восхитительные.

— Это дом Зула,— отвечаете вы, указывая на одно из больших полотен, изображающее портрет тёмного мага в роскошных одеждах.— Неужели ты не чувствуешь? Его вонь повсюду...

Боковая дверь сразу же привлекает ваше внимание. Отворив её, вы оказываетесь на вершине лестницы, спиралью уходящей в холодную и зловонную тьму.

— Сюда,— киваете вы, чувствуя, как оживает магия метки.— Они под особняком.

— Отлично,— замечает Нимс, поглаживая голову одной из ужасных скульптур.— Могу я внести предложение?

— А оно мне понравится? — вы бросаете взгляд назад, приподнимая бровь.

— Я просто думаю... Мы могли бы вернуться, дождаться Матиса и остальных. Ну, я имею в виду, было бы неплохо заручиться поддержкой целителя. Мы же не знаем, что нас ждёт внизу. Если нам предстоит пройти кого-то из этих тварей...— Нимс поворачивается на месте, бросая красноречивый взгляд на кошмарное произведение искусства — Поддержка бы нам не помешала. Что ты об этом...

Его словесный поток прерывается, когда он переводит взгляд обратно и понимает, что остался в одиночестве. Вы уже начали спускаться по лестнице, освещая дорогу сияющей меткой.

Перейдите на **807**.

937

— Ради этого,— ухмыляется маг, похлопывая пальцами по посоху.— Ты силён — сильнее всех, кого я встречал.

Он наклоняется вперёд, и вы видите, что его впалое лицо похоже на обтянутый кожей череп.

— Я поглощу твою сущность и снова стану сильным. Так ведь? Заставлю посох работать,— он быстро кивает головой, и на его губах появляется жалкое подобие улыбки.— Других вариантов нет. Никаких. Он приказывает мне сделать это. Он приказывает…

— Кто? — язвительно спрашиваете вы, совершенно не удивляясь, что спятивший маг слышит голоса.

— Человек из Пелены,— ухмыляется маг, расхаживая взад и вперёд.— Сейчас я его не слышу, но знаю, что он там. Он сказал мне, что я найду это здесь.

Маг потрясает посохом.

— Рассказывает мне правду,— он замирает и, кажется, даже не дышит. На мгновение воцаряется тревожная тишина.

Вы намереваетесь заговорить, но мужчина поднимает руку.

— Тихо. Слушай. Иногда… я слышу его, если сконцентрируюсь,— он нахмуривается, а затем распахивает глаза.— Скоро я вновь услышу его. Я знаю, так и будет. Когда я вернусь домой.

Чтобы задать Лоркану другой вопрос, вернитесь на **928**. Если хотите атаковать спятившего мага, перейдите на **939**.



938

Вы обнажаете метку, притягивая призрачные останки Неварина к нетерпеливым устам змей на вашем клейме, получая новую особую способность:

Живые змеи (ск): вы можете опутать вашего противника кольцами темной магии, снижая его Скорость на 2 единицы в течение одного раунда.

На противоположной стороне зала Нимс, успевший уничтожить второе порождение тени, отражает атаки женщины-мага. Как вы и подозревали, она — Неварин, и метка вернула её к жизни. Вы прыжком преодолеваете разделяющее вас расстояние, чувствуя, как тело питает приобретённая магия тени, но, приземлившись на другой стороне балкона, понимаете, что ваши усилия были потрачены зря. Мечник уже провёл удачную атаку, заставив женщину отклониться назад. Последовавшая за этим серия ударов пришлась прямо в тело женщины, превратив его в колышущиеся клубы тени.

Пройдя мимо мечника, вы обнажаете метку тени, чтобы поглотить её сущность и не дать ей очередной возможности исцелиться. Нимс вздрагивает и отворачивается.

— Ненавижу, когда ты делаешь это.

Вы закрываете глаза, отдаваясь во власть блаженных магических потоков, теряясь во тьме…

— Неварин!

Издалека доносится искажённый голос. Он принадлежит кому-то, кого вы знали — возможно, в прошлой жизни. Сейчас вы видите других, их тела мерцают словно звёзды в ночном небе. Другие Неварины. Другие лица. Они скользят мимо, сливаясь с полосками света.

Вы стараетесь сфокусироваться, но они двигаются слишком быстро, ускользая от вас. Все, кроме одного… стоящего в одиночестве, сияющего ярче прочих. Мужчина. Его глаза распахиваются от удивления, когда он поворачивается и видит вас. Вы замечаете шрам на его левой щеке и золотую диадему, венчающую лоб.

— Неварин!

Вы чувствуете, как что-то тянет вас. Тащит обратно. Тяжело дыша, вы наклоняетесь вперёд, резко открываете глаза — и видите мрачное лицо Нимса, находящееся в нескольких дюймах от вашего.

— Ого, ты вернулся! — разбойник удивлённо отшатывается.— Что случилось? — спрашивает он, глядя на вас с беспокойством.— Ты потерял сознание.

Вы пытаетесь вспомнить, но неясные образы уже исчезают из памяти.

— Метка…— вы переводите взгляд вниз и видите, что кружащиеся руны пульсируют энергией, и их яркое сияние заставляет ваше тело мерцать.— Это… Ничего… Мы должны идти дальше.

Вы с трудом поднимаясь на ноги. Нимс фыркает, кивая на трупы порождений тени.

— Не удивлюсь, если все уже осведомлены о нашем присутствии,— он награждает вас кислой улыбкой.— Пожалуй, нет смысла продолжать действовать скрытно?

