Роман Островерхов

Легенды всегда врут

Книга-игра

Роман Островерхов

Легенды всегда врут

«Всегда», книга II

Книги-игры и интерактивные рассказы
http://quest-book.ru
Версия текста 1.1
Верстка: Дмитрий «Jumangee» Репин
2012–2017

Краткий синопсис книги «Наставники всегда правы»

В учебном заведении, известном как Академия ведьмаков, готовят наемных охотников на монстров. Ведьмаки умеют превращаться в зверей, немного колдовать и обладают сверхчеловеческими боевыми рефлексами. Они подразделяются «круги», выпускники посвящаются в девятый, самый низший. Управляет Академией совет наставников: Ледейл, Адир и Рамарес.

Вас, молодого выпускника Академии, отправили на первое боевое задание: найти и уничтожить существо, которое крадет детей из деревни. Судя по описаниям, ожидалась встреча с обычной росомахой-оборотнем. Вам выдали карту и снабдили инструкциями — избегать кочевников-хазратов и храмовников. Рыцари Храма как раз усердно разыскивали похищенный артефакт — икону св. Исины.

Однако, добравшись до места, вы обнаружили, что все не так уж гладко. По мере продвижения вперед вам приходилось сражаться с все более сильными тварями, выданная вам карта оказалась неверной, а местность была буквально нашпигована разного рода опасностями. Вдобавок, выяснилось, что обитаемых деревень в округе нет, только давно покинутые и заброшенные. Ваше задание стало казаться какой-то фикцией, но вы упорно продолжали свой поход. Вами двигало упрямство и нежелание ударить в грязь лицом на первом же задании.

В месте предполагаемого обитания неведомой росомахи обнаружился лес, чудовищно изуродованный магическими выбросами неясного происхождения. В эпицентре бедствия оказалась загадочная черная цитадель, и вы решили пробраться внутрь, чтобы любой ценой добыть ответы на накопившиеся вопросы.

Прорвавшись (буквально по колено в крови) сквозь ловушки и охрану, вы обнаружили внутри настоящий склад магических артефактов, в том числе и пропавшую икону Исины. А также, к немалому удивлению, одного из своих наставников — Рамареса. Он любезно поведал вам, что башня некогда принадлежала могучему чернокнижнику Аксиону, но теперь это его, Рамареса, собственность. Первые, не слишком умелые эксперименты с наследием колдуна распугали всех местных жителей, и встревоженный лорд, терявший крестьян и налоги, сделал заказ в Академию — устранить источник угрозы.

Ваш поход был организован Ледейлом лишь как отвлекающий маневр, а настоящая атака на бастион произошла буквально пару часов назад. Вы в это время еще были в пути, привлекая на себя внимание чудовищных слуг нового повелителя черной башни. Однако Ледейл никак не мог предположить, что хозяин древней цитадели — сам Рамарес, ведьмак первого круга. Рамарес отразил нападение, убив четырех опытных ведьмаков, хотя и сам был изрядно изранен.

Закончив рассказ, наставник атаковал вас. Но чаша весов в этом тяжелейшем поединке все же склонилась в вашу пользу. Отчаявшись, Рамарес открыл древний саркофаг, хранившийся в башне, чтобы натравить на вас спящего в нем демона.

Демон оказался реинкарнацией того самого чернокнижника Аксиона. Он убил Рамареса, и собирался отправить вас следом за ним. Каким-то чудом вы сумели одолеть и Аксиона, призвав на помощь толику хитрости и пропавшую икону.

Подкрепление подоспело, когда вы уже являлись безусловным победителем и балансировали на грани между жизнью и смертью: от усталости, полученных ран и общего нервного истощения. Главный интриган Ледейл попытался извиниться, пообещав посвятить вас за подвиг сразу в седьмой круг. Но ваше доверие к наставникам было безвозвратно подорвано.

Академия ведьмаков, три месяца спустя после инцидента с «башней Аксиона».

В полутемном зале тренируется человек. На нем широкие черные шаровары, обнаженный торс его блестит от пота. Бесконечные повторения одной и той же связки ударов (восточники называют это ката) для большинства людей были бы невероятно скучны. Человеку явно плевать на большинство и его мнение, он занят.

Это явно молодой еще мужчина, вряд ли старше двадцати лет. Но под ключицей багровеет не так давно заработанный шрам, на виске белеет седая прядь, а глаза... Глаза человека сосредоточены и пусты одновременно. Кажется, что сконцентрировав взгляд на конце пляшущего клинка, человек пытается прогнать пустоту откуда-то из глубин своего естества. Такой взгляд бывает только у людей, потерявших все. Что это было: семья, возлюбленная или юношеские идеалы — не столь уж важно. Важна лишь круговерть клинка и верная постановка ног.

Следуя по пути меча, он напоминает раненую черную пантеру. Пантеру, которая злобно рвет противника, стоя в луже собственной крови, и при этом очень боится остановиться. Потому что она, скорее всего, уже мертва, и не падает лишь от наполняющей ее ярости. Впрочем, притянутые за уши аналогии тоже не важны. Важны лишь хриплое дыхание в измученных легких и боль в уставших до одури мышцах.

Ведь пока ты все это чувствуешь — ты еще жив.

В дверях полутемного зала стоит другой мужчина. Он уже глубокий старик, седой, кряжистый, опирающийся на палку. Довольно долго он наблюдает за тренирующимся парнем, потом не выдерживает и окликает его:

— Хватит на сегодня, молодняк. Загонишь себя до смерти, а ближайший гробовщик в двух днях пути живет. Всю Академию провонять успеешь. Спускайся в трапезную, разговор есть.

Старик поворачивается, не дожидаясь ответа, и уходит, неровно постукивая палкой.

Пролог.

Это был Адир, ваш наставник. Убийца драконов. Его травы довольно быстро поставили вас на ноги после того злополучного приключения. Его манеры оставляют желать лучшего. Его ворчание порой способно свести с ума. И еще он единственный человек в Академии, с кем вы за все это время разговаривали.

Расспросы бывших сокурсников, попытки поговорить по душам от самого Ледейла, руководителя Академии — все это поначалу вас бесило, после стало безразлично. Уж лучше Адир.

Братство ведьмаков — миф. Наставники — обычные люди, со своими тайнами, слабостями, интригами и шкурными интересами. Добро, зло, дружба и любовь — просто абстрактные понятия, не имеющие с реальной жизнью ничего общего. И что? И ничего. Все нормально. Все пучком, как говорят гномы.

Вы опускаете клинок и выдыхаете, криво усмехнувшись. Все пучком. Можно и поужинать. Тренировка удалась, поесть и спать. Недолго осталось.

В трапезной с Адиром пьет травяной чай еще один, незнакомый вам, ведьмак. Больше никого нет. Ваша порция за тем же столиком, потому приходится сесть рядом. Плотно есть сразу после тренировки — дурной тон, поэтому вы придвигаете к себе салат и кружку молока.

— Вот тот юноша, о котором я и говорил,— Адир кивком головы указывает на вас. Смотрины у вас, что ли? Впрочем, вам наплевать. Но Адир не умолкает, игнорируя ваше безразличие:

— Ледейл, старая лиса, выпустил его как отвлекающую приманку, а втихаря выслал ударную группу. Только Рамарес их всех как птенцов положил. Матерых мужиков, между прочим, Стаха и Лайнадара ты знал. А вот настоящий птенец почему-то положил самого Рамареса. Основательно так положил, вместе со слугами и демоном. Кровища, кишки наружу, а его лишь поцарапали немного. Я тут его за пару месяцев подлатал, сейчас как новенький.

— Это правда был сам Аксион? — негромко обращается к вам незнакомец.

Приходится посмотреть на него. Чуть за сорок, короткая белая борода, светлые волосы, уже изрядно поседевшие. Располагающее, пожалуй, даже благородное лицо. Старпер лощеный.

— Какая разница? — отвечаете вы.

Адир хохочет:

— Я тебе говорил. Колючий, как стадо вставших в круг ежей.

Незнакомец улыбается. Вы тоже невольно ухмыляетесь, вспомнив известный анекдот.

— У него тут, видишь ли, душевная трагедия.— Адир, как всегда, особо не церемонится.— Подставили его, обманули в лучших чувствах и порушили младенческие иллюзии. Теперь тренируется, как бешеный, огрызается на всех и планирует свалить из Академии через несколько дней. Сухарей-то насушил уже? В дорогу-то?

Вы молчите. Отчасти потому, что и правда запасаетесь провизией. Денег практически нет, личных вещей нет (разве что рисунок, висящий над кроватью), куда идти, на что жить — решительно неясно. Ясно лишь, что уходить надо.

— Ну, как тебе? Седьмой круг уже, между прочим. Ледейл постарался. В бою — зверь, только вот опыта жизненного маловато.

— У самого у тебя маловато,— проносится у вас в голове.— У меня на семерых хватит.

— Мне подходит,— говорит незнакомец, глядя на вас.— Молодой человек, нас не представили. Исправим досадное упущение. Мое имя — Коннери. Коннери из Таннендока.

Сказать, что это было неожиданно — не сказать ничего. Не каждый день встретишь живую легенду.

— Прямиком из застенков ордена Храма, я полагаю? — попытка выражаться язвительно и одновременно не уступить собеседнику в изяществе слога вам не вполне удалась, ну да ладно.

— Восемь лет, три месяца и девятнадцать дней,— кивает Коннери.— Месяц назад выпустили.

— За какие заслуги? — не то, чтоб вам было сильно интересно. Хотя... какого черта, вам действительно интересно.

Коннери уже в двадцать три года был принят во второй круг. В двадцать пять был известен на все двенадцать королевств как один из самых «крутых» ведьмаков. Его специально заказывали для всяких «мутных», или, кому больше по душе высокий штиль — для особо деликатных дел. Дочку там королевскую расколдовать или с дриадами договориться. В паре из этих королевств он, кажется, даже был объявлен в розыск.

Одно несомненно — в свои лучшие годы Коннери действительно был крут. На счету его множество как подвигов, так и сомнительных, но громких поступков. Изобретение нового стиля боя против вампиров, победы над бесчисленным количеством чудовищ, участие (вольное или невольное) в жестоких дворцовых интригах и даже роман с высшей друидкой из Мораданна. Друидка-то его

и погубила. Орден обвинил ее в ереси и приговорил к сожжению на костре, а Коннери явился на аутодафе. Хорошо так явился, те, кто видел с балконов, говорили:

— Как будто через Соборную площадь прорубили широкую просеку. Прямо видно было — где он шел.

Во всей этой заварухе погиб брат орденского магистра, а магистр потерял половину уха. Друидку в итоге все равно сожгли, и ведьмака не миновала бы схожая участь, но за него вступилась королева, правящая регентша Срединного королевства. Какие долги у нее были перед Коннери — неизвестно. Казнь была заменена пожизненным заключением. По слухам королева даже выторговала для него отдельную, довольно комфортабельную камеру, трехразовое питание, прогулки и еще кое-какие послабления. Но в одном вопросе магистр был непреклонен — никакого досрочного освобождения. Бойня на площади была действительно ужасной, случай с Коннери частенько упоминали наставники Академии, чтоб все ученики осознали: мирские страсти для ведьмака — это табу. Где страсти, там кровь, а кровь ведьмаки проливать умеют лихо.

Так что причина его выхода на свободу действительно любопытна.

— Меня Ледейл обменял. На икону Исины,— Коннери улыбается.— Считай, что я твой должник. Насколько мне известно, именно благодаря тебе икона оказалась в стенах Академии. Орден поскрипел зубами, но деваться им было некуда — Совет наставников другие варианты не рассматривал. Они давно старались вытащить меня, но таких козырей предъявить не могли. Раньше священный Трибунал особо сложные случаи только с ее помощью решал. А без иконы у них такая куча процессов забуксовала, что инквизиторы просто погрязли в бумагах.

— И все-таки, чем обязан? — вы невольно восхищаетесь собой. Молодцом держишься, парень. Легенда или нет, а мы тоже не пальцем деланы.

Коннери говорит прямо и честно:

— Мне необходим попутчик в путешествии на край света. Надежный, неприхотливый, умеющий постоять за себя, и чуточку сумасшедший. Потому что шансов вернуться обратно у нас ничтожно мало. По словам Адира, ты подходишь идеально. Ты все равно собираешься уходить в никуда, у тебя нет цели, денег и даже еды — я все это тебе дам. И еще, судя по твоему последнему

приключению, ты чертовски, просто-таки фантастически удачлив. Такой напарник всегда полезен.

Видя вопрос в ваших глазах, Коннери продолжает:

— Я, как и большинство ведьмаков — индивидуалист и отшельник. Нужду в компаньонах испытываю редко. Но сейчас именно такой случай. Дело в том, что ловушки храма Разверзнутой Пасти не пройти в одиночку.

— Это что еще за хрень? — изумленно спрашиваете вы.

Адир довольно скалится, показывая поразительно белые для старика зубы.

— Он согласен. Я по глазам вижу, ты уже купил его с потрохами.

Коннери продолжает рассказ.

— Поскольку мне придется делить с тобой многое, играть в тайны было бы глупо. Расскажу все как есть, а ты решай сам, сбрендил я или нет. Ледейл, например, считает, что сбрендил, а вот Адир — что шанс есть.

Начать придется издалека. Освобождали меня с великой неохотой. Я даже вещи свои получить назад не смог. Если бы не знакомый банкир, то даже неясно, как бы из города выбрался. В принципе, большинство моей амуниции мне было и не нужно. Кроме моего меча.

Он поколебался, исподлобья глянул на Адира, потом на вас.

— Этот меч мне подарила Маэрриэнн.

Вы киваете, мол, та самая верховная друидка, слыхал.

— Это... это последнее, что у меня от нее осталось.— Коннери не впадает в патетику, не пускает картинных слез. Ему просто невыразимо грустно.— Она полуэльфийка... была полуэльфийкой. Этот фамильный меч передавался в ее роду из поколения в поколение. Гномья закалка, зачарованные руны на клинке, рукоять из кожи морского дьявола, собственное имя. Возможно, если б не ее подарок, меня прикончили бы гораздо раньше. Была одна семейка василисков...

Дядьку, конечно, можно пожалеть, но при чем тут меч и дорога на край света — вам все еще непонятно.

— В общем, мой меч продали одному коллекционеру. Для ордена Храма я был все равно что мертв, клинок стоил безумных денег, а сами храмовники нелюдским оружием не пользуются. Выйдя из застенков, я выслушал все это и уже на следующий день отправился к нынешнему обладателю моего клинка.

Я предложил ему любые деньги, работу на него, чуть ли не душу. Он рассмеялся мне в лицо и сказал, что клинок — жемчужина его коллекции и не продается. Раньше я бы вбил эти слова ему в глотку, и мне было бы наплевать, что это Вильгельм Жестокий. Но это было бы раньше. Точнее, восемь лет, три месяца и девятнадцать дней назад.

Вы перевариваете сказанное:

— Вильгельм? Недавно взошедший на престол Срединного королевства?

— Он самый. Коллекционером заделался. Нахальный такой белоглазый сопляк, не старше тебя. Но уже король. Мать щенка, с которой меня связывали приятельские отношения, умерла два года назад. А он заявил мне, гулко так, на весь тронный зал — столь дорогой и древний клинок, мол, можно обменять разве что на Белый Шар. Добудь мне, олегенда среди ведьмаков, Белый Шар и я с удовольствием поменяюсь. Я сказал, что добуду Шар, повернулся и ушел. Вельможи, помнится, зааплодировали, стали делать ставки: вернусь я через сто лет или через двести. По лицу я никому не дал лишь оттого, что мне в голову пришла одна безумная мысль.

— Белый Шар — миф,— осторожно замечаете вы.— Может, еще поищем Грааль для храмовников или Кольцо Бальмунгов?

Белый Шар был легендой, но столь древней, что уже превратился в сказку. Подобно любой другой легендарной вещи, Белый Шар (если верить всем рассказам) мог исцелять, трансмутировать элементы и наделять даром провидения. Но наиболее часто о нем упоминали как о предмете, способном исполнить одно, самое сокровенное желание. Менестрели пели про Шар в своих балладах, когда рыцарю требовалось, например, оживить погибшую возлюбленную. Он непременно находился в замке мрачного колдуна, которого следовало победить в неравном бою, дама сердца оживала, слезы, сопли, розовый занавес, слушательницы теребят батистовые платочки.

В детских же сказках у Шара все время просили богатства и славы. Впрок это, как правило, не шло, ибо сказки на самом деле — вещь суровая и практичная, должная содействовать воспитанию здравого смысла у подрастающего поколения. Ничего, мол, за «просто так» не достается. Даже поговорка такая есть у простонародья — «Не имей Шара Белого, а имей друзей ватагу смелую».

Но Коннери ничуть не удивлен вашей скептической реакцией:

— В общем-то, я и сам раньше так думал. Но во время заключения делать мне было решительно нечего, потому я довольно много

читал. Это не возбранялось, а библиотека у инквизиторов просто превосходная. Там я ознакомился с малоизвестным трудом одного философа по имени Аристолет. Очень элегантный язык, здравые мысли и железная логика. И называется под стать — «Логика сказок».

Адир кивает:

— На его трактаты ссылаются довольно часто, но найти их сейчас достаточно проблематично. Жил он почти два века назад, плюс у него были какие-то трения с зарождавшейся тогда Инквизицией... Сами понимаете, мало что осталось.

— Однако, у себя они кое-что из его трудов сохранили. Наверное, чтобы врага знать в лицо,— улыбается Коннери. Как ни странно, без злости.— Если коротко, парень, то Аристолет провел много времени с учеными и сказителями других рас и выделил повторяющиеся мифы. Допустим, мифы о потопе — есть практически у всех. Кольцо Бальмунгов — это уже исключительно человеческая байка. А вот тот же Грааль, как ни странно, присутствует много где. Хотя названия разные, а чаша, куда набирают кровь мученика или героя — встречается поразительно часто.

Исходя из этого, он вывел принцип «лезвия логики». Если легенда или сказание встречается у разных рас — в ее основе обязательно лежит какое-то рациональное зерно. Чтобы его вычленить, достаточно выделить моменты, что встречаются многократно в разных источниках и отринуть детали, которые встречаются редко. Ибо, скорее всего их неправильно перевели, переврали или просто придумали.

Белый шар вошел в десятку «реальных» мифов. Наряду с потопом, Граалем и рогом Хеймдалля. Божественное происхождение королевской крови он, кстати, тоже рассматривал как миф, и опроверг его начисто.— Коннери поворачивается к Адиру.— Подозреваю, именно в последнем утверждении таится основная причина, что книг его в наше время днем с огнем не найти. Даже в наши, более просвещенные века это довольно скользкая тема для обсуждения.

Вы киваете, чувствуя, что наперекор рациональному скепсису беседа вас постепенно увлекает:

— Хорошо, но что мы имеем в сухом остатке? В древности один философ сказал, что легенда о Белом Шаре имеет под собой какие-то основы. И что? Чем это нам может помочь в его розысках?

«Нам» сорвалось с языка как-то легко и непринужденно. Не исправляться же.

— Я к этому и подхожу. Аристолет не делал голословных утверждений, он делал выводы. Сначала шел пересказ всех известных вариаций мифов, затем анализ, перечисление совпадений, и только потом краткое резюме. В десятку вошли мифы, встречающиеся у разных народов в которых есть совпадение хотя бы на треть.

В легендах о Белом Шаре он выделил следующие совпадения. Шар был подарен смертным (но не людям, а некоей более древней расе) какой-то сущностью высшего порядка. Слов вроде «божественный» Аристолет, как и всякий ученый, старается избегать. Шар был подарен в виде награды за какое-то деяние или подвиг. Он действительно белый и круглый, гладкий, прохладный на ощупь, размером примерно с голову младенца.

Шар побывал в руках эльфов, гномов и даже гоблинов. Всем он доставался как военный трофей и также, в войнах, ими терялся. Шар исполняет одно четко сформулированное желание для одного индивида, но делает это не всегда. Существует вероятность, что для исполнения желания просящий должен действительно этого хотеть, всеми фибрами своей души и всей мощью своего разума — хотя это уже из области измышлений. Может, виной неудач были кривые формулировки или желания исполнялись как-то не так, неясно. Но то, что Шар это может, вынужден признать даже Аристолет, сведя воедино не один десяток мифов. Как бы то ни было, это должен быть стихийный артефакт огромной мощи, что-то настолько древнее и могучее, что не поддается подчинению и алгоритмизации даже для самых мощных чародеев. Иначе за такое время к нему, несомненно, подобрали бы ключик, и он выполнял бы все желания, без исключений.

Люди, по всей видимости, Белый Шар в руках никогда не держали — большинство сведений о нем датируются временем более ранним, нежели восход человеческой расы. Упоминаются четыре места хранения Шара. В хронологическом порядке сначала идет Зеленое Капище. По всем описаниям подходит под святилище в ныне разрушенном эльфийском городе Шаэрраддин. Затем — Черная Пирамида. Здесь угадывается знаменитая пирамида ныне уничтоженного народа орков. После идут Кристальные Палаты. Тут все понятно, это гномья сокровищница в Бурдурских горах. Ныне открыта для экскурсий, занятных артефактов там масса, но никакого Шара там нет. И последнее (по словам самого Аристолета — довольно сомнительное в плане достоверности) прибежище — Храм Зияющей Пасти.

Сомнительное — потому, что упоминается нечасто, да и непонятно, с каким местом в Ойкумене можно соотнести этот загадочный храм.

— Словечек-то каких понабрался в застенках,— ворчит Адир.— Алгоритмизация. Достоверность.

— Ворчучело ты старое,— добродушно парирует Коннери.

— Уркаган махровый,— не остается в долгу Адир. Видно, что эти двое дружат давно и всерьез. Коннери тем временем продолжает рассказ:

— Я осадил все крупнейшие библиотеки. Искал малейшие упоминания о Храме Зияющей Пасти. Без толку. И ведь понятно, что это должно быть нечто довольно известное и монументальное. Но что?

Помог мне никто иной, как ненавидимый тобой Ледейл. Не зря он все-таки негласный лидер Совета наставников в Академии, ох не зря. Я когда им с Адиром все это выложил, он задумался, ничего сразу не сказал, но через пару дней принес мне один документ. Тихушник этакий. Слышал, говорит, где-то что-то подобное, вспоминал. Что самое занятное — вспомнил.

Коннери осторожно кладет на стол старую ветхую рукопись. Написана она явно не профессионалом-переписчиком — дешевый пергамент, неровный почерк.

— Это воспоминания одного путешественника. Есть такие люди, про которых Адир говорит — «шило в заднице». Этот Френкевич был одним из них. Постоянно искал какие-то клады, затерянные копи и прочие источники легкой наживы. Авантюристу досталось немалое состояние от папашки-барона, а он вбухивал деньги в одну экспедицию за другой. То пропавшую казну Золотых Лилий искал, то пытался торговлю слоновой костью наладить с Опалом, но нам интересен другой эпизод. Ровно сто лет назад он очутился на плато горных великанов.

Коннери выжидающе смотрит на вас. Вы киваете:

— Великаны, вымирающая раса, одна из древнейших. Ныне остался только один клан — горные великаны. Место обитания — плато горы с каким-то труднопроизносимым названием, точно и не вспомнить сейчас. Находится на полуострове, где-то на далеком-далеком севере, за гоблинскими Пустошами. Проще говоря, остатки великанов вымирают на краю света, потому для людей неопасны, и в «Бестиарии» больше о них ничего нет.

— «Бестиарий» — справочник правильный, но слишком уж практичный,— улыбается Коннери.— Правда, в общих чертах все

верно. Полуостров Штарберген, гора Рантагенет. Действительно, можно язык сломать. А угадай, юноша, что является главной достопримечательностью плато горы Рантагенет?

Не дожидаясь вашего ответа, Адир показывает старинную гравюру гномьей работы. На ней изображена насупленная морда какого-то ящероподобного монстра. Сия композиция довольно-таки грубо вырублена в огромной скале. Самый что ни на есть первобытный примитивизм. Рядом оттиснута коренастая человеческая фигурка. Видимо, для масштаба.

— Впечатляет,— признаете вы.— Неслабый барельефчик, человек вон размером с ноздрю этого дракона. Только к чему это все? У него пасть закрыта наглухо, это не может быть искомый храм.

— Это Обелиск Дракона, что-то вроде памятного мемориала,— отвечает Коннери.— Воздвигнут в память о каком-то короле великанов, убившем дракона голыми руками. Довольно известный памятник в узких кругах историков. Кстати, это не человек рядом стоит, а великан.

Вы мысленно увеличиваете размер каменной морды в два раза. Эпичное сооружение, должно быть.

— Но вернемся к Френкевичу. Согласно его дневнику, проникнуть на плато было неимоверно трудно, великаны признают лишь один вид дипломатии — просто убивают чужаков. Как гномам удается иногда с ними торговать, и как им вообще дали зарисовать Обелиск Дракона — уму непостижимо. Возможно, когда-то великаны были дружелюбнее к гостям.

Но Френкевича вела жажда наживы. Он был убежден, что знаменитые черные изумруды гномы добывают не сами, а выкупают их у великанов. Сейчас мы знаем, что это не так, но век назад у людей такой информации не было. Читая его дневник, убеждаешься, что алчность — великая сила. Он проник на плато, обошел все заставы и опасности, и дошел до Обелиска Драконов. И пасть дракона была открыта.

Френкевич не знал, что ей положено быть закрытой. Он проник внутрь, и пробыл там довольно долго. Согласно его запискам, это какой-то смертоносный лабиринт: переворачивающиеся под ногами плиты, вылетающие из стен дротики, шорох шагов неведомых монстров.

С ним шел проводник — гоблинский шаман, которому наш баронет заплатил, по его словам, просто непомерную сумму. Но, подозреваю, именно благодаря чутью шамана они сумели

забраться так глубоко. Как бы там ни было, Френкевич утверждает, что некоторые ловушки возможно было пройти только вдвоем, помогая друг другу.

Но после нескольких часов пути они попали в тупик. Френкевич упоминает какую-то Песчаную комнату, из которой они не нашли прохода дальше. Шаман забеспокоился, его уже и так не радовала эта затянувшаяся авантюра. Он стал нервничать и утверждать, что необходимо возвращаться. Френкевича это не устраивало, но другого выбора не было — он не знал, как пройти Песчаную Комнату. Причина беспокойства шамана стала ясна позже. Когда они выбрались обратно, долина перед обелиском кишела великанами. Шаман погиб в стычке, а вот пронырливому баронскому сынку удалось бежать. И, пока он таился в какой-то расщелине, произошло самое интересное. Он видел, как в полночь пасть медленно, со скрежетом, стала закрываться. Жрецы великанов при этом исступленно выли, били в гигантские медные гонги, поливали себя жертвенной кровью и смотрели на звезды. Небо залилось багрянцем, и Френкевичу казалось, что небеса набухли кровью.

С плато он выбирался с большим трудом, весь обморозился, позднее ему ампутировали два пальца на левой руке. И лишь много времени спустя он узнал, что багровые небеса видели практически все. Это была Багряная Звезда, хотя современные астрологи именуют ее кометой Допплера. Просто на плоскогорье воздух куда более разреженный, и оттого зрелище получилось столь впечатляющим.

— И тут нам кое-что стало ясно,— вмешивается Адир.— Хотя, конечно, это только предположение, но под ним есть достаточно веские основания. Обелиск Дракона — на самом деле замаскированный храм, сокровищница угасающего народа великанов. Заметь, к какой бы расе Шар не попадал, он всегда хранился в самом известном и почетном святилище. У великанов же подобного места как бы и нет, что удивительно для расы, которая на заре истории фактически правила миром. Их магия примитивна, груба и первобытна по своей природе — и потому нет ничего удивительного, что открытие храма происходит одновременно с приближением столь ужасной кометы. А случается это, как утверждает полуэльфийский астроном Допплер, раз в пятьдесят лет.

— Дайте-ка я посчитаю,— вмешиваетесь вы.— Раз этот ваш Френкевич был на плато сто лет назад, значит, следующее прохождение кометы должно состояться...

— У нас осталось четыре дня, юноша,— улыбается Коннери.

— А на кой ляд вы мне все это тогда рассказывали? Никто не успеет попасть на Рантагенет за это время, если только у него нет ковра-самолета. Туда, наверное, не меньше полугода пути.

— Успеем,— уверенно говорит легендарный ведьмак.— Как — это моя забота. Мы прочли записки Френкевича только позавчера, вчера почти весь день спорили, но я уже принял решение. Сегодня я договорился обо всем, но в последний момент Адир напомнил мне о ловушках. Если уж мы решили довериться дневнику авантюриста, то нет никакого резона игнорировать его слова о том, что через храм не пройти в одиночку. Именно поэтому ты здесь. Независимо от результата похода, я заплачу тебе 400 золотых, когда мы вернемся. Это очень хорошие деньги. Но и маршрут предстоит не из легких.

Мне больше не к кому обратиться. Адир уже слишком стар, Ледейл считает, что наши выводы — бред чистой воды. По его мнению, мне стоит остаться в Академии и войти в Совет наставников вместо Рамареса. Но я уже твердо решил, что отправлюсь на плато горных великанов, а вот в одиночку я это сделаю или нет — зависит от тебя.

Вы глядите на живую легенду среди ведьмаков и размышляете, что в жизни не сталкивались с более глупой авантюрой. Но, какого черта, что вам терять? Абсолютно нечего. Вы и так собирались уходить. А приключение обещается незаурядное.

— Все пучком,— говорите вы,— я в игре. Ты только не отставай на поворотах, старикан.

Выступать придется рано утром, потому вы с Коннери расходитесь, чтобы хоть немного поспать. Ворочаясь на койке, вы прокручиваете в голове сегодняшнюю беседу. Может вы, конечно, и мало еще пожили на этом свете, но уж точно не идиот.

Коннери ломится в самоубийственный поход на плато, словно раненый буйвол. Вряд ли даже самый дорогой меч Ойкумены стоит того. А вот баллады про прекрасных дам, которых воскрешают благородные рыцари, вы прекрасно помните. Думается, как и ваш напарник, последняя возлюбленная которого изволила (какое совпадение!) трагически погибнуть. «Одно ясно — скучно не будет»,— последняя мысль, пролетающая в вашей голове перед сном.

ПРАВИЛА

В этой книге-игре у вас есть два параметра: СИЛА и ЖИЗНЬ, они определяют состояние на текущий момент времени. Начальные параметры определены в разделе «Специализация» ниже по тексту.

БОЙ

В каждом раунде сражения вы кидаете два кубика и прибавляете свою СИЛУ. Затем делаеье то же самое за противника. У кого результат получился меньше — тот проиграл раунд и теряет 2 ЖИЗНИ. Тот, у кого показатель ЖИЗНИ уменьшился до нуля, проиграл.

РЕАКЦИЯ

В пути вам не раз придется попадать в ситуации, когда время будет идти буквально на доли секунды. Если в тексте вы встретите слово «РЕАГИРУЙТЕ», то проделайте следующую операцию: разделите на 5 свой текущий уровень ЖИЗНИ, округляя до меньшего значения (получившееся число характеризует ваш уровень РЕАКЦИИ на данный момент игры) и бросьте кубик. Если выпавшее число меньше или равно вашему уровню реакции, то вы успеваете среагировать. Если же больше, то, увы, ваша реакция запаздывает.

Таким образом, ваша скорость реакции непосредственно зависит от вашего жизненного уровня. Если же ваша ЖИЗНЬ равна 30 (максимальный уровень), то вы можете даже не кидать кубик — при таком здоровье ваша реакция великолепна. И наоборот — если ваша ЖИЗНЬ меньше 5, то вам уже никак не проявить присущей ведьмакам молниеносной быстроты.

В чем основной смысл? В начале жизнь вашего персонажа равна 30, и скорость его рефлексов максимальна. В последующих боях он получает раны — и скорость его реакции снижается. Отдаленно напоминает «Удачу» из других книгр, с той только разницей, что более вам подконтрольна. Не позволяйте своему уровню ЖИЗНИ опасно падать и все будет хорошо.

ОБОРОТНИ

К сожалению, после приключений в башне Аксиона что-то сдвинулось в вашем метаболизме и способность даже к простейшей ликантропии утрачена. Наставники не смогли определить точную причину, и потому оборотни для вас — табу. Относительно Коннери у вас никакой информации нет, возможно, стоит расспросить его самого.

ЗАКЛИНАНИЯ

Пройдя начальный курс боевой магии, вы в совершенстве овладели пятью несложными заклинаниями:

ЛЕЧЕНИЕ — заклинание самоисцеления (уменьшительно именуемое всеми ведьмаками ЛЕЧИЛКА), добавляет 8 ЖИЗНЕЙ (кроме как во время боя).

ЗАСЛОН — на несколько секунд создает между вами и противником невидимую магическую преграду.

СГУСТОК — удар по противнику небольшим сгустком пламени, отнимающий у него 6 ЖИЗНЕЙ

ВЗОР — включает т.н. «истинное зрение». Улучшает ориентировку в темноте и дает способность увидеть скрытую магию. Применение в условиях хорошей освещенности может быть болезненным. Недоступно, если вы выберете специализацию «воин».

БРОНЯ — ваши мышцы каменеют, сосуды сужаются. На время одного боя вы теряете в два раза меньше ЖИЗНИ от ударов противника.

Применение любого заклинания обойдется вам в 2 ЖИЗНИ (т.о. ЛЕЧЕНИЕ добавляет вам «чистых» 6 ЖИЗНЕЙ). ЗАСЛОН и ВЗОР применяются только в особо оговоренных в тексте случаях. Остальные заклинания могут применяться вами самостоятельно. Еще один нюанс — если СГУСТОК написан как один из вариантов — то после применения вы не отнимаете у противника ЖИЗНЬ, а смотрите указанный параграф.

У противника может оказаться защита от магии, или же, напротив — вы выбрали верное время и место, и теперь начнется пожар, в котором сгорит целая группа врагов.

Количество заклинаний, которые вы можете применить за игру, зависит от вашей специализации. Вам не надо выбирать сразу, какие из них использовать, решите на месте — за прошедшее с первой книги время вы изрядно поднаторели в боевой магии. После того, как вы использовали заклинание, не забудьте отнять у себя 2 ЖИЗНИ и уменьшить количество доступных заклинаний на один.

Если ваша специализация — маг, то вы тратите только одну ЖИЗНЬ за использование заклинания.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Помимо общего курса обучения вы также проходили углубленную специализацию. У вас есть три варианта на выбор:

	Метатель	*Маг*	*Воин*
СИЛА	13	12	14
ЖИЗНЬ	30	30	30
ЗАКЛИНАНИЙ	3	5	2
ОБРАЩЕНИЙ	1	3	1
УМЕНИЯ	Метание ножей	Теряете только 1 ЖИЗНЬ при заклинаниях	«Крыло ястреба», «Молниеносный выпад»
НЕДОСТАТКИ			Не может использовать ВЗОР

◎ «Крыло ястреба»- неотразимый и страшный удар мечом, отнимающий у противника сразу половину ЖИЗНИ (если у противника меньше 6 ЖИЗНЕЙ, то вы убиваете его на месте). Он очень сложен в исполнении, поэтому он получится лишь в том случае, если во время схватки вы выбросите на кубиках дубль из шестерок (6 и 6).

◎ «Молниеносный выпад» — любой дубль (кроме 6 и 6, разумеется) означает выигранный раунд.

◎ Метание ножей — в снаряжении дополнительно имеется метательный нож. Перед каждым боем вы бросаете его в противника, и он автоматически теряет 3 ЖИЗНИ. Если вы одержите победу, и у вас будет время осмотреть труп, то вы изымаете обратно свой клинок и продолжаете им пользоваться.

Учтите, что помимо всего перечисленного, специализация может вам пригодится в самый неожиданный момент. Воин, например, самый сильный из всей троицы, а маг может почувствовать заранее какую-то магическую ловушку.

Выбирайте себе специализацию, записывайте параметры — и в путь.

СЛОЖНОСТЬ БИТВЫ

Для тех, кому лень кидать кубики в бою, предусмотрена система на основе «сложности битвы» (далее — СБ). После показателя ЖИЗНИ каждого противника (или группы противников) в скобках проставлено значение СБ — насколько сложно с ним драться.

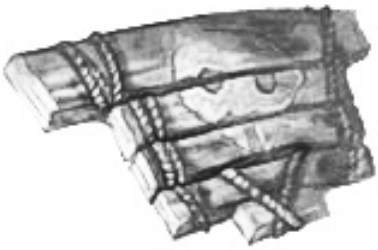
В ЛИСТЕ ПЕРСОНАЖА, внизу, есть сводная таблица, показывающая, сколько ЖИЗНЕЙ вы должны потерять в бою с тем или иным коэффициентом СБ, причем для ведьмака каждой специализации — своя колонка. То есть, если СБ схватки — 12, а вы метатель, то вы просто смотрите в таблицу и на пересечении колонки «метатель» и строки «12» находите число 8. Отнимаете у себя 8 ЖИЗНЕЙ и считаете себя победителем.

Говоря языком компьютерных игр — это просто-напросто автобой. Если же вы не прочь по старинке побросать шестигранники — вам система СБ не нужна.

Если в пути вы тем или иным образом повысили свой уровень СИЛЫ на 1, то СБ для вас автоматически понижается на 1. То же самое верно и наоборот — с каждой потерей 1 СИЛЫ сложность битвы для вас автоматически возрастает на 1.

