

Денис Репин

Ловушка



Денис Репин

Ловушка

Часть первая

Книги-игры и интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>

Версия 1.01

Правила

Правила перемещения по параграфам стандартны для любой книги-игры. Вы обладаете тремя характеристиками:

Сила: влияет на бой и всевозможные силовые упражнения.

Ловкость: влияет на специальную атаку — внезапный удар, а так же на анаэробные упражнения (бег, прыжки и т.д.)

Обаяние: сами догадайтесь, на что оно влияет (разумеется, на развитие мышц языка)

На старте значение всех этих характеристик равно 8, а так же вы имеете 6 баллов, которые можете раскидать по характеристикам, как вам будет угодно. Но, ни одна ваша характеристика не может на старте превышать 12.

Ваше здоровье на старте равно 100 баллам и не может превышать данный показатель.

Бой

Самое важное значение для боя имеет такая характеристика как атака.

Атака = Ваша сила + Бонусы оружия + бонусы доспехов Это значение сравнивается с показателем противника. Если ваш показатель выше значения врага вы побеждаете без потери здоровья. Если равен — то вы побеждаете, потеряв 25 баллов здоровья. Если меньше на 1 — то побеждаете, потеряв 75 баллов здоровья. Если меньше на 2 и более балла вы погибаете.

Внезапный удар — это специальная атака, которую можно использовать только до начала боя. Для неё обязательно необходимо наличие короткого одноручного меча.

Каждый вечер, если вы поели перед сном и ночуете в нормальных условиях, то можете восстановить 25 баллов здоровья. Если вы не выпались, то вы не можете восстанавливать здоровье. А если еще и не поели, то теряете 10 единиц.

Карма

На старте ваша карма равна нулю. Но ваши поступки могут быстро это изменить. Набирая положительную карму, вы становитесь лучше, отрицательная же карма превращает вас в злодея.

Добрые или злые дела могут значительно изменить отношения к вам отдельных персонажей.

И последнее

Все персонажи и события книги вымышлены. Любое совпадение является абсолютной случайностью.

Всё.

1

Вашему боссу дали задание. Возможно, важное, он все-таки представляет императора по особо важным делам. Может даже очень важное, иначе, зачем ему было брать с собой всю свою личную гвардию телохранителей в количестве 173 человек. Или даже сверх важное, так как, похоже, никому из гвардии не известно, куда и зачем вы направляетесь. Вас выдернули с размеренной и рутинной работы имперского разведчика и записали в эту группу прямо перед отплытием корабля.

Как известно ничто никогда не идет по плану. Корабль попал в шторм. Его перевернуло. Уцелевшие попытались спастись на лодках. Но лодки тоже перевернуло. Вас выбросило на берег.

Когда вы очнулись, милая старушка лет 90 делала вам искусственное дыхание. Вам захотелось вскочить и убежать, но вместо этого вы, поблагодарив её и подобрав валявшийся невдалеке на пляже короткий меч (+1 к атаке) и пустой вещь мешок, спокойно направились в ближайшую деревню. Похоже никого кроме вас на этот берег не выбросило. Или возможно выбросило, но он уже встал и ушел. Или как вариант выбросило и смыло обратно. Вы заходите в деревню и легко добираетесь до площади. Там на вас набрасывается седой, но бодрый старичок, жмет вам руку и изъявляет желание пообщаться. (3)

2

Надпись на камне:

«Придет гирой и спосёт диврвню.

Староста му.....

Генриетта я тебя лю.....» (5)

3

«Меня зовут Аракинаторум. Для вас просто Ара. Я староста, то есть глава или вождь и повелитель этой деревни. А вы, как я понимаю, наш герой из пророчества».— Ара крепко жмет вашу руку снова.— «Мы так ждали вас, кто-то же должен избавить нас от Некроса»

Хотите спросить о пророчестве (4), о Некросе (5) или извинитесь и покинете деревню (288)

4

Староста хватает вас за рукав и тащит к огромному камню на площади. (2)

5

«Этот Некрос каждую неделю приходит ночью в деревню и что-то делает с кем-нибудь из жителей.

После чего последний теряет интерес ко всему, только ходит по комнате и молчит, пока от голоду и недосыпа не помрет или просто не исчезнет» (6).

6

«Говорят,— продолжает Ара — что он ворует их души, но это брешут, наверное. Ну, так как, поможешь (7) или нет (288) ».

7

«Отлично! Тогда иди к нашим местным магам. Они объяснят, что да как.» — староста подводит вас к избушке с вывеской «Деревенский магический клуб» и вталкивает внутрь закрывая дверь. (8)

8

Вас встречают и приветствуют два, по-видимому, мага. Один в сером плаще и белом капюшоне представился вам как Карл, другой, в белом плаще и сером капюшоне — как Кларь. Возможно, вы сразу хотите ринуться в бой против некроманта (19). Или у вас есть какие-либо вопросы. (9)

9

Кларь: «Конечно, задавай».

Когда закончите расспрос (19)

Вопросы: «Что это за место?» (10)

«Кто вы такие?» (11)

«Кто такой этот Некрос?» (14)

«Почему именно я должен с ним справиться?» (13)

«Где находится ближайший город и как туда добраться?» (12)

«Не выбрасывало ли на берег рядом с деревней еще кого-нибудь?» (15)

«А сколько было попыток справиться с Некросом?» (16)

«Что будет с деревней, если некроманта не трогать?» (17)

если вы передумали сражаться (18).

10

Карл: «Если ты имеешь в виду это помещение, то это наш клуб, единственное место в деревне, где нам разрешено колдовать, ну после того небольшого инцидента, что учинил Кларь».

Кларь: «Тоже мне инцидент, подумаете, спалил склад с полугодичным запасом зерна для деревни. Я же выплачиваю потихоньку».

Карл: «Да при твоих доходах еще 345 лет и все компенсировано».

Кларь: «Давай вернемся к делу. Если ты имеешь в виду деревню, то это деревня Фишмана. Почему так называется, не знаю. Видимо жил когда-то великий Фишман в честь него и назвали».

Карл: «Если ты имеешь в виду страну, то это королевство Ремовия. Слышал о таком? Нет. Ну и не важно». (9)

11

Карл: «Мы? Хм... Мы великие маги. Выпускники школы в магии в Эндинге».

Кларь: «Ну не совсем выпускники. Помнишь, нам ведь отказали выдать сертификаты проф.пригодности после экзамена».

Карл: «Да, но это совершенная нелепость. Ни в одном учебнике по магии не предупреждали, что в случае квазалативных интерполяций по зданию школы могут пойти трещины и оно обрушиться».

Кларь: «Не беспокойся, после того случая об этом свойстве ляцинскерпов стали упоминать во всех учебниках».

Карл: «В общем, когда выпускная комиссия выбралась из под завалов,

то наотрез отказалась выдать нам сертификаты. А без бумажки, как понимаешь найти работу в городе не просто. Вот и пришлось нам перебраться сюда». (9)

12

Карл: «Ближайший город. Хм. Это Эндаинг. Как выйдешь из деревни — иди по дороге, не сворачивая». (9)

13

Кларь: «Ты не читал пророчества на камне посреди площади. Если нет, то сходи почитай. Там четко сказано, что спаситель деревни будет из вне».

Карл: «Кстати пророчество появилось на камне после того, как местные жители несколько раз неудачно попытались сразиться с Некросом». (9)

14

Карл: «Боюсь, тебе никто не сможет об этом рассказать. Нам известно лишь, что его на какое-то время даже исключали из гильдии Темных магов. То ли он был слишком добрым, то ли, наоборот, слишком жестоким по меркам гильдии». (9)

15

Кларь: «Да был тут один, имя какое-то сложное. Все твердил, что представляет интересы другой страны. Мы сначала приняли его за героя. Но когда он отказался бороться с Некросом, мы поняли, что он просто чудаковатый бродяга». (9)

16

Карл: «До тебя было 58 претендентов на героя. Но, ни один из них не оправдал наших надежд и не вернулся из башни некроманта». (9)

17

Кларь: «Что произойдет? Ну смотри, некромант каждую неделю гробит одного жителя. В деревне осталось 372 человека. Значит через 7 лет и 8 недель деревня исчезнет». (9)

18

Карл: «Ну, это дело добровольное. Не хочешь — не надо. Не всем быть героями. Некоторым людям уготовано плебейское существование. Такова их судьба. Вроде бы у старосты еще была работа уборщика улиц. Нет? Тоже не подходит? Что же, тогда у нас нет для вас работы. Прощайте». Вам остается лишь покинуть деревню (288)

19

Кларь: «Отлично! Только, на всякий случай, скажи, что делать с твоими останками, если все плохо кончится. Мы можем похоронить их на деревенском кладбище или предать морю».

Карл Кларю: «Прекрати. Может все еще закончиться хорошо».

Кларь «Ну конечно. 58 попыток закончились плохо, а эта закончится хорошо».

Карл вам: «Ладно. Не важно. Тебя еще надо экипировать. Вот возьми меч (+2 к атаке цена 50).

И еще тебе нужно выбрать одну из двух вещей».

Кларь: «Этот Некрос маг, а ты всего лишь обычный воин. Надо нейтрализовать его магию, а для этого тебе пригодится один хрустальный шар — нейтрализатор. Кидаешь его под ноги врагу, и некоторое время он не может колдовать».

Карл: «Нет Кларь, ты совершенно не прав. Некрос — некромант, а для нейтрализации некромантии подойдет лишь одна из моих книг». С этими словами маги протягивают вам оба этих артефакта. И шар и книга очень тяжелые, поэтому вы можете взять с собой только один из них. Выданный вам меч находится в ножнах, которые вы легко крепите себе на пояс. Итак, выбирайте, что вы возьмете, а затем (20).

20

Карл: «В восточной части деревни начинается тропинка. Иди по ней сначала по полю, затем по лесу, затем опять по полю, затем по горам и через 2–3 часа доберешься до башни некроманта. Не забудь взять с собой запас еды (+3 еды) ». На выходе из магического клуба вас встречает староста. Увидев в ваших руках тяжелый артефакт, он радостно хватая вашу руку и тащит вас к тропинке. Вы решаете как можно скорее покинуть деревню. Поэтому пропускаете мимо ушей последние напутствия старосты. Кажется, он сказал что-то вроде: «Меч уже старый и ржавый и так скоро развалится, поэтому не жалко». Пройдя немного по тропинке и обернувшись, вы понимаете, что вас провожает вся деревня. Одна женщина даже всплакнула в платочек. Впрочем, скоро вы добрались до леса, и деревня скрылась из виду. Возможно, пора сделать привал и подумать, что делать дальше. (21)

21

С одной стороны жители деревни нуждаются в вашей помощи, и может быть действительно стоит довести дело до конца (22). С другой стороны, вы, в принципе, не обязаны всем помогать, тем более если это может стоить вам жизни (290).

22

Решив все же разобраться с Некросом, вы продолжаете путь по тропинке. Через 5 часов ходьбы голодный, злой и уставший, проклиная деревню всеми словами, которые знает, вы, наконец, увидели башню некроманта. Невысокое сооружение из черного камня с огромной дубовой дверью.

Уже смеркается. Вам надо решить, что делать. Можете постучать в дверь (23) или, если позволяет ловкость (должна быть равна 12 или больше) можно попытаться открыть замок (37)

23

Как ни странно, вам открыли дверь. На пороге появился высокий человек в серой рубашке и серых штанах. По виду типичный житель деревни. Только взгляд его совершенно отсутствующий.

«Чего вам?» — спрашивает он.

Вы можете ответить:

«Я пришел поговорить с Некросом» (24)

«Я пришел прикончить некроманта живущего в этой башне» (28)

«Пошел с дороги, придурок» (29)

«Я продаю магические предметы. Может быть, вы захотите что-нибудь приобрести» (36)

Или может быть сразу напасть на привратника (30)

24

Привратник: «Хозяин никого не принимает. Можете вернуться на (20) параграф и сделать что-нибудь другое. Или можете сказать: «У меня очень важное дело к твоему хозяину. Если ты меня не пропустишь, он тебе голову оторвет». (25)

25

Если ваше обаяние 11 и выше (26). Если нет, то (27).

26

Привратник: «Эээ... Гм... Хм. Хозяин наверху. Проходите. С этими словами он отходит в сторону, а вы можете зайти в башню (35).

27

Похоже, привратник вам не поверил. Придется его атаковать. (30).

28

Привратник: «Ганс защищать хозяина»

Он вынул из-за пазухи нож (32).

29

Не успев закончить фразу, вы получаете удар промеж ушей (-10 здоровья) и падаете на крыльцо.

Привратник достает нож (32).

30

Вы можете попытаться нанести привратнику внезапный удар (если ваша ловкость 10 и выше) (31)

или просто достать меч и начать сражаться (32)

31

Быстро выхватив короткий меч, вы кидаетесь на противника. Не успев даже глазом моргнуть, он получает удар в сердце. Затем его тело с грохотом падает на пол (33)

32

Привратник. Атака 10.

После окончания боя (33)

33

Обыскав труп, вы понимаете, что кроме ножа (+1 к атаке цена 20) больше взять нечего. Что же дальше? Хотите подняться по лестнице (35), или сначала осмотрите дверь, ведущую вероятно вниз в подвал башни (34)

34

Дверь заперта, скорее всего, каким-то заклиниванием. Вам не удастся ее открыть. Поэтому остается только подняться наверх (35)

35

Поднявшись по винтовой лестнице наверх, вы натываетесь на дверь. Она не заперта, поэтому вы машинально ее приоткрываете (38)

36

«Не интересует»,— с этими словами привратник захлопнул дверь перед вашим носом. Придется еще раз постучать. Когда дверь открылась вам остается лишь атаковать его (30).

37

Аккуратно вскрыв замок, вы открываете дверь и проходите мимо спящего на стуле охранника, который по внешнему виду больше похож на деревенского жителя. Затем вы направляетесь к лестнице (35).

38

За дверью оказывается довольно просторная комната с красивой мебелью. В углу потрескивает камин. Рядом с ним стоит большой диван и кресло. На диване, перекинув ногу на ногу, сидит какой-то старичок (39).

39

Старик: «О, я так понимаю, ко мне пожаловал очередной герой. Ну что ты стоишь в дверях, проходи не стесняйся. Присаживайся». Хозяин комнаты жестом указал на стул. Можете принять его приглашение (40) или, возможно, стоит на терять времени, напасть на него (по всей видимости, это и есть Некрос) (61).

40

Отчего не поговорить с человеком. Вы садитесь в кресло (разумеется перед этим обыскав его на наличие ловушек. Старик начал говорить: «Итак, разрешите представиться. Некрос — потомственный

маг, член гильдии темных магов. А ты?» Вы называете свое имя. Некрос продолжает: «Думаю тебя, как и всех прочих, прислал тот сумасшедший староста Аракинаторум. Возможно, у тебя ко мне есть какие-то вопросы. Спрашивай. Только не долго — расспросы быстро меня утомляют».

Вы можете сказать: «Твоя деятельность, Некрос, незаконна. Ты занимаешься некромантией, похищаешь людей. Все это должно прекратиться». (41)

«Я восхищен вашими способностями уважаемый Некрос. Как вам удастся так ловко подчинять себе жителей деревни» (53)

«Я пришел сюда по просьбе жителей деревни. Нападения наносят им огромный вред. Возможно, мне удастся уговорить вас прекратить похищать людей» (54)

«Мне крайне любопытно, что произошло с вашими предыдущими гостями» (59)

«Зачем вы нападаете на деревню и похищаете людей» (60).

Возможно, вы передумали общаться и хотите напасть на некроманта (61).