— Согласен,— вы спрыгиваете с балкона и, сгруппировавшись, приземляетесь в зале.— Игры в прятки закончились.

Перейдите на **936**.



939

Вы встаёте на ноги, внимательно посматривая на мага. Он тоже не сводит с вас глаз, барабаня пальцами по древку посоха.

— Миром дело не решим, да? — Со вздохом вы достаёте оружие.

Лоркан качает головой.

— Мне нужна твоя магия. Для зарядки посоха.

— Не дождёшься.

В напряжённом молчании вы буравите взглядом друг друга, зная, что в следующие мгновения ваши судьбы решатся. Вы бросаетесь вперёд. Маг поднимает руку, посылая навстречу вам волну спрессованного воздуха. Она ударяет вас в живот, отбрасывая назад в один из стеклянных ящиков, который вы разбиваете, перекувырнувшись и вновь вставая на ноги.

— Тьфу… слаба моя магия,— проворчал Лоркан.— Я должен был предвидеть… но не учёл. Недосмотр.

Он продолжает бубнить про себя, направляя посох на ближайший ряд статуй. Струи белёсого тумана вырываются из навершия в форме цветка и окружают несколько алебастровых фигур.

— Защищайте хозяина! — выкрикивает маг, отойдя и наблюдая за вашими действиями. Его теневая метка сверкает фиолетовым светом.

Вы продвигаетесь, хрустя разбитым стеклом, видя, как оживают каменные изваяния, пошатываясь и сбивая с себя вековую пыль. Пора драться.

⚔ Лоркан: Скорость 15, Магия 13, Броня 8, Здоровье 100

⚔ Статуя: Броня 10, Здоровье 24

⚔ Статуя: Броня 10, Здоровье 24

⚔ Статуя: Броня 10, Здоровье 24

Особые способности:

ϟ *Бессмертный дух:* в конце каждого раунда Лоркан восстанавливает 4 единицы Здоровья. Когда Здоровье Лоркана упадёт до нуля, он перестанет исцеляться (эта способность не может поднять его здоровье выше начального уровня).

ϟ *Поступь статуй:* в конце каждого раунда каждая выжившая статуя наносит вам 4 единицы урона, независимо от значения Брони.

ϟ *Магия создателя:* когда статуя погибает, магическая сила возвращается к её создателю. С гибелью каждой статуи показатели скорости, магии и брони Лоркана увеличиваются на 1 единицу.

ϟ *Зачарованный камень:* статуи невосприимчивы к воздействию любых пассивных способностей, например — Кровотечения, Ожога и Яда.

Одержав победу в раунде, вы можете выбрать, кому нанести урон — магу или одной из статуй. Если вы уничтожите Лоркана, оставшиеся статуи мгновенно рассыплются в пыль.

Если вы нанесли поражение этому сумасшедшему противнику, следуйте на **870**.



Глоссарий: особые способности

Ниже представлен полный список способностей, связанных с особыми предметами и специализацией персонажа.

Буквы в скобках, указанные после каждой способности, обозначают её тип: скорость (ск), сражение (ср), модификатор (мод) и пассив (пс).

Если иное не указано в тексте, каждая способность может быть использована только один раз во время боя: даже, если у вас есть несколько предметов, наделяющих героя одной и той же способностью (т.е., если у вас имеется два предмета, обладающих способностью Пробивание, вы всё равно сможете использовать данное умение только один раз за сражение).

То же правило относится и к пассивным способностям (т.е., даже если у вас есть два предмета со способностью «ЯД», вы можете иметь действие только от одного эффекта «ЯД»).

- *Адреналин (ск):* используйте эту способность, чтобы увеличить вашу скорость на 2 единицы в 2 следующих раундах боя. Способность может быть использована только один раз за бой.
- *Амбидекстер (пс):* вы можете держать меч в любой руке, неважно, является ли он предметом для правой или левой руки.
- *Безжалостность (пс):* вы можете добавить 1 к каждому броску кубика, определяющему урон, если ваш противник находится под действием Кровотечения, Болезни или Яда.
- *Бесстрашие (ск):* используйте эту способность, чтобы повысить свою скорость на 2 единицы на время одного раунда боя. Способность может быть использована только один раз за поединок.
- *Бип! Бип! (пс):* всякий раз, когда вы находите золото во время ваших странствий, вы можете автоматически удвоить его количество. Золото, полученное вами от другого персонажа (например, в качестве вознаграждения), не может быть удвоено.
- *Боковой удар (ср):* (см. Возмездие). Вы можете использовать Боковой удар только один раз за поединок.
- *Болезнь (пс):* если вы сумели нанести урон здоровью вашего оппонента, он продолжит получать 2 единицы урона в конце каждого раунда боя. Эта способность игнорирует броню.

