

Дейвид Брунскил

Башня Чжаса

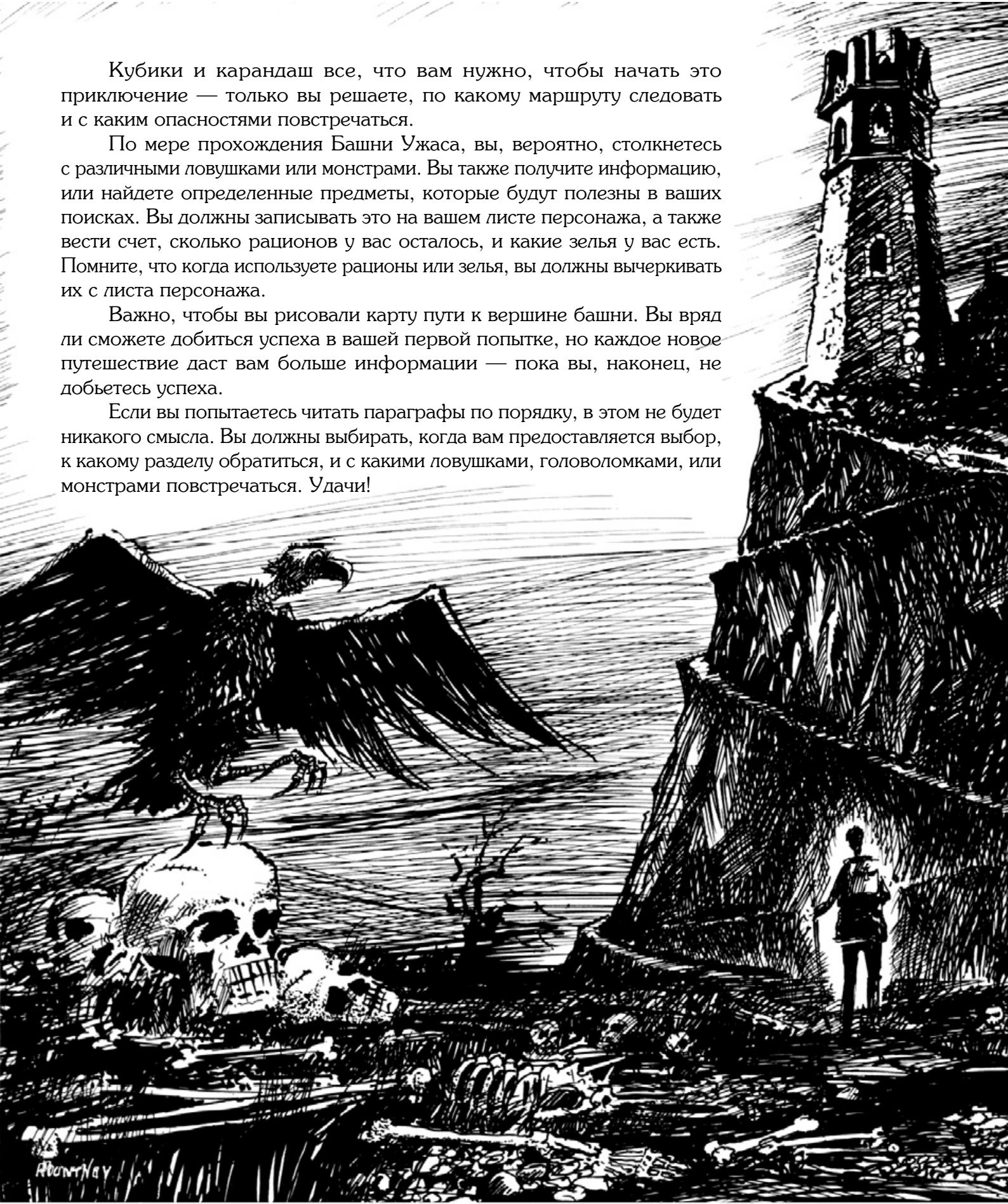


Кубики и карандаш все, что вам нужно, чтобы начать это приключение — только вы решаете, по какому маршруту следовать и с какими опасностями повстречаться.

По мере прохождения Башни Ужаса, вы, вероятно, столкнетесь с различными ловушками или монстрами. Вы также получите информацию, или найдете определенные предметы, которые будут полезны в ваших поисках. Вы должны записывать это на вашем листе персонажа, а также вести счет, сколько рационов у вас осталось, и какие зелья у вас есть. Помните, что когда используете рационы или зелья, вы должны вычеркивать их с листа персонажа.

Важно, чтобы вы рисовали карту пути к вершине башни. Вы вряд ли сможете добиться успеха в вашей первой попытке, но каждое новое путешествие даст вам больше информации — пока вы, наконец, не добьетесь успеха.

Если вы попытаетесь читать параграфы по порядку, в этом не будет никакого смысла. Вы должны выбирать, когда вам предоставляется выбор, к какому разделу обратиться, и с какими ловушками, головоломками, или монстрами повстречаться. Удачи!



Обложка: Дейв Дэ Люв

Перевод: Андр

Иллюстрации: Джек Поунтни, Джон Пикеринг, Алан Хантер, Дейв Скаммел

Верстка: Jumangee, версия: 1.0

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

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение вы начинаете в Академии Великого Волшебника Элевтерия.

Несмотря на то, что он многому научил вас: боевым искусствам, использованию магии и силы разума, он говорит вам, что ваши знания еще не достаточны.

Но вы слишком долго пробыли в душной безопасной академии; вам хочется свободы, хочется испробовать свои навыки в действии. Ваше беспокойство растет, вы хотите оставить свой собственный след в этом мире. Вы думаете об уходе, бродите по темным переулкам, бросая вызов всем, кто осмеливается угрожать вам. Вы будете путешествовать в одиночку. Никто не будет направлять вас.

В этом приключении, только ваши собственные Ловкость, Сила, и Мужество помогут вам дойти до конца. Ниже сказано, как вам узнать какой вы быстрый, сильный и смелый.

Вам понадобятся два кубика, карандаш и несколько листов бумаги. Используйте карандаш и бумагу, чтобы нарисовать карту вашего прохождения через Башню Ужаса — вы скорее всего не сможете добиться успеха в вашей первой попытке, и карта будет полезна в попытках будущих.

▢ Ловкость, Сила и Смелость

Бросьте кубик. Добавьте 8 к этому числу, и запишите его на лист персонажа. Это ваш показатель Ловкости, вашего проворства и искусства фехтования.

Бросьте два кубика. Добавьте 15 к этому числу. Это ваш показатель Силы. Запишите его на свой лист персонажа. Это мера ваших физических данных, выносливости и доблести в бою.

Бросьте кубик. Добавьте 6. Это ваш показатель Смелости — сделайте запись об этом на листе персонажа. Это мера, как следует из названия, вашей храбрости перед лицом опасности.

Эти первоначальные оценки не могут быть превышены. Они будут меняться в течение приключения — иногда вы будете терять очки, иногда возвращать их — но начальные уровни, определенные броском кубиков, являются максимально допустимыми для данного конкретного приключения.

▢ Правила боя

Во время ваших поисков, вы будете часто сражаться с различными существами. Каждое существо будет иметь свои собственные показатели Ловкости и Силы, приведенные в тексте. Запишите их, когда встречаете существо.

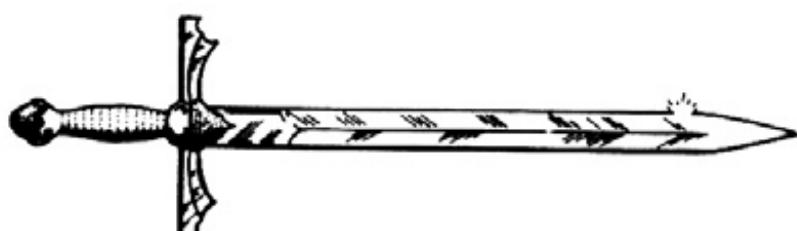
Чтобы провести бой:

1. Бросьте два кубика и добавьте текущую Ловкость существа. Это его сила атаки.
2. Бросьте два кубика и добавьте свой собственный текущий счет Ловкости. Это ваша сила атаки.

3. Если ваша сила атаки больше, чем у существа, вы нанесли удар мечом и ранили его. Вычтите два очка из его показателя Силы. Если у существа сила атаки больше, чем у вас в этом раунде, оно ранит вас. Вычтите два очка из вашего текущего показателя Силы.

Если обе силы атаки равны, вы парировали удары друг друга, и ни один из вас не потерял ни одного очка.

Следующий раунд боя происходит точно также. Когда Сила одного из вас сводится к нулю, битва окончена. Нулевой показатель Силы означает смерть.



Получение и потеря очков.

На некоторых параграфах вы будете награждены дополнительными очками. Например, вы можете прочитать, «Добавьте 2 очка Силы и 2 очка Смелости». Вы должны добавить их к текущим показателям Силы и Смелости, но помните, что эти оценки не могут превышать их начальные значения. Когда вы теряете очки (например, «потеряйте 1 очко Ловкости и 2 очка Смелости»), вы должны вычесть их из ваших текущих показателей.

⇨ Восстановление Силы

Вы берете с собой достаточно еды и питья на пять приемов пищи. Запишите эти рационы на вашем листе персонажа. Вы можете остановиться для еды в любое время во время вашего приключения, но только не во время боя. Употребление в пищу еды восстанавливает 5 очков Силы.

При остановке на обед, добавьте 5 баллов на свой текущий счет Силы и вычеркните один рацион пищи из имеющихся у вас.

Лист персонажа

В ходе игры некоторые параметры вашего героя будут меняться, а так же вы будете получать снаряжение, ключевые слова и артефакты. Чтобы не запутаться в этом, удобно с самого начала вести «Лист персонажа», пример которого изображен на следующей странице. Можно его распечатать (файл можно скачать с сайта quest-book.ru) или нарисовать самому произвольным образом.

Для максимального удобства, рекомендуем вести лист персонажа в специальном приложении на устройствах с iOS и Android — совершенно бесплатно! Вам не потребуется ни карандаш, ни ластик, ни игральный кубик. Скачайте и установите приложение eCharsheet, а в списке книг-игр нажмите «QR» или выберите в списке «Башня Ужаса». Если вы читаете с компьютера, можете кликнуть на изображение и откроется версия для браузера.



eCharsheet: интерактивные листы персонажей



Лист персонажа

Ловкость

_____ из _____

Сила

_____ из _____

Смелость

_____ из _____

Рационы

Зелья

Секреты

Инвентарь



ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЕТСЯ

Вы учитесь на четвертом курсе в Академии Великого Волшебника Элевтерия и маетесь от скуки. Вы много узнали о магии, о силе разума, и о боевых искусствах. Теперь вы тоскуете по вызову, вам хочется испытать свои силы. Но Элевтерий предупреждает вас, что если вы не останетесь на пятый и последний год обучения, вы не будете полностью владеть искусством борьбы, разума и магии, и будете уязвимы для злых сил.

Тем не менее, вы твердо уверены, что не зря потратили почти четыре года обучения, вы уже признаны как лучший маг, лучший мыслитель и самый жесткий боец в академии.

«Это верно,— говорит Элевтерий.— Но тебе все еще многому предстоит научиться. Тем более, ты еще не выбрал курса, который будешь изучать — разум, магию или силу».

Но перспектива еще на один год остаться в Академии удручет вас, и вы решили уйти. В туже ночь, вы упаковываете свою книгу заклинаний, достаточное количество еды и питья на пять приемов пищи, а затем оглядываетесь на комнату, в которой жили в течение последних четырех лет. Это больше похоже на клетку, чем на комнату. У вас была только каменная кровать, чтобы спать, и волшебный манекен, чтобы практиковать на нем свои навыки меча и боевых искусств.