СНАРЯЖЕНИЕ

В вашем распоряжении лишь острый, как бритва, ведьмачий меч с серебряной насечкой да кошель, в котором к началу игры у вас имеется 20 золотых, выданных Коннери. Остальные деньги находятся у него. За плечо закинут походный вещмешок, в котором может поместиться не более семи предметов. Одно место уже занято бутылочкой с Эликсиром. Это незаменимое в походе зелье. Выпив его, вы полностью оправитесь от ран и усталости, и ваша ЖИЗНЬ вновь станет равна 30.



НАПАРНИК

В процессе игры вы нередко будете взаимодействовать с Коннери, своим напарником. Сражается он самостоятельно, и кубики бросать за него не надо. Но вам необходимо будет следить за его уровнем ЖИЗНИ, отнимая от нее полученные раны или приплюсовывая какие-то бонусы. По этому поводу в тексте будут даваться указания.

Начальный уровень ЖИЗНИ Коннери равен, как и у вас, 30-ти. Если его здоровье опасно упадет, вы можете кормить его своей едой или лечить своими заклинаниями.

Еще один важный параметр — ДОВЕРИЕ. Он отражает насколько ваш напарник вам доверяет. Начальное значение равно 5. Это уровень нормальной позитивной предрасположенности одного малознакомого человека к другому.

Позитивной — потому что вы с ним одной профессии, да и вас рекомендовал его старый знакомый Адир.

В течение игры будут возникать спорные ситуации. И решения, которые вы примете в них, способны изменить уровень ДОВЕРИЯ в большую или меньшую сторону.

Учтите: с одной стороны — у вас нет особого желания сблизиться с Коннери, и вообще с кем-либо. Ваш герой озлоблен и картинно-циничен, как это часто бывает в девятнадцать лет. Более того, поступив в некоторых ситуациях по-своему, вы (быть может) сделаете лучший выбор, нежели немолодой ведьмак, просидевший последние восемь лет за решеткой.

С другой стороны — вы не испытываете к нему какой-либо неприязни. А его опыт, как ни крути, куда больше вашего. Так что, как бы банально это не звучало — решайте по ситуации. А поскольку напарник считает вас везунчиком,»талисманом» экспедиции, то приготовьтесь — он часто будет прибегать к вашему совету.

Но если ЖИЗНЬ или ДОВЕРИЕ Коннери скатится до нуля — то, увы, ваш совместный поход будет окончен, начинайте заново.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Иногда какие-то ваши слова или поступки будут иметь значение в будущем. В таком случае если вы наткнетесь в тексте на следующую фразу: «Запишите слово **время**», запишите выделенное жирным слово. Если в дальнейшем один из вариантов будет звучать так: «Если у вас записано слово время, идите на (номер параграфа) », немедленно отправляйтесь на этот параграф, не рассматривая никаких других вариантов. При этом вы должны вычеркнуть ключевое слово. Если слово вычеркнуто, в дальнейшем вы игнорируете варианты с его участием.

Если в вариантах присутствуют несколько ключевых слов, которые записаны у вас, то приоритет за тем, которое указано первым.

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 «Легенды всегда врут». Если вы читаете с компьютера, можете кликнуть на изображение и откроется версия для браузера.

eCharsheet: интерактивные листы персонажей

Скачайте бесплатно Google play

Загрузите в App Store

Легенды всегда врут

Лист персонажа

Ваша специализация: _____

Сила ___ из ___

Жизнь ___ из 30

Обращений ___ из ___

Коннери

Жизнь ___ из 30

Доверие ___

Заклинания

_____

_____

_____

_____

_____

Возможности и недостатки

_____

_____

Инвентарь:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

Деньги:

_____

Заметки:

ГЛОССАРИЙ

Адир — ведьмак первого круга, член Совета наставников Академии ведьмаков.

Аксион — легендарный чернокнижник, побежденный 4 века назад магами Белого Братства.

Аристолет — философ, живший более двух веков тому назад. В своем труде «Логика сказок», используя системно-аналитический подход к фольклору различных рас, обосновал реальность существования десятка мифических артефактов, в том числе и Белого Шара.

Белый Шар — мифический артефакт, якобы способный исполнить самое сокровенное желание просящего.

«Бестиарий»- настольная книга молодых ведьмаков, в которой перечислены практически все известные виды, подвиды и классы нежити, монстров и вообще любой агрессивной по отношению к человеку флоры и фауны.

Деррик — один из верховных друидов, владеющий забытым искусством открывать Тропы.

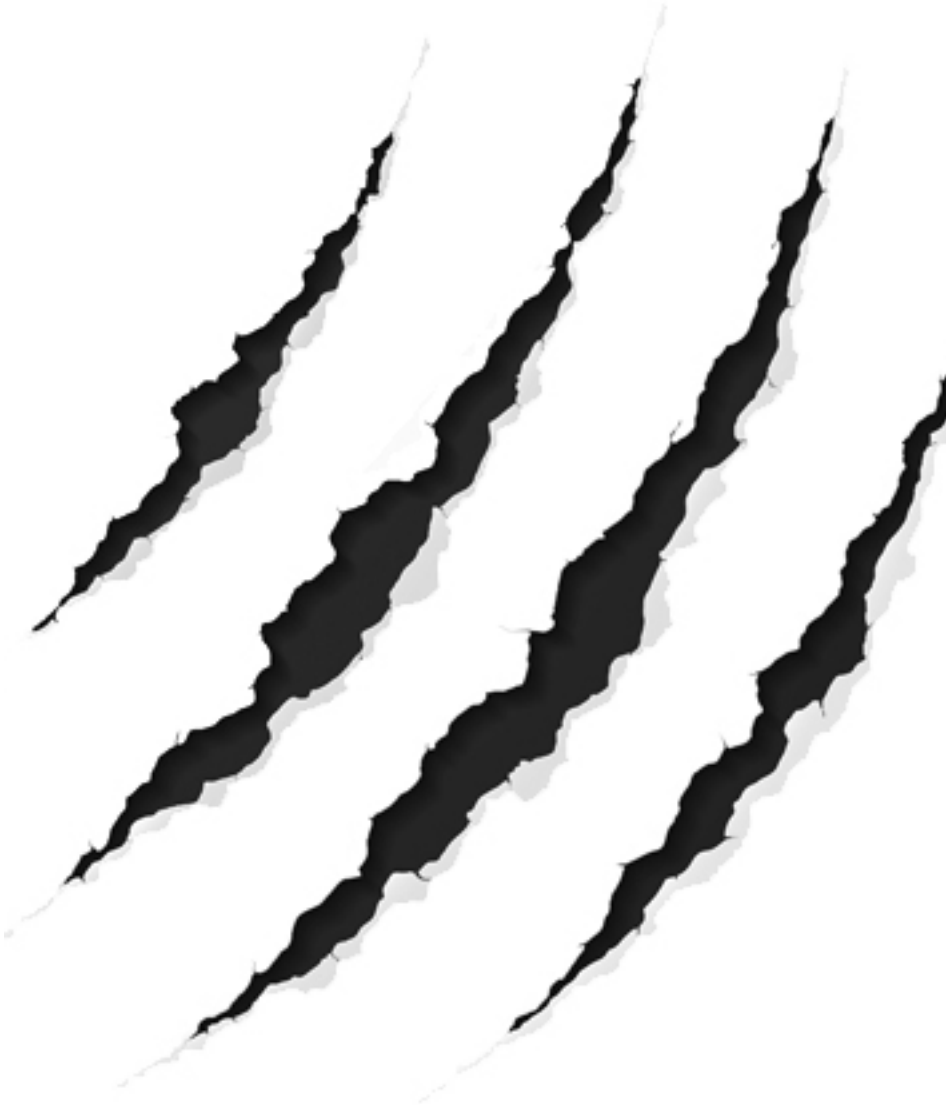
Коннери из Таннендока — ведьмак второго круга, ваш напарник.

Ледейл — ведьмак первого круга, негласный лидер Совета наставников Академии ведьмаков.

Менгир — простейший мегалит в виде грубо обработанного дикого камня, у которого вертикальные размеры заметно превышают горизонтальные.

Рамарес — ведьмак первого круга, убит вами три месяца назад в башне Аксиона.

Френкевич — авантюрист, сумевший сто лет назад проникнуть на плато горных великанов.



1

Часть первая «Забытая тропа друидов»

Спозаранку вы втроем вновь собираетесь в трапезной. Вы одеты по-походному, меч за спиной, голова ясная, полная боевая готовность. Коннери быстро допивает чай и встает, подхватывая свой рюкзак. Судя по характерным выпуклостям, ведьмак-легенда захватил с собой несколько увесистых книг. Проследив ваш недоуменный взгляд, он улыбается:

— Дорога долгая, возможно, будет время почитать. Ты вот много знаешь о великанах? Или о горе Рантагенет? И я, к сожалению, почти ничего. А может пригодиться.

Вы мысленно ставите плюсик столь солидному подходу.

— Проследи, чтоб он все вернул в библиотеку Академии,— ворчит Адир, складывая в ваш мешок стандартную бутылочку с Эликсиром.— И за ним тоже последи, а то набедокурит пацан.

Вы недоверчиво переглядываетесь с Адиром, тот кивает. Да-да, мол, это я тебе. Как самому серьезному в дуэте. И действительно, с учетом возраста старика ему и Коннери — пацан.

— Все будет пучком, ученик,— Адир грубовато треплет вас по шее и подталкивает к выходу. Вы почему-то только сейчас осознаете, от кого вы подцепили эту поговорку.

Выйдя на конюшню, вы с Коннери седлаете коней. Для вас он выхлопотал смирную гнедую с крепкими бабками, зная вашу нелюбовь к норовистым лошадям и верховой езде вообще.

— Скакать придется почти весь день, у нас встреча в Тирионе,— бросает Коннери и запрыгивает на своего вороного.— Поехали, Устрица.

— Почему Устрица? — страдальчески восклицает Адир.— Это жеребец!

— Плевать, у меня все скакуны носят одно имя. Будешь Устрица и все тут.

— Какая еще встреча в Тирионе? — размышляете вы, выезжая из ворот своей суровой альма-матер.— Это маленький городок к югу от Академии. Гора Рантагенет же высится где-то далеко-далеко на севере. А юг, как известно, это сторона света, северу противоположная. Сплошные загадки.

Помахав Адиру рукой, вы вдвоем пускаете лошадей быстрой рысью. Слева из-за горизонта встает молодое упругое солнце, копыта выбивают из травы капельки свежей росы, и жизнь отчего-то уже не кажется вам унылой. Приключение начинается.

... В воротах стоит, опершись на палку, старый ведьмак Адир и долго смотрит вслед удаляющимся всадникам. Если бы кто-то из юнцов-воспитанников осмелился подойти к нему, то увидел бы, как страшно, некрасиво исказилось его лицо. Так бывает, когда плачут суровые жесткие мужчины, которые плакать не умеют. 10

2

Следуя дальше по Тропе, вы украдкой посматриваете на напарника. Видно, что его проняло до печенок — все еще бледный, как мел. Кого он видел? Свою возлюбленную? Друга, которого убил? Вереницу монстров, грустно вопрошающих — за что ты охотился на нас, ведьмак, за нашу непохожесть на тебя?

Как ни крути, у вас в ваши годы «скелетов в шкафу» еще и нет толком. И любить некого. Вот и подкинула вам Пустота кого попало. Жутковато, конечно, но сойти с Тропы не тянуло абсолютно. А у Коннери личных демонов в голове, должно быть, вагон и маленькая тележка.

Раздумья ваши прерывает журчание ручья. Тропу пересекает поток отвратительной гноеподобной жидкости. Пахнет она премерзко, и шириной примерно три-четыре шага. Вы переглядываетесь с Коннери. Прыжки в длину никогда не были вашим коньком, но марать сапоги в этой жиже нет ни малейшего желания.

— Ну что, парень, хочешь быть первым? — ставит вас перед выбором напарник.

Ответите да 18 или попросите Коннери первым продемонстрировать свои атлетические навыки 43?

3

— Эх, молодость, лихие времена,— улыбается в ответ Коннери.— У Деррика дочь с вампиром загуляла. Деваха была в самом соку, а тут чахнуть стала на глазах. Он с ног сбивался, зелья варил, вся хижина бобровой струей провоняла.

— Я думал, у нее малокровие,— буркнул старик.

— А я в гости заехал, и следы на шее заметил. Не сразу, кстати, уж больно смрад глаза ел.— При этих словах Коннери еле заметно морщится. Деррик явно пнул его в лодыжку под столом.— Знатная драка была у нас ночью. Не простой упырь, а высший вампир его доче глянулся. Коронованный.

— Да если б не я, он бы тебя на эльфийский плащ порезал.— Друид косится на вас.— Ну знаешь, такой, с длинной бахромой.

Коннери согласно кивает:

— Высшие, оказывается, можжевельника как огня боятся. Я и не знал тогда. Деррик на него из окна можжевеловой настойкой плеснул, кровососа с меня как дубиной смахнуло. И пока он, контуженный, башкой мотал, я его и прикончил. Молодой был, горячий. Сейчас я, хоть и куда матерее, но на высшего бы в одиночку пошел только в крайнем случае (запишите слово **высший**).

Коннери оттягивает ворот, показывая тонкий шрам сзади, у основания шеи.

— Вскользь клыками мазнул, повезло,— со знанием дела говорите вы.

— А это не вампир,— ехидно отвечает Коннери. Состроить из себя битого волка у вас опять не вышло.— Это его дочка меня ножом полоснула, когда поняла, кто ее «суженого» на голову укоротил.

Деррик выглядит жутко сконфуженным:

— Леська замуж вышла через год. Трое спиногрызов у нее уже,— как бы извиняясь, говорит он.— Сын, дочка-красавица и еще сын. Вот.

Дальше он еще рассказывает про дочь, Коннери его беззлобно поддевает. За этой милой беседой проходит полчаса, и вы решаете, что пора бы и честь знать. 35

4

Коннери сидит рядом с костром и массирует себе лодыжку.

— Проснулся? — спрашивает он.— А я тут прогулялся немного, да подвернутая вчера нога разболелась.

— Угу. Доброе утро,— отвечаете вы. Затем, собравшись с духом, задаете вопрос, ради которого вы встали чуть пораньше:

— «Ведьмин крик»,— может, покажешь?

— А ты упрямый,— улыбается ведьмак.— Ну, смотри...

Минут пятнадцать вы учитесь правильно кривить гортань и вибрировать языком. На большее времени нет, и, естественно, полноценный «ведьмин крик» вам пока не освоить. Но кое-что вы все-таки запомнили, и при нужде сможете изрядно ошарашить противника (запишите слово **учеба**).

Пока вы практикуетесь, Коннери морщится от издаваемых вами воплей и наконец не выдерживает:

— Все, по лагерю объявляется подъем. Собирайся, мы выдвигаемся, пока ты всех обитателей плато сюда не созвал.

Он упруго встает, собранный, подтянутый, целеустремленный, и скрывается между камнями.

— Догоняй.

Вы быстро собираетесь и идете следом **70**

5

Переход происходит мгновенно. Вы оказываетесь в сумрачном лесу, посреди которого, извиваясь, бежит довольно-таки широкая тропа.

— Двинулись,— тихо говорит Коннери.

Вы бросаете взгляд на напарника — его не узнать. Подобрался, как тигр перед прыжком, зрачки сузились, двигается плавно. Что ж, посмотрим, каков легендарный Коннери в деле — с этой мыслью вы следуете за ним.

Чешуйчатые стволы деревьев, обступающих тропу, просто огромны. Толстые лианы, шипастый кустарник и кроваво-красные листья, по форме напоминающие гигантские ладони, создают непроницаемый для взгляда полог. Что там может таиться — неизвестно.

Видимость просто отвратительная, будто в воздухе висит густое марево. Уже через два-три десятка шагов невозможно разглядеть никаких деталей. Влажный мрак еле слышно пульсирует, из чащи доносятся щелкающие и шелестящие звуки.

Вы не успеваете пройти и десяток метров, как с ветки возле тропы свешивается ухмыляющаяся обезьянья морда и говорит, оскалившись:

— Привет!

≋ Вы поздороваетесь в ответ 20

≋ Пошлете подальше говорящую гориллу 47

≋ Или проигнорируете 75

6

Коннери внимательно выслушивает просьбу и говорит:

— Хочется, конечно, почитать тебе лекций, но чего уж. Что было, то было. Идем, я плачу. Хотя Ледейл бы стопроцентно сказал, что это непедагогично.

Ледейл бы зачитал нотацию, это точно. А напарник-то молодец, пожалел вашу гордость 90

7

Книжка состоит из довольно глупых и примитивных побасенок, в которых предприимчивые холопы заговаривают зубы маленькому народцу и разводят их на всяческую халяву, столь любимую народом. Особенно забавно выписано, как крестьяне кроют крошечных фей и лепреконов почем зря, а те только млеют — уважают, шельмы, крепкое словцо. Еще есть пара страшилок про неудачников, умыкнувших у лепрекона горшочек с золотом и несколько шутливых историй о проделках маленьких прохвостов.

Жалея потраченные полчаса, вернитесь на 35 и сделайте другой выбор.

8

Вскоре вы подходите к двум узловатым раскидистым дубам, стоящим друг напротив друга по обе стороны тропы. Меж ними снует целый рой насекомых. В воздухе слышен низкий непрерывный гул от движения сотен маленьких крылышек. По виду обитатели дубов похожи на обычных пчел, но Коннери проявляет пессимизм:

— Мне это категорически не нравится. Деррик говорил, что на тропе любое существо, кроме нас самих, представляет опасность. Прорываемся, я справа, поставлю ЗАСЛОН.

— Я не умею ставить его на бегу,— несколько смущенно признаетесь вы.— Так что слева мы будем открыты.

Коннери бросает вперед оценивающий взгляд:

— Тут опасная зона — метров пять. Секунда-полторы бегом. Может, я и преувеличиваю опасность. Пчелы, по идее, за это ничтожное время ужалить не успеют. Хочешь, накинь одеяло на голову и бери меня за руку. Побуду собакой-поводырем, так сказать.

≋ Итак, вы будете пересекать рой, прикрывшись одеялом 34

≋ или предпочтете непокрытую голову и хорошую видимость 17

9

«Мифология» оказывается довольно интересной книжкой. Кто бы ни был этот профессор фон Остерман, но его перо умело смешить, а умение излагать сухие факты доступным языком было выше всяких похвал.

Вы ознакомились с основами верований горных великанов — довольно примитивным анимизмом, одухотворявшим ветер и камни. Впрочем, это то, чего в скалистой местности всегда в избытке, так что выбор объекта неудивителен.

Также в книге полно отступлений в виде кратких пересказов той или иной легенды. Например, интересна история про Берилионидина, великана, который на войне добыл массивную цепь из чистого золота. Вернувшись из похода, он хотел подарить его девушке из своего клана, за которой давно ухаживал, но цепь была украдена на ярмарке циркачами-гоблинами. В погоне за ней Берилионидин прошел полконтинента, совершил немало подвигов, и вернулся только через двадцать пять лет, уже глубоким стариком. И его женщина ждала его все это время. Они поженились и скончались в один день меньше чем через год. История глуповатая на самом деле — ну как можно угробить всю жизнь на поиски какой-то там цепи вместо того, чтобы уделить все это время любимой женщине? Но по меркам великанов она почему-то считается чрезвычайно романтичной.

В итоге вы все же немного устаете от всей этой сказочной романтики, да и время идет, потому вы откладываете книгу в сторону. Однако, если в дальнейшем представится такая возможность, вы не прочь вернуться и продолжить чтение.

Вернитесь на 35, потратив полчаса.

10

Днем вы делаете остановку на десяток минут: перекусить, облегчиться. Коннери достает из переметных сумок нехитрую снедь. Пережевывая пищу, вы раздумываете: расспросить ли его:

≋ зачем мы едем в Тирион 72

≋ как он планирует добраться до горы Рантагенет 94

≋ почему его зовут «Коннери из Таннендока» и где этот чертов Таннендок вообще находится 83

≋ правду ли говорят о резне, которую он устроил на Соборной площади 51

≋ или доесть в тишине 30

11

Вас обоих подхватывает ветром, в грудь вам ударяет какой-то камешек, падение, неприятное чувство, что вас волочит по земле... Порыв стихает через несколько секунд, но этого времени хватило, чтобы вас едва не унесло с Тропы и чувствительно ободрало бока (вы оба теряете по 3 ЖИЗНИ). 44

12

Коннери отрицательно качает головой:

— Так себе идейка. Идем прямо.

≋ Вы будете настаивать на своем 53

≋ или послушаетесь 92

13

Чувствуя себя загипнотизированным тушканчиком под немигающим взглядом змеи, вы аккуратно отстегиваете кошель и бросаете его джинну. От двери доносится сдавленный вопль, но вы уверены, что поступаете верно. Мускулистая рука проворно ловит деньги и взвешивает на серебристой ладони.

— Мало,— слезы бегут из глаз джинна все сильнее.— Еще. Одну. Вещь.

Вас пробирает дрожь. Не отстал. Коннери уже орет:

— Ты идиот! (–1 ДОВЕРИЕ) Сюда, живо!

Кажется, он пытается войти обратно, но не может. Резонно — он свой путь по Тропе завершил, а новый портал ему никто не открывал.

Все это пролетает у вас в голове во мгновение ока, и вы решаетесь:

≋ бросить джинну любую вещь из своего заплечного мешка **84**

≋ или метнуться к Коннери **104**

14

На груди у карлика, оказывается, растет третья рука, маленькая, почти игрушечная. Ей он отчаянно жестикулирует, показывая вам свои товары.

— Посмотрите, господа, посмотрите,— лепечет он.— Вот прекрасное кольцо с рубином, всего-то за 7 золотых. Вот замечательный кусок малахита, и цена просто смешная — 3 золотых. А вот стальной прут, похожий на обломок какого-то рычага: мне его назначение неизвестно, и отдам я его всего за один золотой.

Его третья ручонка начинает дрожать как припадочная.

— А этот серебряный медальон — жемчужина моей коллекции. Если остальные вещи — просто украшения, то это...— демон экстатически закатывает свои глубоко посаженые глазки,— Эта замечательная вещь из коллекции самого верховного мага Родеса. Правда, это лишь половина амулета, а вторая часть — портрет-миниатюра самого мага — увы, утеряна. Но если вы сможете собрать амулет, то ваши раны будут зарастать вдвое быстрее, а рефлексы намного ускорятся. За него я вынужден просить 10 золотых, и это с учетом более чем весомой скидки для уважаемых гостей.

— Я бы пошел дальше,— с нажимом говорит Коннери.— Заключивший сделку с демоном — заведомый идиот. С амулетом — это вообще дешевый розыгрыш, кот в мешке какой-то.

Если хотите, можете приобрести что-нибудь, и после уходите **31**

15

Небольшая скала, в которой расположена дверь, находится в круге менгиров — еще более гигантских монолитов, нежели те, сквозь которые вас провел Деррик. Невдалеке справа виднеется обрыв. Вы попали практически на самый край огромного плато.

Зато слева, насколько хватает обзора, виднеется одно и то же. Скалистая равнина, неровная, измолотая временем и сглаженная ветрами. Местами меж камней робко пробивается чахлая северная растительность. На первый взгляд ни души. Но лишь на первый.

— Ах ты ж, гномья погибель! — доносится до вас чей-то каркающий голос.— Люди!

Вы двое оборачиваетесь, хватаясь за мечи **26**

16

После встречи с пчелами-убийцами разговорчики в вашей команде стихли сами собой. Когда же уже закончится эта проклятая Тропа?

Справаот вас — склон холма. В нем виднеется небольшая пещера. По мере приближения становится ясно, что это скорее просто небольшое отверстие, в которое человек протиснется с большим трудом. Проходя мимо пещеры, вы не сводите с нее глаз, но произошедшее все равно застает вас врасплох.

⚡ Из холма вырывается порыв сильнейшего ветра. РЕАГИРУЙТЕ. Успели **33** или нет **11**

17

Уже с самого начала вы понимаете, что ваш выбор был ошибочен. Проклятые пчелы на полном лету ударяются вам о ребра, о лицо, и там тут же вспухают синяки (–4 ЖИЗНИ). Такое ощущение, что вас расстреливают из арбалета миниатюрными тупыми стрелами. Попадет в глаз — и ваша кличка до конца жизни будет «Косой» или, если повезет — «Одноглазый». Вдобавок, из-за неожиданного града вы замешкались и отстали от Коннери. Теперь за долю секунды надо успеть принять непростое решение:

вы будете ставить ЗАСЛОН, чтобы быть прикрытым остаток пути хоть с одной стороны **115** или прорываться без помощи магии **65**

18

Взяв разбег, вы шутя перемахиваете через адский ручей. Ну не совсем шутя, конечно, но ноги попадают на сухое. Однако в ту же секунду, пока вы еще пытаетесь восстановить равновесие, на спину вам шлепается что-то тяжелое, и, обжигая (–2 ЖИЗНИ), резко дергает обратно. От неожиданности вы нелепо взмахиваете руками и начинаете заваливаться назад. Все нутро заранее сжимается спазмом — падение навзничь в этот ужасный, вонючий ихор рисуется вам живо и в мельчайших деталях.

Потом мощный удар по шее придает вашей тушке прямо противоположный вектор — и вы кубарем катитесь вперед. Ощущения при этом — будто лошадь лягнула. Рядом с вами тяжело падает Коннери (отнимите у него 1 ЖИЗНЬ), но тут же вскакивает на ноги. Вы еще поднимаетесь, а он уже смахивает мечом с вашей спины какую-то длинную влажную гадость. Ведьмак чертовски, прямо-таки по-змеиному быстр.

На поверхности гнойного ручья вспухает и лопается пузырь, с отвратительным, напоминающим отрыжку, звуковым сопровождением. На берегу остается лишь отрубленная трехпалая лапа — длинная, узкая, покрытая бледной чешуей. Если бы Коннери в прыжке не снес вас, как заправский вышибала, она неминуемо затащила бы вас в ручей. Вы изо всех сил сдерживаете рвотные спазмы, проклиная свое богатое воображение.

— Ты как, нормально? — тяжело дыша, осведомляется напарник.

— Все пучком,— выдавливаете вы из себя жалкую попытку бравады.

— Тогда предлагаю оставить это место позади. И как можно быстрее.

Несогласных нет **96**

19

Коннери недоволен вашим выбором, но бросать вас не намерен. Вместе вы ищете место для ночлега. Можно устроить стоянку неподалеку, между валунами. Рядом сухое дерево, будет топливо для костра. Однако с юга и востока стоянка открыта и продуваемавсеми ветрами. Сейчас тихая погода, но кто знает, какие сюрпризы выкинет ночь.

Вы предпочтете синицу в руках **37** или продолжите поиски более удобного места в сгущающихся сумерках **109**?

20

— Ну привет,— осторожно отвечаете вы, и тут же получаете от шагнувшего к вам Коннери увесистый подзатыльник (–1 ДОВЕРИЕ).

— Спятил? Рот на замок. Ты хоть слушал, что Деррик говорил?

Говорящая морда, напротив, очень обрадовалась вашему приветствию и начинает не переставая орать «Привет! Привет!». **61**

21

Вы серьезно растянули лодыжку. Теперь вы теряете одну СИЛУ. Если это вас не устраивает, можете воспользоваться ЛЕЧИЛКОЙ. Связки тут же придут в норму, СИЛУ можете не отнимать, но и ЖИЗНИ заклинание вам не прибавит.

Теперь вернитесь на **63** и дочитайте параграф до конца.

22

Добавьте старый бронзовый наруч в свой инвентарь.

Причем, когда вы кладете его в мешок, вы еще и понимаете, что он предназначен для куда более толстой и мускулистой руки, чем ваша. Но сделка есть сделка.

Подозревая, что вы слегка сглупили, вы возвращаетесь на дорогу **48**

23

— Это что было? — отдышавшись, интересуетесь вы.— «Убейся об стену» на демонском наречии?

— «Ведьмин крик»,— на этот раз Коннери не улыбается.— Видел, какие у него перья? Как бритвы. Если бы начал крыльями махать, нас бы сразу аккурат до костей побрило. Я видел подобное пару раз. Не у демонов, конечно, у плотоядных птиц с предгорий Стимфалла. Потому и стал его глушить сразу. Занесла же нелегкая его на Тропу.

Вы слышали про «ведьмин крик». Древнее секретное знание, родом с жарких болот далекого Юга. Ведьмы, владевшие им, всегда перекрикивали своих оппонентов на собрании племени. Удар звуковой волной был сродни легкой контузии, а ваш напарник, похоже, еще и умел его узко направлять. Иначе бы вам досталось не в пример жестче.

— Научишь?

— Посмотрим,— туманно отмахивается Коннери. Запишите слово **крик**.

Теперь пора двигать дальше 112

24

Часы, которые вы потратили на тренировки, не проходят даром — нож рассекает лапу, всего лишь царапнув вашего напарника (отнимите у него 1 ЖИЗНЬ). А следом летит мешок с одеялом, который увесисто бьет Коннери прямо в спину. Это помогает ему восстановить баланс и не упасть.

Вы тем временем перемахиваете через поток вонючей жижи. Спасательный мешок падает со спины вашего напарника, но вы успеваете, присев, подхватить его над самой поверхностью опасного ручья. Коннери наконец обрел равновесие, и на долю секунды ваша команда представляет собой забавную скульптурную группу — молодежь подносит дары к ногам великого ведьмака. 114

25

— Королем на е4 хочешь попасть,— понимающе говорит монах.— Только я сейчас пешечку на е4 сам поставлю, с шахом, и все — не пройдет твой ферзь. Недалек ты братец, даже есть тебя неохота.

Вы хватаетесь за меч, но тут изо рта «брата Ральфа» вам в лицо выстреливает длинный язык, насквозь пронзающий вашу глазницу. На этом ваш поход окончен...

26

Из-за скалы выходит невысокий заспанный человечек. Это лепрекон! Правда, на маленького проказника в зеленом костюмчике он абсолютно не похож. Этот лепрекон одет в теплый полушубок, меховые унты и шапку-ушанку. И еще он стар, очень. Маленькое, обычно гладкое эльфоподобное личико все изрезано морщинами. Даже у его расы это означает чрезвычайно преклонный возраст, а по человеческим меркам он наверняка прожил просто невообразимое количество лет.

— Поздравляю вас, дылды,— ворчит старый лепрекон.— Вы явно выигрываете эволюционную гонку.

Если вы вначале просто растерялись, то сейчас это ощущение только усилилось. Ну у вас и лексикон, товарищ лепрекон. Спонтанно стих получился. Только непонятно, что ему сказать-то. Спасает положение Коннери:

— Ты о чем это, полботинка?

Лепрекон не обижается, так называют всех его сородичей. А они в свою очередь, как и гномы, кличут всех остальных «дылдами».

— Да известно о чем. Через Тропу уже давно одни люди, почитай, и ходят. Один эльф был за последние сто лун и все. А у вас жизнь короткая, кровь молодая кипит. Вот и лезете на край света, ищете все чего-то. И чего дома-то не сидится.

Несмотря на старческое брюзжание, чувствуется, что лепрекон настроен вполне дружелюбно. Скорее всего, ему просто скучно.

— Так ты здесь получается, что-то вроде стража?

— Скорее привратник,— кивает лепрекон.— Петли на двери смазываю, да присматриваю, чтоб с этой стороны никто без спросу не полез. Короче говоря, добро пожаловать на плато горных великанов.

Вы решаетесь подать голос:

— Ты ж вроде на горшочке с золотом должен сидеть. **40**

— И что, давно последние гости были? **60**

— А почему никто не охранял тот круг менгиров, через который мы вошли? **82**

27

Еще сорок шагов, и тропа истончается до такой степени, что пройти можно разве только бочком. Коннери скрипит зубами:

— Поворачиваем, мы ошиблись.

Но не тут-то было. Обернувшись, вы видите, что путь назад обрывается шагах в пяти от вас и зарастает прямо на глазах. Попытка прорубиться сквозь толстые лианы бесполезна, и вы вдвоем пополняете коллекцию душ, навсегда затерянных в Пустоте...

28

— А туточки я на пенсии. Горшочек золота собрал давно, в лесах пожил, у моря даже. Вот захотелось на старости места такого, знаете ли, отшельнического. Чтоб о высоком поразмыслить. Вот меня сюда и определили. **101**

29

Забавная книжка. Видно, что правды в ней ни на грош, потому что южный купец Афанаджа успел побывать у каких-то псоглавцев, говорящих лошадей и у прочих диковинных народов, о которых никто и слыхом не слыхивал. До великанов вы даже не доходите — и так все понятно. Написано, впрочем, интересно, особенно чудно выписаны чужие быт и законы. Похоже, автор пытается высмеять многие странности человеческого общества в такой замысловатой форме.

Книга старательно претендует на подлинные дневники купца, в предисловии даже пространно рассказывается о том, как были найдены оригинальные пергаменты. Когда они попали к переписчику, пергаменты уже заново отбелили, однако опытный взгляд писца заметил не первую свежесть материала. Натерев кожу густым травяным настоем, переписчик добился того, что оставленные пером бороздки проявились заново, сложившись в красивую и сказочную историю (запишите слово **настой**).

Честно говоря, верится с трудом. У рядового писаря денег на подобные вещи не хватит — ведь с него строго спросят за порчу столь дорогого материала. Это вам не бумага из тряпок, которая через год-два уже расползается на клочки. Это пергамент, на нем книги пишут, кодексы, законы — так, чтоб на века. В общем, очевидные бредни.

Вернитесь на **90**, потратив полчаса.

30

Привал окончен, и вновь впереди лишь утомительная скачка. На закате вы въезжаете в Тирион. Коннери хорошо ориентируется в этом небольшом городишке и уверенно направляется в центр. Вы следуете за ним.

Подъехав к таверне с веселым названием «Поросюк», напарник спешивается и велит подождать. Когда он входит в питейное заведение, вы с облегчением спрыгиваете на землю. Бедра натерты, ниже пояса все гудит, поясницу ломит — верховая езда определенно не ваш конек. Наслаждаясь минутой покоя, вы замечаете, что проходящий мимо крестьянин внезапно шагнул к лошади Коннери и деловито схватился за переметную сумку. Ваши действия:

- ≋ вежливо попросить его отойти **69**
- ≋ без лишних разговоров заехать ему с правой в челюсть **120**

31

По прошествии еще некоторого времени становится виден конец Тропы. Выглядит он экстравагантно — как обставленная древней мебелью комната, к которой сумасшедший архитектор забыл пристроить стены и крышу. Самым натуральным образом посреди поля стоят несколько шкафов, пара кресел, кровать, большое массивное трюмо с зеркалом, даже камин есть. Мебель не хаотично разбросана, а аккуратно расставлена, прослеживается четкая планировка помещения. Тропа проходит сквозь это уютное гнездышко и упирается в дверь, мирно стоящую безо всякой опоры.

— Без стен это смотрится, как кишки от нормального дома,— морщится Коннери.— Тронутое место. Но, несомненно, нам туда. Держись за меч, в шкафах живут самые страшные скелеты.

Действительно, Тропа заканчивается у двери, и миновать эту странную комнату никак не выйдет.

— Будем надеяться, что за дверью — великанское плато,— говорите вы.— Еще час, и я тут с ума сойду, в этой твоей Пустоте.

Вы сбавляете шаг и неспешно идете к двери, обводя взглядом «помещение». Все тихо.

— Я первый,— говорит Коннери и кладет руку на ручку двери. Вы согласно киваете и озираетесь, сжимая в руке меч.

Коннери аккуратно берется за ручку и медленно, почти нежно поворачивает ее. Из открывшейся двери бьет струя морозного воздуха. После влажной спертой атмосферы Тропы шея сразу покрывается гусиной кожей. Напарник делает шаг и краем уха вы слышите ликующее:

— Да! Да!

Но вы уже стоите вполоборота к двери, и смотрите отнюдь не на обрадованного ведьмака. И холодок, бегущий по позвоночнику, соткан явно не ветрами, ворвавшимися в дверь. Ваш взгляд прикован к трюмо, точнее к венчающему его зеркалу. Гладкая поверхность вдруг вспучивается блестящим матовым пузырем, который все увеличивается в размерах. В очертаниях текущей амальгамы угадывается массивная человекообразная фигура. Новый фокус Пустоты?

От дверей доносится сдавленное:

— Твою мать!

Краем глаза вы видите ошарашенного Коннери, стоящего в дверном проеме. Он тоже заметил новое действующее лицо. За спиной ведьмака блекло синеет сумеречное небо над угрюмой скалистой равниной. Деррик сделал это, и Тропа действительно привела вас на плато горных великанов. Вернее, пока что она привела туда только Коннери, который уже переступил через порог. Вам же осталось сделать буквально четыре-пять шагов.

Примерно столько же разделяет вас с гостем из Зазеркалья. Вы, он и дверь образуете почти идеальный равносторонний треугольник. За пару секунд пришелец трансформировался от вздутия на зеркале в реальную угрозу. Выглядит он впечатляюще — бугрящийся мускулами торс, бычья шея, безволосый череп, все это из дрожащего, постоянно текущего серебра. Ног у этого андроида нет, ниже талии начинается сужающееся книзу завихрение. Натуральный джинн из зеркала. В сказках восточников такие, как он, вроде бы даже желания исполняют.