- *Вампиризм (мод):* когда вы наносите урон противнику, вы можете восстановить себе здоровье в размере половины от нанесенного урона (с округлением в большую сторону). Вампиризм может быть применен только один раз за поединок.
- *Вихрь (ср):* (см. Опутывание). Вы можете использовать Вихрь только один раз за поединок.
- *Возмездие (ср):* когда вы получаете урон, причинённый броском кубиков противника, вы можете незамедлительно совершить возмездие, причинив ему урон (чтобы определить его значение, бросьте кубик. Броня противника, при этом, будет проигнорирована). Вы можете применить Возмездие только один раз за поединок.
- *Волна (ср):* мощнейшая атака, повышающая уровень вашей магической энергии на 3 единицы. Однако, в следующем раунде боя вам придется снизить собственную скорость на 1. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.
- *Воспламенение (ср):* если вы выигрываете раунд боя, то вместо броска кубика, определяющего нанесенный урон, можете применить Воспламенение. Бросьте 2 кубика — выпавшее значение покажет уровень урона, причиненного каждому из ваших противников. Уровень брони противников будет проигнорирован, а последствием применения Воспламенения станет Ожог. Воспламенение может быть использовано только один раз за поединок. (Примечание: нельзя использовать способности-модификаторы для увеличения урона от Воспламенения.)
- *Восстановление (мод):* Вы можете произнести это заклинание в любой момент боя, чтобы автоматически исцелить себя или своего союзника на 6 единиц здоровья. Если у вас есть несколько предметов, обладающих способностью Восстановление, каждый из них будет способен возвратить вам по 6 единиц здоровья.
- *Вращение щитом:* (требуется щит в левой руке). Каждый раз, когда ваш противник выбрасывает [1] при определении скорости атаки, он получает удар вашим щитом, урон которого равен значению одного броска кубика и игнорирует броню. Ваш противник не сможет перекинуть кубики, чтобы избежать удара.
- *Вторая кожа (пс):* вы получаете защиту от способности Пробивание. Если ваш соперник применит Пробивание, вы сможете использовать броню для уменьшения урона так же, как в обычных поединках.

ϟ *Второе дыхание (мод):* вы можете воспользоваться Вторым дыханием в любой момент поединка, чтобы восстановить одну из способностей категории «скорость», которая уже была сыграна вами или вашим союзником. Это позволит вам/вашему союзнику использовать ту же самую способность повторно.

ϟ *Второй шанс (пс):* когда вы потеряете последнюю единицу здоровья, шок магического происхождения автоматически возвратит вас к жизни, восстановив вам 15 единиц здоровья и исцелив вас от воздействия всех пассивных способностей, примененных против вашего персонажа. Вы можете применить Второй шанс только один раз за поединок.

ϟ *Глубокая рана (ср):* вы можете использовать способность Глубокая рана, чтобы получить право на дополнительный бросок кубика во время определения уровня урона. Вы можете использовать эту способность только один раз за бой.

ϟ *Глухая оборона (ср):* (требуется наличие щита в левой руке). Используйте эту способность, чтобы удвоить уровень вашей брони и нанести противнику урон посредством броска 1 кубика (игнорируя броню врага). Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Град ударов (мод):* каждый раз, когда при броске, определяющем силу удара, выпадает 6, вы автоматически получаете право на дополнительный бросок. Если 6 выпадает вновь — ещё на один бросок, и так далее.

ϟ *Доминирование (мод):* вы можете изменить результат броска одного кубика, определяющего нанесенный урон, на [6]. Данная способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Доспех павшего (-):* если ваш герой обладает обоими предметами, составляющими «Доспех павшего» (доспехами и латными рукавицами), то вы можете использовать способность Павший герой (см. Павший герой).

ϟ *Дух мщения (ср):* когда вы теряете здоровье после поражения в раунде поединка, вы можете нанести противнику повреждение, равное уровню вашей брони. Эта способность игнорирует показатель брони противника. (Примечание: нельзя использовать способности-модификаторы, чтобы увеличить этот урон.) Вы можете использовать Дух мщения только один раз за поединок.

ϟ *Жгут (мод):* эта способность может быть использована в любой момент для прекращения губительного воздействия (на вас или вашего союзника) Кровотечения, Яда и/или Болезни. Жгут может быть применён только один раз за поединок.

ϟ *Железная воля (мод):* (см. Мощь камня). Вы можете использовать способность Железная воля только один раз за поединок.

ϟ *Жертва (ср):* вы можете использовать эту способность после того, как противник сделал бросок, определяющий уровень нанесенного вам урона, для того, чтобы принести в жертву призванных вами теней. Тени поглотят весь урон, предназначенный вам, а вы останетесь невредимым. Однако, это действие приведет к немедленному уничтожению вашего отряда теней.

ϟ *Жестокость (ср):* (см. Подавление). Жестокость может быть использована только один раз за время поединка.

ϟ *Замораживающее прикосновение (ск):* используйте эту способность, чтобы уменьшить скорость вашего противника на 2 единицы на время одного раунда боя. Вы можете использовать замораживающее прикосновение только один раз за поединок.

ϟ *Зачаровывание (мод):* вы можете перебросить один кубик один раз в любой момент боя. Вы должны будете принять результат повторного броска. Если у вас есть несколько предметов со способностью Зачаровывание, то каждый из них даст вам возможность перебросить кубик.

ϟ *Звериная ярость (ср):* вы можете использовать способность Звериная ярость для того, чтобы получить право на дополнительный бросок кубика при определении вашей силы удара. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Искра жизни (пс):* каждый раз, когда вам выпадает дубль, вы автоматически восстанавливаете 4 единицы здоровья. Однако, максимальный уровень вашего здоровья не может быть превышен.

ϟ *Истощение разума (мод):* вы можете потратить очки магии для того, чтобы увеличить собственную силу удара. За каждое потраченное очко магии, вы увеличиваете силу удара на 1 единицу на время одного раунд. Вы можете потратить 5 очков магии за один поединок (увеличив силу удара на 5). Ваша магия будет восстановлена по окончании поединка. Вы можете использовать эту способность один раз за бой.