Вы колеблетесь: вы действительно собираетесь покинуть безопасную Академию? И куда вы отправитесь? Вы слышали истории о Темнокровном, городе на востоке, которым, по-видимому, управлял великий, но очень злой волшебник.

Вы помните, что Элевтерий только один раз кратко упомянул об этом волшебнике, сказав, что он был силен и страшен, и почти ровня самому Элевтерию. Правитель Темнокровного некогда был одним из Великих Волшебников, но был сослан, когда стал использовать свою магию и силу, чтобы грабить целые поселки и похищать сокровища.

Вы идете в комнатушку напротив, где ваш друг Леофрик сидит на своей кровати, погрузившись в раздумья. Вы знаете, что ему тоже здесь надоело, и поэтому рассказываете ему, что собираетесь отправиться этой ночью на поиски приключений. Вы спрашиваете, готов ли он сопровождать вас.

Сначала он с энтузиазмом соглашается, но потом задумывается. «Мы с тобой в одиночку, на

враждебной территории? — говорит он.— А что касается Темнокровного — ходят слухи об искателях приключений, которые предпочитают быть похороненными заживо или быть сваренными в масле, чем идти туда. Мы должны, по крайней мере, подождать, пока Элевтерий не научит нас всему, чему может. Однажды, возможно, но не сейчас».

Оставляете его в своей комнате с его мечтами и страхами, и идете обратно в свою комнату. Вам придется отправиться одному.

Идея отправиться в Темнокровный все больше и больше захватывает вас. Вы задаетесь вопросом, что там найдете. Есть, конечно, рассказы о страшной мести правителя тем, кто выступал против него, и вы далеко не уверены, что ваших собственных сил будет достаточно для схватки с ним. Вы сильный; у вас есть книга заклинаний — но вы знаете, что, из-за неопытности, ваши заклинания не всегда срабатывают.

Тем не менее — магические зелья, которые хранятся в здешнем подвале, всегда срабатывают. Вы быстро решаете, что если хотите иметь шансы против правителя Темнокровного, вы будете нуждаться в некоторых зельях.

Вы спускаетесь вниз в подвал и смотрите на альков с аккуратно разложенными бутылками. Сначала вы пытаетесь забрать столько, сколько может поместиться в вашем рюкзаке. Но тогда не останется места для еды и питья. После того, как несколько раз упаковывали и распаковывали рюкзак, вы поняли, что должны быть избирательным. Только шесть магических зелий поместится в ваш рюкзак. Выберите любые шесть разных зелий.

1. Установление истины: Вы будете знать, когда кто-то лжет вам.

2. Поиск: Укажет вам правильное направление, когда вы будете делать выбор.

3. Прозрачность: Позволяет исчезнуть, как призрак.

4. Неуязвимость: Звучит лучше, чем действует! Оно будет полностью защищать вас от любого живого существа только в течение первых трех раундов боя (См. правила боя). Это означает, что вы не потеряете ни одного очка Силы, если будете ранены в первые три раунда.

5. Полет: Вы можете пролететь над любым физическим препятствием.

6. Мощь: Каждый удар в одном бою будет наносить четыре очка урона, но только в течение первых двух раундов боя (см. Правила боя).

7. Спокойствие: Восстановит ваши очки Смелости до начального уровня.

8. Страх: Любой враг потеряет три очка Ловкости в этом конкретном бою (См. правила боя).

9. Интуиция: Вы сможете ответить на вопрос, не обязательно зная правильный ответ.

10. Двойник: Враг будет сражаться с кем-то, кто только похож на вас. Бой будет идти как обычно (см. Правила боя), но только если существо победит, вам придется сразиться с ним и по настоящему.

11. Неуловимость: Оно сделает вас трудной мишенью для врага. Вы можете потерять лишь 1 очко Силы в течение первых трех раундов этого боя (см. Правила боя).

12. Безумие: Действия противника становятся совершенно дикими и непредсказуемыми.

13. Регенерация: Восстановит очки Силы до исходного уровня (см. Правила боя).

Вы выбираете шесть зелий. Каждое из них сработает только один раз, но вы можете выпить напиток в любое время, но только не в бою.

Все еще раздумывая о своем выборе, вы идете обратно в свою комнату и оглядываетесь снова.

Конечно, вам понадобятся меч и какие-нибудь доспехи. Вы берете свой меч и делаете несколько выпадов, для практики. Вы чувствуете себя уверенно. Решено, вы отправитесь в Темнокровный и выясните, правдивы ли эти истории. Может быть, вы даже сможете встретить Правителя — и бросить ему вызов!

Вы пристегиваете к поясу свой меч и щит и надеваете кожаный нагрудник, собираясь покинуть академию. Слова Элевтерия приходят вам на ум, когда вы закрываете дверь за собой: «ты должен решить, что является лучшим курсом для тебя».

На мгновение вы колеблетесь, но затем решительно шагаете по коридору, потом вниз по лестнице и выходите из Академии. Вы идете по дороге на восток и прикидываете, не захочет ли Элевтерий использовать свою магию, чтобы вернуть вас обратно в Академию. Но ничего не происходит, и вы по-прежнему путешествуете на восток, пока не добираетесь до Темнокровного.

Вы проходите через ворота в город: внутри вас встречает огромная толпа. Существа всех форм и размеров пьют эль, смеются, поют, борются, а вы останавливаетесь на главной площади, чтобы посмотреть на это зрелище.

Странное деформированное существо бочком подходит к вам. Оно высотой всего около четырех футов, его левые ноги и рука

зеленые и покрыты бородавками, между пальцами перегонки, правая же половина его тела не имеет никаких изъянов. Существо может говорить только с большим трудом, постоянно сплевывая слону изо рта.

«Незнакомец,— умоляет он,— мы не видели такого воина, как ты, в Темнокровном уже больше лет, чем я могу вспомнить. Вы должны забрать два драгоценных камня у волшебника Беленгаста, и вернуть их законному владельцу Храму Валадона. Тогда его власть рухнет, и наш город может вновь вернуться в прежнее состояние мира и спокойствия».

Пока существо говорит, еще одна фигура, пошатываясь, бредет к вам, она облачена в кольчугу и носит шлем. Неожиданно, странная фигура замахивается на вас булавой, но четыре года обучения рукопашному бою не прошли для вас даром, вы готовы к подобного рода атакам.

Даже не вынув меч, вы нырком уходите от удара булавой и наносите прямой удар кулаком в сердце, а когда фигура падает на колени, двойной удар кулаками по затылку.

Существо лежит мертвым у ваших ног, и снова наполовину человек, наполовину жаба подходит к вам.

«Пойдем со мной, незнакомец»,— упрашивает он, и вы чувствуете, что не в состоянии отказаться. Вы следите за ним в тускло освещенное помещение, где сидит странная коллекция существ. У одного тело змеи, но лицо человека, у другого тело насекомого.

«Я Голфред,— представляется ваш спутник.— Когда-то я был оружейником, но теперь я не могу больше вести мою торговлю. То же самое относится и к остальным из нас. Мы попытались войти в башню на горе, некоторые из нас вошли. Лишь немногие вернулись, и то в таком жалком виде. До тех пор пока не найдется воин, который сможет добраться до Беленгаста и вернуть две драгоценности в Храм Валадона, наш город останется в состоянии хаоса. Поможешь ли ты нам?»

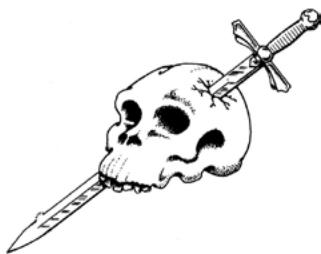
Вы взволнованы и заинтригованы такой перспективой, но вам нужна дополнительная информация. Вы узнаете, что Беленгаст это отличный солдат, который знает что-то о магии, и что он живет в башне за пределами города.

«Вы должны подняться на третий этаж,— говорит человек-насекомое,— прежде чем достичь резиденции Беленгаста. И без Каменного Амулета вам это не удастся».

Пытаетесь выжать из этих жалких существ дополнительную информацию, но они мало знают. После того, как войдете в башню, вы столкнетесь с множеством ловушек. Путь к Беленгасту защищают странные существа, некоторые очень сильные, некоторые хитрые, а некоторые специалисты в использовании черной магии.

Никто никогда не видел Беленгаста, хотя он, по слухам, имеет возможность изменять свой внешний вид по своему желанию. Только легендарный Каменный Амулет затерянный где-то в башне покажет истинное лицо Беленгаста.

Выходите из хижины на восходе солнца и смотрите на башню впереди. Это неприступное строение напоминает вам вулкан. Но вы идете к ней, расталкивая обезумевших обывателей, пока не достигаете подножия башни. Перед вами каменная арка, а за ней только тьма. Возвращаетесь в город и берете в таверне факел со стены. Затем, идете назад и проходите через арку в Башню Ужаса.



1

Вы находитесь в туннеле, ведущим на север. Ваш факел мерцает, и вы чувствуете холодный ветер на вашем лице. Кажется, вы слышите голоса. «Возвращайся, незнакомец», говорит один. Когда вы поворачиваетесь в его сторону, другой голос раздается позади: «Только смерть ждет вас здесь». Вы возвращаетесь к входу, достаете свой меч и готовитесь принять бой. Голоса отступают, исчезая в черном камне по обе стороны от вас. Вдруг наступает жуткая тишина, вы идете на север — **162**.

2

Вы замечаете, что туннель имеет наклон вниз. Хуже того, пол покрыт какой-то слизью, и вы чувствуете, что начинаете терять опору под ногами. Бросьте два кубика. Если результат меньше, чем ваш показатель Ловкости — **27**. Если равен или больше — **81**.

3

Проход достаточно широк, и вы можете видеть довольно далеко вперед. Все тихо; вы проходите мимо коридора, ведущего на юг, и идете дальше — **170**.

4

Проход скоро сужается, и вы вынуждены двигаться вперед боком дюйм за дюймом. Делаете очередной шаг вперед и внезапно чувствуете страшную боль в правой ноге. Вытирая пот с ваших глаз, вы видите, что ваша нога попала в челюсти мощного металлического капкана.

В вашем ограниченном положении, трудно двигаться, вы кладете факел на пол, чтобы освободить обе руки и разжимаете челюсти капкана.

С большим облегчением хромаете дальше, когда проход расширяется, вы осматриваете вашу ногу. Вы потеряли много крови, но рана заживет. Потеряйте 3 очка Силы. Вас обучили преодолевать боль, и вы неуклонно двигаетесь вперед, пока не выходите на развилку. Получите 1 очко Смелости. На юге вы можете разглядеть слабый свет от входа в башню, и поэтому продолжаете идти на запад — **180**.

5

Вы идете на восток некоторое время, пока ваш путь не блокирует дверь. Это прочная деревянная дверь, покрытая паутиной, и выглядит она не очень привлекательно. Тем не менее, вы толкаете ее, и она открывается. Свет вашего факела не может рассеять густую удушающую тьму внутри, но вы можете разглядеть сводчатый проход в стене напротив.

Двигаясь к нему, вы спотыкаетесь обо что-то на полу. Вы отшатываетесь — это выглядит как труп, который уже долго лежит здесь, плоть сгнила и сошла с костей, личинки выползают изо рта. Когда вы инстинктивно отступаете, его глаза внезапно открываются, и он начинает двигаться по направлению к вам. Дверь за вами захлопывается. Потеряйте 2 очка Смелости, так как вы отступили в ужасе.

Вы опомнились и рубите его мечом, но это не имеет никакого эффекта. Зомби не уязвимы для обычных видов оружия, и ни одно магическое зелье не поможет против этого существа. Есть ли у вас серебряное копье? Если да — **29**. В противном случае — **165**.