41

Некрос: «Незаконно? О, нет. Аморально, да, возможно. Имеешь ли ты хоть какое-нибудь представление о законах нашего королевства? Судя по выражению твоего лица — нет. Например, ты сейчас находишься на территории моей частной собственности без приглашения и это незаконно. Я могу даже прикончить тебя за это, и закон будет на моей стороне. Да, некромантия незаконна, но я и не занимаюсь некромантией. Я всего лишь отбираю отдельных жителей деревни волю к жизни, и они становятся моими марионетками. И о каком похищении людей может идти речь, когда они сами идут за мной. Поэтому все твои претензии безосновательны и не имеют юридической силы» (42)

42

Если вы убили привратника внизу то (43), если нет (44)

43

Некрос усмехнулся: «При этом ты только что прикончил одного из жителей деревни. По-твоему это законно?» (44)

44

Некрос: «Ну да ладно, хватит расспросов, у меня к тебе есть определенное предложение. Ты можешь выслушать его и обдумать».

Хотите выслушать некроманта (45) или нападете (61)

45

Некрос: «Хорошо. Уважаю людей умеющих слушать. Так вот, эта деревня Фиш... Эээ... Тьфу, как ее там. Короче, она должна исчезнуть. Понимаешь? Все эти мелкие набеги с соблюдением всех мер юридической предосторожности меня утомили. Можно покончить с ней и тогда я сразу получу все, что пожелаю. Если ты согласишься мне помочь, я посвящу тебя в детали. Если же откажешься... Что ж, можешь просто уйти отсюда».

Вы можете сказать: «Предложение заманчивое, но как насчет оплаты» (46)

«Это предложение совершенно безнравственно» (78)

«Ты сумасшедший» (напасть) (61).

46

Некрос: «Ха, ха! Твоя прямота определенно восхищают меня. По окончании работы ты получишь 20000 золотых. Это целое состояние. Можешь построить себе дом. В общем, слушай» (47).

47

Некрос: «У меня есть одно зелье. Понимаешь, оно очень сильное. Если смешать его с питьевой водой в деревне, то все кто попробует эту воду почти мгновенно потеряют волю. Конечно некоторые не переживут этого воздействия и умрут. Ну и что, зато те, кто выживут... Ты

представляешь, сколько времени и ресурсов мне это сэкономит. Ну как, есть еще вопросы?» Вы можете спросить, почему Некрос не делает это сам (48), или промолчать (49)

48

Некрос: «Понимаешь ли, добавление зелий в питьевую воду — это незаконная деятельность, поэтому мне нужен человек, которому это безразлично» (49).

49

«Держи,— некромант взял с какой-то полки флакон с жидкостью болотно-зеленого цвета и протянул ее вам,— Когда выйдешь из башни, пройдешь по дороге на северо-запад. Дойдешь до моста и и выльешь это зелье в реку. Из этой реки жители деревни берут питьевую воду. Через сутки с деревней будет покончено» (50).

50

«Чтобы ты не вздумал обмануть меня я дам тебе это»,— у Некроса в руках появился, какой-то зверек, похожий на крысу, только с головой поросенка, а размером с большого таракана. Это нечто моментально забралось к вам на плече и устроилось поудобней (51).

51

Некрос: «Это саблезубый крысосвинотаракан, или просто крыста. Стая таких зверьков вполне способна сожрать тебя. Впрочем, если их приручить... У них есть одно свойство — они запоминают то, что видят и могут передать зрительные образы своему хозяину» (52).

52

Некрос: «Что ж, пожалуй, у меня все, когда выполнишь мое поручение, возвращайся за наградой».

Вам остается лишь покинуть башню некроманта (103). Хотя, может все-таки напасть на него (61).

53

Лицо некроманта расплылось в улыбке: «Приятно видеть перед собой ценителя настоящего мастерства». Немного помолчав, он добавил: «Понимаешь ли я нашел способ лишать людей2 их собственной воли к жизни, после чего превращать их в покорных слуг проще простого. Конечно ради этого открытия понадобились годы экспериментов, но результат... О, результат превзошел все мои ожидания. Я могу поделиться с тобой этим секретом и даже добавить к нему некоторую премию, но для этого ты должен сделать кое-что для меня». Некрос замолчал, пристально глядя на вас. Хотите выслушать его (45) или нападете на него (61).

54

На лице некроманта появилось сначала удивление, а затем усмешка: «Убедить? Меня? Ха, ха, ха, ха!!!» Когда Некрос закончил смеяться, он добавил: «Можешь вернуться обратно в деревню и передать жителям, что тебе не удалось убедить меня. Ха, ха! Впрочем, ты должен знать, что я не наношу жителям ни малейшего вреда, и я даже могу тебе это доказать».

Хотите расспросить некроманта о доказательствах (55), или предпочтете напасть на него (61).

55

«Лучше я тебе все покажу. Следуй за мной».— Некрос встал и направился к двери, расположенной напротив главного входа в комнату. Он открыл ее и вошел внутрь. Последуете за ним (56), или предпочтете убраться из башни. В конце концов, входная дверь открыта (103)

56

Вы попадаете в туннель, каменные стены которого освещают несколько факелов, и быстрыми шагами догоняете Некроса. Некромант продолжает уверенно идти вперед не обращая на вас внимание. Он находится к вам спиной и ... У вас мелькает мысль. Почему бы сейчас не нанести ему удар в спину (74). Впрочем, можно просто продолжать следовать за ним (57).

57

Туннель становится все темнее. Факелы на стенах попадают все реже. У вас под ногами что-то хрустит, но вы не можете определить что это. Вы стараетесь не отставать от Некроса. Некромант подошел к еще одной двери, быстро открыл ее, вошел и ... (58)

58

... И захлопнул дверь прямо перед вашим носом. По вашему телу пробежала дрожь. За спиной у вас раздался гул. Вы оборачиваетесь и видите, что из одной из стен отошла каменная плита и закрыла вам путь назад. Вы хватаетесь за ручку двери и изо всех сил дергаете ее, но дверь даже не шевелится. Кажется, что все происходит не с вами. Из-за двери вы слышите немного приглушенный голос Некроса: «Ха, ха! Я обещал тебе доказать, что не наносу жителям деревни никакого вреда.

Ха! Так смотри, что я делаю, когда хочу нанести вред». Снова раздался гул. Вы посмотрели наверх, потолок медленно, но верно опускался...

59

Некрос: «Что случилось? Хм. Тем, кому хватило ума не связываться со мной просто ушли.

Остальные... Остальные мертвы» (40).

60

Некрос: «Понимаешь, ли. После того как некромантия была запрещена юридически, у меня возникли определенные трудности с поиском слуг. Жители деревни просто оказались самым удобным вариантом в данной ситуации» (40).

61

Хотите нанести внезапный удар (62), или используете артефакт (66).

62

Если ваша ловкость 12 и более (64). Если нет (63)

63

Вы тянетесь к рукоятке своего меча, замечая краем глаза недобрую усмешку на лице мага. Через секунду в комнате становится на одного человека меньше и на одну кучку пепла больше...

64

Некрос пытался увернуться, но острие вашего меча задело его горло. Маг схватил вашу свободную руку. Вы почувствовали дикую обжигающую боль (-40 здоровья) и, почти машинально, воткнули меч в его горло. Кряхтя, истекая кровью, некромант отпустил вашу руку и сполз на пол (65).

65

Решив, что артефакт вам больше не понадобится, вы выбрасываете его. Теперь пора обыскать комнату и труп мага (79).

66

Какой именно артефакт вы взяли с собой. Хрустальный шар (67) или книгу (70)?

67

Вы кидаете хрустальный шар под ноги магу. Осколки разлетаются во все стороны. А по комнате распространяется жуткий запах. Некрос прикрывает одной рукой нос, другой глаза. Как ни странно, вы делаете то же самое. Похоже, хрустальный шар может нейтрализовать не только магов, но и воинов, воров, жрецов, писцов, сапожников и кузнецов, а также представителей других профессий (68)

68

Преодолевая жжение в глазах, вы достаете меч и пытаетесь проткнуть им одного из трех Некросов, которые кружат перед вами (69).

69

Похоже, вы попали куда нужно. Все некроманты перед вами начинают корчиться на полу. А вы тем временем, бежите к двери на лестницу и открываете ее. Запахи пыли и плесени кажутся вам самыми прекрасными на свете. Очень скоро действие заклинания заканчивается, и вы возвращаетесь в комнату (79).

70

Вы кидаете книгу под ноги магу, она открывается и ... (71)

71

Ничего не происходит. Некрос с удивлением смотрит на книгу, затем на вас. «И это все?»-

произносит он, затем, не вставая с дивана, протягивает руку до полки с книгами. Некромант достает одну из них и кидает вам

под ноги со словами: «А теперь давай я попробую». Из книги сначала валит дым, затем начинает вылезать какое-то странное существо. Некрос комментирует: «Это никромангус». Существо чем-то напоминающее ящерицу, только с человеческий рост и уверенно стоящую на задних ... э ... лапах. Все тело никромангуса покрыто черной чешуей, а поверх ее зеленая слизь, которая периодически капает на пол. Вы вскакиваете с кресла и хватаетесь за оружие. (72)

72

Никромангус. Атака 12.
Если вы победили (73).

73

Когда тело никромангуса рухнуло на пол Некрос, наблюдавший за боем не вставая с дивана, произнес: «Ты отлично повеселил меня, за это я сохраню тебе жизнь. Ты можешь убраться отсюда, пока я не передумал». Пожалуй, вам лучше уйти (93). Или, все же попытаете атаковать некрманта (63)?

74

Если ваша ловкость 10 и более (75). Если же нет (76).

75

Вы как можно тише достаете меч и молниеносно вонзаете его в спину мага. Последние слова, что Некрос произнес в своей жизни: «Это про... противозаконно...» (77)

76

Кажется у некроманта глаза на затылке. Каким-то образом, уловив ваше движение, он резко оборачивается и что-то произносит. Интересно кто, кто у него в башне будет убирать ошметки вашего трупа? Да, им не позавидуешь...

77

Идти дальше по тоннелю вам не хочется, поэтому остается только обыскать труп некроманта и его комнату (79)

78

Некрос: «Безнравственно? Тогда нам больше не о чем говорить. Надеюсь ты сам найдешь выход».

Его слова прозвучали угрожающе. Хотите покинуть башню (103), или нападете на некроманта (61).

79

Обшарив карманы халата Некроса, вы извлекаете связку ключей. Подойдя к запертому комоду в углу комнаты и подобрав нужный ключ, вы отпираете замок (80).

80

В комоду не так и много вещей: ожерелье с красным камнем и гравировкой «Гном и сыновья», небольшая книга в черном переплете «Дневник некроманта, вы попытались ее открыть, но не смогли, вероятно, на нее заложено заклятье, клочок бумаги с заголовком «Инструкция». Вы заглядываете в «Инструкцию» (81).

81

«Изделие N 1725 изготовлено фирмой «Гном и сыновья» и предназначено для сбора и хранения желаний живых существ. Внимание! Изделие не настроено. Настройка может быть осуществлена лишь квалифицированным магом имеющим сертификат гильдии. В случае настройки изделия магом, не имеющим квалификации фирма «Гном сыновья» не несет ответственности за последствия использования изделия. Предупреждение: в случае разрушения изделия не исключена возможность возвращения желаний их прошлым владельцам» (82).

82

Получается, если разрушить камень ожерелья, возможно, удастся снять проклятье с захваченных Некросом жителей деревни (83). С другой стороны, ожерелье достаточно красивое и, наверное, дорогое. Может, стоит его сохранить (89)

83

Вы размахнулись и ударили ожерелье о стену. Этого вполне хватило, чтобы красный камень на нем треснул (84).

84

Ничего страшного не произошло. Еще раз, осмотревшись вокруг, и не заметив ничего интересного, вы решаете покинуть комнату (85)

85

Если вы убили охранника на входе то (87). Если нет (86).

86

Спустившись вниз по лестнице, вы видите охранника валяющегося на полу без сознания. Под лестницей есть еще одна дверь, ведущая, вероятно, в подвал башни (88).

87

Спустившись вниз, вы видите, что под лестницей есть еще одна дверь, ведущая, вероятно, в подвал башни (88).

88

Подойдя к двери, вы слышите за ней приглушенные голоса людей: «Помогите! Кто-нибудь». Вы отыскиваете нужный ключ и открываете дверь (90).

89

И, правда! Какой смысл спасать деревенских бездельников? У нас есть дела поважнее. Вы покидаете башню некроманта (99).

90

Сразу за дверью — лестница, на которой вы натываетесь на двух мужиков в серой одежде. Увидев вас один из них, почесав в затылке, сказал: А где мы находимся и кто вы?»

Вы можете сказать»: «Я пришел сюда по просьбе старосты убить некроманта и освободить вас. Вы можете идти» (91),

«Теперь я ваш хозяин. Следуйте за мной!» (92)

91

Крестьяне воспрянули духом: «Спасибо вам огромное, но мы не можем сейчас уйти. Здесь еще десятки наших товарищей лежат без сознания. Мы постараемся привести их в чувство». Больше вам в подвале делать нечего (94)

92

Крестьяне смотрят на вас с изумлением и ужасом. «Да шучу я,— успокаиваете вы их и добавляете,— Некромант мертв, а вы свободны» (91).

93

Вы встаете с кресла и идете к выходу из башни. На улице совсем темно. Пора поискать место для ночлега ([100](#)).

94

Прибавьте себе 300 баллов кармы. Поскольку на дворе ночь, неплохо было бы поспать, но спать на улице как-то не хочется. Вы поднимаетесь в покои некроманта и устраиваетесь поудобней на его диване ([95](#)).

95

Вы проснулись в отличном настроении (не забудьте восстановить 25 баллов здоровья и отнять одну еду). Все крестьяне уже покинули башню. Вы выходите на улицу ([102](#)).

97

Карл: «Зеленокожие? Ну, они такие же, как и мы, только кожа у них зеленая» ([129](#))

98

Через час дорога приводит вас к мосту через реку ([116](#))

99

Выйдя за дверь, вы понимаете, что ночевать в лесу, или у дороги, или у башни не очень хорошая идея. Возможно, стоит вернуться обратно, и провести эту ночь у теплого камина, в покоях бывшего хозяина башни. И только вы об этом подумали, как дверь у вас за спиной захлопнулась. Но ведь у вас есть связка ключей, наверное, один из них подойдет. Вы достаете из кармана ключи... Они выскальзывают из пальцев и падают куда-то вниз. Вы произносите что-то нецензурное, опускаетесь на колени и начинаете шарить по крыльцу. Но, похоже,

ключи провалились в трещину между плитами и их не достать. Где-то вдалеке сверкнула молния, раздался гром и закапал мелкий морозящий дождик. Еще раз, произнеся что-то нецензурное, вы начинаете искать ближайшее укрытие ([100](#)).

100

Вам на глаза попадает скала рядом с башней. Вы пролазите в небольшое углубление в ней. Там относительно безветренно. Вы разжигаете костер и устраиваетесь на ночлег ([101](#))

101

Проснулись вы рано утром. Ночной дождь стих, небо прояснилось. Вы не выспались, но пора продолжать путь ([104](#))

102

На улице светло и прохладно после ночного дождя. От башни отходит широкая дорога на северо-запад, вы можете пойти по ней ([98](#)) или вам следует вернуться в деревню за наградой тем же путем, что вы сюда пришли ([117](#)).

103

Вы встаете с кресла и идете к выходу из башни. На улице совсем стемнело. Артефакт вам больше не понадобится, поэтому вы выбрасываете его. Пора поискать место для ночлега ([100](#)).