ϟ *Исцеление (мод):* вы можете воспользоваться этим умением в любой момент боя, чтобы восстановить себе или вашему союзнику 4 очка здоровья. Если у вас есть несколько предметов, обладающих способностью Исцеление, то каждый из них может быть использован для восстановления 4 единиц здоровья.

ϟ *Исчезновение (ср):* (см. Уловка). Примените Исчезновение, чтобы стать невидимым на несколько секунд, предотвратив, таким образом, получение урона от противника. Вы можете использовать Исчезновение только один раз за поединок.

ϟ *Казнь (ск):* (требуется наличие меча в правой руке). Как только уровень здоровья вашего оппонента становится равным (или меньшим) показателю вашей скорости, вы сможете автоматически «казнить» его в начале следующего раунда боя. Здоровье вашего соперника будет сведено к нулю. (Примечание: вы можете казнить только одного соперника за один раунд боя.)

ϟ *Капкан (ср):* если ваш противник использовал способность, направленную на уклонение от удара (например, само Уклонение, Исчезновение или Уворот), вы можете применить Капкан для того, чтобы вернуть себе контроль над ходом раунда и бросить кубик для определения урона, нанесенного сопернику (как если бы ваш враг не применял указанные способности). Капкан можно использовать только один раз за поединок.

ϟ *Кислота (мод):* прибавляйте 1 к результату каждого броска кубика, определяющего силу удара, на протяжении всего поединка. (Примечание: если у вас есть несколько предметов, дающих способность Кислота, воспользоваться можно будет только одним из них)

ϟ *Кол (ск):* если ваш противник является вампиром и его здоровье уменьшено до 10 единиц (или менее), вы можете немедленно вонзить кол в его тело. Это сведет уровень здоровья противника к нолю и автоматически отдаст вам победу в поединке.

ϟ *Колючки (пс):* в конце каждого раунда поединка, Вы автоматически наносите 1 единицу урона всем вашим противникам. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Комплект Блуждающего в ночи (-):* если ваш герой оснащен обеими частями брони Блуждающего в ночи (доспехом и перчатками), то вы получаете возможность использовать способность Потрошитель (см. Потрошитель).

ϟ *Комплект из паутинных нитей (-):* если ваш персонаж экипирован всеми тремя частями брони паутинных нитей (доспехом, сапогами и накидкой) — вы можете использовать способность Паучье чутьё. (см. Паучье чутьё)

ϟ *Комплект королевских регалий (-):* если ваш персонаж укомплектован всеми частями набора королевских регалий (наплечниками и поножами), вы можете воспользоваться способностью Калечение (см. Калечение).

ϟ *Концентрация (мод):* используйте в любой момент боя, чтобы увеличить ваш уровень магии на 3 единицы (на время одного раунда поединка). Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Кошачья реакция (ск):* эта способность позволит вам совершить дополнительный бросок кубика при определении вашей скорости атаки в одном раунде поединка. Вы можете использовать эту способность только один раз за бой.

ϟ *Кража магии (ср):* если вы сумели нанести урон здоровью вашего оппонента, вы также можете применить против него Кражу магии. Эта способность незамедлительно понижает уровень магии вашего соперника на 3 единицы и будет действовать до окончания поединка. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Кража (мод):* используйте эту способность в любой момент поединка, чтобы автоматически повысить одну из ваших характеристик (скорость, силу, магию или броню) до уровня, равного уровню вашего противника. Действие способности завершится по окончании раунда боя. Вы можете использовать Кражу только один раз за поединок.

ϟ *Критический удар (мод):* замените результат всех бросков кубика, определяющих урон, на [6]. Вы можете применить эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Кровопийца (пс):* каждый раз, когда вы наносите противнику урон посредством бросков кубика на силу удара, вы можете восстановить 2 единицы здоровья. При этом, ваш максимальный уровень здоровья не может быть превышен.

ϟ *Кровотечение (пс):* если вы нанесли урон вашему противнику посредством броска кубиков на силу удара, то, в дальнейшем, он продолжит получать 1 единицу урона в конце каждого раунда боя. Этот урон игнорирует броню.

ϟ *Круговой удар (ср):* вместо определения силы удара после выигранного вами раунда, вы можете использовать Круговой удар. Бросьте один кубик для определения урона и примените результат броска к каждому из ваших противников, игнорируя уровень их брони. Вы можете использовать Круговой удар только один раз за поединок.

ϟ *Ледяной щит (мод):* данная способность позволит вам прибавить результат одного броска кубика к уровню вашей брони на время одного раунда боя. Ледяной щит может быть использован только один раз за поединок.

ϟ *Лечение (мод):* вы можете применить эту способность в любой момент поединка, чтобы автоматически восстановить себе или своему союзнику 15 единиц здоровья. Лечение может быть использовано только один раз за поединок.

ϟ *Ловкач (мод):* после броска кубиков, определяющих скорость атаки, вы можете поменяться одним из результатов броска с вашим противником. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Мастер обыска (пс):* если вы не желаете выбирать вознаграждение после победы над врагом, вы можете получить вместо этого 20 золотых крон.

ϟ *Мастер ядов (пс):* уровень урона, наносимого особой способностью Яд, увеличивается на 1 единицу (противник теряет четыре единицы здоровья вместо трех).