«Джинн» плавно перемещается в вашу сторону, вы делаете шаг к двери, пытаясь разорвать дистанцию. Зеркальный демон останавливается. Ничего не выражающие глаза без век смотрят на вас.

— Дай,— даже голос у него какой-то переливающийся, постоянно ломающий тональности, как у подростка. Из мертвых глаз будто струятся потоки серебристых слез, но это просто течет его зеркальная плоть.

— Дай! — с нажимом повторяет джинн, указывая на ваш кошель. Там все деньги, выданные вам Коннери.

— Сюда, живо! — отрывисто командует напарник. Вы не подчиняетесь. Деррик ясно говорил: если просят, лучше дать. В конце концов, на кону ваша задница, а не Коннери. Тот видит ваши колебания:

— Парень, не глупи! Тебе осталось два шага. Или один прыжок. Ты посмотри — эта тварь даже не стоит на Тропе! Не слушай ее!

Отчасти Коннери прав, джинн завис над самым краем Тропы. Бес его знает, как это интерпретировать — вышел ли он на Тропу или технически еще нет? Ноги-то отсутствуют, тени здесь никто не отбрасывает, так что ничего нельзя утверждать с уверенностью.

— Дай! — третий раз повторяет джинн. Он красив и страшен своей уродливой похожестью на человека, страшен своим божественным торсом, страшен неподвижностью своего тела, контрастирующей с пробегающими по нему волнами амальгамы. Но из двери до вас доносится порыв ветра, сбрасывая оцепенение, и вы делаете свой выбор:

≋ Ответите «Я хочу загадать желание» **62**

≋ Сорвете кошель с пояса и бросите джинну **13**

≋ Метнетесь в дверь, которую Коннери еще держит для вас открытой **104**

32

Затушив догорающий костер древним, как мир, способом, вы застегиваете штаны и от нечего делать смотрите в этот момент на сухое дерево, близ которого вы разбили нехитрый бивак. Вчера, в сумерках, это было незаметно, но в его ствол вбит, словно клин, старый проржавевший кинжал. Если есть желание, можно забрать его с собой (добавьте в свои вещи ржавый кинжал). Затем вы приводите себя в порядок и покидаете стоянку **70**

33

Вы успеваете отпрыгнуть назад, а там вас хватает за плечо Коннери. Ветер яростно треплет вашу одежду, пытается оторвать от земли, но вдвоем вы слишком тяжелы для него. Через несколько секунд порыв иссякает как ни в чем ни бывало. Случайный камешек чувствительно проехался по вашей щеке (–1 ЖИЗНЬ), больше потерь в отряде нет. **44**

34

Одеяло на голове, рывок за руку — и вы бежите вперед. Тут же слева на вас будто обрушивается свинцовый град. (–2 ЖИЗНИ). Такое ощущение, что каждая из врезавшихся в вас «пчел» — железная, и летит она со скоростью арбалетного болта. Справа сдавленно матерится Коннери — ему тоже достается. Все-таки ваш напарник прикрыт только с одной стороны. На третьем шаге хватка его внезапно слабеет...

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успели **67** или нет **58**?

35

Коннери провожает вас в комнату:

— Мы еще посидим со стариком, былое припомним,— он бросает рюкзак на кровать и ретируется.

Вы устраиваетесь на другой кровати и блаженно вздыхаете. Тот, кто придумал верховую езду, должен быть, по вашему мнению, занесен в «Бестиарий» как ненавидящий людей гад и «зело богопротивный монстр». Так церковники любят всех прикладывать, ведьмаков тоже. Можно сказать, официальная формулировочка.

Ваш взгляд падает на торчащие из рюкзака корешки книг. Чтение перед сном успокаивает, а в данном случае может еще и оказаться полезным в вашем туманном будущем. Потому вы, не колеблясь, протягиваете руку и берете одну из книг в руки. Чтение каждого из томов займет полчаса. До момента, когда вы должны заснуть, вы успеете пробежать глазами пару книг (или всего одну, если задерживались потрепаться за столиком). Не прочесть полностью, конечно, так, проглядеть в поисках чего-то интересного. Решайте, на какой из трудов пал ваш выбор.

🕮 «Мифология великанов», профессор фон Остерман 9

🕮 «География полуострова Штарберген» перевод с гномьего, аббат Линия 76

🕮 «Реликты», магистр Аберман Энзанский 54

🕮 «Над пропастью во ржи: крестьянский фольклор о проделках маленького народца», издано на средства Лиасского университета 7

🕮 «Легенды подгорных кузнецов», авторов аж трое и все вам неизвестны 100

Когда время выходит, вы благополучно засыпаете, убаюканный рядами букв 95

36

Поколебавшись, Коннери кивает, и вы сворачиваете направо. Шагов через тридцать тропа начинает постепенно сужаться, и вскоре уже становится некомфортно идти вдвоем, плечом к плечу.

Коннери выходит вперед, и вы ступаете друг за другом. Чешуйчатые стволы уже теснятся буквально на расстоянии вытянутой руки. Кажется, что шорох кровавых листьев что-то пытается вам нашептать. Похоже на далекий рокот приливного прибоя, в котором слышится мрачная неотвратимая угроза.

≋ Может, будет благоразумнее предложить Коннери вернуться на развилку 55

≋ Или же вы решите продолжить путь вперед 27

37

Наскоро перекусив, вы ложитесь спать. Коннери вызывается покараулить, ссылаясь на то, что он хочет немного почитать при свете костра.

— Если что, я тебя разбужу на утреннюю вахту, но думаю, это не понадобится. Сон у меня чуткий, и вообще я за восемь лет отоспался, как король лемуров просто.

Ночь проходит относительно спокойно, напарник и правда вас не будит, но под утро действительно начинает дуть промозглый восточный ветер, начисто испортив вам ночевку. Если вы потеряли выданное напарником одеяло где-то в пути, эта оплошность обойдется вам сейчас в 3 ЖИЗНИ — вы чертовски замерзнете и не сможете выспаться, даже тлеющие рядом угли не помогут. Если же одеяло при вас, то ночлег и еда помогут вам восстановить 4 ЖИЗНИ. Напарник в любом случае получает 4 ЖИЗНИ, у него есть теплый плащ.

Правда, поутру вам придется изрядно понервничать 52

38

Ярость чешуйчатого леса напоминает атаку кракена, но Коннери справляется со своим делом на «отлично». Ни одно древесное щупальце не смогло коснуться вас, пока вы прорубались вперед. Несколько раз клинок напарника просвистел в опасной близости от вашего лица, срубая падающие на вас гирлянды, но ни разу не задел — техника владения мечом у Коннери просто филигранная.

Обратно на развилку вы прорубаетесь за считанные минуты, и с изумлением осматриваете себя. Цел и невредим, надо же. А вот напарник тяжело дышит, зажимая рассеченное ухо. Ваша защита для него явно была в приоритете над собственной (Коннери теряет 5 ЖИЗНЕЙ).

— Представляешь,— скалится Коннери,— меня лиана укусила.

Вы невольно ухмыляетесь, представив себе эту картину. Легенда он или нет, но напарник все-таки далеко не из худших.

— Смотри, как бы на кровь кровососы не налетели,— отвечаете вы ему в тон.— Комары тут, наверное, с кулак. Или пиявки с крыльями.

Вы быстро помогаете Коннери залепить ухо лечебной смолой. Все же Адир неплохо экипировал вашу экспедицию. Покончив с первой медпомощью, вы движетесь дальше. Путь у вас теперь остался только один — прямо. **81**

39

Время тянется, солнце все ниже клонится к горизонту, от жары и усталости вы все больше клюете носом. Абсолютно ничего не происходит. Такая полудрема длится до тех пор, пока вы не понимаете, что уже наступил вечер. Вы вскакиваете на ноги, но теперь уже слишком поздно. Как бы вы ни старались, добраться до храма в срок вам уже не успеть...

40

Полботинка охотно отвечает:

— А у тебя мозги должны были быть где-то в черепе, но как-то у нас с тобой жизнь не заладилась, жирдяй. Ни у меня горшочка, ни у тебя извилин.

Крякнув от возмущения, вы коситесь на Коннери. Тот старательно сдерживает улыбку. Получается у него из рук вон плохо.

Вы можете ответить:

— А язык у тебя подвешен, низкосракий прощелыга **79**

— Ну ладно, один–один. Нет горшочка и не надо. **28**

41

Посидев еще немного, Коннери подходит к своему Устрице и начинает разбирать переметные сумки. Себе берет еду, вам отдает одеяло (займет 2 места в мешке), портянки и флягу с водой (она восстановит вам 2 ЖИЗНИ, если вам вдруг захочется пить). Вы еще утрамбовываете непослушное одеяло, когда друид негромко зовет вас обоих.

Подойдя ближе, вы понимаете, что Деррик не преувеличил. Открыть проход стоило ему огромных усилий: глаза ввалились, весь бледный, руки ощутимо потряхивает.

— Встаньте рядом, но за пределы круга,— сипло говорит он.— Когда я закричу, сразу шагайте в круг. Это очень больно — держать портал открытым, шагайте сразу же! И... удачи вам, что ли, парочка идиотов.

Вы синхронно киваете, и друид произносит завершающие слова своей волшбы. Одновременно с последней выдохнутой буквой он начинает жутко выть, закатывая белки глаз и хватаясь за голову. Лошади нервно шарахаются прочь от менгиров. Вы быстро переступаете черту. 5

42

В книге кратко изложены беседы с эльфийскими историками и эзотериками. Про великанов сказано немного, ничем интересным в плане памятников их культура похвастать не может. Зато много внимания уделено глубоководной расе, вымершей по непонятной причине, но оставившей после себя невиданной красоты подводные города.

Там, где моря обмелели, и руины оказались близко к поверхности, исследователи столкнулись с проблемой идентификации. Не осталось ни одного свидетельства, описывающего, как выглядела загадочная раса. Зато остались мумии и изображения их слуг, странных паукообразных тварей, которых исчезнувший народ высылал в грабительские набеги на сушу. Эльфы называли их карды.

Мнения разделились, одни считали, что карды выведены искусственно, другие — что это просто подвид этой самой мифической расы, вроде как муравьи-солдаты. В любом случае, все сходились на том, что карды должны напоминать своих создателей. Значит, это были какие-то пауки или что-то вроде кальмаров, но никак не гуманоидная раса.

Чисто профессиональный интерес у вас вызвала лишь одна деталь — описание боя с кардой. В силу каких-то особенностей зрения или строения тела эти твари плохо реагировали на маятниковые движения взад-вперед или вправо-влево. В остальном они были превосходными фехтовальщиками, одна карда могла уничтожить отряд подготовленных наемников. Но размеренная неторопливая манера боя почему-то существенно снижала их боевые способности. Это открытие сделал некий полуэльф, когда экспедицию, которую охранял его отряд, чуть не вырезала единственная карда, почему-то выжившая в полузатопленном древнем городе.

Больше в данной книге нет ничего интересного, вернитесь на **90**, потратив полчаса.

43

Коннери неспешно берет разбег, взмывает в воздух и немного грузновато падает на другом берегу. По инерции он припадает на одно колено, но ту из адского ручья вырастает узкая, трехпалая, невероятно длинная лапа и дергает его обратно, вцепившись в куртку на спине.

На ваших глазах напарник теряет равновесие и начинает заваливаться назад, прямо в мерзкую вонючую сукровицу. Время идет на доли секунды, что вы предпримете:

- Будете прыгать на другой берег без разбега **71**
- Метнете нож (если умеете) **24**
- ЗАСЛОН **87**

44

Вы отряхиваетесь и, не сговариваясь, бегом преодолеваете опасный участок. Что-то хрустит у вас под ногами, и, приглядевшись, вы понимаете, то это был никакой не камешек — ветер вынес из недр холма какой-то странный предмет. Это костяной амулет в виде рогатой головы. Если есть желание, можете на бегу подхватить его с земли и забрать с собой.

Так или иначе, но участок со сквозняком пройден, далее вы переходите на обычный размеренный шаг **31**

45

Перья проходят сквозь вашу маленькую команду подобно дождю из бритв. Тускло отблескивающие синеватой сталью, маленькие убийцы осыпаются за вашей спиной, и на каждом в виде улова — капли крови, кусочки кожи, лохмотья мышц. Количество живой плоти, оставшейся в вашем пользовании, увы, с жизнью категорически несовместимо. Последняя картина, что предстает вашему меркнущему взору — изрезанный Коннери отчаянно рубится с птицедемоном. Потом наступает темнота...

46

Монах двигает черную пешку на е4 и печально смотрит на вас.

— Экое ты дно,— говорит он.— Теперь битая ничья. Даже есть тебя не хочется, поглупеть боюсь.

Вы хватаетесь за меч, но тут изо рта «брата Ральфа» вам в лицо выстреливает длинный язык, насквозь пронзающий вашу глазницу. На этом ваш поход окончен...

47

— Хамло,— обиженно говорит обезьянья морда.

— Ты с дуба рухнул? — шипит Коннери.— Рот на замок. (–1 ДОВЕРИЕ).

— Слушай старших,— назидательно говорит морда и повторяет, обращаясь уже к Коннери:

— Привет! **61**

48

Коннери неодобрительно смотрит на вас, пока вы идете обратно к Тропе.

— Ты что там делал? В шашки с ним играл?

— В шахматы,— спокойно отвечаете вы.— Не о чем волноваться было. Все пучком.

Покачав головой, напарник молча поворачивается и уходит вперед по Тропе. **92**

49

Но изо рта напарника раздаются не обычные слова, а какой-то немыслимый, переливающийся крик, переходящий в сбивающий с ног ультразвук. Вы невольно зажимаете уши (–1 ЖИЗНЬ), демон пошатывается, но с места не трогается. Перья его вжимаются обратно, образуя своего рода броню. Схватка неизбежна, и вы хватаетесь за меч. Коннери же пытается отдышаться после своего крика.

⚔ ПЕРНАТЫЙ ДЕМОН СИЛА 11 ЖИЗНЬ 12 (СБ 11)

Первые три раунда вам придется провести самостоятельно, потом к вам присоединяется Коннери. Начиная с четвертого раунда отнимайте у демона автоматически по три ЖИЗНИ за раунд — ваш напарник мастер наносить неотразимые удары.

После победы **23**

50

Неподалеку от пещеры на огромном валуне стоит Коннери и задумчиво смотрит на север. Вы подходите ближе. Напарник, не оборачиваясь, спрашивает:

— Хозяин наш попрощался и за ягодой ушел. Сюрприз в сапоге нашел?

— Угу.

— Он его сначала мне подбросил. А я переложил, не пропадать же добру.

Вам не видно его лица, но вы готовы поставить сто к одному, что Коннери улыбается **97**

51

Коннери удостаивает вас настолько холодного взгляда, что закрадывается подозрение — а не сморозили ли вы глупость, непозволительную для столь короткого знакомства.

— Раз говорят, значит, правда,— он явно не настроен откровенничать. (–1 ДОВЕРИЕ) **30**

52

Напарника нет, его вещей тоже!

≋ Вы подскочите как угорелый и броситесь на поиски **70**

≋ либо не спеша соберетесь и лишь потом начнете розыск **32**

53

Ваше ослиное упрямство не нравится напарнику (–1 ДОВЕРИЕ).

— Вдвоем прорываться всегда легче. Тем более в таком мрачном месте. Идем вперед.

Высказавшись, он продолжает движение, а вы, пожав плечами, движетесь за ним. Не истерику же устраивать 92

54

Как ни странно, это оказывается книга стихов. Возможно, Коннери ошибся и взял эту книгу лишь потому, что на ее обложке был нарисован огромный великан с дубиной. Но стихи неожиданно хороши, и вы с удовольствием тратите полчаса на чтение (запишите слово **стихи**). Теперь вернитесь на 35

55

Коннери соглашается, но, обернувшись, тут же издает сдавленный вопль. Тропа за вами начинает зарастать! Взрывая землю, лианы и корни текут, ползут, тянутся друг к другу через тропу, чтобы слиться в монолитную чащу. Этот спятивший ткацкий станок вот-вот отрежет вам путь назад.

Обнажив мечи, вы кидаетесь прорубать просеку в наступающем хаосе. Но слепо хлещущие лианы — серьезное препятствие. Надо разделиться: один прорубается вглубь, другой его прикрывает от ударов этих «древесных тентаклей». Поскольку вы шли замыкающим, то, обернувшись, оказались первым, счет идет на секунды, и роль выбирать вам. Итак, вы крикнете напарнику:

— Прикрой! 38 или же

— Руби, я прикрою! 99

56

— Кажется, времени у нас сейчас предостаточно,— осторожно замечаете вы.— Что там про Таннендок?

Легендарный ведьмак отвечает вам. Правда, не сразу и несколько рассеянно, продолжая глядеть в отливающую изумрудным даль:

— В молодости мне казалось, что «кто-то откуда-то» звучит гораздо круче, чем просто «кто-то». Вот я и придумал себе, мол, я из Таннендока. Такой городишко действительно есть, больше похож на громадный поселок. Там лес корабельный рубят, потом

в ближайший порт отправляют. Добрая половина жителей каждую осень в город сплавляется. Большой Сплав, так они это называют. Головной плот украшают цветами, пьют медовуху и веселятся. Хорошее место, должно быть. Только я там ни разу не был. Все собирался, несколько раз проезжал мимо, рукой подать было — но не сложилось.

Он некоторое время молчит.

— А может, побоялся. Что все не так там, как я когда-то рассказывал соседям по койке в Академии. Мышцы ломит после тренировок, голова мутная, нутро выворачивает, а ты знай себе заливаешь, какие в Таннендоке у девушек глаза чудные. Васильковые. Одни верили, другие нет. Но слушали.

Коннери заговорщически подмигивает вам:

— Короче говоря, легенда про Коннери из Таннендока немного привирает уже в самом названии. Только, чур, никому.

Дальше вы молчите. Вместе. Что тут скажешь, вы сами из того же теста и спали в такой же казарме на похожей койке. Похоже, вам удалось вывести «легенду» на очень откровенную беседу (+1 ДОВЕРИЕ) **41**

57

Напарника и его вещей нет, но вы не впадаете в панику. Скорее всего, он где-то рядом. Быстро приведя себя в порядок и собрав вещи, вы покидаете место стоянки **70**

58

Коннери выпустил вашу руку, вы не успели отреагировать. Теперь либо продолжать двигаться вперед, надеясь, что ничего страшного с ним не случится **110** либо сбросить одеяло и спасать напарника (тогда сразу вычеркните одеяло из своих вещей, оно останется на дороге) **85**

59

Коннери немедля хватается за вашу руку, намереваясь ее сбросить... но все же останавливается. С трудом отведя взгляд от своего видения, он трясет головой, будто прогоняя тяжелый, страшный сон:

— Все, парень, все. Я в порядке. Идем дальше. **2**

60

— Люди — давно. Но раз в пять-десять лет забредают, бывает. Недавно эльф Тропу прошел. Относительно, конечно, луна или две уже успели закатиться. По нынешним неспешным меркам — мелочь. Тут вообще время медленно течет.

Вы ставите себе зарубку в памяти. Месяц-два назад на плато прибыл эльф. Зачем, интересно? **101**

61

Вы движетесь дальше, обладатель морды вас не преследует. «Приветы», несущиеся вам вслед, постепенно стихают. Но вскоре вас ждет новый сюрприз — от тропы уходит вправо ответвление. Ни о чем подобном друид не упоминал, Коннери озадачен не меньше вашего. Он вопросительно глядит в вашу сторону, мол, что предлагаешь, парень? Раз легенда спрашивает совета, надо отвечать. У вас есть три варианта:

— Идем прямо **81**

— Идем направо **36**

— Разделяемся **12**

62

Атака противника столь стремительна, что ваши рефлексы запаздывают. Удар кулаком в лицо — и вы с ужасом понимаете, что «амальгама» проникает вам в рот, уши, просачивается сквозь поры кожи. Ваше тело выходит из-под вашего контроля, сознание меркнет. Судя по топоту, Коннери бросился на выручку. Интересно, выйдет ли у него, или глупость погубит вас обоих?...

63

Правая ветвь тропы изрыта и истоптана чьими-то увесистыми ножищами. За пять минут вы несколько раз оступаетесь, последний раз очень болезненно.

🎲 Бросьте кубик (если выпало 6 идите на **21**) и отнимите выпавшее от своей ЖИЗНИ. Коннери протягивает руку, но вы гордо мотаете головой и пружинисто поднимаетесь сами. Легенда ты или нет, дядя, но я еще и сам могу встать.

А потом через тропу вдруг стремглав проносится белый пушистый кролик. От неожиданности вы оба хватаетесь за мечи, и не напрасно. Следом за ним огромными легкими скачками бежит длинный и худой птицеподобный демон. Пересекая Тропу, он шипит от боли — находиться на ней ему явно дискомфортно. Но тут он замечает вас, и с удивлением замирает на месте. Блестящие перья топорщатся, глазные яблоки бешено вращаются, клюв удивленно нацеливается на вас:

— Сссмертные? На Тропе? Я не видел смертных уже очень, очень давно.

≋ Коннери открывает рот, чтобы ответить. Вы дадите ему это сделать **49**

≋ или перебьете и вставите свою реплику? Правда, на ум вам приходят аж два варианта:

— А я давненько не шинковал в капусту уродливых демонов **119**

— Следуй за белым кроликом, птица **89**

64

«Мифология великанов» лежит рядом с Коннери, но вы просите его:

— Дай-ка вон тот фолиант, я его еще не дочитал,— и напарник отдает вам книгу.

В оставшейся части много информации, вы успеваете выхватывать лишь отдельные куски. Довольно часто упоминается имя Артамелейн, по-видимому, это какой-то герой горного клана великанов.

Интересная деталь — в бою великаны несколько раз использовали неведомый артефакт, который составители антологии назвали рог Огадара, по названию местности, где впервые был применен загадочный рог. Его звук ненадолго парализует находящихся рядом существ. Сам носитель рога всегда покрыт ужасными шрамами — следами странного ритуала. Короче говоря, толком про загадочный «рог Огадара» ничего не известно, и это только интригует ваше любопытство (запишите слово **Огадар**). Но с его помощью великаны однажды одержали просто-таки сокрушительную победу, парализовав контратаку эльфийской конницы.

Теперь вернитесь на **90**, потратив полчаса.

65

Упрямство — достоинство ослов. Десятки железных убийц обрушиваются на вас смертоносным градом, под тяжестью которого вы замедляете шаги и, наконец, падаете на колени. Сильный рывок — Коннери запрыгнул обратно в гущу роя и вытаскивает вас, уже мало что соображающего от боли.

Когда он вытаскивает вас, то обессилено падает рядом. Ваше тело превратилось в один огромный кровоподтек (- 12 ЖИЗНЕЙ), Коннери тоже изрядно досталось (он теряет 6 ЖИЗНЕЙ вдобавок к тому, что написано в следующем параграфе) **91**

66

Воздав должное еде и заодно дав старым знакомым наговориться, вы решаете, что настала пора задать интересующий вас вопрос:

— Расскажите поподробнее, как вы познакомились? **3**

— Какого рода опасность может таиться в телепортации через круг камней? **80**

67

Вы успеваете что есть мочи стиснуть Коннери за руку. Да так, что клещами не оторвать. Оставшиеся три шага кажутся вам под одеялом вечностью, но вот град стихает и вы освобождаете голову. Последний отрезок пути обошелся вам еще в 1 ЖИЗНЬ **91**

68

Естественно, маленький подлец не мог удержаться. Впопыхах вы запрыгиваете в сапоги и тут же шипите от боли (–2 ЖИЗНИ). Лепрекон подбросил вам в обувь огромного богомола. Тварь неядовитая, но жутко кусучая. Сковырнув останки насекомого со стельки, вы обуваетесь и выходите наружу. **50**

69

Мужик лишь мычит в ответ что-то нечленораздельное, и вы понимаете, что он мертвецки пьян. За жеребца он держится исключительно потому, что иначе упадет. Его догоняют два немного более трезвых собутыльника, подхватывают под руки и уходят. При этом они озираются и недовольно бурчат себе под нос что-то вроде:

— Понаехали тут.

Теперь вам хочется накостылять уже всей троице. Но Коннери тем временем показывается на крыльце и зовет вас к себе **88**.

70

Покинув место ночлега, вы почти сразу находите напарника. Он стоит на огромном валуне неподалеку и задумчиво смотрит на север. Вы тихо подкрадываетесь ближе, но Коннери врасплох не застать **97**

71

Раз уж пошла такая заваруха, вы прыгаете прямо с места, без разбега, да так, что связки в паху протестующе трещат. Прыжок вроде и удачен, но слишком много песка времени успевает утечь сквозь пальцы — и Коннери падает, ударяясь о поверхность гнойной протоки, издавая один мучительный короткий вопль. Жижа поглощает его мгновенно.

Выхватив меч, вы бросаетесь следом, но уже поздно. Удар мечом лишь взбивает муть, и вот вы стоите на Тропе абсолютно один. Поколебавшись, вы отбрасываете мешок и бросаетесь в ручей. Казавшийся неглубоким поток жадно заглатывает вас с головой. Много позже из него появится все та же лапа, и, пошарив по земле, затянет туда ваш мешок...

72

— Мне там кое-кто должен,— улыбается Коннери.— Давно уже, но на долги сроки давности, к счастью, не действуют. Самое забавное было, как я ему позавчера передавал весточку. Ладно, едем. Сам все увидишь. **30**

73

Поначалу брат Ральф ошарашен вашим ходом, но вы ему популярно объясняете:

— Если брать слона пешкой, то белый король идет на d3. Если брать слоном, то опять-таки король идет на d3, черный слон вынужденно уходит на a1 и король идет на e4. В обоих случаях большая диагональ перекрыта собственной пешкой черных, а их король уже не успевает догнать белого пехотинца на h6, и тот победоносно проходит в ферзи. Выигрыш белых после этого — лишь дело времени.

Сказать что монах ошарашен — все равно, что назвать ваш меч перочинным ножиком. Он настолько потрясенно вперился в доску, что даже забывает о наложенной иллюзии. Личина спадает, и вы видите, что перед вами сидит довольно-таки уродливый демон, похожий на жабу.

— Это блестяще,— наконец говорит он.— Грандиозно. Феерично. Немыслимо. Подставить слона под два боя. Чтоб меня на небеса рокировали.

От восхищения демон облизал себе щеки и забыл вернуть язык на место.

— Признаться, моей первоначальной целью было выманить тебя сюда и попросту, без изысков, сожрать, но теперь я не могу этого сделать. Мир лишится такого таланта! Нет-нет, и не проси!

Демон протестующе машет руками. Вы молчите. Не уговаривать же его изменить свое решение и попробовать вас схарчить.

— Знаешь, что? — говорит «брат Ральф».— Я не знаю, куда ты идешь, что там с тобой случится, но знаю одно — вот эта вещь тебе пригодится. Может быть, даже спасет тебе жизнь. Не спрашивай — откуда, просто знаю и все.

Он кладет на стол проржавевшую бронзовую пластину.

— Но у нас тут, знаешь ли, действует закон равновесия,— сообщает он вам.— Подарков в Пустоте не дарят, только обмен. Закон сохранения энергии... об этом тоже не спрашивай, не поймешь. 10 золотых я хочу за эту вещь, да-да, 10 полновесных золотых за кусок старой бронзы. Неплохая сделка для меня, но для тебя, как ни странно,— еще более лучшая. Что скажешь?

Вы внимательно рассматриваете товар. Некогда это был чей-то наруч, закрывающий запястье щиток. Вы ничем подобным не пользуетесь, и потому сомнительно, чтобы эта рухлядь могла вам пригодиться.

С другой стороны, а вдруг демон не врет? В нем виден большой ценитель шахматной красоты, а вы только что решили просто потрясающий этюд.

≋ Итак, вы согласитесь заплатить 22

≋ или откажетесь и уйдете 48

74

«Джинн» кидается вдогонку, но близость выхода из этого адского места просто-таки окрыляет вас.

— Безупречный рывок,— констатирует Коннери, захлопывая дверь. Вы останавливаетесь и оборачиваетесь. Со стороны плато дверь выглядит как вырубленный в скале прямоугольник с ручкой.

— Он, что, бросился за мной?

— Да,— весело говорит напарник.— Но, как я и предполагал, затормозил на самом пороге. В реальный мир обитателям Тропы хода нет.

Нехорошие предчувствия не оставляют вас (запишите слово **слезы**). Коннери же, напротив, в прекрасном расположении духа:

— И довольно об этом. Я бы вообще весь этот поход с превеликим удовольствием вычеркнул из памяти,— он разводит руками.— Ты только глянь! Мы добрались, парень. Мы прошли Тропу!

Вы с наслаждением втягиваете обжигающе морозный воздух и осматриваете окрестности 15

75

С непроницаемым лицом вы молча проходите мимо. Коннери одобрительно кивает. Морда, правда, ощутимо расстроилась, и повторяет с каждым разом:

— Привет, привет?! — все более и более жалобно 61

76

Автор книги был дотошным ученым, но скучным и сухим писателем. Старательно борясь с зевотой, вы листаете страницы. Удается узнать, что гора Рантагенет — ископаемый обломок древнего вулкана. Сильнейшее извержение в какие-то чудовищно доисторические времена напрочь оторвало у бедолаги верхушку, выбросив в небо тысячи тонн пепла и породы. Большая часть осела вокруг вулкана, и теперь плато ощутимо возвышается над окружающей тундрой. В отличие от безжизненных окрестностей, это довольно населенное место. Более того, ввиду изолированности, там вполне могли сохранится реликты из прошлых эпох, которые в остальной Ойкумене уже канули в Лету.

Из интересных подробностей он упоминает опасную для путешественника долину гейзеров, прорезающий плато каньон с бурной горной речкой, которая заканчивается красочным водопадом, и сияющую на солнце слюдяную скалу, что является самым натуральным природным зеркалом, отшлифованным тысячелетними ветрами.

Теперь вернитесь на 35, потеряв полчаса.

77

Коннери категорически против:

— Интуиция подсказывает мне, парень, что за этой пасторальной картинкой кроется какая-то ловушка.

≋ Будете настаивать на своем 105

≋ или согласитесь, что продолжить путь — это лучшее решение 92

78

— Я мог бы нашинковать тебя в капусту,— доверительно шепчет демон.— Но не дергайся, человек, не дергайся. Люблю догадливых и дерзких. Такие все равно попадают к нам, рано или поздно. Но за интересную беседу могу посоветовать тебе на будущее: если просят — лучше дай.

Расставшись с общительным демоном, вы догоняете Коннери. Вслед вам несется очередная порция бреда:

— Знаешь, докуда заяц может забежать в лес? Только до половины! Дальше он будет выбегать!

— Ты просто раскрыл мне глаза на устройство мироздания,— качаете вы головой. 112

79

— Да я этим языком бы твоей подруге... хотя нет у тебя никакой подруги, одни мозоли от меча.

Вы всерьез прикидываете, далеко ли полетит этот коротышка от хорошего пинка. Коннери смеется, уже не таясь, и поднимает руки:

— Ну все, брейк. Хорош. Баста.

Лепрекон, как ни странно, тоже скалится:

— Знатно покалялкали, ага (запишите слово **болтовня**).

— А ты, я смотрю, знаешь подход к маленькому народцу,— одобрительно бросает вам Коннери. 101

80

Коннери хмыкает:

— Да они просто жути на нас нагоняют,— но друид его довольно резко перебивает.

— Это не так. Я не шучу, пойми ты это своими крошечными мозгами. Привык всегда идти напролом. Сам рассуди — если бы это было безопасно, сей способ перемещения уже давно бы поставили на поток. Магов, способных телепортироваться самим, а тем более открывать кому-то направленные порталы довольно мало, и сговориться с ними сложно. А тут — целая транспортная сеть.

Деррик поворачивается к вам:

— Во-первых, ритуал открытия Врат аукнется лично мне колоссальным истощением сил. Я целую неделю с трудом буду передвигаться, и тяжелее ложки вряд ли что подниму, не говоря уж о ведовстве.

Коннери мрачнеет, но молчит. Видно, что ему не очень приятно просить друида о таком одолжении, тем не менее отступать он не намерен.

— Но это еще пустяки. А вот вам грозит несколько проблем кряду. Вы можете просто пропасть. Застрять в Пустоте, в которой и проложена короткая тропа между кругами менгиров. Вы можете привлечь внимание обитателей Пустоты и тогда берегитесь. С вас могут потребовать дань — отрезать себе палец, к примеру. А если разозлить кого-то из демонов, то он вполне может последовать за вами.

В одной песне из старых сказаний эльфы прошли Тропу и отказались платить саламандре, сидевшей у самого выхода. Обманули ее. Одного нашли лицом в костре. Второй погиб в лесном пожаре. Третий ситуацию прочувствовал и пару лет прятался от огня. Да только прибыл в итоге все в тот же пункт назначения. Нечаянно высек мечом искру из камня. Дело было на болотах, скопления газа, все дела. Рвануло так, что уши нашли на вершине сосны. Стихийный дух — не спрятаться, не скрыться.

Друид еще всячески пытается вас отговорить, но Коннери не переубедить. За этой милой беседой проходит полчаса, и вы решаете, что пора бы и честь знать. 35

81

Тропа неуклонно ведет вас вперед. Пока ничего страшного не происходит, и вы позволяете себе чуть расслабиться. В зарослях слышен то душераздирающий хохот, то негромкое шуршание, от которого почему то волосы встают дыбом. Зловещее марево по-прежнему не дает рассмотреть детали впереди, и эта куриная слепота начинает бесить.

— Мда, дядя, в невеселое место ты меня завел,— размышляете вы, глядя на затылок Коннери. Но тут он сбавляет шаг, вы прослеживаете направление его взгляда и цепенеете. На пеньке близ тропы сидит демон, чья мускулистая фигура вам хорошо знакома. Это Аксион, тот самый легендарный чернокнижник, чей неугомонный дух вы столь успешно упокоили.

— Знатно ты меня отделал, щенок,— Аксион пристально, как-то даже по отечески смотрит на вас.— Иди сюда, зла на тебя не держу. Выпьешь со стариком.

Он действительно превращается в усталого, согнутого старика, который держит в дрожащей руке наполненный кубок. Возможно, именно так Аксион и выглядел при жизни.

— Оставайся ненадолго. Поговорим. Наставник твой тут неподалеку, Рамарес. Времени у нас теперь полно.

Вы отрицательно качаете головой, и тут замечаете, что Коннери подался вперед. Губу закусил, бледен как мел, и вот-вот шагнет за тропу. Он явно видит и слышит что-то другое, и от этого ему больно, очень, куда как хуже физической боли.

≋ Вы схватите его за плечо, чтобы остановить 59

≋ Или треснете гардой меча по затылку с теми же целями 102

82

— Ты мне горбатого не лепи тут,— авторитетно заявляет лепрекон.— Если ты не видал никого, это еще не значит, что никого не было. Кто-то из наших был, стопудово, фея там или полевой. Вы, я вижу, лопухи просто, уж никак не друиды. Видать, с привратником толковал тот, кто вас отправил. А вы, чай, клювом прощелкали этот момент. 28

83

— Долгая история,— задумчиво говорит Коннери.— Как-нибудь потом расскажу, когда время будет. А сейчас, если не возражаешь, я бы хотел доесть свой невзыскательный обед.

Непонятно, грустно ему или, напротив, ваши слова пробудили в нем хорошие воспоминания. Запишите слово время. 30

84

Странно, но его это устраивает. Джинн бережно ощупывает презент (вычеркните выбранное из вашего инвентаря) и склоняет подбородок:

— Принято. Проходи.

— Абсолютно бредовая ситуация, под стать этому спятившему месту,— размышляете вы, осторожно двигаясь к двери. Зеркальный монстр бережно, как младенца, баюкает полученное. Под насупленный взгляд Коннери вы переступаете порог. Он тут же захлопывает дверь и оборачивается к вам:

— Ты. Просто. Дятел.— говорит напарник, чеканя слова. Неизменно учтивый ведьмак на этот раз не церемонится в выражениях.— Тупоголовый сопливый дятел. Я обещал Адиру привести тебя живым и намерен

сдержать свое слово! Мне одно непонятно, с какой стати ты решил мне всячески в этом мешать? Ты чего вытворяешь?

— Мне показалось, что он висел над Тропой,— пожимаете плечами вы. Строго говоря, сейчас, стоя под отрытым небом на твердой земле, вы уже и сами не совсем уверены в правильности сделанного выбора. Поэтому предпочитаете не огрызаться. Впрочем, оправдываться вы тоже не намерены.

Коннери в бешенстве (–1 ДОВЕРИЕ). Он уже не кричит, а лишь шипит, подобно змее:

— Ах, показалось? А мне кажется, что кое-кому просто не терпится попрощаться с жизнью.

— Ты же сам говорил — мне нужен напарник в самоубийственный поход,— делаете вы резонное замечание.

Коннери пару секунд изучающе смотрит на вас, потом мотает головой:

— Не может быть, чтобы я в молодости был таким же упрямым ослом. Не может быть. Все, я умываю руки. Денег больше в пути не получишь, чтобы ты, остолоп, не вздумал еще милостыню раздавать (запишите слово **деньги**).