6

Устало бредете на восток и выходите на разветвку. Отсюда можно пойти на юг или продолжить путь на восток. Пока раздумываете, слышите шум позади, повернувшись, видите, что каменная плита опустилась и перекрыла проход позади вас. Теперь пойдете на:

Восток — **31**

Юг — **12**

7

Проход идет на юг, а затем поворачивает на восток. Но вскоре вы достигаете очередной разветвки. Повернете на:

Север — **56**

Юг — **37**



8

Серебряный ключ подходит к замку и легко поворачивается, вы толкаете открытую дверь. Вы находитесь в небольшой комнате с каменными стенами, и быстро понимаете, что даже мебель здесь — стол, стул и кровать — тоже из камня.

Сопение и хрюканье слева заставляет вас повернуться, и вы лицом к лицу сталкиваетесь с троллем. Тролль маленькое приземистое существо, ниже, чем вы, но шире в плечах. Он лысый, с уродливым и страшным лицом.

Он надвигается на вас с коротким серебряным копьем наперевес, и делает быстрый выпад. Бросьте 2 кубика. Если результат меньше или равен вашему счету Смелости — **101**. Если больше — **113**.

9

Вы говорите ему, что хотите достичь апартаментов Беленгаста, и спрашиваете его, каким путем идти дальше. Он косо смотрит на вас и говорит: «Самый безопасный путь это идти отсюда на восток, потом первый поворот на север, а затем надо идти на восток». Но ваша интуиция подсказывает вам, что он лжет, по крайней мере, частично. Вы выходите из комнаты. Теперь вы можете продолжить идти на восток — **90**, или вернуться назад на запад — **10**.

10

Возвращаясь, вы довольно скоро снова оказываетесь на перекрестке, слева виден дневной свет, это вход в башню. Пойдете на:

Запад — **196**

Север — **167**

11

Зелье срабатывает почти сразу же, и вы взлетаете в воздух. Далеко внизу вас, вы можете увидеть раскаленную лаву, бурлящую на дне пропасти. Но вы благополучно приземляетесь на другой стороне. Быстро идете на север, и вскоре проход поворачивает на восток — **30**.

12

Проход идет на юг, потом некоторое время на восток, прежде чем снова повернуть на юг. Кругом мертвая тишина. Выходите на очередную разветвку. Вы:

Продолжите путь на юг — **41**

Вернетесь на север — **72**

Попробуете путь на запад — **183**

13

Вы мчитесь на восток, пока не наталкиваетесь на стену. Вы останавливаетесь, чтобы восстановить дыхание. Вы видите, что находитесь на разветвке. Пойдете на:

Север — **72**

Юг — **41**



14

Вы теряете равновесие и падаете в яму. Сначала вы с облегчением чувствуете, что упали не на землю, а на мягкий песок. Но когда вы пытаетесь вылезти, понимаете, что что-то тянет вас вниз.

Вы находитесь в яме с зыбучим песком, и чем больше вы боретесь, тем сильнее плывун засасывает вас! Вы погрузились почти до талии, и должны действовать быстро.

Вы можете просто дотянуться до кромки ямы с одной стороны, и начать волочь себя к концу ямы. Это изнурительная задача, и потребуется вся ваша сила и упорство, чтобы медленно подтащить себя обратно к месту падения. Теперь вы можете взяться за край ямы обеими руками, и, после изнурительных усилий, вытянуть все тело наверх. Потеряйте 7 очков Силы, и, если вы все еще живы, развернитесь и возвращайтесь назад — **95**.



15

Сразу после того как вы выпили зелье, великан издает оглушительный визг и, что есть силы, бьет кулаком в каменную стену, а потом бросается на вас, ревя и крича. Вам едва хватает времени, чтобы понять, что использование этого зелья не было мудрым выбором, прежде чем вы вынуждены вступить в бой с разбушевавшимся великаном!

✗ Великан: Ловкость 12, Прочность 18

Если вы выжили — **126**.

16

Вы входите в своего рода альков. Здесь очень темно, ваш факел едва рассеивает темноту, тянет сыростью и холодом. На стене напротив вы можете различить какую-то надпись на мемориальной доске. Вы собираетесь подойти и прочитать ее, когда замечаете на полу небольшой деревянный сундук окованной бронзой. Вы:

Попробуете открыть сундук — **157**

Подойдете к стене, чтобы прочитать надпись на мемориальной доске — **97**

17

Ваша нога задевает натянутую проволоку — и скрытая ловушка срабатывает. Путь назад отрезан опустившейся скалой, а грохочущий шум заставляет вас понять, что это еще не все. Вы понимаете, что потолок крошечной комнаты, в которой вы оказались, постепенно опускается. Упираетесь в него изо всех сил, но он продолжает свой безжалостный спуск, и вы, в конце концов, раздавлены, как букашка, потерявшаяся в недрах Башни Ужаса.

18

Зелье действует — вас сейчас очень трудно ранить. Вы потеряете только 1 очко Силы, а не 2, в течение первых трех успешных атак против вас. После этого каждая успешная атака Скрафа будет наносить обычные 2 очка урона.

✗ Скраф: Ловкость 10, Сила 12

Если вы выиграли — **152**.

19

Вы тянете рычаги. Они двигаются довольно туго, вам понадобится вся ваша сила, чтобы сдвинуть их, но вы вознаграждены видом открывающейся двери.

Вы входите в большую комнату. Внезапно вспомнив об Амулете, который вы положили на пол, чтобы ухватиться за рычаги, вы поворачиваетесь и успеваете схватить его раньше волшебника. Волшебник разъярен. Он движется к вам, и пока он делает это, его внешний вид меняется. Он больше не сутулый старик, наоборот, теперь он выше вас ростом. Вы понимаете, что это сам Беленгаст.

Его одежды превращаются в блестящую кольчугу, и он вооружен грозным двойным топором, надвигаясь на вас, он просто излучает ненависть. Вы должны быстро решить, применить магическое зелье, если у вас есть — **40**, или бороться с ним без посторонней помощи — **141**.

20

Вы путешествуете на восток довольно долгое время. Проход сужается и становится холоднее. Вы проходите под каменной аркой, и оказываетесь в небольшой квадратной комнате. Как только вы пытаетесь ее пересечь, пол вдруг наклоняется, и вы врезаетесь в стену. Вы снова

встаете, но теперь пол движется из стороны в сторону, как качели или, как корабль в бурю.

Если у вас есть зелье Полета, и вы хотите им воспользоваться — **160**. В противном случае — **121**.

21

Нажимаете на дверь, сначала слегка, а затем все сильнее, но она не поддается. Вы изучаете каменную дверь более тщательно, и находите серебристую замочную скважину. Если у вас есть серебряный ключ — **8**. В противном случае вам придется продолжить путь на север — **193**.

22

Вы открываете дверь. За ней кромешная тьма, вы, высоко подняв факел, осторожно идете вперед. Вы сделали только три шага, прежде упали в яму с кипящей серой. Ваши предсмертные крики эхом отражаются в темноте, но никто их не услышит. Ваше приключение заканчивается здесь.

23

Перед вами крепкая окованная медью дубовая дверь. Она выглядит очень прочной, но вы заметили небольшой клиновидный паз на левой стороне. Вы добыли Каменный Амулет? Если да — **99**. Если нет — **28**.

24

Дверь крепкая и надежно заперта. У вас есть кристальный ключ? Если да — **119**. В противном случае, вы можете попробовать выбить дверь — **158**; или же оставить ее и продолжить путь на восток — **86**.

25

Вы видите фигуру перед вами. Это ужасно грязный человек, подвешенный за связанные веревкой щиколотки на крюк в стене.

Ужасный запах заставляет вас отступить, но вы замечаете предмет, висящий перед его лицом — это Каменный Амулет, привязанный к его шее. Вы:

Сорвете Амулет и быстро уйдете — **105**

Рискнете спустить его вниз — **51**



Используете зелье Установление истины, а затем поговорите с ним — **155**

26

Внезапно появляется ваш двойник и вступает в бой. Но Беленгаст насмешливо произносит несколько непонятных слов, а затем разрубает его пополам своим огромным боевым топором.

«Твоя магия слишком слаба, незнакомец», говорит он. Вы сходитесь в финальном противостоянии:

✗ **Беленгаст: Ловкость 14, Сила 22**

Если вы победите его — **198**.

27

С огромным трудом вам удается восстановить равновесие и вскарабкаться обратно к главному проходу. Вы с облегчением прислоняетесь к стене, и только теперь замечаете, что ваши руки и ладони очень болят. Вы подбираете упавший факел и видите, что кожа на руках обожжена — должно быть, слизь на полу туннеля содержала кислоту, пройдет немало времени прежде чем они заживут. Потеряйте 4 очка Силы. Если вы все еще живы, делаете глубокий вдох и снова идете на север — **71**.

28

Без Амулета, вы не можете пройти дальше. Вы можете бить в дверь плечом, рубить ее мечом, но она не откроется. Вы потерпели неудачу в ваших поисках.

29

Зомби отступает, с опаской глядя на ваше серебряное копье. Но даже если у вас есть копье, зомби является грозным врагом.

✗ **Зомби: Ловкость 11, Сила 20**

После того, как вы нанесли три удара копьем — **116**.

30

Пока идете на восток, вы слышите слабое трепетание в темноте перед вами. Вы идете, держа щит и меч наготове, пока не понимаете, что десятки летающих существ кружатся вокруг вас. При свете факела вы видите, что у каждого

летеющего существа тело огромной летучей мыши, с острыми как бритва когтями, но лицо упыря. Вы машете мечом, и большинство из них отступает в темноту, но трое продолжают атаки. Сражайтесь с ними по очереди. Если у вас есть зелье Неуязвимости, Неуловимости или Моши, вы можете использовать его здесь, если хотите, — но только против первой Мертвой летучей мыши.

✗ **Первая мертвая летучая мышь:**
Ловкость 11, Сила 8

✗ **Вторая мертвая летучая мышь:**
Ловкость 10, Сила 6

✗ **Третья мертвая летучая мышь:**
Ловкость 8, Сила 8
Если вы победите всех троих — **6**.



31

Вскоре вы выходите на развилку. Новый проход ведет на север. Вы решаете идти по нему — **42**.

32

Тоннель идет на юг, а затем через некоторое время поворачивает на запад. Вскоре ваша нога натыкается на что-то, и вы спотыкаетесь. Бросьте два кубика. Если результат меньше, чем ваш текущий счет Ловкости — **88**. Если равен или больше — **14**.

33

Тоннель продолжает вести на восток некоторое время, а затем резко поворачивает на север. Вы следите по нему, пока не выходите на развилку. Новый тоннель уводит на восток. Вы:

Повернете на восток — **147**

Продолжите путь на север — **159**

34

Вы убираете свой меч и говорите ему, что ищете путь к апартаментам Беленгаста. Он выглядит испуганным, и говорит вам, что это Беленгаст приказал запереть его здесь. «Это опасное место,— говорит он,— но если вы действительно хотите найти Беленгаста, отсюда идите на восток, потом по первому проход на север, а потом снова на восток». Он оглядывается по сторонам, а потом вдруг пробегает мимо вас к двери. Озадаченный, вы идете обратно через разбитую дверь и по-прежнему шагаете на восток — **90**.

35

Зелье подсказывает вам идти на восток — **5**.



36

Через некоторое время, проход поворачивает на юг. Довольно скоро вы видите туннель с левой стороны.

Поверните на восток — **147**
Продолжить путь на юг — **61**

37

Вы скоро выходите к новой развилке. Вы:
Поверните на восток — **20**
Продолжите идти на юг — **65**

38

Возвращаетесь к развилке, проходите мимо коридора на юг, и по-прежнему идете на запад — **58**.

39

Проход сужается и в воздухе начинает чувствоватьться холод и сырость. Вы скоро выходите на перекресток. Поверните на:

Север — **167**
Юг — **83**
Восток — **62**

40

Будете использовать зелье:
Страха — **154**
Безумия — **106**
Двойника — **26**

41

Через некоторое время, туннель поворачивает на восток. Вы продолжать идти вперед, но вскоре проход заканчивается тупиком. Вы ощупываете стены вокруг, ища рычаг или потайную дверь. Раздается щелчок — должно быть вы к чему-то прикоснулись. Вы слышите звук падающей решетки позади. Вы закончите свои дни замурованным в этой могиле в Башне Ужаса.