ϟ *Месть природы (ср):* используйте эту способность вместо броска кубика, определяющего силу удара, чтобы обрушить шквал из смертоносных шипов на одного противника. Это нанесет урон сопернику посредством 2 бросков кубика. Броня противника будет проигнорирована, а скорость снижена на 1 единицу на время следующего раунда боя. Месть природы может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Меткий стрелок (мод):* вы можете выстрелить стрелой/пулей в противника перед началом поединка, автоматически нанеся последнему 1 единицу урона, игнорируя броню. Меткий стрелок способен сочетаться с действием любых наносящих повреждения пассивных способностей, таких как Яд и Кровотечение. (Примечание: ассасин, использующий Первый удар, не может применять эту способность.)

ϟ *Молния (пс):* каждый раз, когда вы получаете урон посредством силы удара противника, вы автоматически наносите ему ответное повреждение, равное 2 единицам здоровья. Эта способность игнорирует броню. Если у вас есть несколько предметов, дающих способность Молния, урон всё же будет равен только 2 единицам.

ϟ *Мощь камня (мод):* вы можете увеличить уровень вашей брони на 3 единицы на время одного раунда боя. Мощь камня может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Мужество (мод):* используйте в любой момент боя, чтобы увеличить уровень вашей силы или брони на 3 единицы (на время одного раунда поединка). Вы можете использовать Мужество только один раз за поединок.

ϟ *Мученик (мод):* вместо того, чтобы получить урон от вашего противника, вы можете выбрать потерю 5 единиц здоровья. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Нанесение увечий (ср):* если ваш удар нанёс ущерб здоровью противника, вы можете также нанести тяжёлые увечья. Это немедленно снизит показатель скорости соперника на 1 единицу на время трех последующих раундов. Вы можете использовать эту способность только один раз за бой.

ϟ *Нападение (ск):* в первом раунде боя вы можете увеличить свою скорость на 2 единицы.

ϟ *Нищий в лохмотьях (пс):* при замене некоторых видов экипировки (доспехов, обуви, накидки или перчаток), вы можете оставить особую способность старого снаряжения, но, при этом, получить имя и характеристики нового.

ϟ *Обездвиживание (ск):* (см. Опутывание). Вы можете использовать Обездвиживание только один раз за поединок.

ϟ *Облако спор (ср):* если противник сумел причинить вам урон посредством силы удара, вы можете использовать Облако спор, чтобы нанести ответный урон броском 2 кубиков (игнорируя броню). Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Обман (мод):* (см. Ловкач). Вы можете использовать Обман только один раз за поединок.

ϟ *Обугливание (пс):* увеличивает урон способности Ожог до 2 единиц (вместо 1). Урон наносится каждому противнику.

ϟ *Оглушение (ск):* (см. Опутывание). Вы можете использовать Оглушение только один раз за поединок.

ϟ *Огненная аура (пс):* вы окружены магическим пламенем. Все противники получают по 1 единице урона, игнорирующего броню, в конце каждого раунда боя.

ϟ *Одержимый яростью (пс):* если ваше здоровье уменьшается до 20 единиц или меньше, вы можете прибавить 2 единицы к своей скорости. Если вы восстанавливаете своё здоровье (оно становится больше 20 единиц), вы теряете этот бонус.

ϟ *Ожог (пс):* все противники, получившие урон посредством Воспламенения, автоматически теряют 1 единицу здоровья в конце каждого раунда боя. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Оковы (ск):* (см. Опутывание). Вы можете использовать Оковы только один раз за поединок.

ϟ *Опутывание (ск):* ваш противник будет вынужден бросать на один кубик меньше при определении скорости атаки. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Осколки льда (ср):* если вы выигрываете раунд боя, то вместо броска кубика, определяющего нанесенный урон, можете обрушить на одного из ваших противников дождь из ледяных осколков, которые нанесут ему столько урона, сколько составляет на настоящий момент времени ваш уровень магии. Осколки льда игнорируют броню вашего противника и могут быть применены только один раз за поединок.

ϟ *Ослепительный блеск (ск):* Ослепите своих врагов, временно лишив их зрения. Это снизит их скорость на 2 единицы на время одного раунда боя. Ослепительный блеск может быть применен только один раз за поединок.

ϟ *Особенности местности (ск):* теперь вы можете обратить природные особенности местности в свою пользу. Добавьте дополнительный бросок кубика, когда будете определять свою скорость атаки на время одного раунда боя.

ϟ *Ответный огонь (ср):* вместо броска кубиков, определяющего силу удара при выигранном вами раунде, вы можете применить способность Ответный огонь. Применение способности позволит вам нанести урон противнику броском 3 кубиков, но также нанесёт обратный урон и вам. Он будет определён броском 2 кубиков. Эта способность игнорирует броню и может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Ответный удар (ср):* (см. Возмездие). Вы можете применить Ответный удар только один раз за поединок.

ϟ *Отражение (ср):* если ваш противник является вампиром, вы можете использовать волшебное зеркало, чтобы отразить весь нанесенный вам урон обратно, на вампира. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Очищающий свет (пс):* автоматически восстанавливает вам 2 единицы здоровья в конце каждого раунда боя.

ϟ *Ошеломление (ск):* (см. Опутывание). Вы можете использовать Ошеломление только один раз за поединок.

ϟ *Павший герой (мод):* используйте эту способность, чтобы повысить уровень вашей силы на 3 единицы (на один раунд поединка) и восстановить 10 единиц здоровья. Эта возможность может быть использована только один раз за ход поединка.

ϟ *Парирование (ср):* используйте эту способность для предотвращения броска кубика, определяющего урон, после того, как ваш противник выиграл раунд боя. Эта способность может быть применена только один раз за поединок.