Вы решаете не отвечать. Начало похода и так складывается несколько неудачно, не хватает еще разругаться вусмерть. С удовольствием втянув морозный воздух, вы обводите взглядом окрестности **15**

85

Очень, очень неудачный выбор. Теперь вас будто расстреливают с двух сторон (–4 ЖИЗНИ), и приходится прикрывать глаза, чтобы не расстаться с ними. Вам все же удается разглядеть, что Коннери уже проскочил опасную зону, но для вас эта остановка может стать роковой. Вы будете ставить ЗАСЛОН, чтобы быть прикрытым остаток пути хоть с одной стороны **115** или прорываться без помощи магии **65**

86

Увернуться от такой атаки — задачка не проще, чем остаться в дождь сухим, но вам это почти удается. Лишь несколько маленьких, но бритвенно-острых перьев проезжаются по вашей коже, оставляя за собой кровавый след (–4 ЖИЗНИ). Коннери сдавленно шипит в стороне, но ему досталось даже меньше вашего (Коннери —2 ЖИЗНИ).

Однако, он больше недоволен вашей выходкой, чем ранением (–1 ДОВЕРИЕ):

— Ты нас так угробишь, сопляк. Кто тебя за язык дергал?

Дальше следует короткая рукопашная схватка с демоном, в которой Коннери разделывает его под орех. Птицеподобному не помогает ни броня из перьев, ни длинные лапы. Вы тоже успеваете пару раз приложиться и получить разок сдачи (–2 ЖИЗНИ).

После боя вы можете прихватить с собой перо демона. На этом инцидент исчерпан, можно уходить. 112

87

Вы вскидываете руки, и падение Коннери останавливается. За ту секунду, что его спина оперлась на ваш невидимый щит, напарник успевает восстановить равновесие, выхватить меч и обрубить чешуйчатую лапу неведомого обитателя гнойного водоема.

Вы спешно перепрыгиваете к нему, Коннери пристально следит за вонючей субстанцией, но больше из нее никто ручонки не тянет. 114

88

— За лошадьми присмотрит сын хозяина, я обо всем договорился. Пойдем, поедим, Деррик еще не прибыл.

На лавку вы садитесь, изо всех сил стараясь не зашипеть от боли в бедрах и пояснице. За едой вы оглядываете редких посетителей, и, не найдя ничего интересного, переводите взгляд на Коннери.

— Не то чтоб я был слишком любопытен, но все же, думаю, стоит поведать мне кто такой Деррик и как ты планируешь попасть на край света за четыре, нет, уже даже за три дня.

Коннери кивает:

— Целый день вынужденного молчания — это непросто в твоем возрасте. Что ж, здесь нет никакого секрета. Деррик — друид, и обязан мне за спасение дочери из лап вампира. Я заезжал к нему после освобождения, проведать, жив ли еще. Но этот джентльмен, похоже, нас всех переживет. Так вот, он сказал: мол, если какая сильная нужда, шепни в дупло дуба, что во дворе Академии. Я услышу. Я и шепнул позавчера вечером. Откровенно говоря, чувствовал себя при этом полным идиотом. А вчера утром прилетел голубь с ответом. Свидание у нас назначено здесь, на вечер. Так что ждем.

— Он нас к великанам на птице Рок отправит?

— Нет. Через круг менгиров.

Ответ вам ситуацию особо не прояснил.

— При чем тут друидский сад камней?

Коннери смеется вашей шутке:

— При том. Через один можно попасть в другой. На плато круг менгиров есть. Это у Френкевича в записках как-то промелькнуло, да и Ледейл подтвердил. Он же почему читал этот невесть как попавший в Академию дневник? Рассматривал вопрос переброски ведьмаков на задания в отдаленные области. Стратег, понимаешь.

— Не договорился с друидами?

— Не в этом дело. Слишком опасная это штука.

— Вот и я о том же,— раздается сзади гулкий бас. К вашему столику подсаживается затрапезно одетый старик с волосами, завязанными в хвост. На лице его, тем не менее, поразительно мало морщин — такое бывает, когда человек живет тихо и спокойно вдали от цивилизации. Он окидывает вас взглядом и поворачивается к Коннери:

— Неспроста открывать путь на Тропу всегда могли лишь Старшие друиды, осторожные, битые жизнью по самое не хочу. Может, передумаешь?

— Нет, Деррик. Не передумаю.

Они здороваются, Коннери представляет вас и Деррика друг другу.

— Я снял нам комнату на троих, выступаем завтра с утра. До круга еще полдня пути.— Вы уныло киваете, потирая поясницу.— Деррик вон ради нас грех совершил, на лошадь сел, им, друидам, вроде как не положено такое.

Пока старые друзья перешучиваются, вы прикидываете время. Усталость берет свое, и, чтобы завтра хорошо себя чувствовать, вам надо лечь спать не позже чем через час (запомните это).

Теперь сделайте выбор — вы можете еще посидеть с попутчиками за столом 66 или же подняться в комнату 35

89

Странному месту — странные диалоги, решаете вы. Демон приходит от вашего ответа в возбуждение, шипит и плюется, да и Коннери явно недоволен тем, что вы его перебили.

Демонуказует на вас когтистым перстом и торжественно вещает, будто какой профессор с кафедры:

— Люблю языкатых. А представь себе, умник, что ты окружен живыми мертвецами, у тебя в руках лук, в нем пять стрел. А мертвецов добрый десяток. Бежать некуда. Голыми руками с ними не справиться. Как ты выпутаешься из этой ситуации?

Просто супер, демон-угадайка. Птица-загадун, язви его. А Коннери тем временем кладет вам руку на плечо, намекая, что и сам хочет что-то ответить.

Вы можете предоставить напарнику слово 49 либо ответить на загадку, в таком случае ваш ответ начнется словом:

— Перестану... 103 или же

— Буду... 98

90

В лепреконьей пещерке оказывается тепло и уютно. Немного тесновато, но для сна — самое оно. Коннери достает было сухой паек из мешков, но лепрекон негодующе машет ручонками — уберите, мол. Взамен он ставит на стол грибы, разогревает вчерашнее жаркое из оленины.

— Все включено,— весело говорит полботинка. Видно, что ему приятно принимать гостей.

Быстро поужинав, Коннери выпрашивает у хозяина светильник (плошку с фитилем, наполненную топленым салом) и заваливается на свою лежанку с книгой.

— Подъем в пять утра,— бросает он напоследок.

Чтобы как следует выспаться, вы должны лечь спать не позже, чем через час. А пока что вы можете последовать примеру напарника и немного почитать перед сном. Пару книг Коннери придвинул к себе, остальные свободны:

📖 «Закат эпохи», перевод с эльфийского, магистр Франц 117

📖 «Хождение за три моря, в диковинную страну мороза и великанов, писаное купцом Афаннаджей» 29

📖 «Памятники дочеловеческих рас: беседы с эльфийскими мудрецами», в авторах числится добрый десяток ученых и переводчиков 42

📖 Продолжите чтение «Мифологии великанов». Этот вариант доступен лишь при условии, что прошлой ночью вы уже начали читать эту книгу 64

Чтение любой книги отнимет у вас полчаса, выбирайте.

Когда вы скоротаете время перед сном, откладывайте книгу и придвигайте к себе подушку 106

91

Выглядите вы оба — краше в гроб кладут. У каждого на лице набухает несколько синяков, Коннери страдальчески потирает ребра (отнимите у него 3 ЖИЗНИ).

— Деррик был прав,— замечает напарник.— В этой Пустоте даже пчелы не жалят, а берут на таран. Дьявольское место.

— И не говори,— переводя дух, говорите вы.— Как жить, если и пчелам нельзя доверять.

Охая и чертыхаясь, вы все же продолжаете свой путь **16**

92

Вскоре вы понимаете, что шипастый лес подходит к концу. Вокруг раскинулась серая скалистая равнина. В вышине парят неизвестные твари, справа вдалеке в тумане медленно движется неведомый колосс. Удары его гигантских ступней о землю отчетливо ощущаются через ритмично подрагивающую почву. Не сговариваясь, вы с Коннери убыстряете шаг.

Тропа послушно ложится вам под ноги. Вы идете, идете долго, не менее получаса, и при этом наблюдаете все более и более странные картины. То мимо ковыляет человек с руками вместо ног. То проплывает призрачная фигура прекрасной дамы, в прелестном невесомом платье и зияющими черными провалами на месте глазниц. То устало прошлепает мослатый нескладный человек, за которым вприпрыжку бежит тщедушная собачонка, то и дело кусая его за икры. Каждый раз человек еле заметно вздрагивает и пытается ускорить шаг, но это явно выше его сил. Глаза его при этом полны слез.

Вы проходите мимо обрушенной башни, в тени которой играют в кости люди с конскими головами. Даже издали слышно, как они ржут, выкидывая удачную комбинацию. Вы проходите распятого храмовника, который поет оперную арию изумительно высоким дискантом. Вы проходите мимо бородача, который сосредоточенно душит свой двукрылый черный топор. Топор выгибается, как живой, но мужчина не отступается.

Фантасмагории сменяют одна другую, как в цирковом калейдоскопе. Они завораживают и одновременно растворяют последние остатки здравого смысла в этом непрерывном океане страданий, боли и уродства.

Вы идете дальше. В горящее озеро ныряют обожженные русалки. Дальше. Вампир кусает сам себя в шею под каким-то чудовищным, неестественным, немыслимым для человека углом и взахлеб пьет собственную кровь. Дальше. Паукообразный демон играет в кукловода — дергает за толстые нити, пропущенные сквозь кожу светловолосого мальчика. Мальчик омерзительно дергается в такт прищелкиваниям демона. Дальше. Дальше. Дальше еще хуже. Все равно дальше. Мозг постепенно начинает бунтовать, отказываясь осознавать поступающую через зрительные нервы информацию. Простым смертным нельзя видеть ад. Каким-то краешком сознания вы понимаете — так сходят с ума.

И тут Коннери начинает петь. Голос у него сильный, но гнусный, слуха нет абсолютно, но более чарующих звуков вы в своей жизни не слыхали.

— Нам наплевать на то, что думают другие про нас,
На гнев богов мы просто машем рукой.
Ты нынче платишь, ну так что же? Мы с тобою сейчас,
А завтра с нами будет кто-то другой.

Ставшая зыбкой реальность перестает расплываться. Кирпичики мироздания вновь занимают свои места. Простейшая мелодия, песня северных наемников, из которой вы помните только припев, возвращает вас обратно из страны спятивших опоссумов.

— Путем интриги, морем крови мы стремимся туда,
Где чье-то золото призывно блестит;
Из низких истин нам дороже только эта одна:
Кто дольше платит, тот в войне победит.

Вы сглатываете, чтобы смочить пересохшее горло и начинаете подпевать:

— Мы вне закона, что ж такого? Мы везде и нигде.
Мы словно тени на дорогах, мы круги на воде,
И наш девиз предельно ясен скоро станет тебе:
Предай их всех, останься верен себе.

Радостно выдав в конце «Алей-на-на-на, на-на-на-на, на!» вы останавливаетесь на развилке. Когда же это уже закончится? Тропа делится на две, огибая большой холм с двух сторон. Обе идут вперед, потому решение предстоит принять непростое.

— Как думаешь, правая или левая? — спрашивает вас Коннери. Адские видения позади, а пустошь впереди выглядит неопасной.

— Мне все равно, лишь бы быстрее убраться отсюда,— честно признаетесь вы.— Ритм в песенке прикольный. А слуха у тебя, кстати, нет. Совсем. У комаров, наверное, на лету хоботки отваливаются, когда ты поешь.

Коннери улыбается:

— Есть такое. Так все-таки, куда идем? Моя интуиция молчит.

≋ Ваш выбор: направо **63**

≋ или налево **8**

93

Все же вам улыбается удача, и вы находите отличную расселину, укрытую от ветра. Коннери вызывается покараулить, ссылаясь на то, что он хочет немного почитать при свете костра.

— Если что, я тебя разбужу на утреннюю вахту, но думаю, это не понадобится. Сон у меня чуткий, и вообще — за 8 лет жизни по распорядку я отоспался как король лемуров.

Ночь проходит относительно спокойно, напарник действительно даже не тревожит ваш сон. Завывающий ветер подсказывает, что выбрать именно это место для ночевки было оптимальным решением. Ночлег восстанавливает вам и напарнику по 4 ЖИЗНИ. Также вы можете восполнить одно потраченное заклинание.

≋ Ранним утром вы открываете глаза. Надо вставать **57**

≋ Если у вас записано слово крик, идите на **4**

94

— Мы туда телепортируемся. Ну не совсем туда, но останется день-два ходу. Теперь будь добр, дай мне доесть этот чудный кусок ветчины.

Пока вы перевариваете сказанное, привал подходит к концу **30**

95

Наутро вы чувствуете себя значительно лучше, и, наскоро перекусив, решительно выходите во двор. Ваша гнедая обдает вас презрительным взглядом, но вы смело запрыгиваете в седло.

— Полдня,— говорите вы себе.— Только полдня.

В дороге Деррик дает вам наставления.

— Путь между двумя кругами менгиров лежит через Тропу. То есть вам придется топать ногами, но не многие километры, а часа два-три. Я ходил по Тропе между менгирами всего лишь один раз, но мне этого хватило за глаза. Потому-то ей и не пользуются, шансы пройти равнозначны шансам остаться там навсегда. То, что открыть ее — тяжелейший труд, так это еще полбеды. Запоминайте: с Тропы нельзя сходить ни в коем случае. Все что вокруг — это Пустота, и ничего хорошего там по определению водиться не может. Нельзя пугаться самого страшного демона, не стоит верить призракам, не надо вообще ни с кем разговаривать без нужды.

Исключение составляет случай, когда обитатель Пустоты выходит на Тропу. Если он чего-то требует — надо дать. Если агрессивен — остается лишь сражаться. В Пустоте на самом деле неважны ни твоя ловкость, ни умение фехтовать. Победу можно одержать лишь силой духа. Уповайте на свою доблесть, верьте своему сердцу и не убоитесь тьмы.

Вы вполуха выслушиваете его наставления, а в голове рефреном бьется одно и то же:

— Полдня! Полдня!

Рано ли, поздно ли, но и эти полдня, наконец, заканчиваются. Никогда бы в голову не пришло, что можно так обрадоваться при виде скопления замшелых валунов. Пока вы лежите на траве, блаженно шевеля пальцами ног, Деррик делает необходимые приготовления: очерчивает среди камней большой круг, долго сидит в нем и непрерывно что-то бормочет шепотом. Коннери присел рядом с вами и задумчиво жует соломинку. Прикольная штука, надо будет взять на вооружение, уж больно круто это выглядит.

А пока остается лишь ждать да провожать взглядом пушистые донельзя облака **41**

Если у вас записано слово *время*, то — **56**

96

Последнее происшествие изрядно встряхнуло вас обоих. Не сговариваясь, вы обнажаете мечи — дела пошли серьезные. Однако никто из обитателей Пустоты больше не попадается вам на глаза. В полной тишине вы идете минут двадцать, пока по левую сторону Тропы не показывается странное сооружение.

В шипастом лесу проплешиной зияет небольшая полянка, к ней бежит короткая тропка-ответвление отосновной, длиной не более пяти шагов. Посреди поляны — уютная беседка, в которой сидит человек. Тонзура, коричневая ряса — это монах. Он задумчиво склонился над шахматной доской. Вы узнаете его — это безобидный брат Ральф, вы встречались во время похода к башне Аксиона. Человек смиренный и кроткий, он даже ваши раны перевязал.

Тем временем монах поднимает голову и замечает вас, но ничего не предпринимает, просто смотрит.

— Ты что видишь? — спрашивает Коннери. Вы отвечаете, и тут выясняется, что напарник видит то же самое, за исключением того, что этого человека он не знает. Вы настроены пройти мимо, но во взгляде монаха читается страстная мольба, которая почему-то колеблет вашу решимость. В конце концов, не забьет же он вас шахматным конем до смерти. Может, рискнуть?

≋ Вы скажете напарнику «Я сверну, прикрой» **77** или же

≋ «Идем дальше» **92**

97

— Ну что, готов?

Задав вопрос, Коннери даже не поворачивает голову, продолжая неотрывно глядеть вперед. На фоне синего-синего неба задумчивая фигура напарника выглядит на редкость импозантно. На севере, по направлению его взгляда, возвышается исполинский усеченный конус. Надо полагать, родовое ложе некогда чрезвычайно мощного вулкана.

— Нет,— хмуро отвечаете вы.— По утрам я ни к чему ни готов. Сова я по призванию.

Коннери легко спрыгивает на землю. Легендарный ведьмак так и лучится энергией. Синие глаза все еще блестят осколками горного неба.

— В дороге проснешься. Я тут успел на разведку сходить. Наш путь лежит туда,— он показывает на обрубок потухшего вулкана.— Как ориентир — лучше не придумать, да и храм должен быть у его подножия, я об этом вчера в книге прочел.

Он прохаживается взад-вперед. Видно, что Коннери не терпится выступать, но сначала он собрался немного поговорить. Что ж, послушаем.

— Проведем быструю планерку перед делом. План, собственно, прост — идем к вулкану, проникаем в храм, забираем Шар. Если в пути разлучаемся — встречаемся возле храма. Если я погибаю — решай сам. Я бы советовал вернуться, ведь в одиночку ловушки храма почему-то непроходимы.

— Что нам еще известно? — Коннери прокашливается, приосанивается и становится похож на элегантного университетского лектора.— Плато великанов — это приподнятая над материковым уровнем суши равнина, по большей части вулканического происхождения. Проще говоря, когда-то гора Рантагенет бабахнула со всей дури, да так, что у нее оторвало вершину. Застывшие лавовые потоки и тучи пепла образовали вокруг нее простирающуюся на многие километры возвышенность.

Здесь живут и тихо вымирают горные великаны, последний клан из некогда великого народа. Что нам о них известно? Средний великан имеет рост от двух с половиной до трех метров и весит порядка трехсот килограмм. Триста кило тяжелых костей и бугрящихся каменных мышц, худых великанов не бывает в принципе. На кулачках с ними я бы биться не рискнул. Тем не менее, я считаю, что тренированному ведьмаку вполне по силам справиться с такой глыбой один на один. Уязвимые места, такие как пах, шея, глаза, у великана ровно те же самые, что и у человека. А вот огромная масса явно будет играть против скорости его движений. Он гораздо сильнее, мы гораздо проворнее. Тем не менее, каждый такой поединок будет серьезным испытанием. В драку стараемся не лезть, идем тихо.

Их продолжительность жизни около двухсот лет — много по человеческим меркам, но ничтожно мало, например, по сравнению с эльфами. Рождаемость низкая. Численность горного клана великанов полтора века назад оценивалась гномами в три-четыре сотни голов. Сейчас, возможно, еще меньше.

Обелиск дракона вырублен в горе Рантагенет в честь величайшей победы древности. По преданиям, конунг (вождь) горного клана Артамелейн одолел ужасного ледяного дракона Каратану.

Коннери недовольно кривится:

— Имена у них, конечно, жуткие. Хуже только у орков были. Так вот, приход Каратаны всегда приводил к наступлению ужасных холодов и наползанию ледников. В чудовищно далеком прошлом действительно были временные промежутки, известные как ледниковые периоды, когда ледяной панцирь окутывал добрую половину мира. Действительно ли победа Артамелейна тому виной или нет — гадать не будем, но уже минимум как три тысячи лет ледники не возвращались.

Это, кстати, довольно красивая легенда, с гибелью друзей, предательствами и хитроумными ловушками, в которые заманили Каратану. Я прочел вчера записанные гномами отрывки из эпоса великанов, есть довольно интересные места. У Артамелейна был молот, который возвращался после броска, он им изрядно потрепал дракона, даже выбил ему глаз, однако тот изловчился и проглотил молот. Кто другой побежал бы за новым оружием, но никак не великан. Я тебе это рассказываю еще и затем, чтоб ты понял, с какой могучей расой мы имеем дело. Конунг просто поймал дракона за крыло и оторвал его, шмякнув Каратану о землю. После долгой битвы, в которой «дрожали небеса» и «тряслась земная твердь до основанья», Артамелейн сбросил дракона в жерло вулкана. Кулаками забил дракона, улавливаешь? Остудить расплавленную магму Каратана уже не смог и скоропостижно скончался, растаяв в лаве.

Конунг получил множество ранений и умер вскоре после этого. В честь его победы великаны высекли монумент в скале, изображающий побежденного дракона. Это версия гномьих историков. Согласно комментариям какого-то профессора из Энзанского университета, эта первобытная легенда символизирует страх разумного существа перед льдом и холодом. А победа, одержанная Артамелейном,— возможно, это открытие великанами огня. Не исключено, что оно связано как-то с ужасным извержением вулкана Рантагенет, случившимся в далекой древности.

Но мы-то с тобой знаем, что великаны не только высекли барельеф, но и вырубили в скале за ним целую сеть коридоров. Хочется надеяться, что они еще и сложили туда свои сокровища. Если легенда верна, то большая вероятность, что в недрах горы находится усыпальница Артамелейна. В принципе, нам она безразлична, но вход в такое святилище великаны будут охранять пуще самых свирепых сторожевых псов. Артамелейн у них вроде как самый великий герой почитается.

Между прочим, в его времена имена всех великанов из горного клана начинались на букву «А». После победы над драконом жрецы провозгласили новую эпоху, и в знак этого стали давать своим детям имена, начинающиеся исключительно с литеры «Б». Такой обычай действует до сих пор. Буквы «В», я так подозреваю, великаньему народу уже не видать. Пик их славы пришелся как раз на времена Артамелейна. Дальше идут лишь медленное угасание, неприятие новых технологий, поражения от эльфов и орков, бесконечные территориальные уступки. Великаны так и не научились ковать железо, строить города, сажать зерно. У них даже луков нет.

В итоге нам предстоит пройти через территорию, заселенную вымирающим первобытным племенем. Не так уж страшно, но и расслабляться не стоит. Солнце на закате тоже может обжечь.

Флора и фауна этого богами забытого плато могут подкинуть парочку сюрпризов. Изуродованный вулканами островок древнего мира, вот где мы очутились. Кто здесь водится — неизвестно, но думаю, далеко не все из этих тварей описаны в «Бестиарии». Угадай кто у великанов в качестве ездовых животных? Носороги.

Вы не уверены, что расслышали верно:

— Единороги? Война и орки, это же мифические животные.

— Носороги! Если единорог — это вроде лошади с одним рогом, то носорог это скорее буйвол. Здоровая такая бронированная махина, вполне себе реальное животное. Только такие и могут снести на себе великана. Далеко на юге, в Опале и Конгоре, их опасаются даже слоны. Слона, надеюсь, ты видел?

— Только в книжках. Но я представляю размеры.

— Хорошо. И, кстати, единороги существуют, только их почти невозможно увидеть.

— Надо быть белокурой девственницей?

— Балбес ты, если веришь в такие байки. Легенды, они, парень, вещь такая,— Коннери делает неопределенный жест рукой.— Слушай, да не доверяй. Я читал у Аристолета, что возник этот глупый слух из-за неправильного перевода фразы: «В наше время девственницу и единорога не найдешь и днем с огнем». Кто-то умный сказал, не помню уже, а в дальнейших переводах это превратилось в напыщенное: «Лишь девственница с факелом сможет отыскать в лесу единорога». И пошло-поехало. Но мы отвлеклись. Есть что добавить к моему выступлению? Ты же успел покопаться в книгах, я видел.

Вы быстро пересказываете интересные моменты из прочитанного вами. На этом планерка объявляется закрытой.

— Двинулись, что ли,— ставит точку Коннери.

... Легкий утренний туман струится между камнями. В небе тревожно перекликаются птицы, наблюдая со своей птичьей высоты, как два глупых маленьких человечка устремляются в направлении горы Рантагенет. Позади остаются круг менгиров, дом, друзья, былые обиды и потаенные надежды. Впереди же у них лежит оно — плато горных великанов. **121**

98

— Буду бить через одного. Остальным лук запихаю в глотку. **119**

99

Ярость чешуйчатого леса напоминает атаку кракена — слепо хлещущие щупальца, которые так и норовят вырвать меч из ваших рук. Ценой неимоверных усилий вам удается держать веерную защиту вокруг себя и напарника, пока тот лютует, войдя в роль дровосека. Пару раз вам все же чувствительно достается по голове, и Коннери угораздило вогнать себе в ладонь длинный шип, но на этом боевые потери исчерпываются (отнимите у себя 4 ЖИЗНИ и у Коннери 2 ЖИЗНИ).

Прорвавшись к злополучной развилке, вы наблюдаете, как на ваших глазах зарастает опасный проход. Обрубленные лианы продолжают подпрыгивать, будто живые. Поворот не туда торжественно признается завершенным, направление осталось только одно — вперед. **81**

100

В этом труде пересказаны гномьи сказания, притом довольно-таки небрежно и попросту неинтересно. Лишь одна из сказок врезается вам в память — о кузнеце, который некогда сделал для некой могучей расы лабиринт из боевых манекенов — на таких любят тренироваться восточники. Проходящий сквозь них должен был проявить чудеса реакции и недюжинные навыки рукопашного боя, чтобы не остаться навсегда в этом лабиринте в виде кровавых ошметков. Интересная идея для тренировок на выживание, и как это у вас в Академии до такого не додумались?

Вернувшись домой, кузнец похвастался, что даже на таком сложном изделии он исхитрился оставить свою фирменную подпись. Его домашняя кличка была «Раздватри», и он таким хитрым образом завел свои механизмы, что их можно было пройти без всяких ухищрений, всего лишь соблюдая нужный темп. Один такт — стоим, второй идем, потом два стоим, опять идем, потом три — и так далее (запишите слово **такт**). Гном с претензиями художника, надо же.

— Может, мне тоже на убитых упырях или василисках свою подпись мечом рисовать? — лениво раздумываете вы. Потратив на глупую книгу полчаса, вы решаете, что большего внимания она не стоит. Вернитесь на 35

101

— Ну что ж,— резюмирует лепрекон,— встретил я вас, осмотрел, пора и честь знать. Счастливой дороги.

Он поворачивается уходить.

— Кстати, ежели ночевничать здесь будете, чтоб по ночам не шастать, можете ко мне в пещерку зайти. Отдохнете, у меня там вроде как мини-гостиница. Даже для дылд, вроде вас, найдется пара вполне комфортных койко-мест. Все лучше, чем на камнях бока пролеживать.

Тут он вроде как немного смущается:

— Тока это... три золотых с человека, сталбыть.

Вы ехидно смотрите на него. Даже на краю света лепрекон-пенсионер остается маленьким скрягой, собирающим свой горшочек.

— Инстинкты,— пожимает плечами полботинка и уходит.

Коннери задумчиво оглядывает быстро темнеющее небо:

— А «загребущие ручки» прав, ученик. Переход нас изрядно измотал, да и вряд ли мы далеко уйдем в сумерках. Переночуем здесь, а спозаранку в путь. Если наши с Адиром расчеты верны, комета будет в небе послезавтра. Не такое уж это плато и большое, чтоб мы за два дня не добрались до храма.

Он смотрит на вас:

— Ты что думаешь насчет лепреконьей ночлежки, а? Я, честно говоря,— за. Он не выглядит опасным.

Вопрос, конечно, интересный. Этот шкодливый народец известен своими непредсказуемыми и зачастую опасными приколами и розыгрышами. Проснувшись утром, вполне можно обнаружить себя пришитым к матрацу, который лежит на валуне посреди озера.

≋ Вы прислушаетесь к своему внутреннему голосу и откажетесь **19**

≋ Или же доверитесь выбору Коннери и примете предложение лепрекона (сразу отнимите у себя три золотых) **90**

≋ Если у вас записано слово деньги, идите на **118**

102

Вы бьете коротко, без замаха, но от души (Коннери теряет 2 ЖИЗНИ). Он шипит, хватается за голову, но взгляд от своего морока все же отводит.

— Сдурел?

Вы игнорируете вопрос.

— Идем дальше?

— Идем,— ворчит ваш напарник.— Спасибо, но мог бы и поаккуратнее. Коновал чертов. Тебе бы забойщиком скота работать.

— Руку набиваю пока,— парируете вы. **2**

103

— Перестану представлять,— говорите вы.— Уверен, что это самый простой способ спастись от воображаемых зомби.

Демон издает нервозное «хи-хи» и манит вас когтем:

— Умный, умный мальчик. Иди сюда, чего скажу на ушко. Не бойся. Считай, что это бесплатный бонус.

Краем глаза вы видите, что Коннери отрицательно мотает головой. Он изготовился к бою и явно недоволен вашим поведением. Наставничек выискался. Без пяти минут член совета Академии. А может, ну его? Что-то вам подсказывает, что своим задорным ответом вы угодили демону. Хотя, быть может, это что-то зовется юношеской безрассудностью?

Как бы там ни было, решать вам:

≋ вы подойдете к демону **78**

≋ или дадите, наконец, Коннери высказаться **49**

104

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успели 74 или нет 62

105

Коннери недоволен (—1 ДОВЕРИЕ), но вы предпочитаете не продолжать прения и идете к беседке. Монах приглашающим жестом указывает напротив себя. Вы присаживаетесь.

— Как бы вы сыграли, юноша? — интересуется брат Ральф.

Вы скептически смотрите на доску. Адир всегда выигрывал вас в шахматы, но вы все равно считаете себя неплохим игроком. На черно-белых клетках расставлена следующая позиция: у белых — король на c2, слон на a7, пешка на h6, у черных — слон на a1, пешка на e5, король на h4.

— Если провести пешку в ферзи, то белые выигрывают,— говорите вы.

— Увы, но воплотить это в жизнь крайне сложно,— задумчиво говорит монах.— У меня все время ничья получается.

— Да что тут сложного,— вы решительно беретесь за фигуру и делаете ход

≋ пешкой на h7 25

≋ королем на d3 46

≋ слоном на d4 73

106

Утром вы чувствуете себя превосходно (восстановите 5 ЖИЗНЕЙ). Вот только в пещере лепрекона пусто! Ни Коннери, ни его вещей, ни вашего хозяина — никого! Что за напасть? (запишите слово **паника**)

≋ Как по-вашему: стоит ли немедленно броситься на поиски 68

≋ или же аккуратно одеться, почистить зубы нитью и не спеша выйти из пещеры 113?

107

Пока ящер всячески пытается вас сбросить с себя, чтобы избавиться от колик в спине, великан подбирает свое копье и пронзает грудь ископаемого.

Победа осталась за вами, что же дальше? 170

108

Куда направиться дальше? Ручей убегает вперед и скрывается в глубоком каньоне, из которого доносится шум горной реки. Ее пока что не видно, но даже по доносящимся звукам можно догадаться, что форсировать ее будет непросто.

Прямо по курсу виден мост, переброшенный через каньон, но уж издалека он выглядит, мягко говоря, ненадежным 172

Левее бежит тропинка, уводящая вдоль реки на северо-восток 128

109

Коннери слишком резво рыскает по камням и темнота в итоге играет с ним злую шутку. Нога у него проваливается в какую-то расселину, и вывих лодыжки отнимает у него 4 ЖИЗНИ.

— Отвык я от полевых работ-то,— шутит ведьмак, растирая ногу.

≋ Вы будете продолжать поиски удобного места 93

≋ или вернетесь к сухому дереву и заночуете там 37

110

Последние шаги достаются вам непросто — обстрел пчелами идет теперь с двух сторон. Получив еще с десяток чувствительных попаданий (—4 ЖИЗНИ), вы пересекаете опасную зону. Ощутив, что град изволил прекратиться, вы тут же скидываете одеяло. 91

111

Не угадали. Страшный удар хвостом сбивает вас с ног (—6 ЖИЗНЕЙ). Воспользовавшись передышкой, великан подбирает свое копье и пронзает грудь ископаемого. Победа в итоге осталась за вами, что же дальше? 170

112

— Нам долго еще идти? — осведомляетесь вы, меряя шагами Тропу.

— Не знаю,— честно признается Коннери.— Друид говорил часа два–три, но тут ни солнца, ни луны, вообще ничего, что помогало бы сориентироваться. Я бы сказал, что мы в пути уже пару часов.

Все-таки чем хороша церковь — на каждом крупном храме висят механические часы. Это как-то дисциплинирует. Я восемь лет сидел под бой курантов, привык. Жаль только, что такую многотонную махину с собой не потаскаешь.

— Я слышал, эльфы на руках носят водяные часы,— мечтательно говорите вы.

— Носят иногда, правда, больше как украшение. Эльфы неспешный народ. Там по сути не точное время, а периоды — время обеда, время медитации. Плюс у каждого, кажется, идут по своему. Только если снять, часы останавливаются.

За этими разговорами вы проводите еще некоторое время, пока Тропа не приводит вас к лавке. Без шуток, справа от Тропы стоит маленький магазинчик. Дощатый прилавок, парусиновый навес и скучающий карлик в роли продавца. При виде вас он безмерно оживляется:

— Господа, господа,— смешно лопочет рыжий коротышка.— Не проходите мимо, господа.

Коннери, памятуя наставления Деррика, против контактов с местными. Но карлик выглядит самым безобидным существом в мире. Новорожденный котенок и то на вид более грозен. Да и стоит его лавка впритык к Тропе, можно даже не сходить с нее, чтобы посмотреть товары.

Вы решитесь подойти **14** или пройдете мимо **31**?

113

Будучи настороже, вы без труда находите сюрприз в своем сапоге. Вытряхнув огромного кусучего богомола из обуви, вы оставляете его под тарелкой. Пусть удивит проказливого хозяина, когда тот вернется и сядет пообедать. Приведя себя в порядок, вы выходите из пещеры **50**

114

Вы переглядываетесь, Коннери еле заметно кивает. Благодарит. Вы киваете в ответ, мол, пара пустяков. Не сопли же разводить: ах, спасибо, да что вы, не стоит, нет, я настаиваю, примите эту бутоньерку в знак признательности... Чай не светский раут. Положительно, ваш напарник вам начинает нравиться.

— Валим подальше от этого места,— тяжело дыша, командует Коннери. Несогласных нет **96**

115

Вы все же получаете несколько чувствительных попаданий (—2 ЖИЗНИ), но зато зона обстрела остается позади **91**

116

Гигантский хвост ящера с громоподобным шуршанием проносится под вашими ногами. Угадали! Великан, воспользовавшись передышкой, подбирает свое копье и пронзает грудь ископаемого. Монстр повержен, победа осталась за вами, что же дальше? **170**

117

«Закат эпохи» оказывается жуткой, совершенно нечитабельной нудятиной. Может, эльфы не ахти какие писатели, но больше похоже на то, что магистр Франц — никудышный толмач. Корявости перевода бьют прямо под дых, и после нескольких страниц у вас самым натуральным образом начинают ныть зубы.

«*Горные, инеистые и озерные великаны, эти отличались ростом, были ниже, но в целом все были роды похожи, и оттого враждовали, как водится у всех разумных существ, с неистовством силы, подобной самой ужасной вражде родных братьев в подростковом возрасте, и даже сравняли холм*».

Ужасающие по силе верлибры. Какой холм? Кто «эти» и от кого они отличались? Неистовство силы это вообще шедевр. Если магистр Франц вздумает писать стихи, ими наверняка можно будет пытать пленных. Жалея о потраченном времени, вернитесь на **90**

118

А денег-то у вас теперь и нет. Коннери первым поднимать этот щекотливый вопрос не собирается, значит, решение принимать вам (какой бы выбор вы ни сделали, запишите слово **нюансы**):

- ≋ попросите, чтобы напарник заплатил за вас **6**
- ≋ или откажетесь от предложения лепрекона **19**

119

От внезапности вашего выступления Коннери давится началом своей так и не произнесенной фразы. Демон довольно прищелкивает клювом, будто ничего лучшего он от вас не ждал, и вдруг начинает вращаться на месте словно волчок. При этом с него сыплются перья, точь-в-точь как из старой подушки. Это выглядело бы смешно, если бы облако перьев не устремилось в вашу сторону.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успешно **86** или нет **45**?

120

Мужик снопом валится на землю, и неуклюже ворочаясь, пытается встать. Да он мертвецки пьян! За жеребца он ухватился просто чтобы не упасть, когда его повело на повороте. Тут же подходят еще двое подвыпивших товарищей и, глядя на вас, угрожающе сжимают кулаки. Вы начинаете поднимать руку, готовясь обнажить меч. С крыльца доносится спокойный голос вашего напарника:

— Совсем спятил? — Коннери поворачивается к крестьянам.— Мой друг просит прощения, он всего лишь защищал свое имущество.

Устроили ли их извинения, или они просто испугались двух вооруженных людей, но крестьяне лишь подхватывают собутыльника и ретируются.

— Идем, гроза свинопасов,— презрительно бросает Коннери. (–1 ДОВЕРИЕ). Вы плететесь за ним в таверну, так и не придумав вразумительного ответа.

Нехорошо получилось. **88**

Часть вторая «Плато горных великанов»

Вместе с Коннери вы быстро шагаете по каменистой равнине. Поначалу говорить ни о чем не хочется. Вы лишь впитываете новые запахи, слушаете чужие, незнакомые звуки и рассматриваете окрестности. Если хочешь выжить во враждебной среде — наблюдай за ней, пойми ее, стань ее частью.

Хотя, чем дальше, тем отчетливее вы понимаете, что своим для этого древнего плато вам не стать никогда. Все вокруг действительно чужое, старое, причем какого-то немыслимого для человека возраста. На камнях попадаются полустертые руны, не похожие ни на эльфийское письмо, ни на гномьи иероглифы. В неровных, примитивно высеченных линиях угадывается неимоверная сила наносившего их резчика. Валуны обкатаны ветрами тысячелетий и выщерблены вековыми бурями, но знаки все еще проступают сквозь мох и царапины. Растения непривычно-чешуйчатого вида навевают дурацкие подозрения — а точно ли вы покинули Тропу? Быть может, Пустота еще не отпустила вашу парочку? Вы стараетесь прогнать эти мысли подальше. Только от намека на такую возможность уже бросает в пот.