42

Вы поворачиваете на север, и вскоре ваш путь преграждает огромная дубовая дверь. Есть ли у вас бронзовый ключ? Если да — **148**. Если нет — **96**

43

Вернувшись на твердую землю, вы по-прежнему идете на восток, но довольно скоро проход поворачивает на север — **164**.

44

Проход довольно долго ведет на север. Через некоторое время он становится более узким, и начинает идти под наклоном вверх, вдобавок становится намного жарче. Вы вытираете пот и продолжаете движение, но чувствуете, как будто весь туннель дрожит вокруг вас, в то время, как жара увеличивается. Через несколько секунд, вы понимаете, что это не иллюзия — земля и стены действительно дрожат и трясутся. Внезапно следует мощный толчок, и вас бросает на стену туннеля. Потеряйте 2 очка Силы.

Пока тряска продолжается, вы видите, что впереди земля разверзлась — там огромная пропасть. Толчки продолжаются, если у вас есть зелье Полета, и вы хотите им воспользоваться — **11**. В противном случае, вам придется бежать обратно на юг и повернуть в проход на восток — **5**.

45

Проход расширяется, и вы скоро видите, что сама скала испускает естественный, фосфоресцирующий зеленый свет. Вы по-прежнему осторожно двигаетесь на север. Вскоре вы видите новый проход справа от вас. Вы:

Повернете в этот новый проход на восток — **111**

Продолжите путь на север — **156**

46

Вы взмахиваете мечом — и он исчез! Вы слышите голос позади: «Не достаточно быстро, незнакомец». Вы поворачиваетесь, чтобы увидеть, что он стоит у вас за спиной. Вы пытаетесь снова и снова нанести удар, но всякий раз он исчезает, чтобы вновь появиться где-нибудь в другом месте. Потеряйте 2 очка Ловкости. Разочарованный и злой, оглушенный смехом маленького человечка, вы выходите через разбитую дверь и продолжаете идти на восток — **90**.

47

Руки трупа хватают вас за шею, когда вы пробегаете под аркой. Он начинает душить вас, но последним отчаянным усилием, вы вырываетесь и бежите прочь через арку на восток. Потеряйте 6 очков Силы и, если вы все еще живы — **13**.

48

Вы будете терять только одно очко Силы от первых трех ударов, которые вам нанесет Каменный человек в этом бою. После этого вы будете терять обычные 2 очка Силы, когда Каменный человек будет наносить вам удар.

✗ Каменный человек: Ловкость 12,

Прочность 14

Если вы победите его — **117**.

49

Вы по-прежнему идете на восток, пока не выходите на развилку. Южный проход холодный, темный и узкий, и вы решаете пойти на север — **178**.

50

На этот раз дверь сломана, но вы теряете еще одно очко Силы. Еще одним мощным ударом вы отбрасываете разрушенную дверь в сторону и входите — **25**.



51

Вы снимаете его со стены, и он благодарит вас. Он говорит вам, что, как и вы, он когда-то был искателем приключений, и что он получил свое имя Быстроногий за свою ловкость и выносливость.

Он тоже искал Беленгаста и нашел легендарный Каменный Амулет, но потом попал в засаду трех Безликих Стражей, рядом с апартаментами Беленгаста. Безликие Стражи решили не убивать его сразу, а повесить здесь, чтобы он умирал медленно. Он не знает, сколько дней и ночей пробыл здесь.

Он говорит вам, что проход идет на юг, затем на восток, а затем снова на север, прежде чем окончательно повернуть на восток. Он дает вам Амулет и желает успеха. Если у вас есть еда, вы даете ему один ваш рацион, прежде чем покинуть комнату и продолжить путь на восток — **86**.

52

Вы проходите под аркой. Впереди непроницаемая темнота. Если вы предпочли бы вернуться и повернуть на север — **129**. Если хотите все-таки идти на запад — **17**.

53

Вы довольно долго идете на запад, пока, наконец, не приходите к развилке. Повернете на:

Север — **98**

Юг — **65**

54

Вы скоро приходите к очередной развилке. Проход ведет на север и на юг. Вы:

Пойдете на север — **127**

Пойдете на юг — **73**

55

Вы спрашиваете его о самом безопасном пути вперед. Он, кажется, впадает в транс, а затем говорит вам, что лучший способ это пойти на восток, а затем на север. Вы убеждены в том, что он лжет, но благодарите его и уходите. Пойдете теперь на:

Восток — **90**

Запад — **10**

56

Вы идете на север некоторое время и вдруг кричите от боли. Вы поворачиваете голову, чтобы увидеть отравленный дротик, попавший вам в шею. Потеряйте 3 очка Силы. Если вы все еще живы, то выдергиваете его и с опаской идете дальше на север. Вы приходите к новому проходу, ведущему налево. Вы:

Повернете в этот тоннель на запад — **79**

Продолжите путь на север — **145**

57

Ведя на юг, туннель сужается, но затем снова расширяется. Вы двигаетесь вперед, но вдруг, над собой вы чувствуете дуновение воздуха. Сильная боль отдается в плече, повернув голову, вы видите попавший в вас ядовитый дротик. Потеряйте 3 очка Силы. Вы выдергиваете дротик и — если вы все еще живы — идете на юг.

Справа от вас виден новый проход.

Повернете в новый коридор на запад — **131**

Продолжите путь на юг — **37**

58

Проход через некоторое время поворачивает на север, и вскоре вы видите новый коридор справа. Пойдете по этому новому пути на восток — **142**. Или продолжите идти на север — **177**. Если у вас есть зелье Поиска, можете использовать его — **103**.

59

Вы скоро приходите к развилке. Вы пойдете на:

Север — **77**

Юг — **32**

60

Три удара мечом, и дверь дала трещину. Ударом ноги вы заканчиваете разрушение двери и заглядываете внутрь — **114**.

61

Коридор на юг вскоре поворачивает на запад, и вы выходите на очередную развилку, тоннели ведут на север и юг. Вы:

Пойдете на юг — **197**

Попробуйте путь на север — **179**

62

Вы с опаской двигаетесь по коридору, но все тихо, только слабый повторяющийся звука, как будто вода капает с крыши туннеля. Продолжая идти на восток, вы слышите странный шум с правой стороны. Вы:

Исследуете источник шума — **151**

Продолжите идти на восток — **90**

63

По мере того как зелье начинает действовать, странная надпись расплывается у вас перед глазами и принимает другую форму. Вы читаете:

«Идите на север отсюда, а потом идите на запад -

Освободите человека в оковах страха.

Не нападайте и не навредите ему иначе

Вы займете его место здесь».

Вы запоминаете слова на пергаменте. Вы:

Оставите нишу и продолжите путь на восток — **54**

Исследуете мемориальную доску — **97**

64

Вы толкаете дверь, и она легко открывается. Вы входите в очень маленькую комнату. Ваш факел освещает только каменные стены, комната совершенно пуста. Разочарованный вы выходите и снова идете на запад — **59**.

65

Через короткий промежуток времени, вы видите проход слева. Вы:

Поверните на восток — **186**

Продолжите идти на юг — **32**

66

Продолжая идти на север, вы оказываетесь на развилке. Один путь ведет на восток, другой на запад, и оба кажутся одинаково опасными. Что вы выберете?

Восток — **169**

Запад — **180**

67

Вы закрываете за собой дверь. Вы находитесь в узком коридоре, ведущим на север, но он вскоре поворачивает налево. Через несколько шагов вы видите, что он снова поворачивает на север. Тут, кажется, есть поворот и на запад, но вспышка света из этого коридора ослепляет вас, когда подходите к нему. Вы отворачиваете голову от волны жара и идете мимо этого прохода на север — **144**.

68

Вы продолжаете идти вперед, пока не обнаружите, что дальше пути нет. Перед вами каменная стена, она выглядит слишком гладкой, чтобы быть естественной, и вы ищете скрытые рычаги, но не находите. Нет способа сдвинуть эту стену с места, и вы уже собираетесь вернуться к последнему повороту и идти на север, когда замечаете, что есть проход на юг. Если вы хотите пойти по этому новому пути на юг — **12**. Если предпочли бы вернуться назад и идти на север — **42**.

69

Вы отступаете на два шага назад, вскидываете свой щит на плечо и тараните дверь. Она разбивается на куски, и вы влетаете в маленькую комнату.

Вы находитесь в совершенно пустой комнате. Но когда вы собираетесь уйти, раздается слабый шум, похожий на мягкий звон стекла. Ничего не видно, но пока вы здесь стоите, звуки формируют мелодию, и раздается голос у вас в голове.

«Идите на север, а затем на запад», кажется, произносит этот голос.

Вы удивленно качаете головой и выходите из комнаты, чтобы повернуть на север — **66**.

70

Вы с опаской идете по короткому, хорошо освещенному коридору. Вы останавливаетесь перед внушительной дверью, когда толкаете ее, она распахивается и пропускает вас в просторную светлую комнату, богато меблированную, с гобеленами на стенах, и рядами полок с книгами.

Вы подходите посмотреть на книги — это все книги заклинаний или инструкции по применению магии, и вы очень довольны этой находкой, но тут порыв воздуха позади, заставляет вас быстро развернуться. В большом кресле с витиеватой резьбой сидит свирепого вида старик, одетый в длинные развевающиеся одежды. У него очень длинные волосы и длинная борода. Вы достаете свой меч — старик впивается в вас глазами, произносит несколько слов — и ваш меч обвисает у вас в руке, как кусок резины!

«Убери это,— командует он,— и он скоро вернется в нормальное состояние». Вы делаете, как он говорит вам, понимая, что столкнулись с могучим волшебником. Может быть это сам Беленгаст?

«Я не знаю, зачем ты здесь, незнакомец,— говорит волшебник,— но я не тот, кого ты ищешь. Тем не менее,— улыбается он,— я могу позволить тебе продолжить твои поиски».

Из своих развевающихся одежд, он достает кожаный мешочек и встряхивает его. Изнутри доносится глухой дребезжащий звук.

«Небольшой тест на сообразительность,— объясняет он.— Если ты ответишь правильно, тебе улыбнется удача. Если не правильно, не улыбнется». Он снова встряхивает мешок.

«В этом мешке,— говорит он вам.— Несколько черных камешков и ровно столько же белых. Далее, если сунуть туда руку и вынуть несколько камешков, то нельзя узнать заранее, сколько из них будет белых, а сколько черных.

Уверен, ты можешь вычислить,— продолжает он.— Каково наименьшее количество камешков нужно вынуть из мешка, чтобы быть уверенным, что, как минимум, два из них будут одного цвета. Однако мой вопрос таков: наименьшее количество камешков, которое нужно достать,

чтобы гарантировано получить два одного цвета, равно количеству, которое нужно достать, чтобы гарантировано же получить два разных камешка. Сколько камешков в мешке?»

Вы медлите, и он продолжает: «Магические зелья не будут действовать в этой комнате, так что не трати их зря. Позади меня три двери. На них написаны цифры 4, 6 и 8. Когда ты решишь мою небольшую головоломку, выйди через дверь с номером правильного ответа». Вы покинете комнату через дверь с цифрой:

4 — **100**

6 — **80**

8 — **67**

71

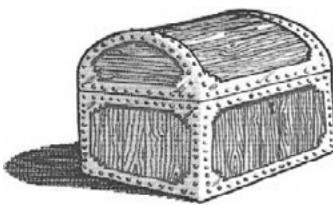
Пройдя всего лишь несколько шагов, вы видите туннель с правой стороны. Он очень низкий, вам придется ползти на четвереньках, если хотите исследовать его. Вы:

Попробуйте этот туннель на восток — **137**

Продолжить путь на север — **163**

72

Туннель ведет на север, потом некоторое время на запад, а затем снова поворачивает на север. Никаких ответвлений нет, и царит мертвая тишина. В конце концов, вы выходите к развилке, но поворот налево блокирован каменной стеной, и вы идете на восток до тех пор, пока не увидите проход на север. Вы решаете попробовать этот новый тоннель на север — **42**.