104

На северо-запад от башни отходит широкая дорога. Идти обратно в деревню не имеет никакого смысла, так что остается только отправиться по ней ([105](#))

105

Через час дорога приводит вас к мосту через реку ([106](#))

106

Если вы убили Некроса ([116](#)), если нет ([107](#))

107

Если у вас есть с собой флакон жидкости болотно-зеленого цвета ([108](#)), если нет ([116](#)).

108

Вероятно, это та самая река, в которую некромант поручил вылить содержимое флакона. Хотите выполнить задание Некроса ([109](#)), или нет ([115](#))

109

Откупорив крышку и опустошив флакон, вы довольные собой, отправляетесь обратно в башню некроманта за наградой ([110](#)).

110

Скоро вы снова сидели в уютном кресле возле камина и беседовали с Некросом ([111](#)).

111

«Прекрасно, просто великолепно,— Некрос поглаживал по мордочке крысту, соскочившую с вашего плеча,— Вот твоя награда». Вы пересчитали монеты в протянутом кошельке. Их оказалось 2000. Вы подняли удивленный взгляд на некроманта. «Прости, я, наверное, запомнил. Сколько там я тебе обещал? У тебя случайно нет письменного договора с моей подписью? Нет? Ну, право же, нельзя быть

таким неосмотрительным,— лицо некроманта сияло от счастья,— Ладно. Чтобы как то компенсировать моральный ущерб, я дам тебе рекомендации. С ними тебя примут в гильдию темных магов в любом городе, где есть ее отделения». Вам остается лишь допить свой чай и покинуть башню ([112](#))

112

Отнимите у себя 300 очков кармы. Вы вновь направляетесь к мосту ([116](#))

113

Староста: «Очень жаль. Ну что, пора поговорить о награде» ([128](#)).

114

Через полчаса вас догоняет крестьянин на телеге с кучей навоза. Он с радостью готов подвезти вас в ближайший город Эндаинг. Ближе к вечеру, когда извозчик закончил рассказ о своей жене, ребятишках, теще, коровах, рыбалке, урожае, грибах, вы подъехали к городу. Крестьянин высадил вас и покатил дальше по дороге. Вы подходите к городским воротам. Стража уже закрывает их ([139](#))

115

Вы кидаете флакон подальше в лес. Сворачиваете шею крысте и выбрасываете ее труп туда же ([116](#))

116

После моста дорога постепенно уходит на запад. Где-то через пару часов она выводит вас на широкий тракт, идущий с юга на север. Скорее всего, на юге находится знакомая нам деревня, а вот на севере ([114](#)).

117

Путь до деревни весьма не близок и не очень приятен. Но мысль о неотвратимой награде греет вашу душу ([118](#)).

118

Староста, увидев вас, подбегает, хватая вас за руку и начинает ее трясти: «Я же говорил! Говорил!

Ты и есть тот избранный, который должен был спасти нас». Карл, Кларь и другие жители деревни стали собираться вокруг вас ([119](#)).

119

Если вы убили охранника на входе в башню ([120](#)), если нет ([128](#))

120

Староста: «Почти все похищенные вернулись в деревню. Они рассказали, что когда покидали башню у входа лежал труп одного из наших. Кажется, его звали Ганс. Ты не мог бы рассказать, что там случилось». Можете ответить: «К сожалению, ничего об этом не знаю» ([113](#)),

«Это Некрос, это все он» ([121](#)),

«Это я его прикончил» ([122](#)).

121

Староста: «Мы так и подумали. Лучше поговорим о награде». ([128](#)).

122

Все с недоумением смотрят на вас. Наступила полная тишина. Вы можете сказать: «Я был вынужден это сделать. Под влиянием магии Ганс напал на меня и хотел убить». ([123](#)). «Я сделал это с огромной радостью. Я бы мог прикончить и выпотрошить любого жителя вашей деревни, если бы только пожелал» ([124](#))

123

Староста: «Жаль, очень жаль. Но ведь у тебя не было выхода. Давай лучше поговорим о награде [\(128\)](#)»

124

Раздался истошный крик. Жители деревни бросились в разные стороны. Кто-то скрылся в ближайшем лесу, другие попрятались в своих домах, третьи побежали к берегу, прыгая в лодки. Вы получили перк «Просто жуть» который дает +1 к обаянию во время запугивания, и потеряли 10 очков кармы. [\(125\)](#)

125

Какие пугливые жители. Вы можете пограбить их дома [\(126\)](#) или просто покинуть деревню [\(127\)](#)

126

Некоторые из домов уже заперты изнутри. Вы быстро обыскиваете брошенные избы и наскребаете 730 золотых монет. Старую одежду и всякую утварь вам брать совершенно не хочется. [\(127\)](#).

127

У одного из домов стоит старая кляча. Похоже это единственная в настоящее время лошадь в деревне. Вы присваиваете ее себе и покидаете это чудесное, гостеприимное местечко. [\(131\)](#)

128

Староста: «У настоящего героя должен быть конь. Вот! Это лучшая лошадь, которую мы смогли достать в округе».

Вам подводят лошадку. На вид ей лет 200. Кажется, она должна была умереть от старости в прошлом году.

Карл: «Еще у меня тут осталось одно кольцо со времен моей

безбашенной юности. С его помощью, иногда, можно читать мысли зеленокожих людей. Правда, мне это ни разу не удалось. Если оно начинает светиться — можно попробовать. Только это... Хм... Знаешь иногда головы у зеленокожих от этого процесса взрываются. Будь осторожен». В вашей руке оказалось кольцо с топазом. Хотите спросить про зеленокожих ([97](#)), или нет ([129](#))

129

Староста: «Ну и наконец, главный наш подарок. Генриета душечка выходи, покажись нашему гостю».

Из толпы вышло нечто... Нечто ужасное. Казалось, что с гориллы сбрили всю шерсть и выпустили на волю. На две головы выше вас, в два раза шире. Генриета улыбалась вам. Вы заметили ряд прекрасно не совпадавших друг с другом зубов, преимущественно темного цвета.

Староста: «Познакомся — это последняя незамужняя красавица в деревне. Можем прямо сейчас вас обвенчать. Ну, так как?»

Генриета посмотрела на вас, вероятно, самым нежным взглядом, на который была способна и облизнула свои губы языком, больше похожим на язык кабана ([130](#)).

130

Но тут вы вспомнили об одном важном деле. Ведь у настоящих героев всегда есть такое.

Торжественно пообещав, что как только со всей нечистью некро-мантией, болезнями, голодом и бедностью на этом континенте (да и на соседних то же) будет покончено, вы непременно, в тот же час вернетесь в полюбившуюся вам деревню и тут же обвенчаетесь. Но сейчас. Сейчас вас ждут великие дела ([132](#)).

131

Деревня позади. Начало смеркаться. Уже через полчаса вы решаете остановиться и устроиться на ночлег ([133](#))

132

Вы завершили задание «Деревенский некромант». Прибавьте +1 к любому навыку. (131)

133

С утра вы просыпаетесь отдохнувшим. Ваша лошадь спит, свернувшись у дерева. Вы пинаете ее.

Похоже она сдохла (134)

134

А, нет, просто крепко уснула. Вы вскакиваете на свою кобылку и пришпориваете ее (135)

135

Делая время от времени остановки, чтобы поесть и отдохнуть, вы к вечеру добираетесь до дорожного столба с надписью «Эндинг 4 или». Отлично. Еще минут 20 и будем на месте (136).

136

Только вот ... вашу лошадь стало вдруг заносить. На всякий случай вы слезли с нее. И в ту же минуту она упала на бок и, похоже, уснула (137).

137

А, нет, сдохла. Дальше придется идти пешком (138)

138

Через полчаса вы уже видите городские стены. А ещё через час подходите к воротам. Городская стража уже закрывает их (139).

139

Вы успеваете проскочить внутрь. К вам подходит стражник и насмешливо говорит: «Что-то ты припозднился приятель. Никак бродяжничаешь».

Вы: «Я люблю путешествовать, а здесь проездом» (140),

«Я представитель иностранного государства и у меня здесь важное дело» (141).

140

Стражник (высокомерно, насмешливым тоном): «Что ж, это не запрещено» (142)

141

Стражник (насмешливо): «Да. Конечно. Жаль, что закон о бродяжничестве отменили. А то можно было бы тебя прямо здесь повесить. Говорят новые веяния в обществе. Гуманизм, что ли» (142).

142

Второй стражник: «Ты главное, это, не грабь и не убивай никого. Попадешься, первый раз тебе отрубят голову. Попадешься второй раз... А, вообще-то второй раз еще никто не попадался» (143)

143

Первый стражник: «Да, еще. Спать на улице запрещено. Мы патрулируем ночью все переулки.

Кроме, разве что, кладбища. Можешь отдохнуть в таверне «Желтая черепашка» прямо здесь за углом».

Если у вас есть деньги (10 золотых) можете отправиться в таверне (144), если же нет, то вам остается, лишь пойти ночевать на городское кладбище (145).

144

В таверне вы можете спросить у человека за стойкой, не встречал ли он вашего босса — графа Карло Августо Диего Гарсия Санчес Родриге де ля Сервес ([154](#)). Так же можно прикупить еды (запас на день стоит 5 золотых) и переночевать. (10 золотых), а с утра — в город ([150](#)).

145

На кладбище Эндинга не очень уютно. Но бездомных тут много. Видимо стражники действительно избегают этого места. Найдя какой-то удобный для ночлега холмик (или могилку в темноте ведь не разобрать), вы устраиваетесь на ночлег ([146](#)).

146

Спали вы не долго. Кто-то будит вас теребя холодной рукой за плечо. Вы открываете глаза. Тут же закрываете, не желая верить в то, что видите. Снова открываете. Мороз пробежал у вас по коже.

Существо очень похоже на человека, окутанного синим светящимся облаком. Существо продолжает теребить вас за плечо своей ледяной рукой. Вы слышите: «Простите, вы не знаете, кто убил мою жену? Меня очень беспокоит этот вопрос. Понимаете, мы были очень счастливы с моей Мэлони. Но кто-то изрубил ее топором. Это стало сильно меня беспокоить. Лекарь прописал мне успокаивающее снадобье. Аптекарь что-то перепутал и я умер. Но вы понимаете, меня по-прежнему интересует, кто же убил мою жену. Пожалуйста, не могли бы вы показать мне кто...»

Существо начало таять и исчезло ([147](#)).

147

Кажется, вы научились шевелить волосами (получен перк «Шевеление волосами»).

Добавлено задание «Мясо», нужно найти убийцу бывшей жены призрака. Если вы уже знаете, кто убийца ([208](#)), если нет ([148](#)).

148

До утра вам так и не удастся сомкнуть глаз ([149](#))

149

С первыми лучами солнца вы встаете совершенно не выспавшийся и отправляетесь в город ([150](#)).

150

Вот вы и в Эндинге. Можно заняться поисками шефа, или работы, или просто побродить по улочкам города. Вы можете посетить:

Городской парк ([151](#)),

Гильдию темных магов ([220](#)),

Торговца оружием ([259](#)),

Лавку мага ([164](#)),

Ростовщическую контору Мейбраха, Хэермана и Киршмана ([294](#)),

Городскую библиотеку ([409](#)).

Если устали, можно пойти поспать в таверну (10 золотых) ([144](#)), или на городское кладбище ([205](#)).

151

Если вы в парке первый раз ([152](#)), если нет ([204](#)).

152

Можно походить по тенистым аллеям парка, подышать свежим воздухом, отвлечься от городской суеты, полюбоваться фонтанами ([153](#)).

153

Какая чушь. Вам здесь совершенно нечего делать. Только вы собрались уходить, как вдруг кто-то трогает вас за плечё. Вы оборачиваетесь и ... ([155](#))

154

Бармен: «Нет, никогда о таком не слышал. Но я здесь всего пару дней работаю. Хозяин таверны все про всех знал и наверняка бы вам помог. Но не поможет. Что? Почему? А, да его убили пару дней назад. Хозяйка одна не справляется, вот меня и наняли» (144)

155

Видите её. Она прекрасна. Голубые глаза, золотистые волосы, правильные черты лица. По движениям и осанке можно принять её за аристократку. Только одета она очень скромно. Платье больше подходит для дочери какого-нибудь лавочника. Это создание произносит своим нежным голосом: «Простите, меня зовут Элони Скай. Вы бы не могли мне помочь». Вы можете ответить: «Да, конечно!» (156) или «Ээ... Нет, пожалуй, нет» (203)

156

Элони: «Понимаете, я оказалась в неприятной ситуации. Мой папа был богатым дворянином. Мы жили в большом доме, вместе с мачехой. Моя мачеха Мелоди была очень ревнивой. И однажды, увидев, как папа беседует с нашей соседкой Мелони в спальне, сильно огорчилась и зарубила их обоих топором, который оставил в спальне наш садовник. После этого, мачеха так испугалась, что решила изрубить трупы на куски и побросать их в реку. В это время в дом вернулся садовник, вероятно, за своим топором. И ей ничего не оставалось делать, как прикончить и его. Пока она приводила в исполнение свой план, к нам в гости заглянула еще одна соседка... В общем 18 трупов.

Мачеху приговорили к казни. Но она смогла ночью перегнуть решетки на окнах камеры, в которой находилась, и вылезти в окно. Мелоди была очень сильной. Но, к сожалению, она свалилась на острую ограду. Несколько часов мачеха кричала и звала на помощь, но ей так никто и не помог.

Утром стражники сняли её труп с ограды. Наш дом конфисковали и сейчас мне нужна ваша помощь (157).

157

Элони: «Понимаете, мне нужна работа, чтобы платить за еду и жилье. Не могли бы вы мне помочь?» Вы можете сказать: «Да» ([158](#)), «Нет» ([203](#)).

158

Вы получили квест «Работа для Элони». Если у вас есть задание «Мясо», то посмотрите параграф ([159](#)), если нет ([160](#)).

159

Если вы догадались, кто убил бывшую жену призрака на кладбище, то можете, как только появится свободное время, навестись туда ([208](#)). А теперь ([160](#))

160

Лицо Элони просто светиться от счастья: «И куда мы пойдём?»
«Мы пойдём в город. В большом городе всегда много работы»,— отвечаете вы. ([161](#))

161

Обойдя за несколько часов рыночную площадь, поспрашивав в таверне, и даже попытавшись (безрезультатно) проникнуть в мэрию Эндинга, вы постепенно пришли к выводу, что найти работу, для молодой девушки не так-то просто. Может быть это экономический спад ([162](#)).

162

Вскоре ваше внимание привлекает невзрачное здание, на массивной деревянной двери которого вывешена табличка: «Торгово-производственная контора Трельберг и сыновья. Нам всегда нужны кадры». Может поискать здесь работу ([163](#)) или лучше пойти дальше ([183](#)).

163

За дверью оказывается маленькая неуютная комната, в углу которой расположен большой письменный стол. За ним сидит... Зеленокожий? С виду обычный человек, просто лицо и руки у него зелёные. Стульев для посетителей не предусмотрено. Зеленокожий довольно вежливо, обращается к вам: «Добрый день. Я специалист по кадрам компании «Трельберг и сыновья». Мое имя <он что-

то неразборчиво произносит>. Хотите получить работу в нашей компании». Спросите, чем занимается эта контора ([165](#)). Скажете, что ищете работу для Элони ([166](#)). Или просто уйдете ([182](#)).

164

В лавке мага продавец посмотрел на вас очень скептически и сказал, что при вашем интеллекте, весьма типичном для воинов не может продать вам почти ничего, кроме:

Зелье, восстанавливающее 100 баллов здоровья (но не больше 1 раза в день) 500 золотых
Зелье с приятным запахом, +2 к обаянию (действует полчаса) 500 золотых
Зелье +2 к силе и ловкости (действует полчаса) 500 золотых.

Зелье лечения странных и редких болезней 5 золотых.