— А знаешь, в «Логике сказок», помимо Белого Шара, в десятку «реальных мифов» вошла еще и Янтарная Флейта,— неожиданно говорит Коннери.

Вы радостно цепляетесь за разговор, чтобы отвлечься от мрачных раздумий:

— Это Флейта Времени, что ли? Так это он лихо вставил, нечего сказать. Не то что ученые — каждый ребенок в двенадцати королевствах знает, что это реальная вещь. Ее привез из похода РыжийЙорре. А королевские маги сломали флейту, пытаясь с ее помощью построить гигантский мост за два дня. Ускоряли время, ускоряли, и угробили древний инструмент. Мост потом десять лет строили, из них целый год только обломки разгребали да останки магов выковыривали.

— А когда это было? — вкрадчиво интересуется Коннери.

— Лет двадцать тому как,— пожимаете вы плечами.— Ты ж еще в тюрьме не был в это время, должен был слышать эту историю.

— Угу. А Аристолет писал два века назад, если помнишь.

Вам остается только смущенно крякнуть.

— Все-таки великая вещь — сила разума. Он доказал, что вещь должна быть реальной, и она действительно отыскалась. Просто прочел много книг, провел много часов за беседами, обдумал все это и синтезировал. Как математическая теорема из суеверий. Я, когда про Шар услышал, сразу историю с Янтарной Флейтой вспомнил. Он где-то есть.Может, и не на этом плато, но обязательно есть. Надо лишь тщательнее искать.

Тем временем на вашем пути возникает преграда. Прямо по курсу, на севере, длинное ущелье, пологая впадина между двумя возвышенностями. Отсюда неясно, легко ли будет его преодолеть. Впрочем, можно попробовать это ущелье обойти. Тогда придется подняться на гладкую базальтовую возвышенность справа или на поросший кустарником холмик слева. Коннери останавливается, глядя вперед:

— Ну и куда же нас влечет сила твоего разума?

Ваш ответ:

≋ Прямо **160**

≋ Обходим справа **192**

≋ Обходим слева **218**

122

Вы молчите, ваш собеседник — тоже. По прошествии нескольких минут великан теряет к вам интерес и уходит к воде, промыть и перебинтовать рану. Повернувшись к вам спиной, он разговаривает со своим носорогом:

— Ты видишь, этот мелкий идиот еще тут?

Носорог задумчиво пыхтит в ответ. Вы пожимаете плечами и уходите прочь. Чушь какая-то получилась. **253**

123

Вам надо управиться как можно быстрее, так используйте свои умения по максимуму.

⚔ ВЕЛИКАН-КОПЬЕНОСЕЦ СИЛА 11 ЖИЗНЬ 10 (СБ 11)

≋ Если вы управились за 5 раундов, то **306**

≋ Если вы провозились дольше, то погоня успевает вас настигнуть **176**

124

В ответ на ваши действия вам в лицо ударяет струя раскаленного пара (—5 ЖИЗНЕЙ). Но хватка пропадает, и вы отшатываетесь на берег, растирая сдавленное горло 259

125

Проявив чудеса ловкости, вы сумели пройти сквозь камнепад. Несколько синяков, пара царапин (—4 ЖИЗНИ) — все это, в сущности, пустяк. Главное, что вы еще живы 205

126

Вы с напарником вдоволь утолили жажду (+2 ЖИЗНИ каждому). Можете наполнить свою флягу, если она была пуста (только не пытайтесь, бога ради, выпить воду прямо сейчас — пить вам уже не хочется).

Теперь перед вами изрезанная ущельями местность. Меж ними высятся неприступные скалы, и вам придется идти через одну из низин. Уже далеко за полдень, светло будет еще часов пять, не больше — решайте быстрее.

≋ Вы можете двинуться прямо на север, в пологое ущелье, на дне которого струится туман 156

≋ В лесистое ущелье к северо-востоку от вас 368

≋ В уходящее зигзагами в неизвестность узкое ущелье слева 339

≋ или попробовать обойти эту малопривлекательную для туриста местность, двигаясь строго на запад. Там видно стандартное для плато нагромождение высоких скал. Правда, Коннери утверждает, что слышит, как с той стороны доносится странный стук 287

127

Беловолосый понимающе улыбается вашему вопросу:

— Вообще-то, я не удивлен. Эльфы и гномы приписывают себе победу над орками, а твой народ тогда еще был слишком мал и разрознен, чтобы иметь свое мнение.

Великаны же письменностью не владеют, книг после себя не оставляют, так что немудрено, что люди даже не слышали о битве у Сканардакского урочища. Без малого две тысячи лет минуло.

Орков вел великий полководец Даурзак. Никогда эта земля не видела такой орды. По самым приблизительным подсчетам, в его армии было полмиллиона отборных воинов. Эльфийские капища и гномьи цитадели рушились одна за другой. Но у Сканардакского озера орда Даурзака столкнулась с кочевьем озерного клана.

Великаны не умеют уступать дорогу. Никому. Со счетом у них, как правило, тоже туговато. Потому им было плевать на тот факт что их меньше тысячи, а орков в пятьсот раз больше. Бой длился три дня. По истечении этого срока озерного клана не стало. Даурзак потерял примерно десятую часть своей армии, и, самое главное — его войско полностью утратило боевой пыл. Через четыре дня объединенная армия эльфов и гномов разбила его в пух и прах, хотя у орков по-прежнему было едва ли не троекратное превосходство.

Так было. Мы последние, кто помнит.

Вы киваете:

— Что есть, то есть. Историю пишут победители. 296

128

Вы идете над крутым обрывом по узкой извилистой тропке. Слева — практически отвесная круча. Внизу агрессивно шумит горная река, пенясь рваными клочьями вкруг многочисленных валунов.

— Да уж, в такую угодишь, мало не покажется,— размышляете вы.— Размажет по порогам.

— Ты высоты не боишься? — неожиданно спрашивает напарник.

— Нет,— удивленно отвечаете вы.

— А я да. Ну не пары этажей, конечно, но если выше — прямо внутри все в узел закручивается. В детстве упал со скалы, руку сломал, так с тех пор и потряхивает меня.

— Легендарный ведьмак, боящийся высоты,— думаете вы, будучи отчасти польщенным его откровенностью.— Нонсенс какой-то.

Но голос напарника опять прерывает ваши размышления:

— О, смотри! Грызун какой-то сверху шмякнулся.

Маленький серовато-бурый зверек жалобно попискивает у напарника под ногами.

— Экий милашка. Тебя птица выронила, что ли? Или сам, «разбежавшись, прыгнул со скалы»? — Коннери с улыбкой цитирует известную шутовскую балладу.

— Глянь, еще один,— говорите вы, указывая неподалеку.

Шмяк! Еще один. Шмяк, шмяк, шмяк! Коннери резко перестает улыбаться.

— Вечер перестает быть томным. Уходим, быстро!

— А в чем дело?

— Это лемминги!

Сверху сыплется уже настоящий поток из пестрых хомяков. Вы изо всех сил пускаетесь бежать.

— А... кто... такие... лемминги? — кричите вы на бегу.— Они хищники?

— Нет,— орет Коннери, перепрыгивая стволы упавших деревьев.— Хуже. Они как саранча, только в тундре. Сезонный гон у них. Собираются ордой и прут, не разбирая дороги.

Бежать становится все сложнее. В некоторых местах тропа уже по щиколотку усеяна проклятыми леммингами. Часть из них бездумно ссыпается дальше с обрыва, прямо в бурную реку. Остальные пытаются расползтись в стороны. Приближается поворот, может, там их будет поменьше

⚡ Сверху раздается треск — кусок скалы не выдержал наплыва посетителей и решил отколоться. РЕАГИРУЙТЕ.

Успели **193** или нет **152**?

129

Оставив опасных медуз позади, вы спешно ретируетесь. Краем глаза вы замечаете, что Коннери украдкой почесывает руку и морщится.

— Задело?

— Да, малость,— признается напарник (отнимите у Коннери 2 ЖИЗНИ).— Пустяки.

Дальше надо понять, куда двигаться. Перед вами скальный массив, которые разрезают два ущелья.

≋ То, что прямо перед вами, покрыто буйной зеленой растительностью. **368**

≋ Левее, на северо-западе, ущелье скрыто плотным белым туманом **156**

130

Ящер резко бросается вперед, а точек опоры у вас нет. Вы кубарем скатываетесь наземь и больно ударяетесь о землю (—3 ЖИЗНИ). 197

131

В жидком месиве вязнут ноги, и вы стараетесь ступать по краешку, вдоль стены, чтобы не вляпаться в глубокое место. На сапоги сразу же налипает добрый пуд грязи, идти тяжело. Коннери пыхтит сзади, ему ненамного легче.

Кстати, вдоль какой стены ущелья вы решили пройтись:

- вдоль правой 212
- или вдоль левой 179

132

Отличный удар. Лезвие входит почти по самую рукоять, по телу тигра пробегает судорога и он бессильно обмякает. Беловолосый выбирает из под туши саблезуба, мрачно смотрит на вас, потом на труп гигантской кошки, потом опять на вас. Кровь капает с вашего клинка на песок.

— Вон.

Вы ошарашены. Совсем не такой реакции вы ожидали, приходя на помощь.

— Я понимаю, что ты хотел помочь. Потому ты еще жив, маленький глупый человек. Я сказал — вон отсюда!

Рука великана ложится на рукоять секиры. С топотом подбегает его белый носорог и тоже недружелюбно смотрит в вашу сторону. Обидно, конечно, но не нападать же на того, кого только что хотел спасти. Да и исход такого боя был бы весьма сомнительным.

Вы молча поворачиваетесь и покидаете холмы. Вслед вам доносится:

Быстрые лапы, зубы-кинжалы,
Глаза, что сверкали багрово-алым.
Все ушло. Ты последний. Твое время прошло.
Твоя дичь за небесным теперь перевалом.

Вы не верите своим ушам. Поэт в супертяжелом весе, чтоб его. Украдкой оглянувшись, вы видите, как великан бережно кладет тушу тигра на своего носорога, продолжая при этом читать свои стихи. То ли это горное шаманство такое, то ли вы действительно только что повстречались с великаном-поэтом.

И чего он так взбеленился? **203**

133

За первым же поворотом вы сталкиваетесь с бредущим по дороге великаном. Взревев при виде чужаков, он сразу же кидается в бой, размахивая огромной дубиной. Вы с Коннери принимаете бой (каждый раунд стараниями вашего напарника великан теряет 2 ЖИЗНИ)

⚔ ВЕЛИКАН СИЛА 13 ЖИЗНЬ 16 (рана 3 ЖИЗНИ) (СБ 13)

Несмотря на то, что вас двое, это непростой бой. Уж очень здоровый бугай вам попался. После победы вы осматриваете его, находите 2 золотых, и моток медной проволоки.

Берите все, что захотите, и двигайтесь дальше, пока не появились его сородичи. **148**

134

От дубинки вам удается увернуться, но, проносясь мимо, великан успевает ударить вас ногой. В затылок как будто шваркнули кувалдой. Вы силитесь встать или хотя бы перевернуться **174**

135

Пока хозяин рощицы жадно пожирает ваш дар, вы как можно тише ретируетесь **171**

136

Путь ваш пролегает как раз мимо скалы со статуей. Проходя рядом, вы с интересом рассматриваете ее. Грубое изваяние уже покрылось мхом, но в общих чертах понятно, что изображен крайне задумчивый великан, зрящий философским взглядом в никуда и одновременно в самую суть вещей. Просветления ищет, должно быть.

— Остановись, путник,— доносится низкий, на грани слышимости шепот. Тем не менее этот тихий звук ощутимо колеблет воздух. Но этого не может быть! Глаза великана открылись, его рот двигается.

— Мать моя гоблин, оно живое,— потрясенно шепчете вы. Вряд ли это ожившая статуя, скорее похоже на то, что великан просто просидел здесь очень, очень долго. Подвижник в шкурах, чтоб его, столпник первобытный.

— Есть лес,— тихи шелестит голос.— Есть волк. Есть время, есть место и есть расстояние. Волк мчится вперед. Лапы его быстры, ум его свободен. Но как далеко он сможет забежать в лес?

Вроде бы негромкий шепот, но тем не менее слова великана будто давят на воздух. До вас долетает гнилостный запах из его рта, поднявшийся ветерок вздымает листву. Вы прикидываете, что будет, если он крикнет, и решаете, что лучше его не игнорировать, а ответить на его дурацкий вопрос. Ваш ответ начнется словами:

— До середины леса 173

— До конца леса 145

— И волк, и лес — все это суть иллюзия 208

137

Странные развалины приближаются, и вы раздумываете, не обойти ли их стороной, но тут события принимают неожиданный оборот. Из-за холмов, что находятся к северо-востоку от вас, появляются всадники — три великана на носорогах. Даже ваш юношеский оптимизм отводит вам весьма призрачные шансы в такой схватке.

Делать нечего и, пригнувшись, вы перебежками добираетесь до руин. Осторожно выглянув, вы видите что великаны неторопливо трусят в вашу сторону. Один из них показывает пальцем на ваше убежище, явно доказывая остальным:

— Я там что-то заметил!

Полуразрушенные стены вряд ли будут надежным убежищем. В центре виден вход в подземную крипту, но горький опыт подсказывает вам — в таких древних местах бывает небезопасно.

≋ Будете прятаться за стеной, надеясь что все обойдется 217

≋ или войдете в крипту 341

138

Палач запинается о выставленную вами ногу, но ему удается устоять на ногах. За свои козни вы получаете оплеуху, от которой ваша голова едва не отрывается от шеи (—2 ЖИЗНИ). Более не отвлекаясь, «фартук» бежит на подмогу своим. Вы же, слизнув солоноватую кровь с разбитой губы, переходите к плану «Б» 155

139

Позади вашего противника беззвучной тенью возникает Коннери. Один удар в ногу, и великан падает на колено. Напарник подхватывает с земли увесистый булыжник и со всего размаха оглушает гиганта ударом по уху.

Вы уже заносите было меч, чтобы добить слабо шевелящуюся груду, но Коннери поднимает руку:

— Не надо. Посмотри на него, это еще молодняк совсем. Даже бороды нет. Я когда своего прикончил иразглядел, как-то мне не по себе даже стало.

— Он может позвать своих,— резонно замечаете вы.

— Если очнется вообще. Впрочем, смотри сам. Я его добивать не намерен.

Легендарный ведьмак уходит, сокрушенно качая головой:

— Френкевич не врал, абсолютно дикий край. Чуть что, сразу в драку.

Держа клинок на горле раненного великана, вы можете лишить его жизни одним ударом. Решайтесь.

≋ Вы сделаете это 182

≋ или оставите ему жизнь 224

140

— Хорошо,— говорит Браннибор.— Приготовься. Такого ты точно не слышал.

Несколько минут он без запинки читает жесткую, ритмичную балладу, в которой великаны пластают орков целыми курганами, и до самого конца не отступают с какого-то холма. Такие вещи не прочтешь в придворных салонах, потому что из этой баллады прямо в лицо хлещет кровью, блещет каленым железом и кисло пахнет грязью, кишками и смертью. Пожалуй, идеальный образчик великанской поэзии. Очень сильная и жестокая какой-то чужой, нелюдской жестокостью. Как окно в другой мир.

≋ Поинтересуетесь кто автор 151
≋ или о чем сложена эта баллада 127

141

Пройдя сквозь ледяной поток, вы, естественно вымокли напрочь (—1 ЖИЗНЬ). Но зато вы обнаружили небольшой грот — маленькую, скрытую от посторонних глаз пещерку.

Она пуста, но весь пол ее усеян высохшими обглоданными костями. На стене кровью нарисован знак #. Под ним теми же чернилами крупно выведено:

здесь погиб первооткрыватель барон

Дальше совсем уже неразборчиво, но вам удается составить из разрозненных букв знакомую фамилию. Френкевич! Вы обнаружили последний приют великого авантюриста, записки которого и подтолкнули Коннери к этому безумному походу.

Быстро обыскиваете грот. В одном месте стены густо исписаны дрожащим мелким почерком. Предсмертные записки неугомонного барона подтверждают ваши догадки. Подлечившись после первого похода, Френкевич собрал шайку сорвиголов и предпринял еще одну экспедицию на плато. Большая часть людей погибла или отстала в пути. Дожидаясь потерявшихся, авантюрист с двумя уцелевшими наемниками провели день в этой самой пещере. Ночью вернулся ее хозяин — огромный пещерный медведь.

Одного из наемников он убил сразу, оставшиеся умирали долго и мучительно. Медведь сломал им обоим позвоночник и еще трое суток пожирал их заживо, откусывая по кусочку. Наемник довольно быстро сошел с ума.

Френкевич же писал, пока мог водить окровавленным пальцем по камню. Сила духа этого человека все-таки поражает.

Он сокрушался о своей самонадеянности, жалел, что не нашел в проводники еще одного гоблинского шамана, и пытался предупредить тех, кто прочтет эти записки о таящихся на плато опасностях. Многое выцвело и стерлось за прошедшее время, но кое-что понятно.

— В том месте, где лабиринт остановил меня,— пишет Френкевич,— я оставил в схроне часть своего снаряжения, чтобы выбираться обратно налегке.

Вы мысленно наматываете на ус. Если суждено будет добраться до комнаты, которую не смог пройти Френкевич — надо будет там внимательно все осмотреть (запишите слово **схрон**).

Остальное — бессвязные отрывки, в которых нет абсолютно никакого смысла. «Лево-право, прямо, быстро», или «зеркала, кругом зеркала из камня» — совершеннейший бред, выдающий всю мучительность жуткой агонии баронета. Чувство досады не оставляет вас. Страшная и глупая смерть для такого незаурядного человека.

Похоронить бы останки авантюриста, но у вас слишком мало времени — надо искать Коннери. Да и непонятно, что именно из этих костей принадлежит ему. Максимум, что вы можете ему предложить — минута молчания. Торжественно отстояв положенное, вы покидаете грот.

Раз вы уже и так промокли — самое время перебираться на другой берег 338

142

⚡ В таком случае выжить под этим каменным градом вам будет ой как непросто. РЕАГИРУЙТЕ три раза подряд. Если все в порядке — идите на 125. Если хоть раз не удалось, то линия вашей судьбы оборвется здесь, в грязи богом забытого ущелья...

143

Вспомнив уроки наставников, вы не впадаете в панику. Положив палку перед собой вы аккуратно переносите на нее вес своего тела и начинаете подтягиваться. Процесс этот нелегкий и трудоемкий (–1 ЖИЗНЬ), но у вас все получается. Через несколько минут вы уже стоите на тропе и лишь легкая дрожь в руках напоминает о произошедшем 297

144

Выдохнув и сосредоточившись, вы отправляете в полет булыжник за булыжником. Камни с противным чмокающим звуком достигают своей цели, медузы рушатся с небес одна за другой. Лишь раз вы промахиваетесь, и самый кончик щупальца обжигает-таки ваше запястье (–2 ЖИЗНИ), но ее сбивает камень, брошенный Коннери. Все остальные его снаряды прошли мимо.

— Ну ты снайпер,— восхищенно вертит головой напарник.— Ткни в одну из этих тварей мечом.

— Зачем?

— Яд попадет на клинок, некоторое время будешь опасным рубакой. Главное, сам не порежься.

Вы так и поступаете. В следующем бою каждая нанесенная вами рана отнимет у противника 4 ЖИЗНИ, потом яд сотрется. 129

145

— Ты глуп,— сила голоса великана-подвижника вздымает вокруг вас настоящую маленькую бурю. Вы пытаетесь удержаться на ногах, но этот недоделанный мыслитель презрительно добавляет:

— Пшел вон!

Тут уж воздушный удар слишком силен. Вас подхватывает ветром и бросает на скалы (–4 ЖИЗНИ). Кривясь от боли, вы осторожно поднимаетесь на ноги, посматривая на великана. Но тот опять застыл в раздумьях и вновь неотличим от замшелого валуна.

Очень хочется подобраться к нему поближе и отвесить хорошего пинка, чтобы он грохнулся со скалы, но эта выходка никоим образом не приблизит вас к цели путешествия. Да и ногу отбить боязно.

С этими мыслями вы движетесь дальше 371.

146

Мощный удар с легкостью разрубает тщедушное тельце наяды. Коннери обдает брызгами крови, он отпрыгивает назад.

— Да будь ты проклят, парень, что ты творишь? (–1 ДОВЕРИЕ)

Тело нимфы ручья исчезает, тает, будто медуза на солнце и просачивается сквозь песок.

— У нее были рога,— упрямо говорите вы.— Это был суккуб.

— Не было у нее никаких рогов! — напарник не на шутку зол.

— Были! И если это просто наяда — почему исчезло ее тело? Для демонов такое естественно, для нимф — нет, не так быстро, по крайней мере.

— Да у нее ручей погибал, ей была нужна помощь!

— Сдается мне, она тебя околдовала, легендарный ведьмак. Чем-то очаровала твой взор, вот ты и ринулся ей на помощь, так ведь? 231

147

Уже на полпути вас замечают, и вы, отбросив осторожность, вскакиваете и мчитесь во весь опор, на ходу извлекая меч. Великаны разворачивают своих носорогов на вас и начинают разгон.

— У меня для вас сюрприз,— злобно думаете вы, готовясь к самой дикой выходке в своей жизни 324

148

Дорога вскоре выводит вас на открытую местность. Солнце уже далеко перевалило за полдень, Коннери сосредоточенно рассматривает чернеющий на горизонте вулканический конус.

— Вроде приблизился,— говорит он и переводит взгляд на окрестности.— А что это у нас на северо-западе?

Низина, что правее вашего курса, вся укрыта плотным белым туманом. 156 Прямо расположено зигзагообразное глубокое ущелье: что скрывается за его поворотом — неизвестно 339. Выбирайте маршрут.

149

Внезапно вы понимаете, что это уже не ваше отражение. Вы смотрите в бесстрастное лицо того самого «амальгамного джинна» из зеркала! Прежде, чем вы успеваете что-либо предпринять, из воды вылетает серебристая рука и сжимает ваше горло. У вас не выходит издать ни звука, а Коннери наполняет флягу и не видит происходящего. Стальной хваткой обитатель Тропы неумолимо притягивает вас к воде.

≋ Ударите в воду СГУСТКОМ 124

≋ потянетесь к мечу за спиной 178

≋ или попытаетесь разжать хватку 159

150

Между валунов ведет, по сути, единственная тропа, по которой вы и движетесь вперед. Однако вскоре на пути возникает совершенно неожиданное препятствие. Поперек дороги стоит массивный стальной голем. Вместо рук у него — изогнутые лезвия. Вы останавливаетесь, заметив вспыхнувший в его глазных прорезях хищный красный огонек.

Коннери тянет вас за рукав. Как только вы делаете шаг назад, огонек в глазах голема тухнет. Становится ясно, что без боя здесь не пройти.

— Смотри, у него суставы все в ржавчине,— замечает напарник.— Вряд ли он доставит нам много проблем. Можно рискнуть, правда, тесновато будет биться на этой тропе. Но любопытно же, что он там охраняет.

Вам решать:

- пробиваться с боем 225
- вернуться по тропе и выбрать другой путь 194

151

— Авторов двое,— отвечает великан.— Первым был жрец Браккус по прозвищу Лютый. В юности он был воителем и прославился тем, что дрался дубиной с насаженным на нее черепом саблезуба. Неукротимый берсерк был, и сила его духа до сих пор восхищает тех, кто слышит стихи Браккуса.

Вы киваете, соглашаясь. Жесткий ритм этого произведения до сих пор стучит в ваших ушах.

— Он знал битву,— говорите вы.

— Именно так! Он знал битву и умел об этом сказать. Редкий дар.

— Кто же второй автор?

— Я, Браннибор Белый. Я всего лишь дописал недостающие фрагменты. Браккус жил много веков назад, письменности у нас нет, а в устных преданиях кое-что подзабылось.

— Ты поступил достойно.

Великан задумчиво кивает 296

152

Вы замешкались, и падающий кусок песчаника ударяет вас в плечо. (–2 ЖИЗНИ). Вас подбрасывает в воздух, закручивает так, что вы даже не понимаете, где верх, а где низ. Ясно лишь одно — вы падаете в реку **351**

153

Впопыхах забираясь на валун, вы, естественно, едва не срываетесь. Более шустрый Коннери успевает подхватить вас под руку и втянуть наверх, но вам надо успеть СРЕАГИРОВАТЬ и поджать ноги — тварь, прущая под землей, разбрасывает в стороны пласты глинистой почвы. Если ваша реакция замедлена, то земляным валом ваши конечности притиснет к камню, и это будет чертовски больно (–4 ЖИЗНИ).

Игнорируя ваши метания, изподземельный бугор проезжает над неведомой личинкой, копошащейся в земле, и пропадает, оставив после себя лишь нечто похожее на большую кротовую нору. «Личинки» тоже больше нет.

— То ли мама забрала своего ребенка, то ли охотник нашел свою жертву,— философски комментирует Коннери.— Дикие места. **108**

154

К вашему изумлению, он не успевает (или не хочет?) ударить мечом. Все происходит слишком быстро, Коннери хватает лишь на то, чтобы отбросить волка сильным пинком. Волк отлетает, злобно скулит, но упрямо, немного неуклюже, переворачивается обратно на четыре лапы. Коннери пятится, кровь стекает по голенищу: клыки пробили его сапог как бумагу (напарник теряет 2 ЖИЗНИ).

Волк сейчас опять прыгнет, надо либо оттолкнуть стареющую легенду и принять удар на себя **384** либо отступать вместе с напарником, подначив его словами:

— Да что с тобой, совсем реакция пропала? **228**

Зацепив пальцами ноги обсидиановый нож, вы аккуратно подтягиваете его к себе. Согнув ногу в колене, вкладываете оружие в онемевшую руку. Начинаете пилить, слабо, насколько позволяют остаток сил и неудобное положение.

А Коннери тем временем стоит напротив трех великанов. Они профессионально разошлись в стороны, охватывая дерзкого человечка полукругом. Эти не паникуют, свое оружие держат уверенно, в их движениях чувствуется слаженность и немалый опыт. Недооценки маленького противника тоже не будет — они уже видели Коннери в деле. Ритм барабана ускоряется, жирный лупит что есть силы, предрекая беду. Что-то сейчас будет.

Внезапно, на самом пике крещендо, музыка обрывается. Жирный великан отшатывается от горящего барабана и начинает сбивать пламя с одежды. Коннери опускает левую руку, с которой только что сорвался огненный сгусток.

— Достал,— вам не слышно, что сказал напарник, но по движению губ легко догадаться. На долю секунды взгляды всей великаньей троицы отвлекаются, уходят в сторону, скользят по склону к горящему инструменту... И в наступившей тишине Коннери прыгает на них.

В полете, длящемся не больше двух ударов сердца, что-то происходит. Быстрое, неуловимое, смертоносное. И на великанов обрушивается не маленький человек, а разъяренный белый тигр. Длинные саблевидные клыки пропахивают две глубокие борозды на кожаном фартуке. Палач рушится на колени, с изумлением глядя на вываливающиеся внутренности. Белая молния мечется между великанами.

— Поделом тебе, садюга,— проносится в вашей голове, и вы принимаетесь пилить с еще большим усердием.— Надо же, оборотень Коннери — белый тигр. Еще и саблезубый. Во дела.

Клубок из тел распадается, оставляя после себя трех корчащихся на земле великанов и прихрамывающего тигра. Его белоснежная шкура вся в крови — своей и чужой. Кто-то из троицы все-таки достал Коннери, и сильно. Но тигр упрямо продолжает идти вперед. Остался только один противник, способный преградить ему путь — и конунг встает со своего трона.

Браннибор спускается навстречу Коннери, расчехляя огромную секиру. Для своих габаритов великан необычайно ловко и плавно двигается. Что-то такое есть в его движениях, в ухватках, в пристальном прищуре серых глаз. Неотвратимость победы. Он знает, как убивать саблезубов.

Хвост тигра как бешеный хлещет по окровавленным бокам. Отступать он не намерен. Два альфа-самца, две идеальные машины для убийства сходятся к вам с разных сторон. Но Коннери ранен, а из лагеря уже бегут пришедшие в себя великаны. Вы отрешенно понимаете, что в этом бою вы поставили бы никак не на своего напарника. И в этот момент ваши путы лопаются.

Срывая их с себя, вы делаете несколько махов руками, чтобы восстановить кровообращение. Что предпримете:

- ≋ броситесь к Коннери, чтобы вместе сразиться с конунгом 176
- ≋ или метнетесь за своими вещами 219

156

Бледный туман то и дело издает тихие вздохи, как будто там притаилось живое существо. Вы осторожно движетесь вперед, но звуки доносятся то с одной, то с другой стороны. От волнения вы чувствуете, как ваш лоб покрывается испариной.

— А тебе не кажется, что стало гораздо теплее? — замечает Коннери.

Черт побери, он прав. Вы вспотели не от волнения, а оттого, что стужа сменилась теплым влажным воздухом. Как в тропиках.

— Так вот почему на этом плато теплится жизнь. Вокруг сплошная тундра и вечная мерзлота, а здесь прямо оазис.

Вы киваете в ответ:

— Я понял. Нагретые подземные воды. Наследие вулкана.

Какая-то мысль не дает вам покоя. Что-то, о чем вы читали когда-то давно, слово еще такое смешное.

— Кайзер, шмайсер, трейсер...— вы непроизвольно перебираете варианты вслух.

Коннери смотрит на вас, как на полоумного, но внезапно он находит подходящее слово.

— Гейзер,— шепчет он.

Словно услышав его призыв, прямо перед вами в небо с шипением ударяет гейзер.

Вы отпрыгиваете назад. Попавшие на лицо капли обжигают кожу (–1 ЖИЗНЬ). В воздухе неприятно воняет тухлыми яйцами.

— Теперь понятно, что это были за звуки,— говорит напарник.— Неудачно мы зашли.

Поворачивать поздно, вы уже далеко углубились в это минное поле, созданное природой. Делать нечего, приходится двигаться вперед. Вы стараетесь за три версты обходить воронки в земле, но это сложно — уж слишком густо эти промоины натыканы. За то время, что вам потребуется, чтобы покинуть ущелье, нужно будет четыре раза СРЕАГИРОВАТЬ. За каждую неудачу вы получите ожог от струи кипятка и будете вынуждены отнять у себя 2 ЖИЗНИ. Один раз даже Коннери зазевается, и не успеет вовремя отскочить (Коннери –3 ЖИЗНИ).

Но все рано или поздно заканчивается, и вот вы уже покидаете затянутое туманом ущелье гейзеров. Куда направиться дальше?

≋ Прямо, к ручью, рядом с которым периодически бьют в воздух все те же гейзеры? В этот раз видимость хорошая, и они, возможно, уже не будут представлять такой опасности. 395

≋ Правее, забирая на северо-восток, к одинокой башне 221

≋ Левее, поднимаясь на поросшую кустарником возвышенность 373

157

Наконец, Коннери дает отмашку:

— Все, великаны скрылись. Уходим, пока это место не превратилось в ловушку.

Вы покидаете башню и быстрым шагом направляетесь на север вдоль русла ручья 108

158

Когда вы огибаете холм, навстречу вам выезжает всадник — великан на носороге. Вы обнажаете меч, он хватается за молот — схватка предстоит не на жизнь, а на смерть.

⚔ ВЕЛИКАН СИЛА 13 ЖИЗНЬ 14 рана — 3 ЖИЗНИ (СБ 13)

Он очень опасный противник. Как только в процессе боя ваш уровень ЖИЗНИ упадет до 6, то вы предпримете попытку убежать — идите на 174. Если же вы смогли его одолеть, то можете позаимствовать из карманов противника 2 золотых и бронзовый ключ. После уходите 229

159

≋ Если ваша специализация воин, то 223

≋ Иначе 201

160

Прямо так прямо. Еще десяток минут пешим шагом, и вы приступаете к спуску в ущелье. Дно его заполнено жидкой грязью, и вы начинаете сомневаться в безопасности избранного пути.

≋ Может быть, стоит подняться обратно и выбрать другой маршрут, обойдя ущелье справа 192 или слева 218

≋ Если вы решите продолжить спуск, идите на 131

161

— Я читал, что даже на старом, выцветшем пергаменте все равно остаются следы от стилуса. Надо как следует натереть чем-то красящим, и написанное давным-давно можно будет прочесть еще раз. Рекомендуют настой травяной, из подходящих трав, да где ж его взять. Не разводить же костер ради этого,— вы пожимаете плечами, мол, непонятно, пригодится ли нам это знание.

— Ну попробовать-то можно,— говорит Коннери.— Мысль толковая на самом деле.

Он оглядывается по сторонам и, сорвав листья похожего на подорожник растения, начинает их жевать.

— Горько,— кривится он, но продолжает. С минуту энергично поработав челюстями, он сплевывает полученную кашицу на пергамент и с силой начищает его поверхность этой зеленой пастой. Творческий подход к проблеме, что тут скажешь.

Напарник проводит лезвием ножа, снимая кашицу. Действительно, теперь на желтой поверхности пергамента видны разрозненные зеленые буквы.

— А ты молодец,— уважительно говорит Коннери.— Нужные книги в детстве читал.

Его доверие к вам ощутимо растет (+1 ДОВЕРИЕ). Тот факт, что об этом способе вы прочли вчера вечером из его же книги, вы предпочитаете умолчать. Простое везение, конечно, но удача — вещь необходимая в столь безумном предприятии, как ваше.

Правда, сложить из букв мало что удается. Несколько слов «если», «ориентир», «белый камень», «водопад», «грот».

— Ну не знаю,— говорит Коннери.— Можно предположить, что Френкевич оставил своим людям записку с указанием места стоянки. На случай, если они смогут освободиться и догонят его.

— Или наоборот, велел туда не соваться,— замечаете вы.— А что такое грот?

— Пещера такая, неглубокая, обычно под водой или рядом с ней. Ладно, не будем гадать. Может по пути разберемся.

Запишите слово записка и выбирайте, куда направиться 207

162

— И что же? — сурово спрашивает кузнец. Весь его вид говорит о том, что лучше бы у вас действительно было что-то стоящее.

🔑 Если у вас записано слово *сфера*, идите на 321

🏷 Если у вас есть ржавый кинжал, идите на 230

≋ Иначе остается только предложить ему заточить ваш меч 215

163

Это было нечто вроде рубаи — форма стихосложения, популярная у восточников. Ничего другого на ум не приходит, ответим тем же. Добавим восточного орнамента, побольше тумана напустим — ведь не говорить же этому шаману, что пришел ограбить главную святыню его народа?! Получается примерно так:

Вопросы, как глину, умело ты лепишь.
Что ж, знание — это для умного ...
Но всю свою жизнь не поместишь в четыре строки
Мудрец ты, глупец или спятивший пляшущий ...

Осталось подобрать пару рифм к слову «лепишь» и вставить их на место многоточий. Хорошенько подумайте, и, когда вы точно решите, что это будут за слова, идите на 327, чтобы узнать, правильная ли муза вас посетила.

164

Одолев пернатую напасть, вы бросаетесь на выручку напарнику. Тот соскользнул по осыпи в ущелье, и вы оперативно спускаетесь следом. Падение не прошло для него незаметно (Коннери теряет 5 ЖИЗНЕЙ). Вы помогаете ему подняться.

Вокруг лишь каменистые стены, а путь вперед лежит через мерзкую жидкую грязь. Но ничего другого вам не остается 131

165

Убив не меньше получаса, действуя вместе, используя клинья и рычаги, вы все же смогли освободиться. Вы оба просто жутко устали (вы и Коннери теряете по 4 ЖИЗНИ). Вдобавок, у вашего меча, слишком долго пробывшего прилепленным к магниту, позже обнаружатся проблемы с балансировкой. Следующие три боя ваша СИЛА уменьшается на 1.

Теперь идите на **207**

166

Тонкий слой дерна под ногами мгновенно разъезжается, и вы по ребра проваливаетесь в трясину. Олени проносятся мимо, даже не повернувшись в вашу сторону. Если у вас записано слово посох, идите на **143**

Иначе, выбраться вам не удастся, и зловонная жижа неумолимо засосет вас...

167

— Вот и пересеклись наши дороги, человек,— говорит вам Браннибор.— Хотя, признаться, я не рад этому.

Повинуясь какому-то порыву, он подходит к столбу, снимает с себя один из оберегов и вешает вам на грудь. Это жетон из тусклого металла с выбитой на нем руной (запишите слово **оберег**).

— Говорят, этот амулет из небесного камня когда-то принадлежал самому Артамелейну. Руна на нем означает «доблесть, превосходящая все». Ты был достойным воином, превосходным поэтом, и можешь смело носить этот знак, пируя в стране небесной охоты.

— Браннибор,— шепчете вы пересохшими губами.— А нельзя как-нибудь без этого всего, а? Я не «был», я еще есть.

— Нет,— спокойно отвечает Браннибор.— Тебя уже нет, ты просто еще этого не понял. Не волнуйся, наш клан окажет тебе все подобающие почести. Если тебе так будет проще, знай — твои стихи я запомнил.