73

Вы идете на юг, затем проход поворачивает на запад. Очень скоро, вы проходите под каменной аркой и оказываетесь в небольшой квадратной комнате. Вы идете через нее, но вдруг пол резко наклоняется, швыряя вас об стену. Когда вы встаете на ноги, пол снова начинает двигаться из стороны в сторону, и вы снова падаете. Вся комната качается, как корабль в бурю. Если у вас есть зелье Полета, и вы хотите использовать его — **184**. В противном случае — **125**.

74

Вы находитесь в маленькой, темной нише, пахнущий сыростью и тленом. Ваш факел не может рассеять густую тьму вокруг вас. Но вы можете разглядеть, что в стене напротив установлена мемориальная доска с какой-то надписью. Вы видите небольшой деревянный сундук, оббитый бронзой, почти у ваших ног. Вы:

Подойдете к стене, чтобы прочитать надпись — **195**

Попробуете открыть сундук — **94**

75

Довольно скоро, вы достигаете развилки. Проход ведет на север и на юг, вы идете на север — **91**.



76

Короткое серебряное копье является прекрасным оружием, и вы решили взять его с собой. Ничего другого интересного здесь нет, так что вы оставляете комнату и продолжаете путь на север — **193**.

77

Вы идете на север, и вскоре видите новый проход справа.

Пойдете по новому проходу на восток — **20**

Пойдете на север — **98**

78

Идя на запад, вы видите нишу в стене с левой стороны. Вы:

Осмотрите нишу — **74**

Продолжите путь на запад — **89**

79

Вы идете на запад, но довольно скоро проход поворачивает на юг. Вы идете на юг и скоро видите дверь слева. Вы:

Попробуете открыть дверь — **192**

Продолжить путь на юг — **7**

80

Вы закрываете за собой дверь. Вы находитесь в узком коридоре, ведущим на север, но он вскоре поворачивает направо. Через несколько шагов, вы видите, что он снова поворачивает на север. Тут, кажется, есть путь на восток, но вспышка ослепительного света из этого коридора препятствует путь. Вы отворачиваете лицо в сторону и идете на север — **144**.

81

Попробуете сохранить равновесие, но падаете и скользите вниз с возрастающей скоростью, пока, наконец, не врезаетесь в какое-то губчатое слизистое вещество. Вы потеряли свой факел при падении, но можете увидеть при тусклом-красном свечении от скал, что находитесь в яме. Вы понимаете, что приземлились в гнездо огромных червей. Их здесь десятки, в длину они с вас ростом и толстые, как бедро. Они начинают обвиваться вокруг вас, как змеи, а ваши кожаные доспехи начинают растворяться. Слизь, которая сочится из их тел, содержит кислоту, это их способ переварить свою добычу. Вы отчаянно машете мечом, но все бесполезно — ваше приключение заканчивается здесь.

82

Дверь действительно прочная, и только после многократных ударов плечом она дает трещину. В конце концов, вы срываете ее с петель, но это стоит вам потери 2 очков Силы.

За дверью, есть небольшая квадратная комната, в центре на полу стоит статуя. Вы подходите ближе и видите, что статуя изображает большого широкоплечего человека с низким лбом и угрожающим выражением на лице. Вы замечаете у подножия статуи кристальный ключ. Осторожно подбирайте ключ, и, как только вы делаете это, статуя начинает двигаться!

Вы ожидали чего-то подобного и теперь отпрыгиваете назад с поднятым мечом в руке, тогда как каменный человек движется к вам. Если у вас есть какие-либо из следующих зелий, и вы хотите использовать их здесь, обратитесь к соответствующему параграфу:

Двойник — **124**

Неуловимость — **48**

Страх — **102**

Если у вас нет ни одного из них или не хотите их использовать, вы должны бороться с каменным человеком как обычно.

✗ Каменный человек: Ловкость 12, Прочность 14

Если вы выиграли — **117**.

83

Вы прошли всего несколько шагов, прежде чем поняли, что идете назад по направлению к входу, через который вы пришли. Раздосадованный, вы поворачиваетесь и возвращаетесь на север — **1**.

84

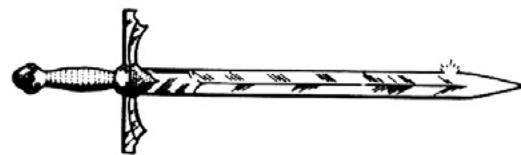
Вы тяните рычаг и, почувствовав резкий удар в плечо, падаете на землю. Потеряйте 3 очка Силы. Если вы все еще живы, то встаете и пробуете другой рычаг — **149**.

85

Вы чувствуете себя чрезвычайно сильным. В течение первых двух раундах этого боя, каждый удар, который вы нанесете Скрафу, будет стоить ему 4 очков Силы. После этого, каждый удар будет наносить 2 очка урона, как обычно. Каждая успешная атака Скрафа против вас будет стоить вам 2 очков урона.

✗ Скраф: Ловкость 10, Сила 12

Если вы выиграли — **152**.



86

Проход довольно скоро поворачивает на юг, а затем снова идет в восточном направлении. Вы замечаете, что температура повышается. Вы продолжаете идти вперед, пока коридор не поворачивает на север. Вы следите на север некоторое время, и все время температура растет.

Вскоре пот заливает ваши глаза, и вы начинаете чувствовать себя как выжатый лимон. Странное жужжание становится громче, пока вы идете вперед, потом что-то летит прямо вам в лицо — это муха. Вы с раздражением отгоняете

ее прочь, но через несколько секунд их уже сотни, каждая почти полдюйма длиной, лезут вам в уши, нос и рот! Несмотря на жару и ваше истощение, вы отчаянно бежите на север, пока вы не освобождаетесь от мерзких насекомых.

Затем вы с облегчением замечаете, что температура, кажется, падает снова, и становится довольно прохладно.

Вы видите новый проход слева, но игнорируете его — **178**.

87

Вы видите, что в двери есть замочная скважина, и решаете попробовать ключ, но он не подходит — **109**.

88

Вы сохраняете равновесие, но одна нога проваливается куда-то. Вы видите, что едва не упали в огромную яму с зыбучим песком, который уже начал засасывать вашу ногу. Садитесь, упираете другую ногу в край ямы, беретесь за застрявшую ногу обеими руками и тяните. Потеряйте 2 очка Силы.

Через несколько секунд, ваша нога свободна от предательского плытуна, и вы, с облегчением подняв свой факел, возвращаетесь обратно — **95**.

89

Вы идете на запад, но довольно скоро проход поворачивает на север. Через некоторое время он снова поворачивает на запад, а затем неожиданно поворачивает на юг. Вы идете на юг, вскоре появляется новый туннель справа.

Поверните в новый проход на запад — **79**

Продолжите путь на юг — **57**

90

Вы не можете видеть, что впереди при тусклом свете вашего факела, и вынуждены, двигаясь вдоль прохода, держаться руками за стены, чтобы не потерять направление. Ваша левая рука вдруг наталкивается на пустоту, вы теряете равновесие и ударяетесь головой. Потеряйте 1 очко Силы. При свете факела вы можете разглядеть новый туннель, идущий на север.

Продолжите идти на восток — **120**

Поверните на север — **45**

91

Вы продолжаете идти на север, держа свой меч наготове, но все тихо. Вы замечаете новый туннель слева. Вы:

Поверните в туннель на запад — **2**

Продолжите идти на север — **71**

92

Вы боретесь со Скрафом.

✗ Скраф: Ловкость 10, Сила 12

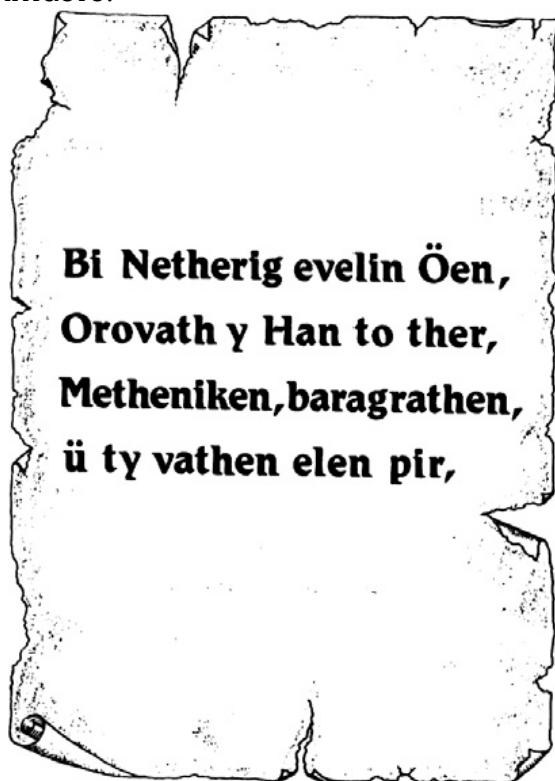
Если вы выиграли — **152**.

93

Дверь разбита в щепки, но вы тоже пострадали — это было сложнее, чем вы думали. Потеряйте 3 очка Силы — **114**.

94

Сундук легко открывается. Внутри кусок старого пергамента. Он настолько старый, что, кажется, что он рассыплется в прах, если вы прикоснетесь к нему, но при свете факела, вы можете разобрать слова, написанные на нем. Всё читаете:



**Bi Netherig evelin Öen,
Orovath y Han to ther,
Metheniken, baragrathen,
ü ty vathen elen pir,**

Если у вас есть зелье Интуиции, и вы хотите использовать его — **108**. В противном случае, вы можете либо подойти к стене, чтобы прочитать надпись на мемориальной доске — **195** — или можете покинуть нишу и идти дальше на запад — **89**.

95

Вы идете на восток, а затем на север, пока не приходите к разветвке. Вы:

Продолжите путь на север — **77**

Поверните на восток — **186**

96

У вас есть серебряный ключ? Если да — **87**.
В противном случае — **109**.



97

Двигаясь к стене, вы активировали ловушку. Альков вдруг наполняется плотным удущивым черным дымом, и вы, шатаясь, вываливаетесь обратно в проход, хватая ртом воздух. Потеряйте 3 очка Силы. Если вы все еще живы, то делаете остановку, чтобы восстановить дыхание, а потом снова идете на восток — **54**.

98

Пройдя совсем немного на север, вы видите новый проход слева от вас. Вы:

Продолжите идти на север — **56**

Попробуете проход на запад — **131**

99

Вы берете Амулет и используете его в качестве ключа, вставив его в гнездо. Раздается звук отодвигаемых засовов, а затем дверь медленно распахивается.

Вы держите Амулет в руке, проходя через дверь, и смотрите по сторонам — **176**.

100

Вы находитесь в узком туннеле. Он идет на подъем, направляясь на север, а затем поворачивает на запад. Вы понимаете, что крыша туннеля становится все ниже, и вам приходится идти пригнувшись. Туннель вдруг снова поворачивает на север, по-прежнему под углом ведя наверх, и вы с облегчением замечаете, что потолок снова становится выше, и вы можете стоять в полный рост. Вы заканчиваете подъем, и через несколько минут уровень пола выравнивается. Вы проходите через узкую арку и оказываетесь в широком проходе, ведущим на север — **139**.

101

Вы прыгаете в сторону, уклоняясь от копья, и вступаете в бой:

✗ Тролль: Ловкость 10, Сила 10

Если вы выиграли — **76**.



102

Каменный человек съеживается и пятится, но потом все же вступает в бой. Но он теперь слабее, чем обычно.