ϟ *Паучье чутьё (ср):* (см. Уловка). Вы можете использовать Паучье чутьё только один раз за поединок.

ϟ *Первая рана (пс):* эта способность позволяет вам нанести 1 единицу урона вашему сопернику перед началом поединка. Первая рана игнорирует броню. (Эта способность не может быть использована ассасинами.)

ϟ *Первый удар (пс):* (требуется наличие кинжала в правой руке). Перед началом боя, вы автоматически можете нанести урон вашему противнику, бросив кубик один раз (это повреждение проигнорирует броню противника). Первый удар сочетается с воздействием любых имеющихся у вас вредоносных пассивных способностей, таких как Яд или Кровотечение.

ϟ *Перенапряжение (ср):* вы можете использовать способность Перенапряжение, чтобы получить дополнительный бросок кубика при определении вашей силы удара. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Повеление (ср):* когда соперник выигрывает раунд боя, используйте силу Повеления для того, чтобы моментально остановить его атаку. После применения Повеления, вы бросите кубик для определения урона вместо вашего соперника (так, как если бы это вы, а не он, выиграли раунд поединка). Вы можете использовать Повеление только один раз за бой.

ϟ *Подавление (ср):* эта способность предотвратит бросок кубика, определяющий урон, после того, как ваш противник выиграл раунд боя. Более того, соперник автоматически получает урон, игнорирующий броню, посредством 2 бросков кубика. Вы можете воспользоваться Подавлением только один раз за поединок.

ϟ *Подвижность (ск):* увеличьте вашу скорость на 2 единицы на время одного раунда боя. Вы можете использовать Подвижность только один раз за поединок.

ϟ *Подрезка (ср):* если ваш противник попытался применить способность типа Уловка (например, Уклонение, Уворот или Исчезновение), вы можете немедленно использовать Подрезку, чтобы аннулировать действие Уловки. В случае использования Подрезки вы сможете совершить бросок кубика, определяющий урон, так, как если бы противник не применял особую способность. Подрезка может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Порча (ср):* если вы нанесли урон противнику посредством силы удара — можете навести на него порчу, снизив показатели его силы или магии на 2 единицы на весь остаток поединка. Вы можете использовать Порчу только один раз за бой.

ϟ *Потрошение (ср):* вы можете применить способность Потрошение вместо определения силы удара. Потрошение нанесёт урон, равный результату трёх бросков кубика, вашему противнику. Эта способность игнорирует броню и может быть использована только один раз за поединок. (Примечание: вы не можете применять способности-модификаторы в сочетании с Потрошением.)

ϟ *Потрошитель (мод):* меняет результат всех бросков кубика, определяющих количество урона на [6]. Вы можете использовать способность Потрошитель только один раз за поединок.

ϟ *Правосудие (ср):* когда вы получаете урон от соперника посредством его силы удара/броска кубиков, вы можете нанести обратный урон вашему противнику, равный половине вашего уровня скорости (с округлением

в большую сторону). Эта способность игнорирует броню. Вы можете применить Правосудие только один раз за поединок.

ϟ *Преодоление (мод):* вы можете увеличить уровень собственной силы на 2 единицы на время одного раунда боя. Преодоление может быть применено только один раз за поединок.

ϟ *Преследователь (ср):* вместо определения силы удара, вы можете призвать Преследователя — мстительного духа, который будет атаковать одного из ваших противников в конце каждого раунда. Они будут получать 2 единицы урона (игнорируя броню) за каждую атаку духа, до тех пор, пока им не удастся выкинуть дубль (при определении скорости или урона). Только в таком случае дух будет развеян. Вы сможете призвать Преследователя только один раз за поединок.

ϟ *Привлекательность (пс):* каждый раз, когда вы выбрасываете [6] при определении силы удара, вы можете снизить уровень брони вашего противника на 1 единицу.

ϟ *Прижигание (мод):* эта способность может быть использована в любое время на протяжении боя, чтобы устранить все последствия применения способностей Яд, Кровотечение и Болезнь против вашего персонажа. Вы можете использовать Прижигание только один раз за поединок и если против вас вновь применят указанные выше способности — ваш герой снова станет восприимчив к их вредоносным воздействиям.

ϟ *Призывание змей! (ск):* вы можете опутать вашего соперника кольцами темной магии, снизив, таким образом, его скорость на 2 единицы на время одного раунда боя. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Прикосновение Мидаса (пс):* каждый раз, когда вы уничтожаете любой предмет экипировки, заменяя его на новый, вы получаете 30 золотых крон. Эта способность не действует на предметы, хранящиеся в рюкзаке.

ϟ *Пришпоривание (ск):* увеличивает вашу скорость на 2 единицы на время одного раунда боя. Способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Пробивание (ср):* используйте Пробивание, чтобы проигнорировать сопротивление брони противника и нанести полный урон. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Проклятие (ср):* (см. Опутывание). Вы можете использовать Проклятие только один раз за время поединка.

ϟ *Пронзание (ср):* вместо броска кубика, определяющего силу удара, вы можете пронзить соперника метко пущенной стрелой. Она нанесет урон, равный значению 2 бросков кубика (игнорируя броню), и снизит уровень брони вашего противника на 1 единицу на оставшееся время боя. Вы можете использовать Пронзание только один раз за поединок.

ϟ *Пронзающий укол (ср):* проникающий удар, который увеличит вашу силу удара на 3 единицы. В следующем раунде поединка, скорость вашего противника будет снижена на 1. Вы можете применить Пронзающий укол только один раз за поединок.