От уверенности в его голосе вы покрываетесь холодным потом. Она страшнее, чем самые ужасные угрозы от палача.

Искра надежды промелькнула и погасла — знакомство не помогло. Вы прикусываете себе язык. Больше ты от меня просьб не дождешься. Хотя в глубине души вы понимаете, что через полчаса экзекуции (вроде той, свидетелем которой вы только что были) любой будет просить и умолять о чем угодно. И от этой мысли на душе еще более паршиво.

Великан вновь отступает к своему верховому носорогу. Садясь на него, он оборачивается и с сожалением говорит:

— Ведь я предупреждал, что ты не пройдешь через заставы. 337

168

Вы вспоминаете ваш разговор с гномом и его просьбу. Скала точно подходит под его описание. Внимательно осмотрев ее подножие, вы действительно замечаете замаскированный дерном вход. Раз так, то гномы-изыскатели, скорее всего, до сих пор не вышли оттуда.

— Задохнулись, может,— саркастично думаете вы, не зная на что решиться:

≋ то ли исследовать пещеру 204

≋ то ли не искать приключений на свою пятую точку и продолжить свой путь (тогда вернитесь на 216 и выберите другой вариант)

169

Прямо перед вами по-прежнему разбросаны мелкие скалы и крупные валуны. Единственный проход между ними пролегает мимо статуи. Вроде бы она изображает кого-то человекоподобного, быть может, дажеи великана, сидящего в задумчивой позе. Точнее издалека вам не разглядеть. Правее, на северо-востоке, высится поросший кустарником холм.

Ваш выбор север 136 или северо-восток 285

170

Стоя над тушей ископаемой рептилии, вы с великаном с любопытством и некоторой настороженностью рассматриваете друг друга. Несмотря на то, что он только что вышел из схватки, великан выглядит величественно: благородная осанка, твердый взгляд, довершает картину развевающаяся за спиной накидка из белоснежных барсов.

— Я бы и сам справился,— гигант наконец нарушает тишину.

— Несомненно,— вежливо соглашаетесь вы.

— А людям здесь не место.

Вы лишь пожимаете плечами.

— Никогда бы не подумал, что приму помощь от человека.

— Жизнь — сложная штука,— неопределенно отвечаете вы, все еще не понимая, к чему идет разговор.

— Экий ты покладистый.

Вы покладисто киваете.

— За мной должок,— нехотя признает великан, тожественно стукнув древком копья о землю. Ну что ж, сражаться с ним вроде бы не придется.

Уже уходя, гигант оборачивается и говорит:

— На твоем месте дальше на север я бы не ходил. Ты не пройдешь через стену.

— Через какую еще стену? — размышляете вы, провожая взглядом сурового аборигена.

Запишите слово **должок** и двигайтесь дальше.388

171

≋ Левее, на северо-западе, лежит скучная равнина, однообразие которой нарушают лишь два высоких каменных идола, далеко отстоящие друг от друга. 274

≋ Прямо по курсу — набившие оскомину скалистые холмы. 188

— Кажется, плато большей частью состоит из таких вот каменистых возвышенностей,— думаете вы, размышляя над выбором дальнейшего пути.

172

Вблизи мостик выглядит совершенно хлипким — две веревки и грубо сколоченные доски. Далеко внизу в узком горном каньоне шумит бурная речка. Коннери скептически пробует ногой настил.

— Ты высоты не боишься? — спрашивает он.

— Нет,— удивленно отвечаете вы.

— А я да. Ну не пары этажей, конечно, но если выше — прямо внутри все в узел закручивается. В детстве упал со скалы, руку сломал, так с тех пор и потряхивает меня.

— Легендарный ведьмак, боящийся высоты,— думаете вы, будучи отчасти польщенным его откровенностью.— Нонсенс какой-то.

— Если хочешь, я первым пойду,— великодушно предлагаете вы.

Так вы и поступаете — сначала идете вы, после на мост ступает Коннери. Вы следите за ним и не сразу замечаете фигуру великана, появившегося на том берегу, что вы только что покинули. Он изумленно глядит на низкорослых пришельцев, потом резво бежит к мосту.

— Ходу! — кричите вы.

— Сзади! — одновременно вопит Коннери, показывая вам за спину. Вы оборачиваетесь — и с этой стороны к мосту приближается еще один великан. Меч со свистом вылетает из ножен, великан нападает на вас, размахивая огромным топором.

⚔ ВЕЛИКАН СИЛА 12 ЖИЗНЬ 12 (СБ 12)

Победа откроет вам путь на 244

173

— До середины леса,— уверенно говорите вы.— Дальше он будет выбегать.

— Глупец,— ветер, вызванный одним лишь словом, заставляет отступить вас на шаг. Но тут на лице великана появляется растерянное выражение, как будто он сказал что-то, не подумав.

— Хм,— уже тише доносится до вас. Глаза первобытного подвижника сужаются, лоб идет морщинами. Он явно размышляет над вашими словами.— Хммм.

Правильно вы ответили или нет, но мыслительный процесс великана серьезно завис. Он замирает и вновь неотличим от статуи.

Облегченно вздохнув, вы продолжаете свой путь 371

174

Потом вам даже не удается вспомнить, смогли вы выполнить задуманное или нет. В памяти лишь страшный удар и падение в черноту. После воспоминания идут отдельными урывками — большая вонючая спина носорога, бессильно болтающиеся руки и ноги. Хребет великанского скакуна больно врезается в живот, развевающиеся волосы задевают высокую траву. Каменистая земля проматывается перед вашими глазами подобно бесконечной ленте.

— Кажется, меня куда-то везут.

Эта мысль — единственная, что смогла пробиться сквозь скрип заржавелых шестеренок в вашей голове. Столь серьезные умственные усилия окончательно истощают вас, и вы проваливаетесь в спасительное забытье 251

175

Не ожидавшей от вас такой прыти гигант не успевает ничего предпринять. Ужом проскользнув между противников, вы наносите ему неотразимый удар. Кузнец изумленно таращится на вас, а потом падает на землю. Под ним тут же растекается лужа крови. Коннери был прав, уязвимые места у них абсолютно те же самые.

Пещерных троллей охватывает паника и они, подвывая, разбегаются кто куда. Вы их не преследуете. Быстро осматриваете дом, находите 5 золотых и ожерелье с изумрудами, после выходите во двор.

Над трупом кузнеца стоит мрачный ведьмак Коннери.

— Ты уверен, что это было необходимо?

— Опомнись, старик, это был бой. Его слуги первыми напали на нас.

Что-то странное творится с бывшей легендой,— размышляете вы, спускаясь обратно на дорогу. Размяк, что ли? 148

176

Короткая и печальная схватка войдет в историю горного клана. Про нее будут рассказывать ночами у костров, и в этой легенде будет много крови, много мужества, вопли ярости и расколотые скалы. И два трупа в черных ведьмачьих одеждах. Насчет расколотых скал — это, конечно, враки.

Легенды, знаете ли, всегда врут...

177

Подбегая к свалке, вы прикидываете, что бы предпринять

≋ вонзить тигру меч между ребер 132

≋ или ударить плашмя и заорать, просто отвлекая его внимание 198

178

Пока вы извлекаете меч, вода уже касается кончика вашего носа. В отчаянии вы наносите удар по водной глади. 201

179

Грохот скатывающихся сверху глыб становится последним, что вам двоим довелось услышать в этой невеселой жизни. Проклятая грязь мешает двигаться, камни сбивают вас с ног, и вскоре над вашими телами вырастет небольшой могильный курган. Ловушка это была или случайность — кто знает...

180

Вы быстро осматриваете поверженного великана. Вы можете забрать накинутое на плечи гиганта одеяло, если у вас его нет (займет 2 места в мешке), медный обруч и 1 золотой. После этого надо решать, куда двигаться дальше 207

181

Попадать нужно в сердцевину — небольшую мишень, плывущую высоко над землей. Если ваша специализация метатель, то у вас, может, что-то из этой затеи и выйдет 144

Если же вы воин или маг, то ничего у вас не получается, остается только принять бой 292

182

Перерезанное горло издает булькающий всхлип. Коннери не оборачивается, но его еле заметно передергивает (–1 ДОВЕРИЕ) 289

183

На полпути к противнику вы слышите щелчок под ногами, и бледное колдовское пламя заключает в кокон ваше тело. Температура плавления такая, что даже ваши кости моментально превращаются в кисель...

184

Дерн под ногами подозрительно колышется, напоминая, что болотистая местность еще не закончилась. Но вроде все обошлось. Олени проносятся мимо, и вы благополучно возвращаетесь на тропу. 297

185

Да уж, размышляете вы. Когда бы знали из какого сора растут цветы, не ведая стыда. Еще и дорогой наркотик такой, оказывается.

— Есть такие летучие мыши, очень редкие,— говорит Коннери.— В их помете прям какой-то дикий коктейль из галлюциногенов. И привыкания нет.

— Угу,— подхватывает гном.— Нету. И приход такой, прозрачный прям.

Вы задаете мучающий вас вопрос:

— А они... ну клиенты, толстосумы эти — они вообще знают из чего этот принт делают?

— Да как тебе сказать,— отвечает напарник.— Многие да, но это такая тема деликатная. Все равно, что обсуждать толстую задницу магистра Ордена. Короче, разговоры на эту тему не приветствуются. Не комильфо.

Он переводит взгляд на рыжебородого.

— Ну и что делать-то с тобой? — вопрошает Коннери.— Наркоделец хренов.

— Ну, извините,— мямлит гном.— Струханул я. Места лихие.

— Так ты помогай нам,— вступаете вы.— Помогай нам тебя простить.

— В общем-то да. Завсегда. Мы-то с парнями тут давно уже ошиваемся, кой-чего видали. Примерно в дне пути отсюда есть чудная статуя, вроде как великан сидит. Так это натурально живой великан,

подвижник. Издалека же — истукан истуканом. И ведь не просто так сидит, а загадки любит загадывать, мудреные такие. Троин загадку выслушал, ничего не понял и послал его по матери — так говорит, сам и не понял, как его земля по макушке стукнула.

— А парни где твои? В пещере?

Гном тревожно сопит.

— Нет. Я эту делянку один добивал, а Троин и Бромли разведали другую пещеру на севере и ушли туда. Вчера вечером должны были вернуться. Беда прям. Вы может, если рядом будете, посмотрите как они там. Я тут с ящиками застрял.

Гном краснеет. Видно, что трусит по плато шастать.

— А сюда ты как добрался вообще?

— Гномьими путями. Подземными. Вы там и не пройдете. В-общем, Троин говорил, что там рядом скала такая, на арку похожа. Буквой Л. Вот у левого столба вход.Троин наверняка вход дерном замаскировал, он всегда так делает (запишите слово **дерн**). Вот, возьмите.

С этими словами гном роется в карманах и вытряхивает вам на ладонь 4 золотых и слипшийся леденец. Коннери усмехается и поворачивается уходить:

— Мы мзду не берем, рыжий. Просто за державу обидно. Позоришь ты все двенадцать королевств разом.

Гном бросает вороватый взгляд на спину вашего напарника, и, убедившись, что он не смотрит, вкладывает вам в руку крохотный бумажный конверт.

— Это принт,— шепчет он вам.— Твой бугор-то гордый, не возьмет. Бери. Авось сгодится в пути.

Вы можете взять из этого все, что хотите, или же наоборот, ссыпать обратно все гному в карман и треснуть его напоследок по загривку. Дал леща наркоторговцу — дай ему и второго, как говорится.

В-общем, поступайте так, как сочтете нужным, и после этого догоняйте Коннери. 233

186

Пятнадцать минут дыхательных упражнений — и вы встаете на ноги посвежевшим и отдохнувшим (+ 2 ЖИЗНИ). Теперь вернитесь на 350 и выберите, куда направляться.

187

Вы отшатываетесь, не понимая — что происходит. Чья-то рука отдергивает вас назад, на лестницу, вы дергаетесь, как ошпаренный, но, к счастью, это Коннери.

— Ты с ума сошел? — шипит он.

Вы быстро пересказываете происходящее. Коннери внимательно смотрит на вас, потом обводит взглядом таинственную комнату.

— Здесь живет баньши,— мрачно говорит он.— Уходим как можно шустрее.

— Баньши? Здесь? С какого перепуга?

— Стену осыпавшуюся разглядел? Кого-то там замуровали в незапамятные времена. Мне кажется, я даже кости разглядел. Теперь и мается в башне дух неприкаянный.

После выяснится неприятная деталь — баньши вас сглазила (запишите слово **сглаз**, если оно уже у вас записано — оставьте все как есть, эффект не суммируется). Пока вы не снимете его, ваша РЕАКЦИЯ уменьшается на единицу (то есть уровень вашей РЕАКЦИИ теперь равен (ЖИЗНЬ/5–1). Также, если вы воин, у вас временно не работает умение «молниеносный выпад».

Коннери утверждает, что снять сглаз можно, пожевав обычных одуванчиков, да только где их взять в этих стылых горах? 157

188

С гребня холма вы становитесь свидетелем необычной драмы. У подножия великан сражается с большим двуногим ящером. Их весовые категории примерно равны, но ящер двигается ощутимо быстрее. Длинное копье великана лежит неподалеку, и он бьется голыми руками. Грудь на грудь, кулаки, когти и зубы настежь — два реликта, разбрызгивая кровь, честно отыгрывают свои роли в древнем, как мир, спектакле. Такие часто разыгрывались в те незапамятные времена, когда по земле еще не ходили ни эльфы, ни люди.

Человеку вмешиваться в такое как-то боязно, да и незачем на первый взгляд. Помогать ящеру точно не стоит — не оценит. Из уважения к мужеству великана можно рискнуть встать на его сторону. Хотя тоже опасно — чего доброго, пристукнет потом в знак благодарности.

≋ Итак, вы все же поможете великану 381

≋ или тихо скроетесь меж камней и продолжите свой путь 388

189

Неведомый противник вдруг бросается на вас одним быстрым, почти неуловимым для глаз движением. Удар когтями, боль обжигает ребра (–4 ЖИЗНИ), и вы просто чудом умудряетесь увернуться от щелкнувших рядом с вашей шеей клыков. Война и орки, это вампир! Причем, судя по его скорости, какой-то невероятно древний, сильный и быстрый.

Шансов на победу у вас — кот наплакал.

- ≋ Если у вас записано слово *высший*, идите на 304
- ≋ Иначе остается сражаться 377
- ≋ или попытаться выбраться из пещеры 247

190

Помотав головой, вы поднимаетесь с земли. Ноги ватные, руки деревянные, кровообращение еще не восстановилось толком, голова гудит похоронным набатом, но вы упрямо бросаете свое непослушное тело к напарнику.

Коннери вновь стал человеком, и выглядит он паршиво. Кошки, конечно, всегда приземляются на 4 лапы, но в этот раз кот был ранен и при этом тащил на себе груз массой в одного ведьмака. Нога неестественно вывернута, бок распорот, лицо бледно как мел, но дышит. Это главное.

— Очнись,— вы бьете напарника по щекам, тут не до сантиментов.— Очнись, старикан!

Коннери со стоном поднимает веки. Зрачки расширены — это означает сильную боль, возможно, даже сотрясение мозга.

— До храма сотня шагов, от силы полторы. Доберемся — может и уцелеем. Слышишь меня?

Взгляд Коннери становится осмысленным. Он смотрит на вас, потом на вулкан. Вблизи Обелиск Дракона внушает трепет: кажется, что массивное, нарочито грубое изваяние холодно рассматривает вас как какую-то букашку. Гравюра этого ощущения передать не могла. Произведение искусства, как ни крути. Творение гениального скульптора, но насквозь чужеродного разума. Прямолинейного и жестокого. Провал между каменными зубами пугает и одновременно манит вас своей чернотой.

— Попробуем,— хрипло говорит Коннери. Вы поднимаете его и подхватываете под плечо. Напарник бледен, закусил губу, но не издает ни звука. Быстрым взглядом назад вы успеваете оценить обстановку. Великаны в лагере седлают своих носорогов. Спуск от вигвамов к равнине кривой, затейливый, минуты три-четыре у вас есть. Над обрывом, с которого вы только что спрыгнули, стоит Браннибор. Беловолосый конунг презрительно разглядывает вас, одновременно снимая с себя широкий расписной пояс.

— Прыгать за нами собрался, что ли? — думаете вы.— Давай. Убьешься — плакать не буду.

Дальше вы тащите на себе Коннери. Он хрипит, неразборчиво ругается, но честно пытается вам помочь, хромая на одной ноге. Получается у него плохо, и вы понимаете, прямо-таки спиной чуете, что безнадежно выбиваетесь из графика. Напарник оглядывается, с трудом ворочая шеей, и еле слышно сипит:

— Брось меня!

— Ну... уж ... дудки,— отвечаете вы, тяжело выдыхая на каждом шагу.

— Бросай, придурок,— с этими словами он с силой отталкивает вас от себя с видом, будто он делает что-то необычайно важное.

≋ Вы будете удерживать брыкающегося напарника 220

≋ или ослабите захват, позволив ему сделать то, что он собирался 258

191

Беловолосый достает огромный кусок вяленого мяса, сыр и даже какие-то овощи. Вы за это время можете наполнить свою флягу, если она пуста. После вы рассаживаетесь на траве и приступаете к трапезе. Завтрак с врагом — есть в этом что-то сюрреалистичное. Но мясо сочное, сыр тает во рту, а родниковая вода чиста подобно слезам ангела, и вы не забиваете себе голову всякими предрассудками. Набить рот, если есть возможность — гораздо более интересное занятие (+4 ЖИЗНИ).

Утолив первый голод, вы раздумываете, на какие отвлеченные темы можно было бы побеседовать. Вы спросите у гостеприимного великана:

≋ Как обстановка в клане? 333

≋ Не прочтет ли он вам какое-нибудь стихотворение? 140

≋ Не видел ли он поблизости других людей? 210

192

Поднимаясь на возвышенность, вы невольно поеживаетесь. Неудачное место, просматривается со всех сторон, надо быть начеку. Прервав ваши размышления, что-то жестко хватает вас за спину и начинает поднимать в воздух.

... После Коннери рассказывал, что все произошло во мгновение ока. Гигантский орел (напарник почему-то называл его «кондор»), беззвучно спикировал сзади и на бреющем полете подхватил вашу тушку. Будто какого-то тушканчика сдернул со скалы. Ваши ноги уже отрывались от земли, когда напарник исхитрился подпрыгнуть и дернуть за огромное крыло. Он поймал эту шуршащую, покрытую перьями простыню в самой нижней точке амплитуды и рванул вниз всем телом. Прямо как Артамелейн дракона.

Но Коннери весит меньше великана, а орел был прямо-таки королевских габаритов.Его, конечно, повело к земле, но он выпустил ваше тело и отмахнулся крылом. Коннери снесло — «аэродинамика, скользкие перья». Но все это вы услышите потом, а теперь надо постараться, чтобы это «потом» наступило.

Пока что вы успели сделать немного: грохнулись о землю, перекатились, встали, выдернули меч и сморщились от боли в разодранной спине (–4 ЖИЗНИ). Напарник пропал, его крики слышны откуда-то слева, а прямо на вас пикирует гигантская птица. Боевой контакт примерно секунд через пять.

≋ Вы изготовитесь к бою 238

≋ или метнетесь влево, чтобы посмотреть как там Коннери. 211

193

Вы успеваете отпрыгнуть назад и кусок песчаника с грохотом прокатывается между вами и Коннери, расшвыривая вокруг себя булыжники и комья глины. Вы прикрываете голову руками, а когда убираете их — на тропе пусто. Нет, лемминги остались. На отрезке примерно в пару шагов их как языком слизало, однако впереди их еще полно, и сверху продолжают сыпаться новые. А напарника нет и следа! (запишите слово **пропажа**). Его либо снесло в воду рухнувшим куском скалы, либо он успел скрыться за поворотом.

≋ Попытаетесь рассмотреть с обрыва, не появится ли Коннери в воде 214

≋ Разбежитесь и прыгнете в реку 351

≋ Рванете дальше, чтобы быстрее проскользнуть за поворот 234

194

— Не нравятся мне эти хождения туда-сюда,— ворчит Коннери.— Отстаем от графика. Давай-ка ускоримся.

Легкая пробежка по пересеченной местности обойдется вам в одну ЖИЗНЬ. Но вы не протестуете — времени действительно не так уж и много.

Вернувшись на развилку, вы сворачиваете налево, к трем деревьям **291**

195

Довольно быстро становится ясно, что все ценное уже подобрали до вас. Правда, Коннери удается найти старый выцветший пергамент.

Если у вас записано слово *настой*, идите на **161**

Иначе остается лишь прихватить пергамент с собой и выбрать направление движения **207**

196

За дверью оказывается маленькая комнатка-молельня, впрочем, у великанов это, скорее всего, называется по-другому. В стене напротив вырублено несколько идолов из рыжевато-бурой породы. Перед ними стоит на коленях ... жрец в белом балахоне! Пока он возносит хвалу своим богам и повернут к вам спиной — у вас есть шанс, до него всего-то пара шагов.

Все это пролетает у вас в голове во мгновение ока. Коннери даже еще не успел переступить порог, как вы:

- ≋ Шагаете вперед и вонзаете меч в жреца горного клана **480з**
- ≋ Шагаете назад, выталкивая напарника обратно в коридор **397**

197

Колонноподобная ножища ящера оказывается прямо перед вами и вы, недолго думая, вонзаете в нее свой меч. Взревев, рептилия выпускает великана. Движение за своей спиной вы улавливаете даже не краем глаза, а, скорее, просто своим обостренным чутьем ведьмака.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Если же вы были быстры, словно ветер, то вы наверняка успеете... Сделать что?

≋ Подпрыгнуть 116

≋ Присесть 111

≋ Если же проверка реакции была неудачной, потеряйте 6 ЖИЗНЕЙ, от страшного удара сзади. Когда вы поднимитесь обратно на ноги, все уже будет кончено 170

198

Тигр отпрыгивает, как ошпаренный. Полоснув вас колючим взглядом, он решает не связываться с двумя противниками и в несколько прыжков скрывается за холмами.

Великан поднимается с земли одним красивым плавным движением. Когда Коннери разглагольствовал про неуклюжесть и неповоротливость гигантов, он был откровенно неправ. С руки великана стекает кровь, но он не обращает на это внимания. Холодные серые глаза оценивающе рассматривают вас.

Вы готовы к разным вариантам развития событий: к атаке, к вопросам, к бойкоту, но следующее действие беловолосого абсолютно непредсказуемо. Он начинает читать стихи!

— Зачем ты явился, крадучись как барс?
Зачем тебе меч, к чему этот фарс?
Откуда пришел ты, чего ты взыскуешь?
Достойно ответь или прочь с моих глаз.

От удивления вы даже не сразу понимаете, что вам, по сути, задали обычный вопрос: «Ты кто такой и что тут делаешь?» Но форма вопроса вас поразила наповал. И ведь это явный экспромт, а не заученное ранее. Поэт-великан, война и орки, это же настоящий поэт-великан!

Вы не сильны в стихосложении, поэтому можете попробовать:

≋ Промолчать 122

≋ Ответить ему обычным нерифмованным языком 235

≋ Или же рискнуть и все же попытаться сложить стихотворный ответ 163

199

Коннери успел вцепиться в скалу и повис над осыпью. Сильным рывком вы поднимаете его обратно. С его рассеченного лба стекает кровь (отнимите у него 2 ЖИЗНИ). Кондор делает над вами круг и удаляется, разочарованно курлыкая что-то на своем высокогорном диалекте. Наверняка ругается на верткую добычу.

Вы с напарником провожаете птицу не менее разочарованными взглядами. Очень хотелось, чтобы летающий хищник попробовал еще разок, но, увы... Приходится спускаться со скалы и двигаться вперед:

≋ прямо на север, к нагромождению скал **150**

≋ левее на северо-запад, где ориентиром служат три одиноко стоящих чахлых деревца **291**

— Зато я ему крыло вывихнул,— злорадно шутит Коннери на ходу.

200

Жилистое, но вкусное мясо. Сырым его есть, конечно, мало приятного, но 3 ЖИЗНИ оно вам добавит. Теперь вернитесь туда, откуда пришли.

201

Увы, все ваши усилия тщетны. Злопамятный монстр затягивает вас в воду. И, когда вам удается разглядеть, что на той стороне, вы от ужаса пытаетесь зажмуриться. Он втащил вас в свое логово, в Пустоту, из которой теперь вам нет возврата...

202

Если вы догадались, что нужно сделать, то без труда выберете, с какого действия начнется верный вариант.

› Провести прутиком вертикальную черту

› Провести прутиком горизонтальную черту

› Провести прутиком наклонную черту

› Стереть носком сапога часть одного из знаков и провести горизонтальную черту

› Стереть носком сапога часть одного из знаков и провести вертикальную черту

› Стереть носком сапога часть одного из знаков и провести наклонную черту

› Заштриховать

Запомните номер вашего варианта и идите на 213

203

Вы успеваете отпрыгнуть с пути несущегося стада, но в какую сторону? Вправо 184 или влево 166

204

Поколебавшись, вы разбрасываете дерн и протискиваетесь внутрь. Узкий каменный коридор приводит вас к знакомым ящикам и уходит влево. Рядом с ящиками стоит раскладной столик, на котором расставлены еда, бутылка с джином «Трифитер» и потухший фонарь. И никого, из-за поворота не доносится ни звука.

Значит, работ никаких не ведется. Гномы — сборщики фекалий — даже собирались пообедать, но что-то их отвлекло, и за стол они уже не вернулись. Стоп, а на полу — не засохшая ли это кровь...

С легким шелестом из-за поворота появляется тень, Контуры ее зыбко расплываются в полумраке, хотя это странно — ваше зрение хорошо приспособлено к темноте. Меч уже у вас в руке, решайте:

≋ атакуете 189

≋ будете отступать 247

≋ ВЗОР 279

205

Рядом тяжело дышит Коннери. Ему тоже досталось от каменного града (Коннери теряет 3 ЖИЗНИ). Вы задумчиво глядите на скалу слева, с которой и падали глыбы. Если это была случайность, то очень несвоевременная. Но опасный участок позади, и возвращаться, чтобы проверить свои подозрения, совсем не с руки. Поэтому вы устремляете свой взгляд вперед.

≋ Правее, на северо-западе, обычное для этого пейзажа нагромождение скал 150

≋ Прямо по курсу все усеяно камнями поменьше, и, как ориентир для движения, стоят три одиноких деревца 291

≋ Левее возвышается скала тускло-рыжеватого оттенка 310

Ваш выбор?

206

— Твойголем не хотел уступать нам дорогу,— говорит Коннери, оценивающе глядя на гнома.— Мы его переубедили.

Гном начинает злиться.

— Вы, дылды, совсем обнаглели. Этот страж стоил нам три сотни золотом.

— Нам? — вы вступаете в разговор.— Ты тут не один?

Коротышка по-прежнему вас не боится.

— Слишком много вопросов. А вот за Стального Лба я с вас спрошу.

— Рискни,— вкрадчиво говорит Коннери.— А в ящиках у тебя что? Золотишком тут промышляете?

Вместо ответа рыжебородый достает маленький двукрылый арбалет и начинает сосредоточенно его заряжать. Несмотря на мелкие размеры, это довольно опасное оружие. Гномья работа, тугая пружина, хорошая убойная сила. Похоже, диалог закончен. Правда, из-за этой самой пружины ему потребуется секунд десять, чтобы воротом оттянуть тетиву.

≋ Вы рванетесь к гному, чтобы его обезоружить 183

≋ Останетесь на месте, полагая, что он блефует 236

≋ Разойдетесь с Коннери в стороны и двинетесь к коротышке по широкой дуге: один справа, другой слева, рассчитывая сбить ему прицел. 312

207

Теперь предстоит выбрать дальнейший маршрут.

Прямо по курсу очередное нагромождение скал. Коннери говорит, что различает еле слышный ритмичный стук, доносящийся из них. Вы, правда, ничего подобного не слышите. 287

Правее, в низине на северо-востоке находится небольшое прозрачное озеро 252

208

Мудреным загадкам — мудреные ответы, решаете вы. Но великан, похоже, считает, что индульгенцией на словесную эквилибристику здесь обладает лишь он сам 145

209

Коннери поразительно легко для своего возраста перемахивает через ручей.Вы же немного не долетаете, оскальзываетесь на влажной кромке — но ничего смертельного не случилось, разве что ноги промочили (запишите слово **ноги**. Если оно у вас уже записано — оставьте все как есть).

Изподземельный бугор проезжает над неведомой личинкой, копошащейся в земле, и пропадает, оставив после себя лишь нечто похожее на большую кротовую нору. «Личинки» тоже больше нет.

— То ли мама забрала своего ребенка, то ли охотник нашел свою жертву,— философски говорит Коннери.— Дикие места. 108

210

— Нет, людей не было. Правда, дозорные утверждали, что в округе искусно скрывается некий эльф. Никак не могут изловить. Гномы еще, бывает, наведываются, у нас с ними свои дела. А людей уже давненько не попадалось. 296

211

Идея была так себе. Коннери жив, вцепился в какой-то камень, но, пока вы успеваете это рассмотреть, страшный удар клювом разбивает вам череп...

212

Грохот скатывающихся с осыпи слева валунов бросает вас с напарником вперед. Обвал! Тяжелые сапоги мешают бежать быстро, превращаясь в гири, которые тянут вас в смертельную западню. Сбросите сапоги **268** или останетесь в обуви **142**?

213

Если вы выбрали второй вариант, идите на **245**

Иначе ваш выбор неверен, и вам дорога на **335**

214

Вода кишмя кишит истошно попискивающими леммингами, комья грязи и поваленные стволы тоже не улучшают видимость. Ни малейшего следа легендарного ведьмака разглядеть не удается. Между тем, сумасшедшие хомяки все прибывают. Наиболее смелые карабкаются по вашим брюкам, больно царапая сквозь ткань своими острыми вилообразными коготками (–1 ЖИЗНЬ). Пока они не располосовали штаны, надо решаться:

- ≋ Прыгать в реку **351**
- ≋ или бежать по тропе к повороту **234**

215

— Не морочьте мне голову,— сердито говорит кузнец, едва только бросив взгляд на ваш клинок.— С ним все в полном порядке.

Если ваша специализация маг, то идите на **315**

Иначе **383**

216

Если у вас записано слово *дерн*, идите на **168**

Если же нет, то вы без особых трудностей проходите сквозь странную природную арку и выбираете дальнейший маршрут. Быстро выясняется, что выбирать не из чего.

Прямо по курсу беспорядочно высятся непроходимые скалы. Левее них виднеется обрывистый край плато. Оба этих пути вам не подходят.

Правее же, на северо-востоке видна скучная равнина, однообразие которой нарушают лишь два высоких каменных идола, далеко отстоящие друг от друга. 274

217

Великаны подъезжают к самым стенам, и кажется, собираются заехать внутрь.

Если у вас записано слово **пружинка**, то 277

Иначе остается лишь обнажить меч и встать у ворот, чтобы срезать того, кто рискнет заехать первым 174

218

Из кустарника навстречу вам поднимаются две массивные фигуры. Застава великанов! Коннери выходит вперед и начинает что-то им говорить. Вместо ответа один из гигантов бросает копье, от которого ваш напарник еле уклоняется. Копье вонзается в скалу, обдавая вас гранитной крошкой (–1 ЖИЗНЬ). Схватка неизбежна.

— Я беру правого,— хмуро говорит Коннери и кидается вперед.

Делать нечего, вы атакуете того, что слева. Гигант вскидывает тяжелый молот и, сотрясая землю, движется навстречу.

⚔ ВЕЛИКАН СИЛА 11 ЖИЗНЬ 10 (СБ 9)

Удары у великана страшные, но совсем уж медленные. Каждый раз, когда вы проигрываете раунд, РЕАГИРУЙТЕ. Если успеваете, то вы теряете 1 ЖИЗНЬ. Не успеваете — теряете 3 ЖИЗНИ. Если бой затянется дольше 10 раундов, то 139

Если вы справились раньше, то 248

219

Вещи свалены почти на самом краю обрыва. Сгрести все в охапку — дело пары секунд. Мимолетный взгляд вниз, зрелище не радует. Отвесная скала, до земли метров тридцать. Даже тренированному ведьмаку не спрыгнуть.

≋ Будете натягивать сапоги 239

≋ Броситесь босиком на выручку Коннери (меч уже в руке, и это главное) 176

≋ Или окликните напарника 284

220

Вы вцепились в Коннери мертвой хваткой и не отпускаете его.

— Я тебя не брошу.

— За...— напарник хватает воздух ртом. Последнее усилие истощило резервы его сил.

— Что?

— За... ди.

Вы слишком поздно замечаете движение у себя за спиной. Страшный удар повергает вас наземь, над вами пролетает гигантская тень, но что это было — уже не разобрать. Сознание меркнет...

221

Покосившееся строение выглядит таким же древним, как и вулкан Рантагенет.

— Заглянем внутрь? — предлагает Коннери. Вы с сомнением рассматриваете увитые плющом грубые каменные блоки. Плато великанов уже изрядно поуменьшило вашу жажду авантюризма. Но башня выглядит мирно и как-то даже безобидно.

≋ Зайдете внутрь **363**

≋ Двинетесь дальше **254**

222

Адская боль пронзает голову — такое ощущение, что кто-то воткнул в ваш мозг раскаленную спицу (–6 ЖИЗНЕЙ). **187**

223

Неимоверными усилиями вам удается на миг оторвать пальцы от своего горла. Один из них неожиданно ломается, как кусок стекла, глубоко порезав вам ладонь. Удушье и порез обойдутся вам в 4 ЖИЗНИ. Но в данный момент вам не до того. Как ошпаренный, вы отпрыгиваете на берег. **259**

224

Запишите слово **милосердие** **289**

225

— Мечом листовую сталь мы вряд ли разрубим. Делаем так — как только я поймаю ритм его движений, я попытаюсь воткнуть меч ему в шарнирное сочленение. Ты уж постарайся меня прикрыть в этот момент.

Потеснившись, вы атакуете голема вдвоем. Вам приходится парировать удары лезвия, заменяющего механическому стражу левую руку.

⚔ САБЛЕРУКИЙ ГОЛЕМ СИЛА 11 (СБ 9)

Вам надо выстоять 4 раунда, потом Коннери внезапно кричит:

— Прикрой! — и вам надо успеть СРЕАГИРОВАТЬ, чтобы защитить своего компаньона. Если все проходит удачно, Коннери наносит голему повреждение. Если нет — отнимите у напарника 2 ЖИЗНИ. После продержитесь еще 4 раунда и повторите те же действия. Как только у Коннери получится дважды удачно повредить голема, бой заканчивается. 288

226

Вы вспоминаете слова Коннери, и срываете горсть одуванчиков. Разжевав цветки в пыль, вы зажмуриваете глаза и трясете головой. Ничего! Порча, наведенная на вас, пропала без следа. Ведьмак-легенда был прав. Легенды, оказывается, тоже иногда говорят правду.

С этой мыслью вернитесь на 270 и дочитайте параграф.

227

Осторожно приближавшийся медведь вдруг ускоряется и бросается на вас, демонстрируя недюжинную прыть, которой никак не ожидаешь от исхудалого топтыгина. Вы пытаетесь увернуться, одновременно выхватывая меч, но длинные когти все-таки проезжаются по вашему боку (–3 ЖИЗНИ).

— Он решил, что я поднял лапы в качестве угрозы, как это и делают медведи! — запоздало понимаете вы. 323

228

— Не трогай его! — шипит Коннери, отпихивая настырное животное сапогом.— Ты не видишь, это волчонок!

— Что? Да он размером с овчарку.

— В этих горах и не такое встретишь,— Коннери медленно отступает.— Я заметил, что зубы у него молочные.

— Тебе что, какая-то религия не позволяет волчат трогать?

Невдалеке слышен хруст веток, как будто что-то тяжелое несется, не разбирая дороги.

— Вон моя религия идет. Маман примчалась.

Волчица, спускающаяся в ущелье, раза в два больше своего малыша. Вы нервно сглатываете и отступаете вместе с напарником.

— Она не кинется за нами?

— Вряд ли, будет своего кутенка охранять.

Действительно, волчица рычит, но, как заботливая мать, от своего отпрыска не отходит. Вы быстро разрываете дистанцию и идете к выходу из ущелья, поминутно оглядываясь.

— Знаешь, по преданиям великанов, конец света начнется с того, что гигантский волк проглотит луну,— говорит Коннери.

— Такая и правда проглотит. 308

229

Последняя встреча оставила после себя легкое недоумение, но у вас есть и более насущные проблемы, над которыми стоит поразмыслить.

≋ Прямо по курсу одинокая скала, блестящая на солнце как кусок слюды. Вполне возможно, что из нее она и состоит. 386

≋ Левее, на северо-западе, видна причудливая скала, изогнутая аркой наподобие буквы Л. 216

А забрав правее, вы непременно придете к чахлой рощице из слабых, причудливо изогнутых деревьев 375

230

— Ты что, издеваешься надо мной? — хмурится кузнец, принимая у вас из рук старый клинок, которым уже и сыр-то проблематично нарезать. Затем он присматривается внимательнее.— Погоди-ка... Рукоять, похоже, была изготовлена Бартусом. Ты знаешь, кто такой кузнец Бартус из клана горных великанов?

Вы честно признаетесь, что не знаете.