✗ Каменный человек: Ловкость 9, Сила 14

Если вы победите его — **117**.

103

Зелье вступает в силу, и вы отправляетесь на восток — **142**.

104

Вы идете на север по короткому проходу и попадаете в довольно большую пещеру. Вы слышите дробный топот, и видите костлявое четвероногое существо с длинным языком и жуткими когтями, бегущее к вам. Вы можете использовать магические зелья, если хотите и если они у вас есть — **189**.

В противном случае — **92**.

105

Задержав дыхание, вы шагаете вперед и срываете Амулет с шеи пленника. Вы высакиваете из грязной камеры и стремглав мчитесь на восток — но вы зря не смотрите под ноги! Вы споткнулись и упали, разбившийся на сотни кусков Амулет лежит на полу перед вами. Безутешный вы по-прежнему шагаете на восток уже без него — **86**.

106

К вашему удивлению зелье, кажется, работает! Беленгаст ревет и дико размахивает топором, он, кажется, ослеп, и вы быстро бросаетесь в бой. Вы наносите три славных удара мечом, но у него прочный доспех, и он лишь слегка ранен.

Зелье прекращает действовать, и он успокаивается. Он поворачивается к вам с жаждой убийства в глазах, его большой топор со свистом описывает круг над головой. Вы ослабили его, но теперь вы должны биться насмерть:

✗ Беленгаст: Ловкость 11, Сила 17

Если вы победите его — **198**.

107

Когда вы тяните за рычаги, страшная боль внезапно пронзает все ваше тело. Вы падаете на землю. Бросьте кубик: выпавшее число это количество очков Силы, которые вы потеряли. Если вы все еще живы, можете сделать еще одну попытку. Будете тянуть:

Левый и средний рычаги — **19**

Левый и правый рычаги — **140**

108

Зелье начинает действовать, и странные слова становятся понятными, вы читаете:

«Возвращайтесь, идите на север, а затем на запад

Освободите человека в оковах страха.

Не нападайте и не навредите ему иначе

Вы займете его место здесь».

Вы:

Вернетесь — **54**

Продолжите путь на запад — **89**

Осмотрите мемориальную доску в стене — **195**

109

Если у вас есть медный ключ — **130**.

В противном случае — **188**.

110

Вы идете обратно на запад и поворачиваете на север — **45**.

111

Туннель сужается, и вы замечаете, что становится холоднее. Довольно скоро, он поворачивает направо, и, кажется, приводит в тупик. Вы собираетесь повернуть назад, когда зловещий рокот предупреждает вас об опасности. Но слишком поздно, чтобы сделать что-нибудь — под ногами открывается люк. Есть ли у вас зелье Полета? Если да — **112**. В противном случае — **128**.

112

Стремительно, вы глотаете зелье, как раз вовремя! Пока парите в воздухе, вы можете смутно разглядеть дно ямы под вами с рядами заостренных кольев.

Вы осторожно летите назад, пока ваши ноги снова не ступают на твердую землю.

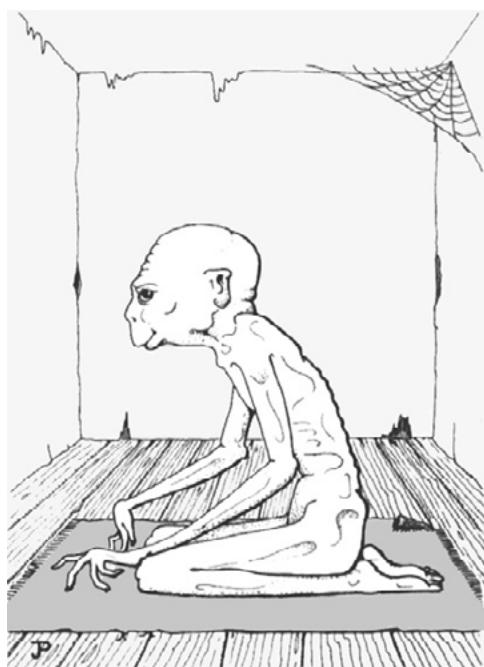
Вытирая пот со лба, вы идете обратно на запад к развилке, а оттуда на север — **156**.

113

Вы двигаетесь не достаточно быстро, и копье задевает вас. Потеряйте 2 очка Силы. Тролль выглядит сильным, хитрым и быстрым. Он делает еще один неожиданный выпад, но вы парируете его щитом.

✗ Тролль: Ловкость 10, Сила 10

Если вы победите его — **76**



114

Перед вами очень маленький странный человечек, который, кажется, стоит на коленях на драном ковре. В помещении только голые стены, нет ни окон, ни мебели. Человечек перестает выть и смотрит на вас.

«О, незнакомец,— кричит он,— Я так долго ждал избавления!» Но он кажется вам довольно подозрительным, и вы поднимаете свой меч. Он съеживается и отступает обратно. Вы:

Нападете на него — **46**

Попробуете поговорить с ним — **34**

Используете зелье — **168**

115

Вы продолжаете путь на восток, но вскоре проход резко поворачивает на север. Через короткий промежуток времени, вы видите новый путь с левой стороны.

Повернете в новый проход на запад — **78**

Продолжите путь на север — **127**

116

Когда вы в третий раз вонзаете копье, безумные желтые глаза зомби тускнеют, и он вдруг падает на землю.

У вас на глазах он рассыпается в пыль, и внезапно, возникший из ниоткуда, свирепый холодный ветер с воем и визгом сдувает его прах прочь. Когда ветер стихает, вы видите на земле ключ, поблескивающий в свете факела. Он изготовлен из бронзы, быстро подбираете его и кладете в карман, а затем спешите через арку — **13**.

117

Вы забираете кристальный ключ, покидаете комнату и идете на запад — **38**.

118

Зелье вступает в силу немедленно и Скраф вступает в бой с вашим двойником. Бросайте кубики за обоих, чтобы решить исход боя, у вашего двойника характеристики равны вашим текущим показателям. Если Скраф победит, вам придется добить его самостоятельно.

✗ Скраф: Ловкость 10, Сила 12

Если вы выиграли — **152**.

119

Ключ подходит к замку. Вы открываете дверь и входите — **25**.

120

В течение нескольких минут вы без происшествий идете по коридору, пока не обнаружите, что путь вперед прегражден. Туннель, похоже, заканчивается тупиком. Отступив, вы можете при свете вашего факела увидеть, что туннель перегорожен большим валуном. Между верхней частью валуна и крышей туннеля есть

просвет, и вы сначала пытаетесь перелезть. Но валун гладкий, и вы не можете найти опору для рук. После нескольких неудачных попыток, вы понимаете, что придется попробовать что-то другое. Есть ли у вас зелье Полета? Если да — **133**. В противном случае — **138**.

121

Вы прокладываете свой путь по качающемуся полу, не обращая внимания на боль, когда вы неоднократно врезаетесь в стены. Потеряйте 4 очка Силы. Если вы все еще живы, то, стиснув зубы, наконец, перебираетесь на другую сторону — **115**.

122

Вы не находите тайные ходы, но натыкаетесь на какой-то предмет. Это небольшой ларчик из камня, внутри которого лежит медный ключ. Вы кладете его в карман и ползете обратно из туннеля, чтобы продолжить путь на север — **163**.

123

Царит мертвая тишина, пока вы идете на юг. Вы ничего не видите, но у вас есть твердое ощущение, что вокруг вас невидимые наблюдатели. Тем не менее, ничего не происходит, и вы выходите к развязке. Пойдете:

На восток — **39**

На запад — **166**

124

Каменный человек сражается с вашим двойником. Бросайте кубики, чтобы определить исход этого боя, ваш двойник имеет характеристики Силы и Ловкости равные вашим текущим показателям. Если каменный человек побеждает вашего двойника, вам придется прикончить его самостоятельно.

✗ Каменный человек: Ловкость 12,
Прочность 14

Если вы выиграли — **117**.

125

Вы перетаскиваете себя через качающийся пол, несколько раз врезавшись в стены. Потеряйте 4 очка Силы. Если вы все еще живы, вам удастся перебраться на другую сторону комнаты — **53**.

126

На талии мертвого великана вы видите маленький кожаный мешочек. Внутри серебряный ключ. Чувствуете, что он может быть полезным, кладете его в карман и продолжаете путь на север. Вскоре, вы понимаете, что находитесь на развязке, новый проход ведет направо. Вы:

Повернете в новый проход на восток — **3**

Продолжите идти на север — **182**

127

Вы недолго идете на север, но затем проход поворачивает на запад. Вы следите по проходу на запад в течение длительного времени, пока, в конце концов, не поворачиваете на север. Вы проходите под каменной аркой и продолжаете путь на север — **70**.

128

Без магии вы пропали! Эхо вашего последнего крика еще долго будет отражаться от холодных и темных стен, после того как вы плашмя упали на ряды заостренных колючих кольев на дне Ямы Смерти.

Ваше приключение закончено.

129

Туннель начинает идти вверх, причем все круче и круче, вы вынуждены карабкаться на руках и коленях. Потеряйте 3 очка Силы. В конце концов, вы вылезаете на ровное место и останавливаетесь, чтобы восстановить дыхание. Но, оглядевшись, вы понимаете, что это тупик, и вам придется вернуться. Вы сползаете обратно на юг и, не обращая внимания на арку, справа от вас, идете до поворота на запад, а затем идете по коридору до развязки. Проход ведет на север и на юг.

Пойдете на север — **159**

Пойдете на юг — **61**

130

Вы видите, что в двери есть замочная скважина, и решаете попробовать ключ, но он не подходит — **188**.



131

Проход недолго идет на запад, а затем поворачивает на север. Вы идете на север и вскоре видите дверь справа. Вы:

- Попробуете открыть дверь — **190**
Продолжите идти на север — **173**

132

Дверь открывается легко, но комната за ней совершенно пуста. Вы исследуете голые каменные стены и пол при свете вашего факела, но ничего не находите. Разочарованный, вы выходите и продолжаете путь на восток — **36**.

133

Вы пьете зелье и поднимаетесь в воздух, паря над валуном. Между вершиной скалы и крышей туннеля очень мало места, но вы пролезаете и спрыгиваете на землю с другой стороны — **43**.



134

Жуткий свет от скал, вместе со светом от факела, позволяет видеть достаточно хорошо, и вы издалека замечаете, что проход поворачивает на север. Вы внимательно слушаете, но впереди мертвая тишина. Вы поворачиваете на север, и по-прежнему идете с большой осторожностью, пока не увидите, что новый проход ведет направо. Вы:

- Повернете на восток — **75**
Продолжите путь на север — **146**

135

Вы отступаете назад на пятнадцать шагов, выставляете перед собой свой щит, и затем врезаетесь в валун с огромной силой. Вы научились пробивать каменные стены во время вашей подготовки, и ожидаете, что скала будет разбита, но это не срабатывает, вы отлетаете назад и приземляетесь на спину. Потеряйте 5 очков Силы. Валун совершенно не пострадал, и вы понимаете, что придется идти назад к последней развилке и повернуть на север — **110**.



136

Теперь вы чувствуете себя очень сильным. Но маленький человечек не выглядит по-настоящему опасным.

Нападете на него — **46**

Попробуете все же поговорить с ним — **34**

137

Вы неловко ползете по узкому туннелю, меч в одной руке и факел в другой, и двигаетесь вперед максимально осторожно, только чтобы довольно скоро обнаружить, что проход заканчивается тупиком. Вы:

Поищете скрытые проходы — **122**

Вылезете назад и пойдете на север — **163**

138

Вы:

Используете свой меч против валуна — **153**

Разбежитесь и толкнете его — **135**

Вернетесь к развилке и пойдете на север — **110**

139

Вы недолго идете на север, снова развилка.