ϟ *Разряд (ср):* вместо определения уровня нанесенного урона, вы можете «зарядить» волшебный жезл. Когда вы выиграете очередной раунд боя — сможете выпустить заряд. Это позволит вам нанести урон одному противнику посредством броска 3 кубиков, игнорируя броню. Разряд может быть использован только один раз за поединок.

ϟ *Разъедание (пс):* используйте в начале боя, чтобы покрыть свое оружие слоем смертоносной желчи. Разъедание будет причинять 1 единицу урона всем участникам боя, включая вашего персонажа, в конце каждого раунда.

ϟ *Ржавчина (ср):* если вы сумели причинить ущерб здоровью противника посредством силы удара, вы можете также воспользоваться способностью Ржавчина. Это снизит уровень брони вашего оппонента на 2 единицы на весь остаток поединка.

ϟ *Сверкающий щит (мод):* используйте эту возможность, чтобы увеличить уровень своей брони на 4 единицы на время одного раунда боя. Вы можете использовать Сверкающий щит только один раз за поединок.

ϟ *Свирепость (мод):* вы можете повысить уровень вашей силы или магии на 2 единицы на время одного раунда боя. Способность Свирепость может быть использована только один раз за бой.

ϟ *Сдвиг времени (ск):* вы можете увеличить свой уровень скорости до показателя, равного уровню вашего противника, на время трех раундов боя. Ни одна другая способность, влияющая на скорость, не может быть сыграна вами до тех пор, пока действие Сдвига времени не прекратится. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Сжигание (мод):* прибавляйте 1 к результату броска каждого кубика, определяющего вашу силу удара, на протяжении всего боя. (Примечание: даже если у вас есть несколько предметов, обладающих способностью Сжигание, вы всё же не можете прибавить к результату бросков больше 1.)

ϟ *Скорость тени (мод):* все [1], выпадающие при бросках кубика, определяющих вашу скорость атаки, будут изменены на [3].

ϟ *Слабость (ср):* эта способность уменьшает скорость атаки вашего противника на 1 (действует только на один раунд боя). Слабость также снижает на одну единицу уровень брони вашего оппонента (действует на всю оставшуюся часть поединка). Вы можете использовать Слабость только один раз за время боя.

ϟ *Смертельный удар (ср):* использование Смертельного удара позволит проигнорировать сопротивление половины уровня брони противника (с округлением в большую сторону). Эта способность может быть использована только один раз за ход поединка.

ϟ *Смертоносные яды (мод):* если у вас есть особая способность типа Яд, её урон будет увеличен на 1 единицу (в результате, враг получает 3 очка повреждения, вместо обычных 2).

ϟ *Смеющийся последним (мод):* вы можете заставить вашего противника перекинуть все броски кубика, определяющие либо его скорость атаки, либо силу удара. Эта способность может быть использована только один раз за поединок; кроме того, вы будете обязаны принять результаты повторных бросков.

ϟ *Стойкость (пс):* вы обладаете защитой от Ошеломления. Если противник применит против вас данную способность — она не возымеет действия.

ϟ *Стон банши (ср):* используйте эту возможность, чтобы аннулировать повреждение от удара противника в тот момент, когда он выиграл раунд. Вы можете использовать эту способность один раз за поединок.

ϟ *Стремительные удары (пс):* (требуется наличие меча как в правой, так и в левой руках) каждый раз, когда при определении скорости атаки вам выпадает [6], вы можете нанести урон, равный скорости вашего быстрейшего оружия (в независимости от того, в какой руке вы его держите), любому противнику. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Тёмный договор (ср):* пожертвуйте 4 единицы выносливости для того, чтобы усилить свой удар темной энергией и повысить урон на 4 единицы. Способность Тёмный договор можно применить только один раз за поединок.

ϟ *Тёмный коготь (пс):* за каждый дубль, который вы выкидываете (до или после повторного броска), ваш герой автоматически наносит 4 единицы урона противнику, игнорируя его показатель брони.

ϟ *Тени (пс):* в начале боя, вы можете призвать себе на помощь отряд теней. Тени добавят 2 единицы урона к каждому соответствующему броску кубика. С момента призыва теней, они будут участвовать в битве на вашей стороне до тех пор, пока вы не решите пожертвовать ими (применить способность Жертва).

ϟ *Толчок (ср):* используйте эту способность, чтобы противник, только что выигравший раунд боя, не сумел нанести вам повреждений. В следующем раунде, скорость вашего соперника будет снижена на 1 единицу. Эта способность действует только один раз за поединок.

ϟ *Третий глаз (мод):* ваши рефлексы улучшаются. Это снижает результат каждого броска кубика, определяющего уровень нанесенного вам урона, на 2 единицы.

ϟ *Трясина (ск):* уменьшает скорость вашего противника на 1 единицу на время одного раунда боя. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Тяжелый удар (ср):* мощнейшая атака, которая повысит на 3 вашу силу удара. Однако, в следующем раунде боя, вам придется снизить скорость на 1 единицу. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Уворот (ср):* (см. Уловка). Вы можете использовать Уворот только один раз за поединок.

ϟ *Удар головой (ср):* используйте эту способность, чтобы предотвратить бросок кубика, определяющий урон, в проигранном вами раунде. Применение способности автоматически завершит раунд боя. Вы можете воспользоваться Ударом головой только один раз за поединок.