— Это был мой прадед,— говорит кузнец.— Знаменитый был мастер. Продай мне кинжал. Тебе он бесполезен, а я дам за него 5 золотых.

Согласитесь вы или откажетесь — решайте сами. Но в любом случае, ледок между вами сломан, и возобновления драки можно не опасаться. Попрощавшись, вы спускаетесь от кузни к дороге. 148

.. Позади слышны звуки смачных подзатыльников — кузнец наказывает своих подмастерьев, возомнивших себя крутыми боевиками.

231

— Ничего, забудь,— мрачно говорит напарник и поворачивается уходить. Инцидент с наядой что-то разбередил в его душе, это факт. Но говорить на эту тему он больше не желает, потому вы просто пожимаете плечами и идете за ним.

Вскоре ущелье заканчивается, ручей убегает вправо и впадает в более широкий. Невооруженным глазом видно, как дрожит над водой горячий воздух.

— Теплое местечко,— замечает Коннери.— Смотри, смотри, гейзер!

И правда, рядом с ручьем в воздух вздымается столб воды и пара.потом еще один, с другой стороны.

— Теперь ясно, почему на плато теплится жизнь,— говорите вы.

— Точно. Горячие подземные воды, наследие вулкана. Куда двинемся?

≋ Вы свернете вслед за ручьем и направитесь к гейзерам 395

≋ или пойдете прямо на север, поднимаясь на поросшую кустарником возвышенность 373

232

Великан движется навстречу вам молча, на ходу раскручивая боло. Два увесистых каменных шара, скрепленные ремнем, вращаются в его руках все быстрее и быстрее. Великан, чье лицо почти целиком разукрашено шрамами, довольно скалится.

Если у вас записано слово *Огадар*, идите на 320

— Дипломатия тут не в ходу,— думаете вы, не сводя глаз с боло. Носорог переходит на тяжелую, заставляющую подрагивать землю рысь, набирая разгон. Вы тоже переходите на бег.

И тут великан свободной рукой подносит к губам рог и трубит ужасающей силы трель. Режущие слух звуки на миг парализуют вас. Явно не обошлось без какой-то магии. Естественно, именно в этот момент подлый трубадур отправляет в полет боло.

Ваша реакция безнадежно замедлена колдовскими звуками рога, увернуться вы не успеваете. Ремень захлестывает ваши ноги, камни больно бьют по голени, и вы снопом валитесь на землю (–2 ЖИЗНИ).

Довольный великан прячет рог и пускает носорога в галоп, одновременно извлекая короткую толстую дубинку. Чуть свесившись со своего скакуна, он заносит свое оружие для сокрушительного удара, целя вам в голову.

Паралич, вызванный рогом, наконец пропадает, но избавиться от боло вы уже не успеваете — противник совсем рядом.

≋ Будете блокировать удар 174

≋ Попытаетесь откатиться в сторону 134

≋ ЗАСЛОН 396

233

Встреча с гномом даже немного развеселила вашу команду, но пора выбирать, куда двигаться дальше.

≋ Прямо по курсу возвышаются высокие холмы 378

≋ Левее, в низине на северо-западе, виднеется небольшое прозрачное озеро 252

234

В три прыжка вы оказываетесь за углом. Леммингов здесь действительно почти нет, но и напарника тоже! Мысли в вашей голове мечутся, как кони в горящей конюшне: остался только один правдоподобный вариант. Коннери наверняка упал в реку. Что же делать? Вернуться и прыгнуть? С большой долей вероятности вы не попадете в воду, а треснетесь головой о валун, коих в реке бесчисленное множество. Да и напарника уже, скорее всего, унесло течением. Может, стоит пешком спуститься вниз по течению, найти место, где можно подойти к берегу и искать его там? Вдруг он выплыл самостоятельно? От писка тысяч леммингов закладывает уши. Ящерица горбатая, что же делать-то?

≋ Вы будете возвращаться и прыгать 351

≋ Или попробуете спуститься по берегу вдоль реки 329

235

Что бы не сказали, великан теряет к вам интерес.

— Закон водопоя,— говорит он.— Я тебя не трону. Можешь напиться и наполнить флягу, если хочешь. Потом уходи. Попадешься еще раз — умрешь.

Свежая вода добавит вам 2 ЖИЗНИ. Великан сосредоточенно промывает и перевязывает руку, вам же не остается ничего другого, кроме как покинуть холмы 253

236

⚡ Гном спокойно целится в вас и, не колеблясь, один за другим спускает оба курка. РЕАГИРУЙТЕ. Замешкались — теряете 4 ЖИЗНИ.

Коннери играючи отбил предназначенный ему болт. Гном мрачнеет, но поднимает с земли новые боеприпасы и деловито заряжает арбалет. Надо что-то предпринимать, не стоятьже, как мишень.

≋ Двинетесь на гнома 183

≋ Или все же разделитесь с напарником, чтобы зайти с разных сторон 312

237

Коннери выслушивает ваш рассказ с изрядной долей скептицизма. Видно, что в джинна из зеркала ему не верится. К его чести, вслух он этого не говорит, а наоборот, пытается прикинуть, как действовать, если это правда.

— Гоняется он, по всей видимости, за тобой. Надо быть настороже. Если тварь из Пустоты вышла на охоту — не отступится. Нападения можно ждать в любом месте.

У вас есть свои подозрения насчет места, но вы предпочитаете промолчать. (запишите слово **водоем**) 126

238

В самый последний момент, когда тень кондора уже заполонила все небо, вы решаетесь:

≋ уйти влево и рубануть по его крылу 276

≋ уйти вправо, пропустить его мимо и помочь напарнику, пока кровожадная птица заходит на следующий вираж 199

239

Пока вы обуваетесь, тигр уже схлестывается с великаном. Закончив с экипировкой. Вы бросаетесь на выручку напарнику. Хотя по характеру схватки видно, что шансов у вас маловато даже вдвоем 176

240

Пробираясь сквозь редкий кустарник, вы невесело раздумываете, что великаны установили свой блокпост в стратегически безупречно расположенном месте 362

241

Вы берете разбег, двигаясь наперерез носорогу. Коннери пытается освободить ноги — тщетно! Вы успеваете буквально за секунду до столкновения, сбиваете его своим телом, и откатываетесь в сторону, увлекая напарника за собой. Четыре исполинские ноги грохочут рядом: носорог рассерженно проносится мимо и убегает вдаль, думая о чем-то своем. Вы искренне надеетесь, что на его пути окажется что-то увесистое. Скала, например.

— Слезь с меня,— возмущенно говорит Коннери. Он освобождает ноги и встает. Вы осматриваете повреждения.

— Отделались парой царапин. (Вы оба теряете по одной ЖИЗНИ). А мог бы и в лепешку тебя растоптать.

— Топталка не выросла,— мрачно отвечает Коннери.— Проклятое боло чуть все не испортило. **180**

242

Вы оперативно ретируетесь. Вслед доносятся вопли старухи:

— Недостаточно быстро! Недостаточно!!

Впрочем, она остается сидеть на месте, а крики можно и проигнорировать. Один из них, особенно пронзительный, заставляет вас возмущенно покачать головой. Прямо в ушах дребезжит от ее воплей.

Затем вы замечаете, что Коннери идет рядом и внимательно смотрит вам в лицо.

— Подумаешь, не брился пару дней,— вы пытаетесь отшутиться, не понимая причину столь пристального внимания.

— Зажмурься и помотай головой еще раз,— мягко велит напарник. Вы пожимаете плечами, но следуете указаниям.

— Голова чуть-чуть не закружилась? Красные точки в глазах промелькнули?

— Закружилась,— признаете вы.— Промелькнули.

— Эта ведьма тебя сглазила. Как бы замедлила самую чуточку. Неопасно, но с координацией у тебя будут некоторые проблемы.

Коннери оглядывается по сторонам:

— От этого можно избавиться, пожевав обычных одуванчиков. Только вряд ли они растут на этих холодных скалах.

Запишите слово сглаз. Пока вы не снимете его, ваша РЕАКЦИЯ уменьшается на единицу (то есть уровень вашей РЕАКЦИИ теперь равен (ЖИЗНЬ/5–1). Также, если вы воин, у вас временно не работает умение «молниеносный выпад».

— Не дай бог такую тещу,— мрачно отшучиваетесь вы **307**

243

— Нет,— беловолосый гулко смеется,— ты что. Жрецы горного клана слепы, все как один. Ты не знал этого? Верховный жрец Бурулак был ослеплен, когда я еще мальчишкой был. А я не жрец. Просто поэт. **191**

244

Покончив наконец с этим нелегким противником, вы оборачиваетесь, не понимая, почему Коннери еще не присоединился к вам. При одном лишь взгляде вас охватывает ужас, который невозможно передать словами. Моста нет. Вернее, он висит параллельно скале под вашими ногами, удерживаемый лишь веревками с вашей стороны. На другой злорадно скалится великан в кожаном фартуке, только что обрубивший мостовые канаты.

Вы смотрите вниз, прикидывая, упал ли Коннери в реку или сумел зацепиться за обломки моста. В наступающих сумерках толком ничего не разглядеть.

≋ Попробуете вытащить мост 275

≋ Бросите в реку 390

≋ Обыщите поверженного вами великана и пойдете дальше. Если Коннери еще жив, он доберется до храма самостоятельно, там вы его и подождете 374

245

Взяв прутик, вы повдоль перечеркиваете цифру 188 ровно посередине. Получается два раза по сто, то есть двести. Ведьма удовлетворенно кивает, как будто ничего другого и не ждала.

— Думаете, вы пришли на плато сами по себе? О нет, провидение вело вас. Я читала следы, оставляемые в пыли черными гадюками, я слушала шепот ночного ветра и плач красноглазых стервятников. Час большой крови близок. Если достанет мужества и хватит удачи, вы совершите невозможное и обретете бессмертие. О вас станут слагать легенды, петь песни ночами у костров.

Лицо Коннери выражает неприкрытый скептицизм. Он уже и так вполне себе легенда.

— Но последний ваш бой будет настолько суровым,— продолжает ведьма,— что вы, смертные, даже не в силах себе представить.

Она указывает пальцем на вас:

— Когда узришь ты над своей головой багровый круг — знай, время настало. И ждет тебя самое суровое испытание в твоей короткой жизни, черный человек! Однажды к дочери скряги Быммуныма посватался сам медный король, владыка кобольдов, кладовая которого полна золотом, драгоценными камнями и самоцветами.

Но подслеповатый старик давно испортил себе глаза, экономя на масле для лампад, и не понял, кто стоит перед ним.

Влюбленный обещал отдать все, что у него есть, а скряга попросил всего лишь меч — он был очень рад избавиться от лишнего рта, а на вид взять у бродяги было больше нечего. Когда же Быммуным попал к ним на свадьбу и понял, кто сватался к его дочке и как он продешевил — он впал в жесточайшую тоску и сбросился со скалы.

— А знаешь, почему он так поступил? — спрашивает старая карга.

Вам и самому интересно, к чему была здесь эта глупая сказка.

— Не продешеви! — триумфально завершает ведьма.— Не продешеви, как какой-то глупый старикашка. Слушай свое сердце. Ты избран, и твой внутренний голос всегда подскажет верный шаг. Вот послушаешь ли ты его?

— Спасибо за науку,— вы скомкано прощаетесь с полоумной ведуньей и спешите побыстрее оставить ее позади.

— Увидишь духов ветра и камня — запомни, сначала подношение делают повелителю ветра! — кричит вам вслед старуха.

— Да-да,— рассеянно отвечаете вы, стремясь как можно больше разорвать дистанцию 307

246

— Сславный малый,— вновь слышите вы голос.— Духи зземли и камня благоссловляют тебя.

Вы чувствуете прилив сил (+2 ЖИЗНИ). Вдобавок, если в будущем при проверке реакции вам не повезет, вы имеете право один раз за игру изменить результат на положительный — благословление духов спасет вас от неприятностей.

Отвесив короткий почтительный поклон, вы продолжаете свой путь 388

247

Сказать, что отступление дается вам нелегко — будет изрядным преуменьшением. Призрачной тенью ваш противник раз за разом атакует, выпрыгивая из темноты, будто черт из табакерки.

⚡ Три раза РЕАГИРУЙТЕ. Если хоть раз не успеете — останетесь в пещере навсегда.

Но даже при хорошем раскладе его холодные когти оставят на вас свои следы. Если ваша реакция оказалась в полном порядке, бросьте два кубика и отнимите выпавшее от своей ЖИЗНИ. Если вы еще живы, то вам удалось выбраться. На свет за вами вампир не идет, вы в безопасности.

Отдышавшись, вернитесь на 216 и выберите дальнейший маршрут.

248

— Проклятье,— к вам подходит Коннери. За его спиной корчится второй великан.

— Я думал, будет сложнее,— не без бахвальства говорите вы.

Коннери в ответ поднимает голову убитого вами великана:

— Это молодняк. Смотри, даже бороды еще нет. Юнцы неоперившиеся.

Легендарный ведьмак сокрушенно качает головой:

— Они, видимо, больше нас испугались, чем мы их. Дикий край, на все только одна реакция — в атаку.

— Ну, нам ничего не остается, кроме как играть по их правилам,— пожимаете плечами вы. 289

249

Вскоре вы выходите на небольшую прогалину между камней. Искусно замаскированный вход в пещеру, который находится напротив вас, заметен лишь с того места, где вы находитесь. Иначе можно пройти буквально в двадцати шагах и не увидеть ничего подозрительного.

Перед пещерой на трех тяжелых ящиках сидит рыжебородый гном и угрюмо разглядывает вашу парочку:

— Чего надо?

Смерть от острого приступа гостеприимства ему явно не грозит. Вы не находитесь с ответом, разглядывая вход в пещеру за спиной гнома. Перед ним натоптано, и раскиданы различные шахтерские инструменты. Из этого следует два вывода: рыжебородый здесь не один, и вся эта компания что-то добывает (или раскапывает) в данной пещере. Возможно, результаты раскопок в тех самых ящиках, на которых гном и сидит.

— А со Стальным Лбом вы чего сделали? — не отстает коротышка.

≋ Честно говоря, слишком уж он нагло себя ведет перед двумя вооруженными незнакомцами. Подозрительно это все. Вы вступите с ним в беседу **206**

≋ или просканируете окрестности заклинанием ВЗОР **331**

250

Пока вы отогреваетесь пробежкой по пересеченной местности, на плато Рантагенет опускается ночь. Вы находите сухую расселину, вход в которую частично приваливаете большим камнем для пущей безопасности. Жечь костер вы не рискуете — игра пошла серьезная, вы уже далеко углубились в земли великанов. Теперь немного арифметики, чтобы понять, каково ваше самочувствие на текущий момент и как вы проведете ночь.

Первым делом стоит поменять портянки. Если у вас нет запасных, придется попытаться просушить старые. В этом случае теряете 2 ЖИЗНИ — ноги ночью замерзнут.

Если у вас записано слово ноги, то отнимите у себя еще 4 ЖИЗНИ — влажные портянки успели натереть вам мозоли.

Если у вас записано слово *паника*, идите на **267**

Крепкий сон добавит вам 3 ЖИЗНИ (если у вас есть одеяло, то сон будем более комфортным, восстановите еще и одно потраченное заклинание). Если в вашем мешке нет ничего съестного, чтобы поесть утром, отнимите еще 2 ЖИЗНИ.

Утром, выбравшись из-под камня, вы рассматриваете оставшийся отрезок пути. Усеченный конус вулкана заметно приблизился. Полдня пути максимум — и вы у цели. Доведется ли еще увидеться с Коннери — неизвестно. Но уговор есть уговор: потеряемся, встречаемся у храма. Значит надо идти к вулкану, там и прояснится, уцелел напарник или нет.

— Да ладно, старик вполне способен за себя постоять,— говорите вы себе.— Все будет пучком.

Впрочем, какое вам дело до него? Втравил в грабительский поход, поучал периодически, и в довершение ко всему еще и потерялся. И все же...

Если он сгинет — вам будет жаль. Легендарный он ведьмак или нет, а попутчиком он был неплохим. Но довольно о грустном. Задача номер один — определить направление движения. Немного непривычно — никто не спросит спокойным, чуть насмешливым голосом:

— Как думаешь, куда стоит идти?

≋ Прямо по курсу равнина, покрытая длинной, выше колена, травой. 299

≋ Правее, на северо-востоке, виднеются какие-то руины, истертые временем до абсолютной неузнаваемости 137

≋ К северо-западу же от вас стандартные скалы, правда, увитые разнообразной зеленью (все-таки здесь ощутимо теплее, чем на промозглом краю плато) 398

251

Уже несколько часов, как вы привязаны к огромному столбу. Голова раскалывается, да и палящее солнце не щадит вас (–4 ЖИЗНИ). Вдобавок, выше по склону устроился жирный великан, без устали стучащий в огромный барабан. Это нервирует.

На соседний столб вы стараетесь не смотреть. Все то время, что вы провели в сознании, вы наблюдали, как мучительно умирал привязанный к нему эльф. Великаны оказались чрезвычайно искусны в пыточном ремесле. Эльф жил до последнего и все это время страшно кричал. Даже когда вы закрывали глаза в особо неприятные моменты, надрывные вопли сверлами вгрызались в кости вашего черепа. Сливаясь с рокотом барабана, они превращались в песнь боли, мучительно пульсирующую в вашем мозгу.

Тем не менее, втайне вы желали, чтобы эльф протянул подольше. Ясно, что следующей жертвой станете уже вы, ведь остальные пыточные столбы пусты. На душе у вас гадко. Не то, чтобы вы так уж боялись боли или смерти, но умирать таким образом совершенно не хочется. Это жалко, неприятно и очень унизительно.Кому охота превратиться в визжащее от боли существо, в спятившее

пресмыкающееся, в кучку кровавых лохмотьев? В такой смерти нет чести, и ваш дух протестует против такого исхода.

Но, похоже, вашего мнения никто не спросит. Вокруг лагеря великанов, в который вас принесли, тут и там натыканы высушенные головы на копьях. Странные флаги, в полотнищах которых вы далеко не сразу распознали человеческую (и не только) кожу. Колья с нанизанными на них скелетами разных размеров. Высохшие мумии, распятые на скале. Это страна пыток, королевство боли, царство первобытных казней, и вы не более, чем очередной экспонат. Бронзовые кольца насквозь проржавели, а многие кости выбелены тысячелетними ветрами, указуя на то, что такой порядок вещей здесь установлен испокон веков. Нет, ваши возражения здесь точно никого не заинтересуют.

Лагерь заставлен первобытными вигвамами, рядом с ними разведены костры. Большинство великанов жарят мясо на огне, негромко переговариваясь между собой. Сделали перерыв между пытками, не иначе. Слева от вас видно возвышение, выложенное обтесанными валунами. Смахивает на каменный трон. Справа через пару десятков шагов — крутой обрыв. Высокий, вниз падать очень долго, хотя, насмотревшись на мучения эльфа, вы уже не против такой смерти. Шагах в ста от обрыва возвышается черный монолит вулкана. Мало того, отсюда прекрасно видна разинутая пасть каменного дракона. Обелиск Дракона открыл свои врата четко по графику. Вход в храм действительно существует! Вдвойне обидно будет умереть в двух шагах от цели.

Босые ноги покалывает сухая трава. Сапоги вместе с остальными вашими вещами свалены неподалеку. Эх, до меча буквально десяток шагов... Вы напрягаете мышцы, пытаясь ослабить веревки, но тщетно. Ваши путы сделаны из высохших жил, и к столбу вы прикручены столь туго, что местами уже не чувствуете свое тело. Барабан издевательски стучит, потешаясь над вашими усилиями.

В лагере приблизительно три десятка великанов, но вигвамов поставлено гораздо больше. Готовятся к празднику? Периодически прибывают новые члены клана, поодиночке или семьями. Мало у кого есть хотя бы один ребенок.

Вот один из подростков, ростом почти с вас, побегает к приземистому вигваму с бурдюком воды. Из вигвама выходит старуха, забирает бурдюк и бросает на вас взгляд исподлобья.

Если у вас записано слово *милосердие*, идите на **294**

Иначе **348**

252

Вскоре вы подходите к озеру. Все тихо, вокруг не видать ни души. Коннери приседает на камни и с наслаждением умывается. Вы следуете его примеру.

— Холодная, как жена бухгалтера,— отфыркиваетесь вы.

— Талый снег,— Коннери делает глоток.— Чистейшая вода в мире. Аж зубы ломит.

Круги, разбегающиеся по воде, смешно искажают ваше отражение.

Если у вас записано слово *слезы*, идите на **149**

Иначе **126**

253

Покинув холмы, вы быстро оглядываете окрестности. Левее видна одинокая возвышенность, густо поросшая кустарником. **285**

Прямо по курсу же виднеется нагромождение застывших лавовых потоков — неуютное место, лишенное всяческой растительности. **350**

254

Но едва вы проходите пару десятков шагов, как вдруг из-за близлежащих скал выезжают двое великанов на своих бронированных скакунах-носорогах. Фактически вы столкнулись с ними лицом к лицу. Небольшая пауза — и они набрасываются на вас.

Круговерть боя сразу разделяет противников, вам достается тот, что был слева

⚔ ВЕЛИКАН НА НОСОРОГЕ СИЛА 13 ЖИЗНЬ 14 (СБ 11)

Это будет сложная схватка. Коннери одолеет своего противника за 10 раундов, и если ваш бой затянется дольше — придет вам на помощь — после 10 раунда ваш противник будет терять по 2 ЖИЗНИ за раунд. Победив, вы находите в переметных сумках поверженного великана 2 золотых и кусок малахита, после чего уходите вперед. Вскоре вы видите справа от себя ручей. **108**

255

— Сслушшай меня,— вновь возникает голос у вас в голове.— Когда пол под тобой горячч и хоччетсся подпрыгнуть — не делай этого. Ты поймешшь, когда придет время. А теперь сступай, твояжжертва принята.

Вы почтительно отходите от идола, втайне раздумывая, не переплатили вы за обрывок неясной информации. Может быть стоит принести жертву второму идолу и послушать, что он скажет (если у вас конечно есть еще 10 золотых) 424?

Если нет, остается лишь уходить 388

256

Адская боль вырывает вас из полусонного состояния (потеряйте 6 ЖИЗНЕЙ). Зато сна не осталось ни в одном глазу. Прихрамывая, вы быстро покидаете опасную поляну. Быстро перевязав безобразный ожог, вы раздумываете над дальнейшим маршрутом 169

257

— Мать твоя гоблин, ну как можно не заметить большую красную вставку? — кипятитесь вы.— Там четко написано — не трогать аэробусов в брачный период.

— Да нет там никакой вставки,— отмахивается Коннери. Но затем он вдруг опускает голову, на секунду задумывается и спрашивает:

— А какого года редакция «Бестиария», по которому ты учился?

— Семь лет назад выпущен,— отвечаете вы.— В начале обучения у нас был старый вариант, потом заменили. А что?

Задав вопрос, вы тут же понимаете, что уже знаете ответ.

— А то,— мрачно говорит Коннери.— Я, знаешь ли, последние восемь лет малость выпал из жизни. Так ты железно уверен в своих словах?

— Да!

— Значит, это уточнение недавно добавили. А ты молодец,— одобрительно смотрит на вас напарник (+1 ДОВЕРИЕ).— Умеешь настоять на своем.

Вы ждете, пока ветер пронесет медуз мимо. Одну из них капризом эфира вдруг бросает к вам, но вы быстро разбегаетесь в стороны. Главное, чтобы не задело щупальцами, практически неразличимыми в воздухе.

Когда опасность прошла стороной, вы пересекаете верхушку холма и начинаете спуск 129

258

Падая, Коннери успевает подбить вас под колено. От неожиданности вы припадаете к земле. В ту же секунду что-то со свистом пролетает над вашей головой, взъерошивая волосы. Подняв глаза, вы сталкиваетесь с разъяренным взглядом пролетевшего над вами конунга. Он стоит на широкой полоске из ворсистой ткани, в которой вы с удивлением узнаете его расписной пояс. Воистину, этот день полон сюрпризов — беловолосый был подпоясан ковром-самолетом! Или поясом-самолетом, не суть важно.

Важно то, что инерция уносит великана дальше, прямо на склон вулкана, уж очень велика была скорость, с которой он пытался вас настичь. В его руке молот, который только что прошел аккурат над вашей шевелюрой. Понимая, что каждая секунда увеличивает разрыв между вами, Браннибор резким движением бросает свое оружие в вашу сторону.

⚡ Со свистом рассекая воздух, молот устремляется в полет. РЕАГИРУЙТЕ. Если ваши рефлексы подведут — теряете 4 ЖИЗНИ. Если все в порядке, то вам удастся увернуться.

Проследив свой бросок, конунг делает движение бедрами, и ковер забирает влево. Едва не чиркнув по склону в крутом вираже, он начинает огибать гору. Маневренности этого колдовского транспортного средства позавидовал бы даже ястреб.

Вы поднимаете Коннери. Легендарный ведьмак совсем плох — лицо восковое, лоб усеивают крупные капли пота. Кажется, от падения он опять потерял сознание. До храма не более полусотни шагов, но вы уже различаете топот за своей спиной. Носороги спустились на равнину и набирают разбег. Насколько они близко, вы предпочитаете не смотреть.

— Все будет пучком, старикан,— приговариваете вы, неся Коннери на спине. Ноги его бессильно волочатся по земле.— Ты только не вздумай умирать. Сегодня хреновый день для смерти, знаешь ли.

Война и орки, какой же он тяжелый! Раздобрел на тюремных харчах, старый пень. До храма остается полтора десятка шагов, и тут из его пасти, из самой ее сумеречной тени вам навстречу шагает великан. На нем накидка из шкур снежных барсов, в руке зажато длинное копье. Даже если бы сейчас случился Армагеддон, он и то был бы менее некстати, чем этот страж-копьеносец.

— Да чтоб тебя,— вы бессильно останавливаетесь в тупом отчаянии. Потом, сбросив оцепенение, опускаете напарника на землю и беретесь за меч. Если дорога в храм лежит через твой труп, приятель — что ж, так тому и быть.

≋ Если у вас записано слово должок, идите на **298**

≋ Если у вас записано слово *учеба*, идите на **354**

≋ Иначе остается только бой **123**

259

— Что случилось? — Коннери вырастает рядом. Поначалу вы не можете произнести ни слова и лишь массируете горло. В глазах у напарника блестят искры недоумения. Голос возвращается, решайтесь:

≋ будете ли вы рассказывать о происшествии **237**

≋ или что-нибудь наврете, чтобы не выглядеть дураком-фантазером **332**

260

Ваш удар относительно удачен — кондор падает оземь и не может взлететь. Но он столь яростно мечется на скальном пятачке, что вам приходится сразиться ним, пока он не столкнул вас вслед за напарником. Впрочем, на земле этот гигантский орел — отнюдь не самый сильный противник.

⚔ КОНДОР СИЛА 11 ЖИЗНЬ 7 (СБ 8)

После победы идите на **164**

261

Издав короткий всхлип, великан оседает обратно на землю. Тем временем взгляд носорога сфокусировался на барахтающемся Коннери, который пытается распутать ноги. Гневно топнув, бронированный зверь устремляется к напарнику, безошибочно угадав источник своих ожогов.

Вы броситесь наперерез, чтобы остановить носорога **301** или же прыгнете к Коннери, чтобы убрать его с дороги **241**?

262

Восторг лепрекона не знает границ. Он сосредоточенно повторяет шепотом:

— Два весла в рот, ну надо же.

Похоже, запоминает на будущее. Параллельно с этим он достает пучок какой-то травы и сует ее в щель в бурой породе. Вы отчетливо слышите в ушах тихий шорох, и скала вдруг отпускает вас обоих.

— Быстро валите, одолень-трава всего пяток минут действует. Вообще от магнитки еще никто не умирал, даже такие овощи как вы, справились бы. Другой базар, что может сюда наведаться кто-нить с когтями и клыками. А ваши когти к скале прилипли. Эх, дылды, обросли вы побрякушками, прям калеки с костылями.

Он кивает на раскиданные в траве кости.

— Давно это было, лун тыщу назад, не иначе. Ваши сородичи. Главный у них еще без двух пальцев был, шебутной такой. Трое в кольчугах были, так тут и остались.

Вы переглядываетесь с Коннери. Старина Френкевич, чьи записки и вдохновили вас на эту авантюру. Но он вроде с гоблинским шаманом был, и все. Погоди-ка...

— Стой!

Но лепрекона уже и след простыл.

— Если без двух пальцев,— медленно говорит Коннери,— значит, он вернулся сюда второй раз. С целой шайкой. Трое погибли, а он ушел дальше.

≋ Пока не истекли ваши пять минут, вы можете быстро осмотреть кости **195**

≋ или обогнуть скалу, чтобы посмотреть, что же там оставляют магнитке великаны **281**

263

Фигура в черных одеждах мелькает в кустах, но, когда вы подбегаете ближе, там уже никого нет. Вы могли бы поклясться, что золотистый отблеск, который вы увидели только что — это не что иное, как эльфийские волосы. Роскошную гриву лесных эльфов ни с чем не спутать. Но эльф в черном? Метающий ножи? Это какой-то нонсенс.

Как бы там ни было, он бесследно пропал. Лазать по колючему кустарнику, выискивая загадочного следопыта, поминутно рискуя нарваться еще на один нож — таких приключений вам не надо.

Внимательно следя, не вылетит ли из зарослей еще один гостинец, вы быстро переваливаете через холм 229

264

— Говорят, далеко на юге, там, где от жары вода становится тягучей, как масло,— вкрадчиво начинает эльф, не глядя вам в глаза,— есть одна кровожадная богиня о четырех руках. Танец ее несет смерть, ибо адепты ее все как один убийцы. Мастера бескровного умерщвления.

Также говорят, что из одного из самых тайных святилищ некогда была украдена одна статуя. И тхаги, так называют себя эти люди, до сих пор ищут ее. Впрочем, в этом обществе состоят не только люди, в числе поклонников танцующей богини смерти есть и эльфы, и гномы — это самая демократичная в мире организация, древнейшая гильдия убийц. Вступить в нее очень, очень непросто. Но тому же, кто вернет святыню, они ни откажут ни в чем, раскроют свои самые древние знания и самую суть искусства убивать.

Многое говорят. Например, есть предание, что статую воры продали гномьему старейшине, а тот после избавился от нее, подарил горному клану. Но это все просто сказки, верно?

Эльф улыбается рассеянной улыбкой увлеченного психопата, от которой вам становится жутковато (запишите слово **сказка**).

— А заслужить ее благословление может любой, кто недавно убивал. Ему надо лишь положить по два золотых в каждую ее руку. Для чего я все это рассказываю? Вдруг ты найдешь то, что я ищу уже несколько лет. Выживешь — расскажешь, где нашел. В накладе не останешься.

Эльф прощается с вами и уходит, обронив на прощанье:

— Сказка ложь, да в ней, как говорится, намек...

Вы провожаете его взглядом, задумчиво почесывая в затылке. Сумасшедший эльф ищет на плато статую богини с Юга, чтобы его приняли в гильдию убийц. Полный сюрреализм. Как бы самому не сбрендить тут. 229

265

Ваше чутье не подвело — лже-наяда вдруг резко дергает напарника за руку. Силища у нее абсолютно не соответствует ее весу, а Коннери не ожидал такой подлости — в результате его всем телом прикладывает о скалу. Потерявший сознание напарник оседает наземь, вам придется драться с суккубом один на один.

⚔ СУККУБ СИЛА 10 ЖИЗНЬ 12 (СБ 8)

После победы вы помогаете Коннери подняться. Тот морщится, ощупывая огромную шишку на голове (Коннери — 4 ЖИЗНИ).

— Что-то ты расслабился,— угрюмо говорите вы.— Как ты до своих преклонных лет дожил, если в такие примитивные засады попадаешься?

— Мне показалось...

— Что тебе показалось?

Кажется, что Коннери колеблется, хотя этот бегающий взгляд может быть просто следствием удара головой.

≋ Если ДОВЕРИЕ напарника равно 7 или больше, то 322

≋ Если меньше, то 231

Топот сзади нарастает, вы внутренне сжимаетесь, готовясь к удару молотом или свисту летящего боло. Но тут ваши ноги переступают линию входа! И топот стих. Не веря своим ушам, вы тащите свой груз еще несколько шагов и лишь потом оборачиваетесь.

Великаны все как один затормозили в пяти шагах от храма и недружелюбно рассматривают вас. Один из них вдруг поднимает копье, намереваясь метнуть его в дерзкого человека. Но тут с небес стремительно планирует расписная тряпка, и конунг упруго спрыгивает на землю.

— Нет,— говорит Браннибор.— Оставь храму его добычу.

При этом он тоже выдерживает дистанцию в пять шагов. Великан подчиняется и нехотя опускает копье. Что за дьявольщина?

— В недрах великой священной горы
Много таится всего до поры.
Вхожи туда лишь святые жрецы.
Ты знал иль прозрел это сам?
Ловко и смело ушел от погони,
Друга ты спас — поступок достойный,
Но как бы ты не был хитер, черный воин,
Ты не пройдешь через храм.

Произнеся это, глава горного клана выжидающе смотрит на вас. Но вам не до диалогов — лишь бы дали отдышаться. Оказывается, какое-то табу не позволяет великанам подходить к храму. Вы всегда считали, что такие чудесные спасения бывают только в сказках.

— В этой горе только один вход и один выход,— заключает Браннибор.— Вы не проскочите мимо наших постов. Пасть Обелиска захлопнется на закате и не откроется еще пятьдесят лет. Хотя...

Он коротко, но с каким-то почтением кивает в вашу сторону:

— Из уважения я лично буду ждать вас на выходе весь день и всю ночь. Я разведу костер и буду слагать песнь. О сегодняшнем празднике и о Человеке-Тигре, которого ты несешь на спине. Мой народ презирает людей, но Человек-Тигр явил себя превосходным воином, настоящей молнией богов. Обещаю, если ты выйдешь оттуда, я подарю тебе честный поединок и достойную смерть. Надеюсь, у тебя хватит на это сил. Я, Браннибор, конунг горного клана, сказал это, и да будет так!

Он поворачивается и отдает распоряжения. Десяток великанов остается сторожить вход, чтобы вы не надумали проскользнуть обратно тем же путем, что пришли. Остальные разворачиваются и отправляются обратно в лагерь.

— Да отпусти ты меня уже, рикша недоношенный,— раздается слабый голос у вас за спиной. Вы хмыкаете и опускаете своего израненного напарника на пол Храма Разверзнутой Пасти. **400**

267

В вашем мешке обнаружился увесистый булыжник. Все это время вы таскали его с собой, и сил вам это, сами понимаете, никак не прибавляет (теряете еще 3 ЖИЗНИ). Тупо глядя на него, вы никак не можете понять, кто же мог вам его подкинуть. И тут, как озарение, перед вашими глазами встает маленький проказливый коротышка в шапке-ушанке. Все становится ясно. Вы усмехаетесь, даже злость куда-то улетучилась.

Выкидывайте камень и возвращайтесь на **250**, чтобы дочитать параграф.

268

Без сапог вы умудряетесь в несколько прыжков преодолеть опасное пространство, прыгая по уже скатившимся в грязь камням. Вы отделались легкими синяками и мокрыми ногами (–2 ЖИЗНИ), а сапоги удастся достать, когда обвал стихнет. Но ваши портянки теперь ни на что не годны. Если у вас есть запасные — лучше поменять. Если нет, или же вы не хотите этого делать, запишите слово ноги. После этого идите на **205**

269

Пока это страшное животное мотает своей обожженной головой, вы подбегаете вплотную и вонзаете меч ему в глаз. Взревев, он резко дергает головой (РЕАГИРУЙТЕ. Не успеете — он заденет вас, потеряете 2 ЖИЗНИ) и оседает на землю.

Вы оборачиваетесь — за вашей спиной поднимается с земли великан. Вам повезло, что у него нет оружия, но и с голыми руками он опасный противник.

⚔ ВЕЛИКАН СИЛА 11 ЖИЗНЬ 12 (рана — 3 ЖИЗНИ) (СБ 11)

Через 5 раундов распутавшийся Коннери приходит вам на помощь. После этого каждый раунд отнимайте у противника 2 ЖИЗНИ. После победы **180**

270

Выламывая и остругивая сухую ветку (запишите слово **посох**), вы рассматриваете окрестности. Вокруг дерева растет множество полевых цветов. Некоторые вам известны, вроде одуванчиков, другие — нет.

Если у вас записано слово *сглаз*, идите на **226**

Вы уже заканчиваете свои приготовления, как вдруг спереди справа ветер доносит до вас могучий рык. Он явно принадлежит животному крупнее человека, с очень мощной грудной клеткой. И доносится этот звук со стороны, куда уводит приглянувшаяся вам тропа.

≋ Вы все же двинетесь по ней **345**

≋ Или, воспользовавшись тем, что у вас теперь есть посох, чтобы проверять дорогу, двинетесь по зыбкому торфу, забирая левее от источника жуткого рева **387**

271

Между Коннери и столбом, к которому вы привязаны, осталось трое великанов. Они не собираются отступать. Один из них — «кожаный фартук», сидевший рядом с вами. Он откладывает свои инструменты и поднимается, намереваясь встать плечом к плечу с оставшимися братьями.