Сфера льда 2000 золотых (подробное описание на параграфе ([293](#)))

Кроме того, здесь у вас могут купить: книгу «Дневник некроманта» за 500 золотых, ожерелье фирмы «Гном и сыновья» за 500 золотых, кольцо с топазом за 300 золотых.

Когда закончите с делами ([150](#))

165

Специалист: «Наша контора — самый крупный поставщик камней на стройки Эндинга. Мы владеем крупнейшими каменоломнями на этом побережье. Обширнейшая сеть сбыта. Поставляем камни даже в столицу». Далее он приводит какие-то цифровые выкладки, но вы плохо понимаете, о чем идет речь. Можете спросить его о работе, для вашей подопечной (166). Или можете просто уйти (182).

166

На зеленом лице появляется чувство радости: «Конечно. У Нас есть прекраснейшая вакансия, которая как раз ей подойдет. Это...» (167)

167

«Это камнеукладчица. Работа преимущественно на свежем воздухе, вдали от городской суеты.

Полное содержание, проживание и питание. Возможности карьерного роста» (168)

168

Если у вас есть кольцо для чтения мыслей, то можете попробовать им воспользоваться (169). Если нет (177)

169

Зеленокожий: «Ой, что-то голова побаливает» Ваше кольцо с топазом начало светиться, вы трете его, пытаетесь прочесть мысли. (170)

170

Раздается хлопок. Вы еле успеваете отскочить от стола. Голова зеленокожего разлетается на кусочки, забрызгав стол зеленой кровью и серым мозгом (171).

171

Н... да. Как-то не удачно получилось. Вы берете за руку и быстро выходите из конторы (173)

173

Элони: «Это ты его так. Здорово, а я так не умею. Научишь меня?»
Можете ответить: «Это вышло случайно. И, вообще, убивать зеленокожих нехорошо, они же живые мыслящие существа» (174),

«Ненавижу зеленорожих. Мерзкие твари без мозгов» (175),

«Я всего лишь хотел прочитать его мысли с помощью одного кольца. Сам не ожидал, что так получится» (176).

174

«Какой ты добрый»,— с этими словами Элони обняла вас» (183).

175

«О! Хорошо, что ты на моей стороне»,— Элони прижалась к вам плечом (183).

176

Элони: «О! Магическое кольцо. Ммм. А можно посмотреть. Нет? Но почему? Мы же друзья. А друзья должны делать подарки друг другу. Нет? Ну, тогда я больше с тобой вообще не разговариваю» (183).

177

Зеленокожий специалист достает какие-то бумаги и тычет в них: «Вам нужно подписать здесь, здесь и еще вот здесь». Можете сказать Элони, чтобы она подписала документы (178). Или просто уйти (182)

178

Элони: «Ну, я даже не знаю. А ты уверен, что мне это подходит?»
Можете ответить: «Да, безусловно» (179). Или просто уйти (182).

179

«Ну, раз ты так думаешь,» — Элони подписывает документы. Специалист нажимает кнопку на столе.

Раздается звонок. Из соседней комнаты выходят два зеленокожих бугая, берут Элони под руки и уводят в свою комнату (180)

180

Специалист: «Благодарим вас за сотрудничество. Вот ваше вознаграждение (+100 золотых).

Надеемся в будущем работать с вами». И бла, бла, бла...

Вы выходите из конторы со смешанными чувствами (181).

181

Квест «Работа для Элони» завершен. Прибавьте 1 бал к вашему обаянию (201).

182

Вы берете Элони за руку и выходите из конторы. Элони: «А почему мы ушли?»

Вы: «Это тебе не подходит».

Элони: «А, ну тогда ладно» (183).

183

Вы продолжаете обходить улицы Эндинга, в надежде найти что-нибудь подходящее. Элони говорит:

«Ты знаешь, мне никогда не нравилась моя мачеха. Она была такой <слово удалено цензурой>».

(184)

184

Вы проходите мимо здания с надписью: «Зеленая лагуна. Дом утех». На двери висит табличка: «Есть свободные вакансии. Жилье предоставляется. Высокооплачиваемая работа» Хотите зайти туда (185) Или пойдете дальше (191).

185

Зеленокожая хозяйка приветствует вас, но тут же, добавляет, со снисходительной улыбкой: «Это заведение исключительно для зеленокожих, вам здесь делать нечего», Можете просто уйти (190). Или спросить насчет работы (186).

186

Хозяйка: «Нет, нет. Я беру на работу только зеленокожих». Может попытаться переубедить её (требуется обаяние 10 или выше) (187). Или просто уйти (190),

187

Вы говорите: «Подумайте, если вы возьмете эту девушку на работу, вы сможете расширить круг своих клиентов, например за счет зеленокожих, любящих простых девушке. А это поднимет вашу выручку и соответственно прибыль. Тем более посмотрите, какая она худая. Она может мало есть и много работать» (188).

188

Вам удалось! Хозяйка уводит Элони в соседнюю комнату и о чем-то там с ней общается. Затем возвращается, но уже без вашей подопечной.

Хозяйка: «Думаю, будет справедливо выплатить вам некоторое вознаграждение (+200 золотых) за ваши хлопоты. А теперь, извините, но мне нужно работать». (181)

189

Если вы член гильдии, можете здесь бесплатно переночевать (+25 здоровья). Если нет, то вам здесь делать нечего (150).

190

Выйдя из увеселительного заведения, вы какое-то время идете, молча (191).

191

Вы устали, но продолжаете бродить по Эндингу в надежде, что что-нибудь подвернется.

Элони говорит: «У нас был такой глупый садовник, все время забывал свой топор в спальне моей мачехи, из-за него так много людей погибло. Да, кстати, тебе нравятся топоры? Я их просто обожаю.

До сих пор таскаю с собой один» (192).

192

Когда вы переходили одну из улиц Эндинга, в вас чуть не врезался всадник на лошади.

Незнакомец: «С дороги деревенщина!»

Затем взглянув на Элони, добавил: «О, простите. Какое очаровательное создание. Как вас зовут?»

«Элони»,— ответила Элони и улыбнулась.

Незнакомец: «Я герцог <далее вы не расслышали>.. Почему бы нам не прокатиться»

Хотите вмешаться в разговор (193). Или подождете и посмотрите, что будет дальше (198)

193

Вы говорите: «Эй, минутку, мы тут, вообще-то делом заняты. Ищем работу».

Герцог: «Работу? Прекрасно! Мне как раз требуется горничная в замок».

Элони: «Замок. Ты слышал? У него есть зааамок. Я согласна, Согласна!»

Можете попытаться отвадить герцога (194), или не вмешиваться (199)

194

Вы говорите: «Вот, что герцог, как там тебя. Убирался бы та <далее идет нецензурная брань>». (195)

195

«Ох уж эти провинциалы. Никогда не замечают своей удачи»,— с этими словами герцог пришпорил коня и поскакал своей дорогой (196).

196

Элони: «Послушай, мне совсем это не нравится. Если не можешь мне помочь, то хотя бы не мешай.

Я думаю, нам пора расстаться». Она слегка оттолкнула вас и направилась в ту сторону, куда ускакал герцог (197)

197

Квест «Работа для Элони» провален. Вам стоит подумать о ночлеге (202)

198

«О! Я с радостью»,— сказала Элони и вскочила на коня, обхватив герцога руками (200).

199

«Спасибо тебе, ты мне очень помог»,— Элони поцеловала вас в щечку, вскочила на коня и обхватила герцога руками (200).

200

Очень скоро они скрылись от вашего взора (181).

201

Начало смеркаться. Пора подумать о ночлеге (202)

202

Куда вы направитесь? В таверну (144) или на кладбище (205).

203

«Ну и ладно»,— Элони разворачивается и уходит. Вам же остается лишь вернуться на площадь (150)

204

Парк чудесное место для отдыха, но вы ведь совсем не устали. Правда, ведь? Поэтому, стоит вернуться на городскую площадь (150).

205

Если вы на кладбище первый раз (145), если нет (206).

206

Если вы выполнили квест «Мясо» то (222), если нет (223).

207

Все верно. Если Мелони как раз и была женой человека, призрак, которого достает всех на кладбище, то, вероятно, вы сможете решить эту проблему ([213](#)).

208

Так кто же убил бывшую жену призрака?

Мелоди ([207](#)), Мелони ([209](#)), Элони ([210](#)), Саманта ([211](#)), или Дженифер ([212](#)).

209

Может быть, вы перепутали буквы в имени. Попробуйте еще раз ([208](#)).

210

Ну, разве эта милая девушка способна причинить вред? Она же кузнечика не обидит. ([208](#))

211

Простите, но откуда вы взяли персонажа с таким именем? ([208](#))

212

Я не буду это комментировать.

213

Ночь, кладбище, тусклый свет луны. Недалеко бродит призрак, расталкивая спящих бездомных.

Стащив у одного из обитателей кладбища факел, вы прочесываете территорию в поисках нужной могилы ([214](#)).

214

Наконец-то. Если кладбищенский сторож не соврал, это и есть то место. Вы достаёте лопату, предусмотрительно вытащенную из свежерыкопанной могилы, и задумываетесь (215)

215

Стоит ли заниматься этим делом, ведь можно найти занятие и получше (223). Или все-таки доведете начатое до конца (216).

216

Вы берёте лопату и копаете могилу Мелоди. Очень скоро черенок лопаты упирается в гроб. Вы открываете крышку (217).

217

Тело Мелоди разорвано на две части. Вероятно, это произошло, когда её не удачно снимали с ограды. Вы пытаетесь достать верхнюю часть, но она, видимо, за что-то зацепилась. Вы не можете понять за что именно. Немного подумав, вы решаете, что самым рациональным было бы оторвать у трупа голову (218). Хотя можно просто все бросить и уйти (223).

218

Ударив несколько раз лопатой по шее трупа, вам удастся отделить голову от туловища. Ну вот, почти все готово. Вы смотрите по сторонам в поисках призрака (219).

219

Вот же он. Опять ведет задушевные беседы с каким-то бездомным. Вы подходите к призраку и подсовываете к его лицу (если это лицо) голову Мелоди. Некоторое время призрак просто смотрит на эту голову. Затем его лицо расплывается в счастливой улыбке. Свечение вокруг призрака становится более ярким, и он исчезает ([221](#))

220

Если вы в гильдии темных магов первый раз ([224](#)), если нет ([189](#)).

221

Вы завершили квест «Мясо» Теперь при ночевке на кладбище можете восстановить 25 баллов здоровья. Кроме того ваша репутация у бездомных Эндинга выросла (+5 к обаянию при разговоре с нищими и бездомными) ([222](#)).

222

Можете спокойно выбрать себе место между могилоч, поесть и поспать (+25 здоровья), укывшись тряпьем, которое натаскали для вас местные бродяги. А утром ([150](#)).

223

Найдя какие-то рваные тряпки, вы укываетесь ими и ложитесь спать. Несколько раз за ночь вас кто-то теребит за плечо, но вы не обращаете на это внимание. Утром вы чувствуете себя не выспавшимся ([150](#)).

224

Гильдия темных магов расположилась в большом здании из черного мрамора. Вероятно, деньги в этой организации водятся. Можете подойти и постучать в массивную деревянную дверь, покрытую золотой краской (225). Или заняться другими делами (150).

225

Дверь не заперта. Открыв её и войдя внутрь, вы попадаете в просторное помещение. Свет легко проходит через огромные окна, на полу зеркально чистые мраморные плиты. За столом в центре холла в окружении дорогой мебели из черного дерева сидит девушка 25–28 лет, и что-то пишет в бумагах, разложенных перед ней. Одета она в черную мантию. Её рыжие волосы уложены в конский хвост. На столе стоит табличка «Лукреция». Увидев вас, девушка улыбнулась белоснежной улыбкой:

«Чем я могу вам помочь?» Можете сказать, что ищете работу (226). Или извиниться и уйти (150).

226

Лукреция: «У нас есть работа, только для членов гильдии». Скажете, что хотите вступить в гильдию (227), или просто уйдете (150).

227

Если ваша карма равна нулю или отрицательна (229), если положительна (228).

228

Лукреция: «Боюсь, мы не принимаем таких как вы. Вам лучше уйти». Вы выходите из помещения и закрываете за собой дверь (150).

229

Лукреция: «Всеми вопросами трудоустройства и приема в гильдию занимается магистр нашего отделения Чезарино. Вы найдете его в кабинете номер шесть. Только сейчас вы обратили внимание, что по периметру холла находится 6 дверей с табличками. [\(230\)](#)»

230

Открыв дверь с табличкой «Магистр Чезарино. Приемная», вы оказались в просторном кабинете. Магистр сидит за столом. На нем черная мантия. Среднего телосложения, седые волосы, лицо ничем не примечательно. Вы представились. Чезарино указал вам на огромное кожаное кресло и спросил: «Чем я могу быть вам полезен?»

Вы можете сказать: «Я хотел бы вступить в гильдию» [\(245\)](#),
«Мне бы хотелось побольше узнать о гильдии темных магов» [\(247\)](#),
«Ой! Извините! Я кажется, ошибся! Я лучше пойду» [\(150\)](#).

231

Магистр: «А вы имеете хоть малейшее представление о нашей организации. Вот, к примеру, кресло, на котором вы сидите. Вы думаете, из чьей кожи оно сделано? Эта кожа бывших наших врагов» [\(232\)](#).

232

«Да не смотрите на меня так. Это всего лишь рептилии из местного болота,— магистр немного помолчал,— Так вы все еще хотите к нам присоединиться?» Можете ответить «Да» [\(233\)](#), или «Нет» [\(150\)](#).

233

Магистр: «Тогда нет смысла терять время. Отправляйтесь в библиотеку, это дверь номер один, и приступайте к изучению нашего основного труда — книги «Никронумерокрон». Когда выучите ее наизусть, возвращайтесь ко мне». Вам остается лишь покинуть комнату (234).

234

Если прямо сейчас хотите пойти в библиотеку, то (235). Если желаете заняться другими делами (150).

235

Открыв дверь с табличкой «Библиотека гильдии», вы попадаете в огромный зал, заставленный шкафами с книгами. Вы подходите к библиотечарю — маленькому тшедушному старичку, с длинной бородкой, одетому в мантию гильдии, и говорите: «Мне нужен «Никронумерокрон»».

«Пожалуйста»,— отвечает старик и машет рукой в сторону противоположной стены. Вы с недоумением смотрите на него. Желая вам помочь, старик добавляет: «Том первый находится на верхней полке у того края стены, а 665-й на нижней полке с противоположной стороны» (236).

236

Ваши глаза округлились. 665 томов! Может это шутка. Вы подходите к шкафу с книгами и достаете одну из них наугад. На обложке написано «Никронумерокрон. Том 7». Вы открываете книгу на случайной странице и читаете: «Чтобы оживить земляного червяка, возьмите...» Закрываете книгу и берете другую. Снова открываете на произвольной странице: «... Крысты очень злопамятные существа, если кто-нибудь, когда-либо прикончит, даже случайно, крысту, ему лучше никогда, запомните, никогда не появляться в одном с ними измерении. Иначе, почуяв убийцу крысты, эти умные и милые создания не успокоятся, пока не сожрут его...» Вы закрываете книгу и берете следующую: «...

Не стоит вызывать Никромангуса, если у вас нет для него подходящей жертвы, иначе он может напасть на вас...» Вам это все уже порядком надоело, но вы решаете посмотреть еще один, последний том: «... Если вам все же удалось собрать все ингредиенты и создать все условия для его вызова, помните, единственный способ остаться в живых, после завершения ритуала — это быстро (слово подчеркнуто) переместиться в другое измерение. Что весьма печально, так как лишает вас возможности наблюдать за действиями вашего питомца. Ах, эти съеденные города и разрушенные континенты...» (237)

237

Ну, все, хватит, пора возвращаться к магистру (238).