Пойдете на:

Восток — **174**

Запад — **58**

140

Когда вы тянете за рычаги, страшная боль внезапно пронзает все ваше тело. Вы падаете на землю в полузыбытии. Бросьте кубик: выпавшее число это количество очков Силы, которые вы потеряли. Если вы все еще живы, можете сделать еще одну попытку. Будете тянуть:

Левый и средний рычаги — **19**

Средний и правый рычаги — **107**

141

Это будет жестокая и кровавая битва насмерть:

✗ Беленгаст: Ловкость 14, Сила 22

Если вы победите Беленгаста — **198**.





142

Двигаясь на восток, вы подходите к двери в стены с левой стороны. Изнутри доносятся слабые стоны. Вы:

Откроете дверь — **24**

Продолжите путь на восток — **86**

Их название соответствует внешности: у них нет ни глаз, ни рта, ни ушей. Первый Безликий шагает вперед и наносит могучий удар мечом. Вы смело принимаете бой против элиты армии Беленгаста, но ваше приключение заканчивается здесь.

143

Вы проходите через дверь. Вы находитесь в туннеле, ведущем на север, но он, почти сразу же, поворачивает на восток, и, спустя короткое время, на юг. Дальше проход снова поворачивает на восток, вы следите по нему, пока не приходите в тупик.

Приглядевшись, вы видите, что перед вами на самом деле не стена, а опустившаяся каменная плита. Рядом в стене два рычага, наверное, с их помощью можно поднять плиту. Будете тянуть:

Левый рычаг — **84**

Правый рычаг — **149**

144

Вы очень скоро поворачиваете на восток, и, через некоторое время, снова на север. Вы идете по хорошо освещенному коридору, проходите под аркой и оказываетесь на небольшой круглой арене с полом усыпаным песком.

Вы достаете свой меч, и, когда вы это делаете, около дюжины Безликих воинов выступает из-под арки позади вас. У вас есть время, чтобы понять, что вы дали неправильный ответ на вопрос волшебника, пока Безликие воины окружают вас.

Каждый из них очень силен и быстр. Они ростом не уступят великанам, но более ловкие.

145

Проход идет на север, а затем почти сразу же на восток. Вы некоторое время идете на восток, затем коридор поворачивает на юг. Вскоре он снова поворачивает на восток, и вы идете вперед, пока не увидите нишу с правой стороны. Внутри темно, и вы не можете ничего разглядеть при свете вашего факела. Вы:

Осмотрите нишу — **16**

Игнорируете ее и продолжите путь на восток — **54**

146

Очень скоро, естественное свечение от скал гаснет, и вы теперь идете вперед медленнее. Вы чувствуете холодный ветер на вашем лице, и он становится все сильнее и холоднее, и вы должны пригнуться, чтобы двигаться вперед. Ваш факел гаснет, как свеча, и вы шарите в полной темноте вытянутыми руками.

Чужая ледяная рука берется за вашу. Вы пытаетесь освободиться, но не можете. Вы наносите удары в темноту, но не встречаете никакого сопротивления, вы втянуты в вечную холодную тьму невидимой Рукой Смерти.

Вы потерпели неудачу в ваших поисках.

147

Вы недолго идете на восток, а потом туннель поворачивает на север. Вы продолжаете идти на север некоторое время, пока не замечаете арку слева. Вы:

Попробуете путь на запад — **52**

Продолжите идти на север — **129**

148

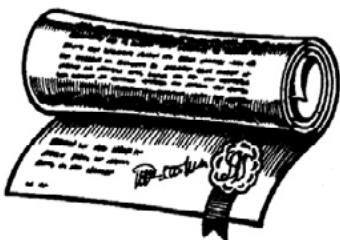
Вы видите, что в двери есть замочная скважина, и решаете попробовать ключ. Он подходит и дверь открывается. Вы проходите внутрь, и дверь захлопывается за вами — **150**.

149

Вы довольны — рычаг идет легко, и каменная плита скользит вверх. Вы проходите под ней, и она сразу же опускается за вами. Теперь вы должны решить, куда повернуть:

На восток — **49**

На север — **104**



150

Вы находитесь в туннеле, ведущем на север. От камней здесь исходит желтоватое свечение, которое позволяет вам видеть достаточно хорошо. Вы идете на север и через короткий промежуток времени видите поворот направо.

Повернете на восток — **33**

Продолжите путь на север — **179**

151

Свет от факела мерцает и дрожит, но вы можете разглядеть деревянную дверь в скале. Шум доносится из-за нее и теперь, определено, похож на плач. Вы:

Сделаете шаг назад и ударите в дверь плечом — **93**

Отойдете и продолжите путь на восток — **90**

Используете свой меч, чтобы открыть дверь — **60**

152

Вы смотрите вокруг, но, кажется, ваша битва дала вам мало выгоды — здесь нет ничего полезного.

Вы возвращаетесь на развилку и идете на восток — **49**.



153

С лязгом ваш меч обрушивается на скалу. Но он просто отскакивает назад от гладкой поверхности, даже не поцарапав ее. Единственное чего вы добились, это затупили лезвие своего меча. Потеряйте 3 очка Ловкости. Вам придется вернуться к последней развязке и повернуть на север — **110**.

154

Он смеется, магия никак на него не влияет. «Твоя магия слишком слаба против такого могучего волшебника, как я», хочет он, а затем наносит внезапный удар. Вы парируете его топор щитом, но вас отбрасывает назад. Вы понимаете, что он чрезвычайно сильный боец. Теперь это бой насмерть.

✗ Беленгаст: Ловкость 14, Сила 22

Если вы победите его — **198**.

155

Вы пьете зелье, а затем спрашиваете, как его зовут. Он, задыхаясь, говорит, что Быстроногий, и вы понимаете, что он не будет лгать, и решаете освободить его — **51**.

156

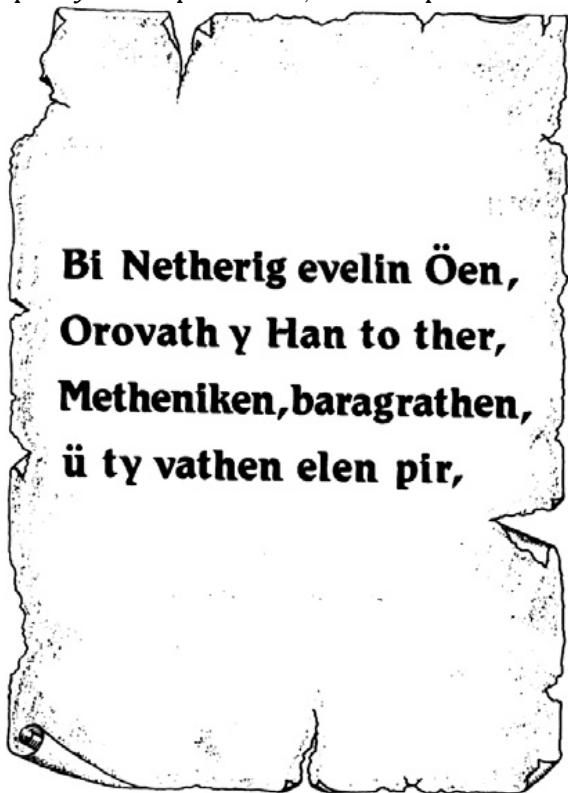
Идя на север, вы скоро прибываете на развилку. Пойдете на:

Восток — **134**

Запад — **4**

157

Сундук не заперт и легко открывается.
Внутри кусок пергамента, на котором написано:



Если у вас есть зелье Интуиции, и вы хотите использовать его, можете сделать это — **63**. В противном случае, вы можете либо подойти к стене, чтобы прочитать надпись на мемориальной доске — **97**, или можете покинуть нишу и продолжить путь на восток — **54**.

158

Вы бьете в дверь плечом — она дает трещину, но выдерживает удар. Потеряйте 2 очка Силы. Если все еще живы, вы:

Нанесете еще удар — **50**

Оставите дверь и продолжите путь на восток — **86**

159

Вы продолжаете путь на север, и совсем скоро проход поворачивает на запад. Вы идете по нему, пока не замечаете дверь справа. Вы:

Откроете дверь — **64**

Продолжите идти на запад — **59**

160

Вы взлетаете над качающимся полом и благополучно приземляетесь на другой стороне комнаты — **115**.

161

Через некоторое время проход поворачивает на запад. Вы следите по нему и при свете факела видите новый поворот на юг. Тем не менее, вы решаете, что путь на юг ведет обратно к входу, и поэтому продолжаете идти на запад — **4**.

162

Вы дошли до перекрестка. Теперь пойдете на:

Восток — **62**

Запад — **196**

Север — **167**

163

Вскоре проход поворачивает на запад. Вы следите в этом направлении какое-то время, пока не увидели проход справа от вас. Вы:

Повернете на север — **42**

Продолжить идти на запад — **68**

164

Когда вы идете по коридору, ваш факел отбрасывает странные тени вокруг вас. Снова вы слышите голоса злые, пронзительные и хихикающие. Вы останавливаетесь, но ничего не видно. Страшный визг голосов становится все громче и громче, пока у вас не начинают болеть уши от криков и смеха. Наконец, пугающий хор начинает стихать, пока, наконец, не смолкает.

Потрясенный, вы по-прежнему идете вперед, пока не выходите на разветвление, новый проход ведет на запад. Вы:

Повернете на запад — **187**

Продолжите идти на север — **91**

165

Вы бежите к арке, зомби бросается на вас. Бросьте 2 кубика. Если результат меньше, чем ваш текущий счет Смелости — **47**. Если равен или больше — **171**.

166

Проход недолго ведет на запад, а затем поворачивает на север. Из темноты впереди вы слышите звук тяжелых шагов, и останавливаетесь, держа меч наготове.

Вскоре, топая как слон, появляется самое огромное существо, которое вы когда-либо видели. Человек ростом в двенадцать футов, одетый в шкуры, и несущий в руке огромную кость. Увидев вас, он останавливается, рычит и поднимает кость. Вам придется бороться с великаном, но вы можете использовать магию, чтобы помочь себе, если хотите. Если у вас есть какие-либо из этих зелий, можете использовать их прямо сейчас:

Мошь — 172

Прозрачность — 191

Безумие — 15

В противном случае, вам придется бороться с великаном как обычно.

✗ Великан: Ловкость 12, Сила 12

Если вы победите его — 126.

167

Кажется, что воздух впереди становится все холоднее и холоднее. Сверху, снизу, справа и слева только твердый черный камень, и слышны только слабые отзвуки капающей воды. Потом вы видите в стене слева дверь. Вы осторожно подходите к ней и прислушиваетесь, но внутри тишина. Вы:

Ударите в дверь плечом — 69

Попробуйте открыть ее — 185

Продолжите идти на север — 66

168

Выпьете зелье:

Интуиции — 9

Установление истины — 55

Неуязвимости — 136

169

Вы идете вперед, все спокойно. Но потом проход начинает сужаться, и вы должны двигаться боком, держа свой факел перед вами. Внезапно сильная боль в ноге останавливает ваше движение, и вы видите, что ваша нога попала в челюсти мощного металлического капкана.

Положив факел на пол, вы разжимаете челюсти капкана. Потеряйте 3 очка Силы, но получите 1 очко Смелости.

Не обращая внимания на боль, вы подбираете свой факел и продолжаете путь на восток, несмотря на кровотечение. Сбоку появляется проход на юг, но он кажется вам темным и зловещим,

и поэтому вы продолжаете идти вперед. Вы замечаете, что камни сами по себе начинают излучать призрачный зеленоватый свет, что позволяет лучше видеть, что впереди — 134.

170

Вы следуете по проходу на восток. Вскоре вы опять на развилке, новый коридор ведет на юг, и можно разглядеть отблески дневного света вдалеке от входа в башню. Вы продолжаете идти на восток — 169.