ϟ *Узурпатор (мод):* (используется только в поединке вида «персонаж против персонажа»). Используйте в любой момент боя, чтобы украсть уже сыгранную вашим соперником способность (вида скорость либо модификатор). После чего, украденная способность может быть сыграна вами в течении боя по обычным правилам. Узурпатор может быть применен только один раз за поединок.

ϟ *Уклонение (ср):* (см. Уловка). Вы можете использовать Уклонение только один раз за поединок.

ϟ *Украшения Климонистры (-):* если ваш герой обладает обоими предметами из набора Климонистры (ожерельем и кольцом) — вы сможете использовать способность Вампиризм (см. Вампиризм).

ϟ Уловка (ср): когда вы проигрываете раунд поединка, используйте эту способность, чтобы избежать получения урона от противника. (Примечание: Уловка не защитит вас от губительного воздействия пассивных способностей, таких как Кровотечение или Яд).

ϟ *Уменьшение (ср):* используйте эту способность, чтобы уменьшить в размерах вашего противника, снизив показатели его скорости, силы и магии на 3 единицы на время одного раунда боя. Затем, действие способности прекращается и изначальные характеристики восстанавливаются. Вы можете воспользоваться этой способностью только один раз за поединок.

ϟ *Ускорение (ск):* (см. Кошачья реакция). Ускорение можно использовать только один раз за поединок.

ϟ *Уход от удара (ср):* (см. Подавление). Вы можете воспользоваться Уходом от удара только один раз за время поединка.

ϟ *Финт (мод):* вы можете перебросить один или несколько кубиков при определении скорости атаки. Воспользоваться данной способностью можно только один раз за поединок.

ϟ *Хороший вкус (пс):* каждый раз, когда вы будете использовать в бою для увеличения уровня магии предмет из рюкзака, бросьте 1 кубик и прибавьте полученное значение к значению полезного эффекта данного предмета.

ϟ *Храбрость (ск):* используйте эту способность, чтобы увеличить вашу скорость на 4 единицы на время одного раунда боя. Вы можете использовать Храбрость только один раз за бой.

ϟ *Черное дерево и слоновая кость (комплект):* если ваш герой вооружён обоими мечами (с рукоятью из черного дерева и с рукоятью из слоновой кости) — вы можете использовать способность Нанесение увечий (см. Нанесение увечий).

ϟ *Чёрный дождь (ср):* (требуется наличие лука в левой руке). Вместо определения уровня нанесенного урона после выигранного раунда, вы можете обрушить на своих противников Чёрный дождь при помощи темной магии. Бросьте 1 кубик — выпавшее значение определит уровень урона, причинённого каждому из противников. Чёрный дождь игнорирует броню и может быть использован только один раз за поединок.

ϟ *Шагающий по ветру (ср):* если вы выиграете раунд боя — сможете использовать вашу скорость атаки в качестве силы удара (добавив к ней силу или магию по обычным правилам). Вы можете воспользоваться этой способностью только один раз за поединок. (Примечание: вы не сможете применять способности-модификаторы для изменения выпавших значений после того, как примете решение использовать скорость атаки в качестве силы удара.)

ϟ *Шипастый доспех (ср):* используйте эту способность, чтобы увеличить уровень вашей брони на 3 единицы на время одного раунда боя. Вы также сумеете нанести урон, равный результату 1 броска кубика, всем вашим противникам (кубик бросается один раз — выпавшее значение применяется к каждому из противников). Эта способность игнорирует броню и может быть использована только один раз за поединок.

ϟ *Шипованный кулак (ср):* после того, как противник нанес вам урон посредством силы удара, вы можете немедленно отомстить ему, используя Шипованный кулак. Он причинит урон, равный результату 2 бросков кубика, и проигнорирует броню вашего соперника. Вы можете использовать Шипованный кулак только один раз за поединок.

ϟ *Шипы (пс):* в конце каждого раунда боя вы автоматически наносите 1 единицу урона всем вашим соперникам. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Шок! (ср):* если вы сумели нанести урон противнику посредством силы удара, вы также можете поразить его, использовав способность Шок. Он нанесет 1 дополнительную единицу урона за каждые 2 очка брони, которую использует ваш противник (с округлением в большую сторону). Вы можете использовать Шок только один раз за поединок.

ϟ *Эврика (мод):* используйте в любой момент поединка, чтобы увеличить вашу скорость, силу или магию на 1 единицу на время одного раунда боя. Вы можете использовать эту способность только один раз за поединок.

ϟ *Экспертный опыт (мод):* если после выигранного раунда ваш оппонент использует какую-либо способность, чтобы нанести ответный удар (например: Боковой удар, Возмездие, Ответный удар, Подавление, Уход от удара или Жестокость) вы сумеете проигнорировать нанесенное повреждение. Вы можете использовать Экспертный опыт только один раз за поединок.

ϟ *Яд (пс):* если ваш удар нанёс урон здоровью противника, он будет терять по 2 очка здоровья в конце каждого раунда вплоть до завершения поединка. Эта способность игнорирует броню.

ϟ *Ярость крови (мод):* если вы выиграли два раунда боя подряд, нанеся ущерб здоровью противника в обоих этих раундах, вы автоматически переходите в режим Ярости крови. Это увеличит вашу силу на 2 до окончания боя.

ϟ *Ярость тени (ср):* используйте эту способность, чтобы прибавить скорость обоих видов оружия (находящихся в правой и в левой руках) к вашей силе удара. Эта способность может быть использована только один раз за поединок.