238

Чезарино по-прежнему в своем кабинете. Как только вы вошли, он сразу же задает вам вопрос: «Так вы уже выучили «Никронумерокрон» Можете ответить: «Да» (243), «Нет» (240), «Эту книгу невозможно выучить» (239).

239

Магистр: «Невозможно? Боюсь, я в вас ошибся. Вы нам не подходите». Вам остается лишь покинуть гильдию (150).

240

Магистр: «Нет? Тогда, что вы здесь делаете? Отправляйтесь в библиотеку и продолжайте учить» (241)

241

Вы выходите в приемную и задумываетесь. Может магистр спятил и стоит ли работать на сумасшедших, не лучше ли уйти ([150](#)). Или, все же опять отправиться в библиотеку ([242](#)).

242

Походив по залу библиотеки и почитав названия книг, вы снова решаете вернуться к магистру ([238](#))

243

Лицо Чезарино просияло: «Я думаю, вы далеко пойдете. Вы приняты. И никогда не забывайте, что ложь — лучшее прикрытие для любых темных дел. Когда вам понадобится работа просто подойдите ко мне, и мы об этом поговорим» ([244](#))

244

Вы выполнили квест «Один из темных». +1 к любому вашему навыку и минус 50 кармы. Теперь вы можете есть и ночевать бесплатно в комнате отдыха гильдии. Если хотите спросить магистра о работе ([248](#)), если нет ([150](#)).

245

Если у вас есть письмо от Некроса с рекомендациями ([246](#)), если нет ([231](#)).

246

Вы протягиваете письмо. Магистр быстро просматривает его. Затем говорит: «Да, такие люди нам нужны. Вы приняты. Когда вам понадобится работа, сообщите мне ([244](#)).

247

Магистр: «Когда-то «Гильдия темных магов» была товариществом некромантов. Но, когда некромантия в Ремовии была запрещена, нам пришлось сменить название и юридическую форму организации. Вы даже не представляете, какую титаническую работу пришлось проделать нашим юристам. Основные цели нашей организации сугубо научные. Мы изучаем поведение человека, группы людей и людских масс в различных условиях (230).

248

«Есть тут одно небольшое дело. Сегодня вечером в Эндинг прибудет гонец королевской почтовой службы. Нужно сделать так, чтобы... Хм... Он не добрался до конечного пункта. Вместо него нужное послание доставит наш человек. Все, что тебе нужно, это встретить нашего гостя и... Сам понимаешь,— магистр протягивает вам карту города и тычет в неё,— Вот здесь ты будешь его ждать. Он проедет там непременно. Наши люди об этом позаботятся» (249).

249

Вы выходите из гильдии. Можете отправиться выполнять поручение (250), или пойти по своим делам (150), но помните, в таком случае задание будет провалено, и вы автоматически исключаетесь из гильдии.

250

Место, указанное на карте оказалось безлюдной подворотней. Непонятно зачем гонцу проезжать именно здесь (251)

251

Вам пришлось ждать 3 часа. Если не считать того, что какие-то дети плюнули на вас с крыши, а женщина из окна вылила помой прямо вам на голову, то ожидание прошло относительно спокойно.

Когда гонец появился, вы чувствуете, что готовы его убить (252).

252

Гонца сложно не узнать, так как все они носят форменную одежду, а на груди лошади стоит клеймо КПС (Королевская почтовая служба) (253).

253

Попробуйте заговорить с гонцом (261). Или без разговоров нанесете внезапный удар (требуется ловкость П) (260). Может, стоит атаковать его лошадь. Эту милую лошадку, которая в настоящий момент смотрит на вас своими большими черными глазами (254).

254

Вы выхватываете меч и бьете им лошадь. Кажется, вы поцарапали ей бок. Лошадь встала на дыбы и... нанесла вам удар копытами в голову (-50 здоровья), Вы, не выдержав этого, падаете и получаете еще один удар копытами, на этот раз по груди (-25 здоровья). Вы могли бы, получить еще один удар, но вам чудом удалось откатиться в сторону. Когда вы открываете глаза и встаете, лошадь уже ускакала. Вместе с вами с дороги поднимается и гонец, в руках у него меч (255)

255

«Пожалуйста, не убивайте меня. Вот,— он кидает перед вами меч (атака +2, цена 100), сумку, кошелек (+300 золотых),— У меня две жены, любовница, пятеро детей. Я не хочу умирать». Хотите прикончить его (256), или может быть, подумаете (257).

256

«Аааа!» — закричал гонец, когда ваш меч проткнул его сердце. Что ж, теперь осталось собрать его вещи и покинуть поскорее это место (287)

257

Не дожидаясь вашего ответа, королевский посланник бросается бежать. Вскоре вы теряете его из виду (258).

258

Впрочем, все его вещи у вас и задание почти выполнено (263)

259

Лавка оружейника имеет широкий выбор амуниции.

Вы можете продать здесь любое ваше оружие или доспехи за половину их номинальной цены.

Поскольку вы специализируетесь на мечах, нет большого смысла покупать другое оружие.

Меч 500 золотых +3 к атаке,

Меч 1000 золотых +4 к атаке,

Меч 4000 золотых +6 к атаке Но если вам очень хочется, можете взять копье за 1000 золотых (+2 к атаке).

Из доспехов латные самые тяжелые и громоздкие, поэтому лучше остановиться на кожаных за 1000 золотых (+3 к атаке), либо на кольчужных за 2000 золотых (+4 к атаке)

Когда закончите с покупками (150).

260

Вы подпрыгиваете, выхватив меч, и одним взмахом лишаете гонца головы. А затем приземляетесь на землю. Чему вас только не учили в академии. Безголовое тело падает на землю. Лошадь же скачет прочь. Вы поднимаете с земли сумку с письмами, меч (атака +2, цена 100) и 300 золотых в кошельке. Пора отсюда уходить ([287](#)).

261

«Любезнейший,— начинаете вы с очаровательной улыбкой на лице,— Могу я попросить вас об одолжении?» «Прочь с дороги, отрепье!» — гонец явно не желает с вами общаться. Правда, ему пришлось остановить коня рядом с вами. Нанесете внезапный удар, требуется ловкость 9) ([260](#)), или стащите гонца с лошади ([262](#)).

262

Легко ухватив край камзола гонца, вы быстро стаскиваете его на землю. Напуганная лошадь ускакала. А вам пора побеседовать с королевским посланником ([255](#)).

263

«Идиот! — похоже, магистр чем-то недоволен,— Что тебе было непонятно?. Этого гонца нужно было прикончить, убить, ликвидировать. Что в этом такого сложного. Представь себе, наш человек вручает нужное послание. Мэру. Через полчаса мэр под стражей за измену, на основании этих документов. А еще через час в управу врывается настоящий гонец и кричит, что его ограбили...» ([264](#))

264

Магистр: «В общем так. Он сейчас в управе на пятом этаже. В кабинете с табличкой «Особо важные свидетели». Немедленно отправляйся туда. Вот зелье, которое на полчаса изменит твою внешность.

Все окружающие будут думать, что ты один из капитанов городской стражи. Иди и без головы того придурка не возвращайся. Это я образно выражаюсь». (265)

265

Вы выходите из гильдии и направляетесь к управе. Сегодняшний день обещает быть очень длинным.

(266)

266

... Вы бродите по пятому этажу управы и не можете найти этот треклятый кабинет. С момента как вы выпили зелье, прошло уже 7 минут, а ведь каждая минута на счету. Наконец, вы решаете спросить у пробежавшего мимо клерка. Он отвечает, махая рукой в сторону: «А этот кабинет. Пойдете по коридору прямо, потом свернете налево, затем откройте дверь с табличкой □ 518, пройдете через два кабинета, свернете еще раз налево и увидите коридор, пятая дверь справа». Клерк убежал по своим делам, вы даже не успели его поблагодарить. (267).

267

Наконец, вы нашли нужную дверь., но возникла другая проблема. Её охраняют два стражника с алебардами. Когда вы подходите к двери, один из них преграждает вам путь: «Извините капитан.

Велено никого не пускать. Приказ начальника стражи». Скажете, что вы от начальника и вам необходимо срочно допросить свидетеля (268), или сразу же нанесете внезапный удар по одному из стражников (278)

268

Если ваше обаяние 12 или больше (269), если меньше (277).

269

«Хо... Хорошо, проходите»,— с этими словами стражник отошел от двери, пропуская вас. Вы входите в дверь (270).

270

Вы заходите в просторную, хорошо обставленную комнату. У открытого окна, спиной к вам, стоит тот самый королевский гонец, которого вы по неопытности упустили. Заслышав, как дверь открылась, он поворачивается и вопросительно смотрит на вас (271).

271

Вы можете сказать: «Меня зовут <вымышленное имя>, мне нужно срочно задать вам несколько вопросов» (272), «На этот раз тебе не уйти. Сейчас ты умрешь» (282).

272

«Но я ответил на все вопросы уже несколько раз,— на лице королевского посланника появилось отчаяние,— Пожалуйста, скажите, сколько еще меня здесь продержат». Пока он говорил, вы, не торопясь, подходите к нему. «Я думаю, не очень долго»,— говорите вы, быстро хватая его за камзол и выбрасывая в окно (273).

273

Вы посмотрели вниз. Похоже гонец все еще жив! Вот ведь, зараза, живучий, шевелиться еще, пытается встать. Надо срочно что-то придумать (274).

274

Вы смотрите по сторонам. В комнате на столе стоит огромный бюст, возможно, какого-нибудь монарха. Немного поразмыслив, вы берете этот бюст и бросаете в окно (275).

275

Да, точно в цель. Вы попали гонцу прямо в голову. Правда, головой теперь это трудно назвать (276)

276

Нужно срочно уходить. Действие зелья закончиться с минуты на минуту (287).

277

Стражник: «Нет, капитан. Вам нужно получить письменное разрешение начальника стражи. Заверить документ у секретаря, поставить штамп в отделе регистрации и с этой бумагой подойти к моему командиру, капитану Гроубэку. Он выпишет вам пропуск, который после регистрации...» У вас нет времени выслушивать дальше этот бюрократический бред, поэтому вы просто атакуете (278)

278

Если ваша ловкость 10 или больше (279), если меньше (281).

279

Вы быстро наносите удар мечем в шею разговаривавшего с вами стражника. Хватаете его алебарду (+3 к атаке цена 2000, если конечно у вас нет оружия получше), и переключаетесь на второго стражника. (280)

280

Стражник. Атака 15.

Если вы победили (285)

281

Ваш меч попадает в одну из пластин доспехов стражника, не причинив ему никакого вреда. А вот кому сейчас точно будет нанесен урон алебардами, так это вам...

282

Если вы прикончили стражников на входе (284), если нет (283).

283

Гонец закричал, что есть мочи. Вы подлетаете к нему, выхватываете меч и наносите удар. Но тут же в комнату врывается стража. У вас в руках окровавленный меч, у ног валяется труп. Городская стража не отличается умом, но соображают они быстро. Против двоих стражников вам не выстоять...

284

Гонец закричал. Вы быстро подсакиваете к нему, хватаете за камзол и выбрасываете в окно (273).

285

Можете взять себе алебарду и почистить карманы стражников (+100 золотых) (286)

286

Вы открываете дверь и заходите (270).

287

Магистр счастлив, магистр доволен: «Вот это да. Это профессионализм. Такое чувство, что ты всю жизнь проработал в нашей гильдии. Это тебе (+500 золотых). Отдохни, развлекись пару недель. Но потом

ты мне обязательно понадобится». Вы выполнили квест «Повязанный кровью». Прибавьте +1 к любому навыку и отнимите 200 кармы. Можете поесть и переночевать в гильдии, а затем (150).

288

На север от деревни отходит широкая дорога. Идти пешком не так интересно как ехать верхом.

Может попробовать увести у местных жителей лошадь (127). Или все-таки не стоит рисковать (289).

289

Вы шли по дороге пока не начало смеркаться, так и не встретив никого по пути. Вы разводите костер и устраиваетесь на ночлег. Утром вы просыпаетесь не выспавшимся (если вы с вечера не поели, отнимите 10 единиц здоровья). Но все равно нужно продолжать путь (114).

290

Вы поворачиваете на запад и идете по лесу, пока не выходите на широкую дорогу, ведущую на север (289).

293

Сфера льда представляет собой легкий стеклянный шар с концентрированной магической энергией внутри в виде жидкости. Капля жидкости, содержащейся в сфере попадая на живую ткань, практически мгновенно замораживает объект. Если у цели нет иммунитета ко льду, и если сразу не использовать нейтрализующее заклинание, то цель погибнет. Попадая на неживые объекты жидкость сферы, образует лишь тонкую корку льда. Против нежити совершенно бесполезна (164).

294

Если вы здесь первый раз (296), если нет (295)

295

Здесь вам совершенно нечего делать ([150](#)).

296

Ростовщическая контора расположена в двухэтажном здании. На двери висит табличка «Мейбрах, Хэерман и Киршман. Долги всем. Долги, создаем, распространяем, собираем, выбиваем». Вы входите внутрь. ([297](#))

297

За дверью оказывается небольшая комната. Вдоль противоположной от входа стены стоит стол, за ним сидит зеленокожий. Он приветствует вас и приглашает сесть на стул рядом со столом: «Добрый день. Желаете оформить ссуду. Наша процентная ставка недавно была снижена до 1% по годовому кредиту <пауза>, в день. Хотите сказать что-нибудь умное ([298](#)), спросите насчет работы ([301](#)), или попрощаетесь и уйдете ([313](#)).

298

Вы говорите: «Один процент в день это же 3741% годовых по сложным процентам, или 365% по простым ([299](#)).

299

Ростовщик: «Если вы такой умный, почему вы так плохо одеваетесь?» Хотите дать ему в морду ([300](#)), спросите насчет работы ([301](#)), или уйдете ([313](#)).

300

Зеленокожий начинает визжать и зовет на помощь. Из двери выскакивают двое охранников, хватают вас за руки и выбрасывают на улицу (–25 здоровья). Больше вас в ростовщическую контору не пустят.

301

Ростовщик: «По вопросам трудоустройства обращайтесь к мистеру Мейбраху, вторая дверь налево (302)

302

Вы подходите к указанной двери и хотите её открыть, как вдруг... (303)

303

Если у вас есть кольцо, для чтения мыслей (304). Если нет (306).

304

Кольцо светиться. Вы можете им воспользоваться (305) или нет (307).

305

Вы начинаете шарить в мыслях зеленокожего ростовщика: «Возможно. Да... когда-нибудь я расплачусь... Может быть через 10 или 15 лет. Или раньше... Или позже... Эх молодость... Не стоило набирать столько ...». Контакт прервался (307).

306

А, нет, показалось (307).

307

Вы открываете дверь и входите в кабинет мистера Мейбраха. Зеленокожий хозяин кабинета сидит за столом, уткнувшись в бумаги, и что-то пишет (308)

308

Если у вас есть кольцо для чтения мыслей, и вы хотите им воспользоваться (309). Если же нет, или не хотите (310)

309

Мысли Мейбраха: «Они думают это просто маленькая лавочка. Ха. У нас уже 20 отделений. Скоро мы опутаем долгами всех на этом континенте, а затем на следующем... Пока весь мир не окажется в нашей власти...» (310)

310

Вы подходите ближе к столу и громко говорите: «Добрый день. Я ищу работу». Мистер Мейбрах отрывается от своих бумаг: «У нас нет свободных вакансий». Мейбрах смотрит на вас внимательно:

«Хотя нет, постоит, кажется, у меня есть для вас работа. Несколько моих клиентов, скажем так, разочаровали меня. Мои люди не смогли взыскать с них задолженность. И мне пришла в голову прекрасная идея — отобрать у кого-нибудь из них голову... Какая интересная игра слов. Вы не находите?» (311)

311

«Вот возьмите это,— Мейбрах протягивает вам бумаги,— Здесь вся информация о той, где можно их найти. За голову любого из них плачу 500 золотых. Можете взять большой мешок вон в том углу». Вы берете мешок и выходите из конторы (312).