171

Вы не достаточно быстры. Страх замедлил ваши движения, руки трупа смыкаются вокруг вашей шеи, и ваше последнее воспоминание, это ужасное лицо, приближающееся к вашему, и его пахнущее кладбищем дыхание. Ваше приключение заканчивается здесь.



172

Зелье вступает в силу: вы чувствуете себя очень сильным, и в течение первых двух раундов боя, каждая рана, которую вы нанесете, будет стоить великому 4 очка Силы. Позже, каждый удар будет наносить только 2 очка урона, как обычно. Каждый удар, который получите вы, будет стоить вам 2 очков Силы на всем протяжении битвы.

✗ Великан: Ловкость 12, Сила 12

Если вы выиграли — 126



173

Проход поворачивает на восток, и заканчивается на развилке. Проход ведет на север и на юг. Вы пойдете на:

Север — 145

Юг — 57

174

Совсем скоро проход заканчивается у двери. Она выглядит прочной и не имеет замочной скважины. Толкаете ее, но она надежно заперта. Вы:

Попробуете сломать ее — 82

Вернетесь обратно и пойдете на запад — 38

175

Вы идете на запад. Проход становится шире и выше, и вы ускоряете шаг — 194.

176

Вы в коридоре, который ведет на восток. Вы осторожно двигаетесь вдоль него, пока не доходите до еще одной подобной двери. Тут нет ниши для ключа, но есть несколько рычагов на стене справа.

Пока смотрите на них, гадая, какие из них попробовать, вы чувствуете движение воздуха за спиной. Волшебник появляется вновь. «Поздравляю, — говорит он, — ты добрался сюда. Я дам подсказку — ты должен потянуть не за один, ни за три, а за два рычага, чтобы открыть эту дверь». Вы выбираете:

Левый и средний рычаги — 19

Средний и правый рычаги — 107

Левый и правый рычаги — 140

177

Проход некоторое время ведет на север, но затем поворачивает на восток. Вы продолжаете идти на восток, высматривая ловушки, но все спокойно, и вскоре проход снова поворачивает на север.

Проход заканчивается у двери, и пока вы раздумываете, как ее открыть, дверь открывается сама собой. Вы проходите сквозь нее, и сразу же дверь закрывается за вами. Впереди есть еще две двери, одна в стене слева, другая напротив справа. Между дверями над ними висит кусок пергамента сот словами: «Одна дверь смерть, другая жизнь».

Пока вы смотрите, появляются два спрайта. Спрайты смотрят на вас — это существа эльфийской природы, но вы осторожны. Вы слышали истории об их опасных трюках, и знаете, что, когда они появляются в парах, один из них всегда лжет, а другой говорит правду. Но нет никакого способа, глядя на них, узнать, кто есть кто.

Один из спрайтов занимает позицию перед левой дверью, другой стоит перед правой. Они могут раствориться в воздухе в любую секунду, так что вы быстро задаете вопрос стоящему перед правой дверью:

«Ты лжец?»

«Один из нас, — говорит он самодовольно, — безусловно, является лжецом. Или, возможно, мы оба!»

Быстро спрашиваете: «Дверь за тобой означает жизнь?»

Они мерцают в воздухе и исчезают, вы едва можете расслышать ответ — «Да».

Теперь войдете:

Левую дверь — 22

Правую дверь — 143

178

Вы идете на север, и через короткий промежуток времени проход поворачивает на восток. Вы следите по нему, пока не достигаете подножия каменной лестницы. С опаской вы начинаете подъем. Лестница ведет вас наверх по широкой дуге, пока вы не попадаете в короткий коридор — **23**.

179

Пройдя около двадцати шагов, вы понимаете, что это тупик. Вы не можете найти никаких тайных проходов, и единственное, что можно сделать, это вернуться. Вы возвращаешься на юг к развязке. Вы:

Поверните на восток — **33**

Продолжите идти на юг — **197**

180

Вы начинаете чувствовать себя неуютно, пока идете вперед, опасаясь всего, но ничего не видя. Вы дошли до коридора, ведущего на юг. Если хотите идти на юг — **123**. Если предпочитаете продолжать идти на запад — **175**.

181

Пока вы идете вперед, царит жуткая тишина, и у вас есть неприятное ощущение, что за вами наблюдают. Вы по-прежнему, с опаской, идете вперед, но ничего не происходит, и вы выходите на развязку. Поверните на:

Запад — **194**

Восток — **170**

182

Некоторое время спустя вы видите дверь слева. Она немного утоплена в стене и, кажется, сама сделана из какого-то камня. Если вы хотите попробовать открыть дверь — **21**. Если предпочли бы продолжить путь на север — **193**.

183

Вы идете на запад некоторое время, пока вы не замечаете, что проходите под каменной аркой. Тьма вокруг сгущается, но вы можете разобрать тяжелую деревянную дверь в стене перед вами. Вы осторожно двигаетесь вокруг

стен маленькой комнаты и пробуете дверь, но она плотно закрыта.

Вы двигаетесь назад к арке, но, когда вы делаете это, ваша нога наступает на что-то. Вы наступили на труп, который пролежал здесь некоторое время: плоть сгнила и сошла с костей, личинки выползают из рта.

Когда вы инстинктивно отодвигаетесь, его глаза внезапно открываются, и он движется по направлению к вам. Вы в страхе отступаете — потеряйте **2** очка Смелости.

Глаза зомби горят желтым пламенем, когда он протягивает руку к вам. Вы машете мечом, но безрезультатно. Зомби неуязвимы для обычного оружия, равно как и к любому магическому зелью. Есть ли у вас серебряное копье? Если да — **29**. Если нет — **165**.

184

Вы поднимаетесь над полом, наблюдая, как он бешено раскачивается внизу, и благополучно приземляетесь на другой стороне — **53**.



185

Дверь, кажется, заперта. Вы шагаете назад и бьете в дверь ногой, как вас учил Элевтерий. Ее срывает с петель, и вы входите в очень маленькую, и кажется, пустую комнату.

Вы собираетесь покинуть ее, так как здесь нет ничего ценного, когда слышите странный звук, как звон стекла. Вы останавливаетесь и смотрите еще раз, но ничего не видно. Пока вы стоите здесь, звук становится более ритмичным и начинает формировать мелодию. Потом вы слышите голос, мелодия неожиданно складывается в слова в вашей голове:

«Идите на север, а затем на запад», говорит голос. Вы запоминаете слова, интересно правда ли это, и выходите из комнаты, чтобы идти на север — **66**.

186

Идя на восток, вы видите дверь слева. Вы:

Попробуете войти — **132**

Продолжите идти дальше — **36**

187

Туннель скоро выходит на перекресток.
Пойдете на:

Север — **146**
Юг — **161**

188

Вы тараните дверь, рубите ее мечом, но все напрасно. При отсутствии правильного ключа вы не можете пройти дальше, и ваше приключение заканчивается здесь.

189

Используете зелье:

Двойник — **118**
Мощь — **85**
Неуловимость — **18**

190

Дверь открывается в маленькую комнату. Внутри каменная кровать у стены и сломанный деревянный стул, больше ничего. Вы собираетесь уйти, когда замечаете надпись, нацарапанную на стене, и подходите ближе, чтобы прочитать ее.

«Был еще один такой, как вы,
он хранит Каменный Амулет -
и передаст его тому, кто
отважится идти дальше — совсем один».

Вы ломаете голову над смыслом этой рифмы, прежде чем выйти и снова идти на север — **173**.

191

От гнева и растерянности великан издает оглушающий рев, когда вы исчезаете у него прямо перед глазами, и начинает дико размахивать большой костью. Хотя вы невидимы, но не неуязвимы, и узкий проход затрудняет возможность проскользнуть мимо него. И действие зелья скоро закончится.

Вы пытаетесь проскочить мимо, но получаете сильный удар огромной костью по плечу, ваша рука сразу немеет. Потеряйте 3 очка Силы. Вы взвыли от боли, и великан бьет костью снова, попав вам между лопатками, когда вы пробегаете мимо и мчитесь потом на север подальше от него. Потеряйте еще 3 очка Силы. Его рев затихает в темноте позади вас, когда зелье перестает действовать, и, если все еще

живы, вы прислоняетесь к каменной стене, чтобы перевести дыхание.

Когда почувствуете, что готовы продолжить, вы по-прежнему идете на север, и в скором времени приходите на развилку, откуда новый проход ведет на восток. Вы:

Повернете на восток — **3**
Продолжите идти на север — **182**

192

Дверь легко открывается. Вы находитесь в очень маленькой комнате, в которая нет ничего, кроме разбитого деревянного стула и каменной кровати. На стене напротив нацарапана надпись, и вы подходите ближе, чтобы узнать о чем она говорит.

«Был еще один такой, как вы,
он хранит Каменный Амулет -
и передаст его тому, кто
отважится идти дальше — совсем один».

Вы не уверены, является ли это предупреждением или полезной информацией, но запоминаете слова, прежде чем выйти и снова повернуть на юг — **7**.

193

Довольно скоро вы выходите на развилку — новый проход уводит вправо. Вы:

Повернете в этот новый проход на восток — **5**
Продолжите идти на север 44
Используете зелье Поиск — **35**

194

Вы скоро пришли к очередной развилке, коридоры ведут на север и юг, вы поворачиваете на север — **182**.



195

Приблизившись к надписи, вы активировали скрытую ловушку, и сразу же окутаны облаком удущливого едкого дыма. Вы отступаете назад, хватая ртом воздух. Потеряйте 3 очка Силы. Если вы все еще живы, то восстанавливаете свое дыхание и продолжаете путь на запад — **89**.

196

Проход сужается, а воздух становится липким и холодным. Ваши шаги эхом отдаются в коридоре, и ваш факел мерцает, совсем скоро вы видите новый проход справа. Вы:

Поверните в новый проход на север — **181**
Продолжите идти на запад — **166**

197

Вы скоро оказываетесь у двери, через которую уже проходили. Единственное, что можно сделать, это повернуть и снова пойти на север — **150**.

198

Измученный боем вы подходите к огромному трупу и находите у него на шее алмаз и сапфир. Вы понимаете, что это должны быть две драгоценности из Храма Валадона, о которых вам рассказал Голфред. Вы покидаете комнату, ваш меч наготове, но все спокойно.

Вы идете обратно вниз по каменной лестнице, затем мимо камеры, в которой держали Быстроногого, и дальше вниз. Ни одно существо не пытается преградить вам путь: теперь, когда Беленгаст мертв, его сила исчезла, и призванные им злые существа вернулись обратно, откуда они пришли.

В конечном итоге вы выходите из Башни Ужаса, и с удивлением видите, что солнце уже заходит. Вы поднимаете вверх алмаз и сапфир и кричите: «У меня две драгоценности из Храма Валадона!»

В городе постепенно наступает тишина. Кто-то бежит к вам, вы хватаетесь за меч — но потом узнаете его, это Голфред теперь он снова обычный человек. Голфред берет драгоценности, благодарит вас и уходит сквозь дождь к храму — **199**.

199

Вдруг небо меняется — это самый славный закат, который вы когда-либо видели, и вы понимаете, что спешащие прочь темные облака, это злые духи, покидающие Темнокровный.

Голфред возвращается.

«Я вернул священные регалии в Храм Валадона,— говорит он вам,— Останешься ли ты с нами?» — **200**.

200

Вы сами думаете, что было бы хорошей идеей, остаться на некоторое время с Голфредом и его друзьями, отдохнуть от ваших испытаний... до тех пор, пока вы не почувствуете, что настало время снова идти вперед навстречу новым приключениям.

Это приключение написано для журнала «Протей» №1 в 1984 году. Если вам понравилось - обязательно оставьте комментарий в теме обсуждения этого приключения на сайте «Книги-игры и интерактивные рассказы».

Помните, что только отзывы и комментарии, даже если они отрицательные, мотивируют авторов и переводчиков на публикацию новых произведений.

Книги-игры

и интерактивные рассказы

<http://quest-book.ru>