312

Вы получили квест «Долг платежом опасен». Если намерены его выполнять (314), если нет (313)

313

Вы прощаетесь и выходите из ростовщической конторы ([150](#))

314

Список Мейбраха очень длинный, но вам требуется только один человек. Вы закрыли глаза ткнули наугад и... Сегодня не повезло Миранде, девушке «свободной профессии» (что бы это значило).

Несколько месяцев назад она одолжила 200 золотых, сейчас её долг превышал 1800 золотых. Вы с трудом нашли улицу, на которой она работает. На этой же улице оказывается больше десятка девушек. Одеты они на удивление легко в сравнении с обычными горожанками Эндинга. Возможно, им просто жарко. Да, в империи такого не встретишь. Вы подходите к одной из девушек с белыми волосами в майке и короткой юбке ([315](#)).

315

Девушка говорит: «Красавчик, хочешь поразвлечься? Я Элизабет». Можете ответить: «Да» ([317](#)),

«Нет» ([321](#)), «Что вы имеете в виду?» ([322](#)), «Я ищу Миранду. Она здесь работает?» ([316](#))

316

Элизабет: «Зачем тебе Миранда? Посмотри на меня,— девушка, зачем-то, обхватывает руками свою огромную грудь и прижимает к себе,— Я ничем не хуже её». Скажете, что ищете Миранду по очень важному делу ([323](#)). Или забудете на время о делах, и решите немного отдохнуть ([317](#)).

317

«Ох. Отлично! Ты не пожалеешь. Это будет стоить 20 золотых. Деньги вперед». Можете отдать деньги ([318](#)), или отказаться ([355](#)).

318

Элизабет берет вас за руку и ведет к неприметной двери за углом. За дверью оказывается лестница, по которой вы поднимаетесь. Еще одна дверь. И вот, вы уже стоите в комнате, с огромной кроватью посередине. Вокруг грязная безобразная мебель. Свет еле проникает, через небольшое зашторенное окно. Элизабет садится на кровать и начинает снимать майку ([319](#)).

319

Из-за многочисленных жалоб моралистов параграф удален. ([320](#))

320

Может быть, теперь Элизабет расскажет вам, как найти Миранду. «Миранда, Миранда! Сколько можно,— передразнила вас девушка,— когда мы с тобой разговаривали, эта рыжая <слово удалено цензурой> стояла у тебя за спиной, а ты её даже не заметил?». Вы идете на улицу искать Миранду ([324](#)).

321

Девушка: «Тогда какого лешего тебе здесь нужно?» Вы говорите, что ищете Миранду, по очень важному делу ([323](#)).

322

Элизабет: «О, мальчик совсем не опытен. Думаю, я могла бы просветить тебя. Скажем за 30 золотых». Отдадите ей деньги ([318](#)), или откажетесь ([355](#)).

323

«Миранда! Всем нужна Миранда. Каждый день у неё очень важные дела с десятью или пятнадцатью мужчинами,— в голосе Элизабет чувствовался сарказм,— Эта рыжая <слово удалено цензурой> стоит

за твоей спиной». Вы оборачиваетесь и видите девушку. Она чем-то похожа на Элизабет, в первую очередь стилем в одежде, только волосы у неё ярко рыжие (324)

324

Вы подходите к Миранде. Она улыбается вам: «Тебе помочь, красавчик?» Что вы намерены делать?

Нападете на неё сразу (325). Или скажете, что пришли сюда забрать долг Мейбраха (337).

Предложите ей уединиться в каком-нибудь месте (338).

325

Вы быстрым рывком сближаетесь, и хватаете Миранду за горло. Если ваша ловкость 9 и выше (326), если нет, то (332).

326

Одного удара мечем достаточно, чтобы тело Миранды обмякло. Вы опускаете её на землю. (-50 кармы) Женский визг раздаётся со всех сторон (327).

327

К вам быстро приближаются двое громил, вооруженных дубинами. Можно броситься бежать, но тогда, тело Миранды придется бросить (354). Или будете сражаться с ними (328).

328

Двое громил. Общая атака 16.

Если вы победили (330).

330

Можете забрать одну дубину (атака+2, цена 400). Остался последний штрих. Хотите оторвать Миранде голову и положить в мешок (331) или оставите её в покое (335).

331

Теперь вы всегда можете сказать, что, по крайней мере, одна женщина потеряла из-за вас голову. Вы быстро покидаете это место (336.).

332

Вы получаете мощный удар ногой в живот (-10 здоровья). Миранда вырывается и, быстрее чем вы успеваете сообразить, скрывается в соседнем переулке. Девушки с жуткими криками разбегаются. (333)

333

К вам уже приближаются двое громил с дубинами.

Общая атака 16.

Если вы победили (334), можете забрать одну дубину (+2 к атаке, цена 400).

334

До Миранды вам больше не добраться. Придется заняться другими делами (354)

335

Так и не решившись, вы покидаете это место (354)

336

Вы относите голову Мейбраху и получаете 500 золотых и теряете 50 баллов кармы. Квест «Долг платежом опасен» завершен. У вас появился перк «Потрошитель», который дает +1 к обаянию, при запугивании. (354)

337

Еще быстрее, чем вы успеваете закончить фразу, Миранда с криком скрывается в соседнем переулке (333)

338

Миранда: «Это будет стоить тебе 30 золотых. Деньги вперед». Можете отдать ей деньги (339), или же просто напасть на неё (325).

339

Миранда берет ваши деньги, жестом указав следовать за ней (340)

340

... Через пять минут вы входите в просторную и уютно обставленную комнату с огромной кроватью посередине. Миранда ложиться на кровать, на спину. Пора действовать. Попытайтесь её задушить (341). Скажете, что пришли за долгом Мейбраха (343).

341

Вы хватаете Миранду за шею обеими руками и душите её. Она даже не может кричать. Кажется это совсем не сложно (342).

342

Внезапно, вы получаете удар в правый висок чем-то очень тяжелым. Вы слетаете с кровати (-10 здоровья). В голове гудит, перед глазами легкое двоение. Две Миранды сидящие на двух кроватях, с двумя бронзовыми вазами, похоже готовиться кинуть их в вас. Вы успеваете закрыться рукой, но это не спасает от дикой боли (-10 здоровья) (343).

343

Миранда спрыгивает с кровати и бежит к выходу. Пусть бежит (353). Или попытаетесь догнать её (344).

344

Вы одним рывком перелетаете через полкомнаты и у самой двери хватаете Миранду за руку (345).

345

Откуда девушка взяла этот черенок от метлы. Вы получаете сильный удар по ребрам (-20 здоровья) и падаете, все же сумев оттолкнуть Миранду от двери. Немного прейдя в себя, вы видите, что девушка поднялась с пола и двигается к окну. Оставьте её в покое (353) или попытаетесь остановить (346).

346

Вы с трудом поднимаетесь, добегаете до окна и железной хваткой беретесь за плечи девушки (347).

347

Ну, кто? Кто положил эти треклятые ножницы на подоконник? После того как Миранда воткнула вам их в ногу (–30 здоровья), вам хватило сил только оттолкнуть её от окна. Девушка ползет к двери в этот раз на четвереньках. Может дать ей уйти (353), или догнать её (348).

348

Вы доползаете до Миранды и хватаете её за ногу. (349).

349

Нож. Откуда у нее нож. По комнате, что специально разбросаны острые предметы? Миранде хватило одного удара, чтобы пригвоздить вашу руку к деревянному полу (–20 здоровья). Вы из последних сил бьете Миранду по голове свободной рукой. Девушка без чувств падает на пол...

За соседней стеной раздается, чей-то громкий голос: «Я все понимаю, но можно потише» (350).

350

У вас есть возможность прикончить Миранду, отрезать ей голову, положить в мешок, но стоит ли (351). Может быть, не стоит (352).

351

Положив голову в мешок (–50 кармы) вы покидаете помещение, ковыляя и пытаясь прикрыть кровоточащие раны (336)

352

Решив, что после всего что было, у вас не поднимается рука на девушку, вы покидаете помещение., ковыляя и пытаясь прикрыть кровоточащие раны (354)

353

Миранда сбежала, а вам лучше как можно скорее свалить отсюда (354).

354

Если вам нужно сменить испачканную кровью одежду, можете обратиться к торговцам (–10 золотых), либо порыться в помойке (–1 к обаянию). Ходить в окровавленной одежде по городу вы не можете (201).

355

Разумеется, вы отказываетесь. Вы сюда не развлекаться пришли. Вам нужна Миранда и точка (323).

408

Библиотекарь: «Судя по вашему виду и голосу, вы прибыли из империи. Удивительно, что вы не когда о нас не слышали, впрочем, насколько я знаю, уровень образования в имперских учебных заведениях последние годы падает. Ремовия чудесная страна. Здесь развита торговля, сфера услуг, особенно развлекательных. Конечно же, здесь есть и социальные проблемы: нищета основной массы населения, безработица, голодные бунты. Но в целом ситуация не сильно отличается от соседних стран. Последние 10 лет нами правит королева Беатрикс третья, занявшая престол сразу после Большой войны».

Вы: «Большая война?»

Библиотекарь: «Это была война королевских войск с некромантами Ремовии под предводительством Лорда Эрика. В результате удалось разбить армию нежити, но почти вся королевская семья погибла».

Вы: «И как здесь живет, при Беатрикс?»

Библиотекарь: «При новой королеве жизнь, таких, как я, стала значительно лучше. Мы зеленокожие получили равные права в торговле с обычными людьми. Хотя многие жители по-прежнему враждебно к нам относятся» (410).

409

Вы заходите в библиотеку Эндинга. Огромное по меркам города, пятиэтажное здание. Вы проходите холл, и попадаете в просторное помещение. Здесь стоят десятки столов, и... никого нет.

Возможно, чтение вышло из моды в Эндинге. Вы подходите к столу выдачи книг и видите роющего за шкафом Библиотекаря, который, услышав вас, оборачивается. Не удивительно, что в библиотеку никто не ходит, смотреть на такую зеленую рожу довольно противно. Библиотекарь приветствует вас, и представляется. Зовут его Эскобальд. Если хотите поговорить ([410](#)), если нет ([150](#)).

410

Можно сказать: «Я здесь новичок, не могли бы вы рассказать мне немного о стране» ([408](#)),

«Я ищу одного человека, не могли бы вы мне помочь» ([411](#)).

411

Эскобальд: «А кого именно вы ищете?»

Вы: «Его зовут Карло Августо Диего Гарсия Санчес Родриге де ля Сервес»

Библиотекарь: «Да он был здесь, и я знаю, куда он направился дальше».

Эскобальд замолчал. Возникшая пауза стала затягиваться. Вы не выдерживаете и спрашиваете: «Ну, я слушаю».

Библиотекарь: «Эта информация, как я понимаю, очень ценна для вас. Думаю, вы могли бы оказать мне услугу. В ответ на которую, я смог бы помочь вам». ([412](#)).

412

Библиотекарь: «Я ищу очень редкую книгу, она называется «Настоящая биография Эрика-

некроманта». Понимаете, история Ремовии была переписана несколько раз. В результате многие классические труды были массово

уничтожены. Я точно знаю, что один экземпляр этой книги можно найти в пещере внутри Восточных скал. Туда очень трудно попасть, а выбраться еще сложнее. Но вы же должны понимать, книги написанные мастерами бесценны».

Можете ответить: «Хорошо, я помогу вам» (414),

«А что если я просто прикончу тебя, если ты не ответишь на мои вопросы?» (413)

413

Библиотекарь: «Молодой человек, не стоит меня запугивать. Я уже стар. У меня слабое сердце. А если я умру, то сомневаюсь, что в городе можно найти еще, хотя бы двух человек, обладающих нужной вам информацией» (414)

414

«Вот возьмите это,— библиотекарь протягивает вам книгу,— Это «Биография королевы Беатрикс третьей». Путь вам предстоит не близкий, можете почитать её в дороге. А сейчас вам лучше направиться к моему помощнику. Он объяснит вам, как проникнуть через скалы. Вот его адрес».

Эскобальд протянул вам карту города, с указанным адресом. Вам остается только попрощаться и уйти (415).

415

Вы получили квест «Настоящая литература требует жертв». Если намерены его выполнять (416), если у вас другие планы (150).

416

Вы без труда находите огромный дом, недалеко от библиотеки. Стучите в дверь... Никакой реакции...

Стучите еще. Тянете ручку на себя. Дверь не заперта. Вы входите внутрь. Раздается взрыв... (417)

417

Слышен крик: «Какой идиот это сделал! Я же сказал, пропорция должна быть 36 на 47. Не 34 или 35, а именно 36. Тебе жить надоело?» Вы проходите по коридору прямо на крик, открываете еще одну дверь. В комнате чувствуется запах дыма. По середине стоит высокий, на две головы выше вас человек, в странного цвета мантии и держит в воздухе кого-то за грудки. «Еще раз, еще один только раз и ты будешь до конца жизни читать лекции в младших классах,— человек в мантии обращает на вас внимание и опускает своего ученика на пол,— А ты кто такой?»

Вы достаете записку (на ней написано Мистеру Сэлфинджеру от его старого друга) и протягиваете ему. Он быстро просматривает сообщение (418)

418

Сэлфинджер: «Значит, Эскобальд решил попробовать еще раз. Надеюсь, он пообещал тебе достаточно золота за риск» (419).

419

Сэлфинджер протягивает вам какой-то флакон с жидкостью: «Давай, пей быстрее! И не вздумай терять мое время на дурацкие расспросы». Вы выпиваете, жидкость и чувствуете, что что-то меняется. Мир стал каким-то... другим.

«Видите ли,— продолжает Селфинджер,— Восточные скалы представляют собой замкнутое кольцо горных хребтов. Это уникальное явление. Книга должна находиться в одной из пещер внутри кольца.

А единственный путь внутрь пролегает через пещеру-лабиринт. А зайти туда может только маг. То зелье, которое я тебе дал, превратило тебя в мага первого уровня (сила падает до 5, интеллект 10).

Теперь ты можешь пользоваться даже иногда колдовать простые заклинания, ну типа призвать кошку, или осветить пространство вокруг себя. Добраться до лабиринта можно на лошади, возьми одну на заднем дворе дома. На твоей карте я обозначил место. Все иди, не отвлекай меня от работы» (420)

420

Не забудьте записать ваши старые и новые характеристики. Ваш интеллект вырастает с 2 до 10 (как я разве не упоминал ранее, что ваш интеллект был равен двум?). Сила падает до 5. Ловкость и обаяние остаются неизменными. Вы получаете книгу простейших заклинаний ([421](#)).

421

Вы, совершенно ошарашенный, машинально выходите из дома, идете на задний двор. Отвязываете поводья первой попавшейся лошади и садитесь на неё... ([422](#)).

422

Через три часа поездки по дороге в сторону Восточных скал, вы обдумали все произошедшие с вами события и все варианты своих действий. Итак, некий библиотекарь поручил вам найти какую-то книгу, взамен предложил информацию о вашем пропавшем начальнике, которой он может даже и не обладать. И вы с радостью согласились. А если зелье было бы отравлено. А если этой книги не существует. А если поездка небезопасна. А что если нападут разбойники, что маг первого уровня может им противопоставить. Заболтает до смерти? А вот, кстати, и они ([423](#)).

423

А нет. Показалось. Просто тени от деревьев. И вообще, это зелье как-то странно на вас действует.

Вам хочется решать тригонометрические уравнения. Но проблема в том, что вы не знаете что такое тригонометрия... Нет, интеллект 10 — это все-таки очень тяжело ([424](#))

424

К вечеру вы все же нашли вход в пещеру, указанную на карте, хотя для этого и пришлось свернуть с дороги, и пробираться через чащу. Пора устраиваться на ночлег ([425](#))

425

Ночь прошла без приключений, не считая пары убитых вами змей. Соорудив из подручных вещей факел, вы оставляете привязанного к дереву коня, надеясь, что за время вашего отсутствия его никто не съест, и шагаете в темноту пещеры ([426](#)).

426

Пещера сырая темная и неудобная. Высота стен позволяет вам идти не сутулясь. Очень скоро появляется первая развилка. Куда вы пойдете налево ([427](#)) или направо ([428](#)).

427

Вскоре вы снова стоите на развилке. Можете пойти налево ([429](#)), прямо ([430](#)), или направо ([431](#)).

428

Вскоре вы оказываетесь на развилке. Можете пойти налево ([431](#)), прямо ([432](#)), или направо ([433](#)).

429

Очередная развилка. Куда пойдете? Налево ([440](#)) или направо ([434](#)).

430

Опять развилка. Пойдете налево ([434](#)), прямо ([435](#)), или направо ([436](#)).

431

Снова развилка. Перед вами входы в четыре туннеля. С лева на право Первый ([436](#)), второй ([431](#)) третий ([438](#)), и четвертый ([439](#)).

432

Не может быть — опять развилка. Куда пойдете налево ([439](#)), направо ([433](#))

433

Вскоре вас поджидает новая развилка. Пойдете налево ([439](#)), или направо ([443](#)).

434

Очередная развилка. Налево ([440](#)), направо ([435](#)).

435

Опять развилка. Налево ([440](#)), направо ([441](#)).

436

Новая развилка. Налево ([441](#)), направо ([437](#)).

437

Снова развилка. Налево ([441](#)), направо ([443](#))

438

Вы проваливаетесь в яму с шипами...

439

Вскоре тоннель поворачивает налево. Вы идете достаточно долго, как вдруг (443)

440

Впереди опять развилка. Налево (444). Направо (441)

441

Ну, вот похоже и все. Факел догорел и погас. Вы в полной темноте. Вы продолжаете идти вперед спотыкаясь. Это конец. Без света здесь не выжить и не выбраться. Время остановиться подумать о прошлом. Как вы прожили свою жизнь. Все ли сделали, что хотели (444)

442

Сегодняшний день вас утомил. Вы разводите костер, ужинаете и ложитесь спать (453).

443

Не может быть. Это же... очередная развилка. Куда пойдете налево (441) или направо (444).

444

Впереди замаячил свет. Вы ускоряете шаг. Да это же выход из пещеры (445).

445

Как это приятно, снова увидеть солнечный свет, вздохнуть чистым воздухом и... наступить на экскременты какого-то животного! (442)

453

Вы проснулись. Почему у вас связаны руки? И голова раскалывается. И лежите вы в какой-то яме. И вообще тут очень холодно. Сверху раздаются голоса (454)

454

У вас исчез инвентарь и доспехи (456)

456

Яма глубиной около двух метров создана скорее природой, чем человеком. К краю подошли трое.

Самый высокий — по середине, на нем дорогая дворянская одежда. Правда, мятая, грязная и не подходящая ему по размеру (слишком короткая). В руках, обтянутых бархатными перчатками, у него арбалет. Лицо его можно было бы назвать красивым, если бы ни эта злорадная ухмылка. По правую руку от него стоял громила в черной одежде наемника. По левую руку — зеленокожий карлик в дешевой одежде. (457).

457

Высокий (вероятно их лидер) наставил арбалет точно на вашу грудь и произнес: «Возможно, ты думаешь, что тебе дико не повезло». Он немного выдержал паузу: «Так оно и есть». (458)

458

Надо срочно, что-то придумать. Можете сказать: «Ты трус! Развяжи меня и сразимся как мужчина!»

(459), «Не убивайте меня, пожалуйста, я не представляю никакой опасности для вас» (460), «Может, перед тем как меня убить хотя бы представьтесь (468)». Может быть просто, помолчать и посмотреть, что будет дальше. (467).

459

Лидер нажал на спуск. Стрела пронзила вас...

460

Лидер: «Как ты жалок. Пожалуй я не буду тебя убивать... Сразу». Он нажал на спуск. Стрела вонзилась вам в ногу. Вы взвыли от боли (–25 здоровья). Высокий не спеша перезаряжал арбалет:

«Такие как ты, не заслуживают легкую смерть». Можете сказать: «Да пошел ты!» (459), «Нет, нет. Не стреляй! У меня семья, работа» (461).

461

Вторая стрела вошла вам в плечо (–25 здоровья). Лидер опять начал перезаряжать арбалет. «Я тебе что, мешок в тире?» — невольно вырвалось у вас. Все трое дружно заржали (462).

462

Внезапно вы услышали звук глухого удара. Лидер дернулся, перестал смеяться, уронил арбалет (473).

466

Выйдя из пещеры и немного отдохнув, вы открываете дорожную сумку девушки. Там два флакона с зельем лечения (+100 здоровья, но не больше 1 раза в день), 115 золотых, запас еды на 3 дня, записка, написанная кровью. Можете прочитать её (510), а затем (513).

467

Несколько секунд все молчали. Затем (459).

468

Лидер: «Почему бы и нет. Я Рикардо, а эти двое мои компаньоны Ванцинетти и Сокко. Из-за небольшого разногласия со стражей города Эндинга я был вынужден бежать от них, через городской рынок. В ходе той погони пострадало имущество нескольких торговцев, а я был зажат в переулке.

Какая-то сердобольная старушка подошла ко мне и сказала, что-то вроде: «Милок, мне так жалко тебя. Так напоминаешь мне сыночка. Тот тоже все от стражи бегал, пока не прибили. Вот возьми,— и протягивает свиток,— Не знаю правда куда перемещает. Давно у меня пылился.» Разворачиваю свиток, читаю и... бах... открывается портал. А стража уже близко. Думаю, ладно... и шагнул в него (469)

469

Рик: «И вот я здесь. За этими треклятыми Восточными скалами. Откуда выбраться могут только маги».

Вы: «А что это за место такое?»

Рик: «Это место? Скажем так, когда у магов возникает конфликт с обычным населением, они предпочитают не убивать непонравившегося им индивида, а перемещать его сюда. Иногда к нам заглядывают искатели редких артефактов. На некоторых из них, вроде тебя можно неплохо пожить». Хотите спросить про книгу, которую ищите (470) или промолчите (472).

470

Рик: «Конечно я знаю, где она находится. Это...» (471)

471

Вы услышали глухой удар. Тело Рика дернулось. Он выронил арбалет (473)

472

Рик: «Что-то я разболтался. Пора заканчивать». Он вскинул арбалет, целясь вам в лицо (471).

473

Лидер свалился в яму прямо к вашим ногам. Из его спины торчал небольшой метательный топор.

Второй топор раскрыл череп его крупному компаньону. Зеленокожий карлик, сообразив, что происходит, бросился бежать в лес. Вы, не раздумывая, вырываете топор из спины главаря и начинаете быстро перерезать веревки. Покончив с этим, вы хватаете арбалет (474)

474

Карлик быстро убегает. Еще немного и он скроется в лесу. Можете выстрелить в него из арбалета (475) или дадите ему уйти (479).

475

Если ваша ловкость 10 и больше (476), если нет (478)

476

Стрела попала ему в шею. Зеленокожий упал и больше не двигался (477).

477

Запишите слово «выстрел» (480).

478

Вы промахнулись. Карлик скрылся в лесу. Запишите слово «выстрел» (480).

479

Зеленокожий карлик скрылся в лесу ([480](#))

480

Вы тяжело вздохнули. И немного успокоились. Но тут... увидели, как прямо на вас движется огромная гора мышц. Это воин, или скорее варвар в легкой кожаной броне коричневого цвета. В руках у него тяжелая двуручная секира. Хотя зачем она ему? Он мог бы одним ударом кулака размозжить вам голову. Если у вас записано слово «выстрел» ([485](#)), если нет ([481](#)).

481

У вас в руках заряженный арбалет. Может быть, выстрелить в него ([482](#)). Или лучше броситься бежать, хотя, вряд ли вы уйдете, если он захочет вас догнать ([483](#)), а может просто бросить арбалет, постоять и подождать, пока он приблизится ([486](#)).

482

Воин легко отбивает вашу стрелу секирой, в три прыжка оказывается рядом с вами и наносит всего один удар...

483

Вы бросаете арбалет, хватаете какой-то мешок, брошенный грабителями, и бежите в противоположную от варвара сторону ([484](#)).

484

Через какое-то время вы понимаете, что никто за вами не гонится. Можно остановиться и отдышаться. Вокруг лес. Вы заглядываете в мешок ([496](#)).

485

На перезарядку арбалета нет времени. Вам остается либо бежать (483), либо, бросить арбалет, и ждать, что будет дальше (486).

486

Варвар приближается, замедляя шаг. Он подходит к вам ближе. Вы можете его рассмотреть. На его лице несколько шрамов. Поскольку на его броне нет рукавов, вы можете рассмотреть шрамы на его руках. Варвар занес секиру над головой и... воткнул её землю, справа от себя. Он приблизился к вам вплотную (по росту он всего лишь на три головы выше вас) и заговорил (487).

487

Варвар: «Вниар муару угры»

Вы (не решительно): «Что? Простите».

Варвар (жестикулируя кулаками): «Грыи ры даму».

Так, кажется у нас проблемы с пониманием или... (488).

488

Или нет? У вас же интеллект 10, или вы забыли? Вам кажется, что вы кое-что понимаете из речи варвара. Например, что родители назвали его при рождении Себастьяном, но ему больше нравилось имя Мисарг. К тому же, он спрашивает, как вас зовут?

Представившись, вы слушаете дальше. Вы понимаете не все слова, которые Мисарг произносит, но при этом общий смысл его фраз вам ясен. Этот варвар убил грабителей только потому, что они ему не понравились. В принципе, он думал убить и вас, но вы не вызываете у него слишком уж сильной антипатии. Здесь, внутри кольца Восточных скал он оказался, поссорившись с каким-то магом. Тот что-то сделал с его речью и телепортировал сюда. С тех пор он ненавидит магов. Как только видит кого-нибудь из них, то у него тут же чешутся руки.

Один маг даже кричал перед смертью, что может отправить его домой, но Мисарг все равно оторвал ему конечности и размозил его голову о дерево (489).

489

Вы слотнули слюну. Мисарг говорит, что ему наскучило слоняться одному и он с радостью присоединится к вам. По его мнению, вы отличный компаньон и хороший собеседник. При этих словах варвар демонстрирует вам свою улыбку из ослепительно желтых и кривых зубов. Можете вежливо ему отказать (490), отказать в грубой форме (491), либо взять его с собой (492).

490

Мисарг явно разочарован вашим решением. Он даже предлагает подраться с вами, чтобы показать, насколько он хороший воин (493)

491

Внутренний голос подсказывает вам, что это не самое лучшее решение. Подумайте еще раз (489).

492

Мисарг радостно пожимает вам руку (ваши суставы тревожно похрустывают) и дружески хлопает вас по плечу (-10 здоровья). Запишите слово «варвар» (494)

493

Увидев выражение ужаса на вашем лице, варвар все-таки передумывает. И решает оставить вас в покое. Вынув алебарду из земли и махнув вам рукой, он отправляется в сторону леса и вскоре скрывается в чаще (494).

494

Вы обыскиваете тела напавших на вас бандитов. Пара обычных мечей (+2 к атаке, цена 200 каждый), деньги (+250 золотых), А вот мешок (496).

495

Айрин: «Ты ничтожество. Сейчас ты умрешь»

Айрин. Атака 10.

Если вы победили (509)

496

В мешке оказываются... ваши вещи. Верните себе весь инвентарь. Еще там были 270 золотых, еда на 6 дней, карта восточных скал и тетрадь с записями, что-то вроде дневника (497).

497

Изучив записи, вы поняли, что ваши дела пошли в гору. Оказывается, бандиты повстречали мага, рассказавшего им про ту самую книгу. Нужная вам пещера помечена на карте. Вам нужно всего лишь пройти несколько километров на северо-восток по лесу, а затем, двигаться вдоль скал на север (498).

498

Вы идете по лесу несколько часов., начинает смеркаться, пора устраиваться на ночлег. Вы разводите костер и укладываетесь спать (499)

499

Если у вас записано слово «варвар» (500). Если нет (501).

500

Проснувшись, вы увидели, как Мисарг жарит на костре огромную ободранную тушу волка. Он объяснил, что свои две порции он уже съел, а эта – ваша. Можете съесть тушу, а затем пора отправляться в путь (501).

501

Всю ночь вам не давала уснуть стая волков. Некоторые животные подходили к вам настолько близко, сто приходилось отгонять их с помощью огня. Вы жутко не выспались, но надо продолжать путь. (502)

502

Вероятно, вчера вы прошли большую часть пути. Так как через полчаса вы уже вышли из леса и уперлись в скалы. Невдалеке виднеется пещера, а рядом с ней кто-то сидит. Подойдя поближе, вы видите девушку в боевой кольчуге наемников и с копьем. Завидев вас, девушка бросается навстречу (503).

503

Когда она приблизилась, вы смогли лучше её рассмотреть. Она невысокого роста, хорошо подтянута, кольчуга плотно её обтягивает, повторяя изгибы тела. У девушки короткие, совершенно черные волосы, шлема на ней нет. А тяжелое копье она держит с такой легкостью, как будто оно ничего не весит (504).

504

Девушка: «Меня зовут Айрин, мне срочно нужна ваша помощь,— её глаза блеснули красноватым оттенком,— Моя сестренка попала в беду в этой пещере. Её завалило камнями, если срочно не помочь она погибнет». Если у вас записано слово «варвар» (505), если нет (514).

505

Совершенно неожиданно для вас, Мисарг сделал резкий шаг вперед, схватил девушку за голову и свернул ей шею. Её тело распласталось по земле. Вы в ужасе закричали: «Что! Зачем ты это сделал?»

Мисарг удивленно посмотрел на вас, потом сказал, что она ему чем-то не понравилась, и он всегда так делает, если кто-то ему не нравится. (506).

506

Хотите попросить варвара уйти (507). Или забудете об этом (509).

507

Вы: «Вот что, Мисарг, я не могу дальше путешествовать в компании человека убивающего по прихоти» (508).

508

Мисарг погрустнел. Но разведя руками и легонько похлопав вас по плечу (-5 здоровья) развернулся и пошел в лес. Вычеркните слово «варвар» (509).

509

Прежде чем идти дальше, стоит обыскать труп Айрин. Ей ведь уже ничего не нужно. Вы открываете дорожную сумку девушки. Там два флакона с зельем лечения (+100 здоровья, но не больше 1 раза в день), 115 золотых, запас еды на 3 дня, записка, написанная кровью. Можете прочитать её (510), а затем (511).

510

Содержание записки: «Хозяин голоден. Хозяин призывает меня. Эти голоса. Я должна найти еду».

511

Остается решить брать с собой копьё (+3 к атаке, цена 1000) или нет ([512](#)).

512

Изучать пещеру вам не хочется. Здесь таких пещер десятки. Поэтому вы просто идете дальше ([513](#))

513

Вы двигаетесь вдоль скал на север и вскоре натываетесь на заросли кустарника. Судя по карте – нужно по-прежнему идти на север. Вам приходится достать оружие и расчищать себе путь ([550](#))

514

Может помочь девушке ([515](#)), или сошлетесь на большую занятость и поспешите дальше ([495](#)).

515

В глазах у девушки опять вспыхнуло что-то красное и снова погасло: «Благодарю вас. Следуйте за мной и как можно скорей». Айрин побежала в сторону пещеры. Вы еле поспевали за ней. Войдя в пещеру, девушка сняла со стены горящий факел и направилась внутрь по тоннелю. По мере продвижения вперед эта пещера нравиться вам все меньше и меньше. В воздухе витает запах гнилого мяса. И этот запах усиливается по мере вашего продвижения вперед. Вы спрашиваете Айрин про эту пещеру, но она отмахивается от ваших вопросов, говоря, что расскажет потом, а сейчас нужно спешить ([516](#))

516

Минут через 20 вы вышли из туннеля в большое помещение с факелами на стенах. Правда, они освещали лишь половину зала. Значительную часть скрывала почти полная тьма. Айрин отдала вам свой факел и сказала: «Сестренка в том конце залы, посмотри, что можно сделать». Вы направились в указанную сторону. Просто чудовищный запах невероятно усилился. До вас доносится странный звук, похожий на очень громкое причмокивание. Внезапно, пол заканчивается, вы оступаетесь и чуть не проваливаетесь вниз. Вам не удалось удержать факел. Пока он падал, вы смогли рассмотреть нижний уровень помещения. Если точнее, то ту тварь, которая его занимает (517).

517

Кажется, что все это чудовище состоит из щупальцев и челюстей. Вы не можете понять, где оно начинается и заканчивается. Можно было бы предположить, что тварей несколько, но почему тогда между ними нет никакого пространства? (518)

518

Вы оборачиваетесь и видите у вашей груди копьё, наставленное темной фигурой Айрин. Попробуете поговорить с ней (519). Или используете что-нибудь другое (523).

519

Можете сказать: «Твоя сестричка совсем заплыла жиром и слизью. Что — то не похоже, будто ей нужна помощь». (520),

Мы даже не женаты, а ты хочешь меня убить?» (521),

«Детка остынь! Что за фокусы? Если я тебе не нравлюсь, просто скажи мне об этом, и мы мирно разойдемся» (522).

520

Глаза Айрин вспыхнули красным огнем, она заговорила не своим голосом: «Хозяину нужна еда. Ты и есть еда. Этим ты можешь помочь» (523).

521

Айрин: «Ничего личного. Твоя жизнь в обмен на мою» (523)

522

Айрин (не своим голосом): «Ты не понимаешь? В чем смысл твоих пустых скитаний по миру? Когда ты можешь стать частью хозяина» (523).

523

Доставать книгу заклинаний нет времени. Но, кажется, вы припоминаете одно. Временное ослепление противника, секунд на 30 этого должно хватить. Но... вы не уверены, что правильно его запомнили. Если хотите произнести его (524). Если ваша ловкость 14 или больше можно попробовать столкнуть Айрин к чудовищу (534). Если у вас есть сфера льда (538).

524

Подбросьте монетку. Если выпал орел (526), если решка (525).

525

Вы читаете заклинание и... Ничего не происходит. Резкий удар копьём сталкивает вас в пропасть...

526

Вы произносите заклинание и направляете поток бледноватого света в Айрин. Девушка... исчезла? Её

одежда и оружие упали на пол. А из под брони вылезла... Черная курица?! Которая тут же рванулась бежать от вас в тоннель, по которому вы пришли. Хотите догнать её (527) или оставите в покое (532).

527

Догнать и поймать её не составляет никакого труда. Но что теперь. Хотите прикончить её (538). Или скормите той твари на нижнем уровне (529). А может просто отпустить её (532).

528

Вы сворачиваете птице голову и выбрасываете труп (-50 кармы). (533).

529

Вы осторожно подходите к краю и бросаете несчастную курицу чудовищу (530)

530

В темноте вам не удастся рассмотреть, что там внизу происходит. Но, судя по чавкающим звукам, для Айрин — ничего хорошего. Вдруг вы получаете что-то вроде телепатического импульса (531).

531

Это чудовище поблагодарило вас за обед (- 80 кармы) (533).

532

Курица исчезла в коридоре. Вы подумали, что даже если через пару минут действие заклинания закончиться, все равно у Айрин нет ни оружия, ни даже одежды, поэтому она вряд ли решиться на вас напасть. (533).

533

Вы подбираете дорожную сумку Айрин, копьё (+3 к атаке, цена 1000), и направляетесь к выходу.

Ничего не мешает вам в этой прогулке по вонючей пещере (466).

534

Вы легко уворачиваетесь от всех выпадов Айрин. Выбрав удобный момент, вы перехватываете копьё девушки и, применив небольшое усилие, сбрасываете её к чудовищу (535)

535

Раздается жуткий крик, затем еще один и еще... Чудовище никуда не спешит. Крики стихли. Внезапно вы, как будто уловили мысли чудовища. (536).

536

Оно поблагодарило вас за обед (-30 кармы). (533).

537

Решив, что на сегодня довольно, вы покидаете пещеру. На выходе можно немного отдохнуть (513).

538

Это как раз тот случай, когда сфера льда может пригодиться. Но нужно решить, в кого её бросить. В Айрин (539) или в чудовище (542).

539

Вы кидаете сферу под ноги Айрин. За считанные секунды девушка превращается в ледяную статую.

Возможно, лучше разрушить её (540). Или оставить в покое (537)?

540

Выглядит статуя довольно хрупкой. Вы подходите и со всей силы пинаете по ней (541)

541

Какая дикая боль (–10 здоровья). Статуя почти не повреждена. Вы как будто пнули камень. Достаете меч и пытаетесь разрушить скульптуру с его помощью. Через 10 минут вам сильно надоедает это бесполезное занятие. (537).

542

Вы кидаете сферу прямо вниз к чудовищу. В него сложно не попасть. Уже через несколько секунд тварь превращается в огромную ледяную скульптуру. Айрин вскрикивает, бросает копьё, хватается за голову. Очень удобный момент, для нападения. Хотите ударить её мечом (543), или нет (545).

543

Девушка даже не пыталась сопротивляться. Один удар и все кончено (–50 кармы) (533).

545

Девушка приходит в себя «Я не знаю, что ты сделал, но похоже тебе удалось освободить мой разум от власти этой гадкой твари. Я благодарна тебе и должна,— глаза девушки вновь вспыхнули красным блеском, и она продолжила очень громко и не своим голосом,— Убить тебя!!!» (546)

546

Айрин, снова обычным голосом: «Нет, что я такое говорю». Её голос опять искажился: «Ты просто корм». Снова нормальным голосом, чуть не плача: «Ты же убил тварину, почему. Почему я не могу себя контролировать?» (547)

547

Вы немного подумали вашим блестящим десятым интеллектом и сказали: «Айрин, сфера льда превратила эту тварь в ледяную глыбу, но не убила её полностью. Пока статуя не будет разрушена, нельзя сказать наверняка, что тварь мертва» (548).

548

Айрин: «Тогда я должна разрушить её. А сейчас я... Голос девушки опять изменился: «Вырву твое сердце и съем его!!!» Айрин сплюнула. Достала из сумки веревку, обвязала её вокруг какого-то камня, сбросила вниз и, взяв со стены факел, начала спускаться. Вы еще пытались сказать Айрин, что глыбу тяжело разрушить, но девушка вас не слушала. Она яростно колотила копьем по льду. Похоже, девушка нашла себе занятие на ближайшие несколько месяцев (537).

550

Пара часов на борьбу с кустарником и вы у цели. Перед вами ничем не приметная пещера. (551)

551

Судя по карте, это, то самое место, которое вы ищете. Уже смеркается. Вы разводите костер и ложитесь спать. (552)

552

Вы сидите на огромном троне из костей неизвестного происхождения. Зал, в котором вы находитесь очень просторный, и хорошо освещен. По периметру расставлены подставки с факелами, горящими магическим огнем. Вы подумали о том, что после того, как все закончиться каждый, даже самый бедный крестьянин сможет позволить себе держать дома один, или два таких факела, которые могут гореть много месяцев подряд, даря людям свет и тепло. Неизвестно сколько придется еще уничтожить граждан, не осознающих всех преимуществ...

Ваши размышления прервали. В вашу залу зашел посетитель — один из ваших военачальников. В совершенно черной мантии, без магического посоха, как и требуется по этикету. Это был зеленокожий среднего роста, с лицом, сильно изуродованным от длительного использования некромагии.

«Милорд,— обратился вошедший к вам,— Я к вам по очень деликатному делу. Во время битвы под Нэйденом часть зомби в количестве 592 голов, отказались идти в атаку, утверждая, что их моральные принципы не позволяют им причинять вред живым. Мы с генералами так и не смогли прийти к единому мнению. Нам требуется ваше решение». Можете ответить: «Этих зомби следует немедленно казнить» (553).

«Отпустите эту группу на свободу. Каждый имеет право на моральные убеждения» (554).

553

Генерал: «Будет исполнено милорд» (555).

554

Генерал: «Милорд, простите, но я не понял ничего из того, что вы сказали» (555).

555

Вы проснулись в холодном поту. Уже утро. Можно позавтракать и отправляться в пещеру (556)

556

Вы идете по тоннелю, который никуда не сворачивает, не поднимается и не опускается. Он хорошо освещен факелами, светящимися бледновато-белым светом (явно магическими), которые прикреплены к стенам на равном расстоянии друг от друга. Через 10 минут вы попадаете в небольшое скудно обставленное мебелью помещение, вырезанное внутри скалы. Путь вам преграждают двое. (557)

557

Эти двое зеленокожих похожи на стражников с копьями. Единственное отличие — это доспехи.

Металл, из которого они сделаны, меняет цвет от ярко белого, до светло-зеленого, в зависимости от того, под каким углом на него смотреть. Наконечники копий сделаны из того же металла, что и доспехи (558).

558

Первый стражник: «Вам здесь не место. Немедленно уходите».

Сражаться с ними вам совершенно не хочется, может просто поговорить с ними. (559) Если у вас записано слово «варвар» (568).

559

Вы: «Кто вы такие?»

Стражники переглянулись. Второй стражник сказал: «Мы охраняем случайных посетителей от этого места».

Вы: «А почему нужно охранять от этого места?» (561).

561

Первый стражник: «Вы не понимаете? Это опасное место. Если вы пойдете дальше по тоннелю, он может убить вас. Маг Арсал платит нам, чтобы мы никого не пускали».

Можете сказать: «Но ведь если я попробую пройти вперед, вы попытаетесь остановить меня и убьете, вы тем самым не защитите меня от этого места. Ведь так?» (566). «О! Арсал мой старый друг.

Он и послал меня сюда с небольшим заданием. Я немного заплутал, никак не мог найти нужную пещеру. А сейчас будьте любезны, посторонитесь (562).

562

Второй стражник: «Но если маг действительно прислал вас, он должен был выписать пропуск»

Вы: «К несчастью я потерял его, во время стычки с местной бандой» (565)

565

Второй стражник, почесав шлем сказал: «Ну... в принципе». Первый стражник: «Ладно, пусть идет» (579).

566

Второй стражник задумчиво посмотрел на вас, затем на потолок: «Мне кажется, что в твоих словах есть смысл. Но я не могу его уловить. Если ты пойдешь по тоннелю, то погибнешь. Зачем тебе это нужно?»
Первый стражник: «Да ладно, пусть идет» (579).

567

568

Хотите попросить Мисарга избавить вас от стражников ([569](#)), или нет ([559](#)).

569

Вы подзываете своего спутника и указав на стражников демонстративно делаете жест большим пальцем по шее. Мисарг недоумевающе смотрит на вас. Повисло неловкое молчание. Наконец, вы не выдерживаете и кричите: «Да прикончи их, наконец, дубина!!!». Варвар оживляется. Он быстро выхватывает у оторопевших стражников копья и ломает их. Затем хватает зеленокожих за головы и сталкивает их шлемами. Оба стражника теряют сознание. Мисарг счастлив ([570](#)).

570

К сожалению, размер доспехов вам не подходит. Обыскав помещение, вы находите запас еды (+10).

Теперь можно идти дальше ([579](#))

579

Из помещения вы попадаете в новый тоннель. На этот раз с зеркальными стенами полом и потолком. Через несколько минут вы начинаете замечать, что ваши отражения не совсем точно повторяют ваши движения. Если вы смотрите в зеркало, а затем отворачиваетесь, ваше отражение еще какое-то время смотрит на вас. Еще через несколько минут вы начинаете все отчетливей разбирать неприятный гул, который усиливается по мере вашего продвижения вперед. Вскоре зеркала исчезают, гул стихает, и вы вновь оказываетесь в каменном туннеле с магическими факелами вдоль стен ([580](#)).

580

Наконец вы уткнулись в огромную (метра три высотой и шириной) металлическую дверь. Дверь заперта. Если у вас записано слово «варвар» (581), если нет (586).

581

Хотите поговорить с Мисаргом (582) или нет (586)

582

Вы можете сказать: «Мисарг, ты можешь открыть эту дверь?» (583). «Дальше я намерен идти один. Ты должен вернуться обратно» (585).

583

Варвар берет массивную ручку двери обеими руками, тянет на себя со всей силы. Ручка обрывается, варвар падает на спину. Гулкое эхо разносится по тоннелю. Мисарг встает, подходит к двери и пинает её ногой. В месте удара возникает вмятина, но сома дверь почти не шелохнулась. Варвар пожал плечами и покачал головой. (584).

584

Хотите попросить варвара уйти (585), или забудете о нем и попытаетесь открыть дверь самостоятельно, может книга заклинаний пригодиться (586)

585

Мисарг погрузнел. Он сказал про то, как надеялся то ли предотвратить, то ли организовать ваши похороны. Потом развернулся и пошел в туннель (вычеркните слово «варвар») (586)

586

Вы достаете книгу заклинаний и ищете в ней слова «открыть дверь». Находите, произносите заклинание, прикасаетесь рукой к двери и... (587)

587

Дверь легко открывается. Если у вас записано слово «варвар» (588), если нет (592).

588

Вы уже собирались сделать шаг вперед, как Мисарг положил свою тяжелую руку вам на плечо...

Затем он резко развернул вас к себе лицом. В его жестах исчезло дружелюбие. Лицо его было холодно. Он помолчал несколько секунд, затем спросил на своем странном языке: «Ты что, маг?»

Ответите со всем присушим вам обаянием: «Разумеется, нет! Все это тебе показалось» (589). Или попробуете молниеносно вырваться из его рук и скрыться за дверью (590).

589

Варвар одним ударом кулака прекратил вашу болтовню навсегда...

590

Если ваша ловкость 14 и более (591), если меньше (589).

591

Каким-то чудом вам удастся увернуться из цепкого захвата и скрыться за дверью (593)

592

За дверью очень темно, но вы решаетесь войти, так как часть света попадает из туннеля (593)

593

Как только вы переступаете порог, дверь резко и неожиданно захлопывается. Вы оказались в абсолютной темноте (594)

594

Вы не можете ничего разглядеть. У вас не получится, даже, прочитать заклинание света, вы просто не разберете букв в книге. Вы делаете осторожный шаг вперед, еще один, вода перед собой рукой.

Вдруг раздается громкий и отчетливый голос: «Остановись! Сделаешь еще два шага вперед – попадешь в ловушку». Голос раздается как будто со всех сторон одновременно. Вам не хочется проверять, говорит ли он правду или врет, поэтому вы останавливаетесь.

Голос: «Наконец-то. Как долго я тебя ждал»

Конец первой части, продолжение следует.