≋ Вы попробуете поставить ему подножку, когда он уходит **138**

≋ или, пользуясь случаем, попытаетесь ногой подтянуть к себе один из его инструментов **155**

272

То ли вы угадали, то ли вам просто везет, но падение проходит практически безболезненно, хотя вы и грохнулись в воду нелепой бомбочкой. Острых камней на дне не оказалось, само дно было достаточно глубоко. Несколько энергичных взмахов руками, и вы поднимаетесь на поверхность 370

273

Но тролли, заслышав окрик, перестают атаковать и отступают. Коннери медленно опускает меч, вы, поколебавшись, следуете его примеру.

— Кто вы и зачем напали на моих слуг? — грозно спрашивает кузнец.

— Мастер, они первыми атаковали нас,— резонно отвечает напарник.

— Это правда?

Тролли что-то смущенно бормочут в ответ. Великан опять поворачивается к вам.

— Ну допустим. А что вы вообще здесь делаете, люди?

Вы ответите:

— Просто проходили мимо 383

— Нам надо кое-что починить 162

Или дадите высказаться Коннери

274

Подобравшись ближе, вы вполне можете разглядеть идолов. У того, что справа, гротескно разинут рот, у того что слева — закрыты глаза. Грубое и примитивное искусство великанов, вполне в духе Обелиска Дракона.

Прерывая ваши критические размышления, в вашей голове раздается дребезжащий старческий голос:

— Плата! Ты должжен заплатить!

Война и орки, кроме идолов разговаривать тут некому. Вы вдруг понимаете, что стоите аккурат между ними.

≋ Поинтересуетесь, что именно им нужно 392

≋ или бегом рванетесь вперед 364

275

⚡ Пока вы заняты, предприимчивый «фартук» на другом берегу начинает бросать в вас камнями. За то время, что вам понадобится для того, чтобы полностью вытянуть мост, вам придется три раза СРЕАГИРОВАТЬ. За каждую неудачу вы теряете 2 ЖИЗНИ **411**

276

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успели **293** или нет **260**?

277

Вспомнив о том, что вы починили-таки гномью безделушку, вы решаете сначала испробовать ее, прежде чем идти на верную смерть. Схватив крохотного паучка, вы что есть силы швыряете его через стену в направлении трех всадников.

Великаны как ни в чем ни бывало приближаются к руинам, пока один из них вдруг не вскрикивает.

— Меня что-то ужалило! — вопит он и рушится с седла.

Отлично, их осталось всего двое. Но уцелевшие не настроены продолжать исследования, они забирают своего посиневшего друга и во весь опор уезжают на север. Должно быть, мчатся к лекарям, надеясь помочь своему другу. Вы облегченно переводите дух и отпускаете рукоять меча.

≋ Покинете руины **394**

≋ или рискнете исследовать крипту **341**

278

За считанные минуты ваш клинок становится острее, чем бритва бога. Пока вы пользуетесь своим мечом, прибавляйте себе 1 СИЛУ. Поблагодарив, вы с напарником спускаетесь к дороге. Коннери пожимает плечами:

— Неплохое вложение денег, но не думай, что я тебя спонсирую на следующее такое расточительство.

Короче говоря, больше денег не даст. Ну и ладно. Острый меч на этом плато вам явно сослужит более удачную службу, чем толстый кошель. **148**

279

Ваше усиленное зрение выдает картинку, от которой кровь стынет у вас в жилах. Перед вами стоит вампир, причем из разряда высших. Движения его настолько стремительны, что монстр больше напоминает размазанное пятно, именно поэтому поначалу вы даже не могли толком его разглядеть. В одиночку ваши шансы против него ничтожны, это очень опасная нежить. Постояв пару секунд на месте, вампир бросается к вам.

Если у вас записано слово *высший*, идите на 304

≋ Иначе остается либо принять свой, скорее всего — последний, бой 377

≋ либо попытаться выбежать из пещеры на свет 247

280

— Ждала-ждала старая Беренгиль,— ворчливо говорит старуха.— Ждала священное число, сто лет ждала. А вы идете слишком медленно. Слишком медленно! Слишком медленно!

Вы уже было жалеете что приблизились к полоумной карге, но внезапно замечаете, что именно она держит в руках. Вам становится не по себе. Это две соломенные фигурки, одетые в черные лоскуты. Из-за их соломенных спин торчат веточки, изображающие мечи. У куклы, что ростом пониже, даже обозначена борода травяной бахромой.

Вы еле заметно толкаете Коннери в бок. Тот нахмурившись, кивает в ответ.

— Ведунья,— одними губами произносит он.

Ведунья, ведьма, пророчица: как ее не назови, старуха действительно ждала двух ведьмаков. Вы пытаетесь рассмотреть остальные фигурки, разбросанные у нее под ногами. Подол ее юбки заслоняет большую часть, видны лишь несколько фигурок великанов и странных животных. Земля вокруг них исписана какими-то формулами.

Старуха тем временем бережно опускает кукол на землю и прутиком рисует рядом с ними единичку и две восьмерки.

— Священно число сто. Оно открывает врата, оно повергает врагов. Пятнадцать дюжин и восемь лет прожил великий конунг Артамелейн! Дважды, дважды священное число! Взыскующий власти над цифрами да обретет власть над судьбой!

Она резко протягивает вам прутик, да так внезапно, что вы автоматически берете его в руку.

— Дели! Быстро! Дели один раз, дели пополам! Один знак, одно деление, одна судьба, один путь, дважды священно число сто, айяяяя!

Глаза ее экстатически закатываются. Коннери растерянно шепчет:

— Так, погоди. Если я правильно понял ее бред, она хочет чтобы ты подставил всего один знак деления и превратил 188 в 200. Вот же незадача, арифметика никогда не была моим коньком. Сейчас, надо сосредоточиться...

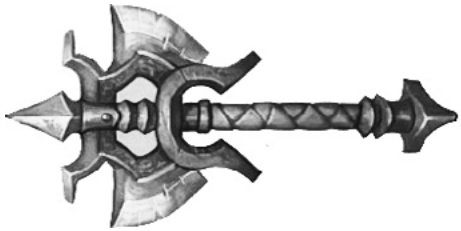
Как он все это понял из ее околесицы — для вас совершеннейшая загадка.

- ≋ Вы можете попробовать решить ведьмин ребус самостоятельно 202
- ≋ подождать, пока это сделает Коннери 335
- ≋ или бросить прутик, отказываясь играть в непонятные игры 242

281

Тут навалено невероятное количество хлама. Когда лепрекон размагнитил скалу одному ему известным способом, все это попадало наземь, образовав небольшую горку. Рыться в ней вам некогда, а сверху лежат лишь несколько вещей, привлекших ваше внимание.

Это ржавый медный ключ, серебряное кольцо и оловянная миска. Берите, что хотите, и уходите, пока магнитное поле не вернулось. 207



Хотя стоп, кое-что из недавно прочитанного могло бы вам пригодиться. Вы дерзко смотрите снизу вверх в лицо беловолосого и начинаете:

— Нас достали вконец. Нечисть прет из щелей.
Лезет в душу нам всякий урод.
Наточите клинки. Запрягайте коней.
Тьме объявим крестовый поход.
Жестко, с хрустом, ногами своими попрем
Камни замков и пепел дворцов.
На развалинах этих мы помянем
Позабытые тени отцов.
Ведь добро быть должно с кулаками подчас,
С ясной и ледяной головой.
Почему же мне кажется, что из глоток у нас
Рвется зверский, дьявольский вой?

Великан выслушивает все это с непроницаемым лицом, но все равно чувствуется, что его проняло. Он еле заметно кивает головой в знак уважения.

— Хорошие, мужественные строки,— говорит беловолосый.— Постараюсь их запомнить. В этих суровых краях так редко встретишь достойного собеседника. Я собирался пообедать близ родника, прошу, окажи мне честь и раздели со мной трапезу.

Вы колеблетесь, и он замечает это:

— Вижу, ты наслышан о нравах нашего народа. Встреться ты мне в чистом поле — скорее всего ты был бы уже мертв.— Он произносит это без бахвальства, просто констатируя факт.— Но «правило водопоя» запрещает схватки у священного родника. И потом, я сам предложил тебе преломить хлеб. На время обеда — ты мой гость, и хватит об этом. Мое имя Браннибор.

Вы пожимаете протянутую руку, представившись в ответ. Пожатие толком не получается, ваша кисть просто тонет в огромной, как лопата, ладони.

— Ты бы руку перевязал, что ли,— говорите вы, следуя за ним к воде.— А то саблезуб про «правило водопоя», похоже, слыхом не слыхивал.

— Это просто царапина,— отмахивается беловолосый.— Старый Рык уже растерял былую хватку, равно как и половину зубов. Хорошо, что ты не стал его убивать.

Пока он промывает и перевязывает рану, вы раздумываете, о чем бы его спросить:

— Ты верховный шаман горного клана? 243

— Почему ты сражался с тигром без оружия? 303

283

— Там белое гуано,— нехотя признается гном, ставший после затрещины более сговорчивым.

— То-то я смотрю, здесь попахивает,— довольно скалится Коннери.

Вы ошеломлены:

— Я не понял. Это фекалии что ли? Они здесь дерьмо добывают? Здесь??

— Не просто дерьмо, а белое. Из него принт делают. Слышал? Наркотики такие. Дорогие, один к трем по весу с золотом идут. Амброзия богатеев. Я ведь прав?

— Прав,— угрюмо отвечает гном. 185

284

— Сюда! — машете вы рукой. Тигр-Коннери оглядывается, и вы видите, как утихает в его желтых зрачках пламя боевого безумия. Война и орки, вспомнил, наконец, что пришел сюда не красиво умереть, а вас спасать.

В два прыжка тигр оказывается рядом с вами. Конунг рассержен, что его поединщик отказывается от борьбы, и направляется к вам тяжелыми широкими шагами. Вы смотрите на лагерь — оттуда бежит подмога. Шансы прорваться минимальны. С другой стороны — скалы. С третьей — Браннибор. Одолеть его до подхода остальных вряд ли получится, в конунге виден сильный и умелый боец. Тут саблезуб нетерпеливо бодает вас в плечо и делает жест головой — запрыгивай, мол. Вы скрипите зубами, но принимаете предложение. Осталось только одно направление — обрыв. Жесткая, мокрая от крови шерсть, напружинившиеся мышцы и почему-то запах паленого сала, доносящийся сверху — ваши последние ощущения перед прыжком.

— Это же барабанщика подпалили,— вы вдруг понимаете причину запаха. Саблезуб под вами прыгает. Говорят, ощущение полета замечательнейшая вещь, незабываемый опыт и масса впечатлений. Но вы лишь незатейливо падаете, в животе пусто, а в голове глупые мысли про паленого барабанщика.

Удар о землю выбивает из вас дух, и вы кубарем скатываетесь с тигра (–1 ЖИЗНЬ) **190**

285

Приближаясь к холму, вы вдруг замечаете на колючках кустарника обрывок черной ткани. Внимательно осмотрев землю вокруг, вы находите еле различимые человеческие следы, ведущие на холм. Коннери?

≋ Поднимитесь на холм **385**

≋ Или предпочтете его обогнуть **158**

286

Написанное на пергаменте Френкевича всплывает у вас в голове. Водопад, белый камень, и этот, как его — грот. Вы приближаетесь к водопаду и пристально рассматриваете низвергающийся поток. Похоже, за ним может скрываться пещера.

≋ Не побоитесь замочить ноги и исследуете водопад **141**

≋ или же займетесь более насущными вещами? В таком случае вернитесь на **370** и выберите другой вариант.

287

Лавируя между огромными камнями, вскоре вы выходите на небольшую утоптанную дорогу. В такой глуши вы ничего подобного не ожидали увидеть. Теперь и вы различаете ритмичные звуки.

— Не нравится мне это,— ворчит Коннери.— Нам надо скрытно двигаться, а не по наезженным трактам.

Тем не менее, свернуть с дороги пока что некуда — вокруг настоящие завалы. Вскоре вы видите, что по левую сторону, прямо на скале, стоит дом. Каменный, солидный, из трубы валит дым, слышен характерный перестук кузнечных молотков.

— Заглянем? — спрашиваете вы.

Но Коннери не настроен ходить в гости:

— У тебя что, подкова разболталась?

≋ Попробуете настоять на визите в кузню 369

≋ Продолжите путь по дороге 133

288

От очередного удачного попадания Коннери голем резко замедляется. Что-то внутри у него жутко скрежещет, и одним сильным пинком вы обрушиваете его на землю. 249

... Двое довольных собой ведьмаков уходят вперед по тропе. За их спиной подобно опрокинутому навозному жуку корчится побежденный страж.

289

В кустах свалена добыча великанов — часть жилистой туши неизвестного вам животного.

— Никакая не застава это, просто парни отдохнуть присели. Кстати, с удачной охоты шли,— замечаете вы.— Интересно, оно съедобно?

— Не знаю, я не голоден,— рассеянно замечает Коннери. Видно, что он огорчен итогами прошедшего боя. Вы пожимаете плечами, практично отрезаете солидный кусок мяса и кладете в мешок.

Если когда-либо в пути голод одолеет вас так, что вы решитесь его попробовать, посмотрите параграф 200, не закрывая страницу, на которой вы будете находиться.

Сейчас же вы смотрите вперед и видите два пути.

≋ Прямо, к узкой вертикальной скале тускло-рыжеватого цвета 310

≋ Правее, на северо-восток, где посреди каменистой равнины сиротливо стоят три невысоких дерева 291

290

Вы подбегаете, занося меч, но великан успевает заметить новую угрозу, и громко, протяжно кричит. Отшвырнув тигра, он уклоняется от вашего удара, и пытается подняться, нашаривая секиру на поясе. Вы пытаетесь помешать ему, атакуя вновь, но слишком поздно понимаете, что означает дрожь земли позади вас. От страшного удара в спину вы взмываете в воздух. Последнее, что вы узрите перед смертью — кончик длинного рога, торчащий из вашей груди...

291

По мере приближения становится ясно, что меж деревьев сидит скрюченная человекоподобная фигура.

≋ Вы можете подойти поближе, чтобы разглядеть, кто это 311

≋ или вы предпочтете дать крюк, чтобы не вступать в контакт с неведомым аборигеном 349

292

Бой с аэробусами — глупейшее занятие. Как прикажете сражаться с теми, кто висит высоко в воздухе и хлещет во все стороны невесомыми, практически невидимыми пятиметровыми щупальцами? Вы пытаетесь отмахиваться мечом, но тщетно. За полминуты вы пропускаете несколько жалящих уколов, концентрация нейротоксина в крови превышает все допустимые нормы, и вот уже руки перестают вам подчиняться. Паралич и неизбежная смерть в течение сорока секунд — всплывают в вашей памяти слова из «Бестиария»...

293

Ваш удар стремительнее молнии. Кондор с распоротым крылом падает со скалы. 164

294

Старая карга наклоняет голову, рассматривая вас, а потом разражается воплями:

— Это он! Он убил одного моего внука и ранил второго! Он!

Она бросается к вам, путаясь в грязных юбках.

— Подонок! Мразь! Бурль тебя описал, черная куртка. Будь ты проклят, коротышка!

— Значит, он выжил,— обреченно понимаете вы, вспоминая раненного великана, брошенного в скалах. Старуха подлетает к вам и вцепляется ногтями в лицо, норовя выцарапать глаза. Вы всячески увертываетесь, мотая шеей, но удается плохо (–4 ЖИЗНИ). Бабуля вошла в раж, и осыпает вас пинками, выкрикивая проклятия.

— Кажется, все,— мрачно думаете вы, содрогаясь от ударов.— О нет, нет, нет!

Великанша нагибается к вам, собираясь откусить ваш нос, но потом передумывает и опускается еще ниже. Разинутый рот с гнилыми зубами устремляется к вашей промежности. Более ужасного мгновения вы не испытывали за всю свою жизнь.

— Хорош,— старуху за волосы оттаскивает великан в медвежьей шкуре.— Ща он кровью истечет, всю забаву испортишь. Скоро начнем уже. И тебя позовем, стараяБруатанна. Но в конце уже. До того посмотришь, да крики его послушаешь. Я уж постараюсь в честь твоего внука.

Счастье, казавшееся немыслимым еще минуту назад, переполняет вас. Ясно, что вас ждет куда более худшая участь, но подобная смерть была бы уже чересчур злой насмешкой судьбы. **348**

295

Здоровяк лишь вздрагивает и как ни в чем не бывало отмахивается ручищей, продолжая подниматься. От этой вроде бы несильной оплеухи вас разворачивает на месте, а ребра трещат, как удара дубиной (–3 ЖИЗНИ). Пока он не встал, остается только удар мечом **261**

— Мой род — последний из великаньего народа,— немного печально говорит беловолосый.— Когда-то, когда по земле еще ходили исполинские ящеры, а в небе летали драконы, в подлунном мире насчитывалось несколько десятков кланов. Только такие, как мы, могли сражаться с тогдашней природой и побеждать. Рушились горы, вздымались новые материки — и по ним кочевали точно такие же великаны, как и тот, что сейчас сидит перед тобой. Мы отвоевали эту землю для гуманоидных рас, мы и никто иной. И величайшим из кланов всегда оставался горный клан, родивший такого героя, как Артамелейн.

А сейчас... посмотри на нас. Нас осталась лишь жалкая горстка, наши женщины рожают все меньше детей. Землю заполонили эльфы, гномы, гоблины, потом еще и люди появились. Вы — это вообще какая-то насмешка, добивающий удар со стороны матери-природы.

— В каком смысле? — спрашиваете вы.

— Да во всех. Вы так похожи на нас, словно уменьшенные, нарочито хилые карикатуры. Но плодовитые, коварные, многочисленные, обросшие кучей мудреных приспособлений, вы побеждаете. Это как... ну я не знаю, представь себе, что твой род медленно вытесняют какие-то уродливые цирковые карлики. Что-то в этом есть такое... подлое и безжалостное.

— А ты не думаешь, что вы просто состарились? Всему свое время, и время всякой вещи под солнцем. И оно проходит.

— Твой ум остер, а слова красивы, как перья феникса. Но старость бывает разной. Мы не впадем в маразм, и будем до последнего помнить, кто мы и кто наши предки. Мы уйдем достойно.

Браннибор встает. Беседа окончена, еда съедена, пора расходиться каждому в свою сторону. Напоследок беловолосый оглядывается на вас и говорит:

— Если ты планируешь идти на север, то предупреждаю — ты не пройдешь через заставы. Это не пустые слова, увидишь сам. Поверни, пока не поздно. Как я уже сказал, людей здесь особенно ненавидят. Впрочем, мне было приятно беседовать с тобой. Если мы встретимся в чистом поле, обещаю тебе честный поединок и достойную воина смерть.

— Окажу тебе те же почести,— со всей широтой души обещаете вы. На этом вы прощаетесь и расходитесь в разные стороны. Запишите слово **встреча**.

Пора подумать о дальнейшем маршруте 253

297

Олени бежали так, будто были до смерти напуганы. Во всяком случае сложилось именно такое ощущение. За холмами вам не видно, что же их могло так напугать.

≋ Рискнете и разведаете 316

≋ или предпочтете обойти холмы, сделав крюк по зыбкому болотистому торфянику. 387

298

— Я помню тебя,— говорит копьеносец. Вы вдруг тоже узнаете спасенного вами великана. Конечно же — накидка из барсов, ящер, это точно он.

Взгляд гиганта мечется с вас на вашего напарника, потом куда-то вам за спину. Топот нарастает, вот-вот его сородичи будут здесь.

— Бей в плечо,— говорит великан, и наконечник копья опускается.

— Что?

— Оглох? Рубани меня в плечо и проходи. Только быстрее, во имя ветра и камня!

Удар, великан падает. Со стороны будет казаться, что вы геройски расправились со стражем, и лишь вы двое знаете правду. 306

299

Через полчаса вы понимаете, что это довольно топкая, болотистая местность. Торф под вашими ногами ощутимо пружинит. Обмозговав вариант с возвращением назад и обходом опасного участка, вы понимаете — это займет слишком много времени. Приходится двигаться дальше.

Левее по курсу торчит сухое дерево. Правее вы видите тропу, вытоптанную многочисленными лапами и копытами.

≋ Двинетесь по тропе, решив, что местным животным виднее, куда идти 345

≋ Или же свернете к дереву, чтобы сначала выломать себе подходящий посох — незаменимую вещь во время променада по зыбкой местности 270?

Знакомый шум драки вдруг перекрывает стихающий гвалт великаньего лагеря. Вы с трудом поднимаете голову, облизывая пересохшие губы.

Поначалу ничего не разобрать в клубах пыли, но что-то там определенно происходит. Затем из эпицентра свалки выпадает великан, держась за окровавленную голову. Следом появляется Коннери и деловито движется в вашу сторону. В его руках меч и неизвестно где добытый длинный узкий стилет.

Поначалу кажется, что у вас от обезвоживания и побоев слишком уж разыгралось воображение. Вы даже находите в себе силы усмехнуться столь нелепому миражу. В это время дорогу ведьмаку заступают сразу два великана. Он прыгает им навстречу, превращаясь чуть ли не в размазанное пятно. Вот его тень мелькает меж двух гигантов, а в следующую секунду они уже хватаются за шеи, из которых упругими толчками плещет алое марево. Из горла одного из них крохотной занозой торчит тот самый стилет.

Коннери приземляется за их спинами, и гулкий стук его каблуков о камни вдруг приводит вас в чувство. Коннери действительно пришел за вами! Один, против полусотни великанов. При этом в его движениях нет страха или суеты. Страшен как раз-таки он, страшен всем своим видом: неспешной сосредоточенной походкой, жутким разъяренным взглядом и еле заметно оскалившимся провалом рта.

Сбоку к нему подбегает очередной гигант, нанося удар чудовищных размеров топором. Не сбавляя темпа, ведьмак просто подныривает под просвистевшим в воздухе трапециевидным лезвием. Выпрямляясь, делает пируэт и бьет мечом точно в коленную чашечку. Бьет с разворота, от всей души, не жалея клинок. Колено великана с треском уходит внутрь, выворачиваясь назад, как у насекомого. Он с грохотом рушится наземь, издавая ужасный вой.

Несколько бегущих на шум великанов останавливаются и даже начинают пятиться. Маленькая фигурка Коннери кажется им воплощением бога войны, смертоносным и неуязвимым демоном, быть может, даже и самим Каратаной. Вы понимаете, что восемь лет назад, на храмовой площади творилось нечто столь же невообразимое, и в россказнях о той самой бойне наверняка больше правды, чем казалось. На ваших глазах ведьмак идет сквозь трехсоткилограммовых бугаев, расшвыривая их, будто слепых кутят. Очередной неудачник из их числа только что попытался насадить Коннери на копье. Тот играючи увернулся и неторопливо, с оттяжкой, разрубил гиганту пах.

А потом вам удается поймать отчаянно-безумный взгляд легендарного ведьмака, и внезапно, как вспышка, приходит понимание. На краткий момент вы оказываетесь в его голове, думаете его мыслями, чувствуете его нервами и слышите стук его сердца. Он снова на площади.

Он снова в своем персональном аду, где под набухшими небесами бушует и требует крови неуправляемая толпа. Вновь к столбу привязан человек, за которого он несет ответственность. Его снова не было рядом, когда он был нужен. Его не было рядом, когда человека пытали. Его не было рядом, когда под человеком раскладывали сухие дрова. И он, известный герой, легендарный ведьмак Коннери из Таннендока, не успевает помочь, торопится, идет напролом, но не успевает. И больше смерти, пуще забвения и бесчестья он боится опять опоздать.

И ярость в его глазах — это лишь отражение ненависти к самому себе, всегда приходящему слишком поздно. **271**

301

И как вы намеревались остановить двухтонную махину на бегу? Ничего у вас не получается. Коннери, правда, удается самостоятельно откатиться в сторону, но когда носорог проносится мимо, напарник все же вскрикивает от боли.

Бронированная тварь не сворачивает с прямого курса и убегает прочь. Вы бросаетесь к напарнику, который сжимает поврежденную ногу (Коннери теряет 4 ЖИЗНИ).

— Идти можешь?

— Вроде да,— он осторожно встает.— Просто ушиб, перелома нет. Но ощущения, как будто почтовой каретой переехали.

Он осторожно пробует идти.

— У меня приятель был, с лошади свалился. Прихромал, значит, в больницу, а там медичка хорошенькая — жуть. И молоденькая такая. Спрашивает, мол, что вас беспокоит. Он подумал, как же это поделикатнее сформулировать. Ушиб промежность, говорит. Еще подумал и добавил — об городской газон.

Вы усмехаетесь его рассказу. Чувство юмора вашему напарнику не оттоптали, это радует. **180**

302

Напрягая все мышцы, вам удается оторвать клинок от камня. Совместными усилиями вы освобождаете и напарника. Пришлось попотеть (вы оба теряете по 2 ЖИЗНИ), но главное, что вы сумели выпутаться из объятий этого гигантского магнита. Отойдя от проклятой скалы подальше, вы раздумываете 207

303

— Чтобы не обнажать оружие подле священного родника,— отвечает беловолосый.— Да и старого Рыка не хотелось убивать. Он последний. Больше саблезубов не осталось. Когда-то, на заре времен, мальчишка из горного клана считался взрослым лишь после того, как принесет шкуру такого тигра. Но эта эпоха кончилась. Уже давно у нас другие обряды инициации, а когда старый Рык уйдет в страну небесной охоты, саблезубы окончательно превратятся в чудищ из сказок для малышей. 191

304

Вы хватаете со стола бутылку с джином и подбрасываете ее. Вампир уже рядом с вами, вцепляется мертвой хваткой вам в горло, он прямо-таки невероятно быстр. Но бутылка разбивается о низкий потолок пещеры, и драгоценный напиток вперемешку со стеклом проливается на вас обоих. Вампир тоненько всхлипывает, отшатывается, трясет головой и падает на колени, его движения безнадежно замедлены. Одним сильным ударом вы сносите ему голову.

Планируя, на пол опускается мокрая этикетка с надписью «Джин «Трифитер» — номер один в Ойкумене. Изготовлен из отборных можжевеловых ягод». Вы мысленно говорите «спасибо» Коннери и особенно его байкам. Руки все еще заметно дрожат.

Беглый осмотр пещеры приводит к нескольким находкам: масса летучих мышей, останки незадачливых старателей и гробница в неприметной нише. Сценарий произошедшего ясен: работы гномов разбудили вампира и он выпил досуха непрошенных гостей. Интересно, сколько же он здесь спал?

В гномьих рюкзаках удается обнаружить перевязочный пакет, в логове вампира — кольцо с изумрудом и шахтерскую рукавицу. Бинты перевязочного пакета пропитаны какой-то целебной мазью. Когда вы решите им воспользоваться, он прибавит вам 5 ЖИЗНЕЙ (или, при желании, в будущем вы сможете перевязать им напарника — если, конечно, вам доведется свидеться). Также можете прихватить фонарь (но масла в нем, к сожалению, не осталось), и поскорее покиньте это жуткое место.

Вернитесь на **216** и выберите дальнейший маршрут

305

Покончив с переправой, вы быстро осматриваетесь. По-прежнему никаких следов напарника. Может, стоит вернуться к месту, где вы расстались? Обдумав все как следует, вы решаете, что это плохая идея. Уж кто-то, а непоседа Коннери (если он и остался где-то позади) на месте сидеть не будет. Он пойдет вперед. Значит, и вам нечего тут торчать, пока совсем не окоченели. Небо темнеет, вот-вот начнет смеркаться.

С этими мыслями вы начинаете свой бег, все больше и больше ускоряясь **250**

306

Меч в ножны, Коннери под мышки, но, хватая его, вы уже отчетливо понимаете, что все равно не успеваете. Ну никак. Два десятка великанов на носорогах уже близко, и ковер-самолет с горделиво возвышающимся на нем конунгом горного клана уже показался из-за горы и быстро приближается. Всего пятнадцать шагов осталось, но вас перехватят на самом пороге храма — можно даже к гадалке не ходить. Вам никак не успеть попасть внутрь и, тем более, не успеть затеряться во внутренних помещениях. В оставшейся до боевого контакта горсти секунд вам не хватит буквально трех-четырех песчинок.

≋ Вы решите, что лучше встретить смерть с мечом в руках, и примете бой над телом напарника **176**

≋ или наплюете на арифметику и будете тащить Коннери к разверзнутой пасти, невзирая ни на что **266**

307

Куда думаете направиться после встречи с ведьмой:

≋ прямо, к небольшому прозрачному озерцу, расположенному в низине 252

≋ правее, на северо-восток, к высоким холмам 378

≋ на северо-запад, к нагромождению скал. Коннери утверждает, что слышит доносящееся оттуда ритмичное постукивание 287

308

Минут через десять ущелье расступается, выпуская вас на оперативный простор. Прямо по курсу видна полуразрушенная одинокая башня, правее в низине шумит ручей. Время от времени рядом с ним, из-под земли, бьют в воздух мощные струи воды и пара.

— Гейзеры,— с удивлением говорит Коннери.— Теперь понятно, почему это плато — оазис жизни посреди тундры.

— Нагретые подземные воды,— киваете вы.— Значит, вулкан Рантагенет еще рано списывать со счетов.

— Верно. Но,— спохватывается напарник,— довольно притворяться геологической экспедицией, время уходит. Куда путь держим?

≋ На северо-запад, к гейзерам 395

≋ Прямо на север, к башне, одиноко возвышающейся на пригорке посреди сочного зеленого луга 221

309

Великан заинтересованно смотрит на вас. На несколько секунд он замирает, шевеля губами, а потом выдает следующее:

— Издревле жили здесь великаны,
Точили ножи из обсидиана.
Любили, сражались, лечили раны,
И не любили они чужаков.
Эльф или орк — разговор короткий.
Неважно, сколь умный ты или ловкий.
Молот тебя превратит в циновку.
Сила у нас — приговор таков.

В циновку, надо же. Смысл сего опуса виден и без увеличительного стекла — чужакам на плато делать нечего.

Тут надо бы ответить чем-то эпичным, мол, попроще надо быть, терпимее, но ничего подобного вам на ум не приходит.

Если у вас записано слово *стихи*, идите на 282

Если же нет, остается лишь развести руками — ничего подходящего вам на ходу не сочинить 253

310

Приблизившись к скале, вы видите, что рядом с ней раскиданы белые кости. Из них вполне можно собрать скелета 3–4.

— Не нравится мне это,— мрачно говорит Коннери.— Лучше обойти.

— Не уверен,— говорите вы. Уже с полминуты, как ваши ступни ощущают неприятную нарастающую дрожь. Вы припадаете к земле ухом — так и есть.

— Сейчас оттуда,— вы показываете пальцем на скалы впереди вас,— выйдет что-то большое и тяжелое.

— Прячемся за скалу 346 или идем ему навстречу 330? — вопросительно смотрит на вас Коннери.

311

Вскоре удается разглядеть, кто сидит меж трех деревьев. Это старая великанша, ее длинные седые волосы торчат во все стороны беспорядочными космами. Она занята, перекладывая что-то на земле, но при вашем приближении поднимает свое морщинистое лицо и манит вас пальцем.

— Подойди ближе, уходи быстрее,— скороговоркой выпаливает она. При этом великанша раскачивается взад-вперед, и, откровенно говоря, производит впечатление выжившей из ума старухи.

— Чего она хочет? — недоуменно спрашивает Коннери. Хороший вопрос, что тут скажешь.

≋ Вы предложите побыстрее уйти 242

≋ или подойти ближе 280

312

⚡ Гном начинает паниковать и стреляет. Коннери свой болт играючи отбивает, и вам придется блеснуть своими рефлексами. РЕАГИРУЙТЕ. Если промедлите, теряете 4 ЖИЗНИ.

Руки у рыжебородого уже трясутся. Еще бы, с обеих сторон к нему неумолимо надвигаются двое людей в черном. Он судорожно развязывает свой мешок, путаясь в тесемках, и достает небольшой металлический шар.

— Фас! — командует он шарику.

Тот внезапно раскладывается в маленького стального паучка. Ведьмачьим острым зрением вы отмечаете поблескивающие маслянистым коготки. Наверняка яд. Паучок очень прытко бросается к вам, но на полпути вдруг с шипением и треском останавливается. Внутри него что-то еле слышно жужжит. Затем он опять окукливается, трансформируясь в металлическую сферу.

— Сломалась твоя игрушка,— ехидно замечает Коннери, подходя к гному. Тот пытается что-то возразить, но получает мощный подзатыльник и кубарем скатывается с ящиков на землю.

— В другой раз, перед расстрелом мирных путников из арбалета, советую хорошенько подумать.

Вы проходите мимо свернувшегося в шар паучка. Неясно, опасна эта гадость еще или нет. Если хотите, можете взять его с собой. В таком случае поместите его в мешок и запишите слово сфера.

Коннери в это время допрашивает гнома.

— Расскажи нам, милый друг, что же ты забыл в столь суровом месте, и что у тебя в этих проклятых ящиках?

Коротышка упрямо зыркает глазами поверх бороды и молчит.

≋ Вы можете добавить гному затрещину от себя 283

≋ или же самостоятельно открыть один из ящиков 347

313

Мотая головой, оглушенный гигант пытается подняться.

≋ Вы можете полоснуть его мечом по шее 261

≋ или вырубить, ударив ногой в основание черепа 295

314

От удивления вы немного замешкались, и эта задержка становится роковой. Брызги — возможно, частицы тела самого джинна — самым натуральным образом прошивают вас насквозь, превращая ваше тело в решето. С жизнью подобные повреждения категорически несовместимы...

315

Ваши глаза замечают следы алмазной пыли на руках великана. Другой, кто не провел столько времени за алхимическим столом, может, и не обратил бы внимания.

— Шлифовка гномьим резаком с алмазным напылением еще ни одному мечу не повредила,— скучающим тоном говорите вы.

Кузнеца сначала берет оторопь, а потом он начинает хохотать:

— А ты, я гляжу, знаток. Что ж, я и правда могу заточить твою бритву так, что он рассечет пушинку на лету, но это будет дорого стоить.

Он оценивающе глядит на вас, размышляя, сколько запросить с таких нищебродов.

— Двадцать золотых, деньги вперед. Давай клинок, если согласен, 278 или уходи 383

316

Обогнув холм, вы видите перед собой небольшой водоем. Судя по ряби на поверхности, здесь бьет подземный ключ. К сожалению, место уже занято — на берегу стоит крупный тигр и деловито лакает воду, отмахиваясь хвостом от насекомых.

Потом он отрывается от своего занятия, поднимает голову, глядя вдаль — и вы обмираете. Изо рта тигра торчат два очень, очень длинных клыка. Смертоносное оружие, которым он, пожалуй, и носорога сможет разгрызть как грецкий орех. Саблезуб, реликтовое животное. «Бестиарий»- и тот считает их вымершими. Вы чувствуете, что вас бросает в пот, и делаете несколько длинных вдохов и выдохов, чтобы успокоиться. Иначе тигр вполне может учуять вас по запаху.

Однако он даже не смотрит в вашу сторону. Вы чувствуете еле заметное колебание земли, и из-за холма напротив вас появляется еще одно действующее лицо — великан верхом на носороге. Эта парочка настолько колоритна, что затмевает даже саблезубого тигра. Носорог светло-серый, пожалуй, даже грязно-белый; рог его окован жуткими шипами, а костяные пластины расписаны дергаными черными рунами. Сам великан — великолепный образчик своего рода. Рослый, плечистый, с бочкообразной грудью, бугрящийся просто-таки монолитами мышц, он скорее напоминает ожившую скалу, к которой боги по странной прихоти прилепили сверху усы, бороду и огромную гриву заплетенных в косички белых волос. Великан весь увешан амулетами и оберегами, которые раскачиваются на его груди, мелодично позвякивая при езде. Первое впечатление — перед вами, должно быть, шаман великанов. Может быть, и верховный.

Позвякивание резко обрывается — наездник заметил тигра и остановил носорога. Последний недовольно фыркает, видя долгожданную прохладную воду всего в десятке шагов от себя.

Тигр припадает к земле и рассерженно рокочет:

— Ауммм! Ауммм!

Великан неожиданно спрыгивает со своего зверя и идет пешком навстречу тигру. На его поясе болтается секира, но он даже и не думает ее доставать. Как-то он слишком самоуверен на ваш взгляд. Рассерженный тигр сжимается в тугую пружину. Что-то сейчас будет.

≋ Вы тихо ретируетесь, пока им не до вас 253

≋ или же рискнете посмотреть, что будет дальше 336

317

— Ну ясен перец,— доносится сверху знакомый голос.— Чтоб дылды и не влипли в магнитку, как же ж такое может быть.

Вы поднимаете голову — на скале сидит старый знакомец-лепрекон и радостно скалится.

— Что такое магнитка? — зло спрашиваете вы.

— То, к чему ты прилип, дубина.

— А что это такое? — подает голос Коннери.— Из чего она?

— А пес его знает. Магниткой ее местные кличут. С обратной от вас стороны даже пожертвования к ней лепят. У них мало металлических шмоток. Зато для вас, пришлых — это знатная засада.

— Освободить нас можешь? — с надеждой вопрошаете вы.

— Ваще я в ваши дела обычно нос не сую, дылды. Но уж больно знатно ты языком чешешь, верста дубовая. Ну-ка, скажи волшебное слово, мож и помогу.

≋ Вы можете сказать «пожалуйста» 328

≋ или «два весла тебе в рот, гнида мелкопакостная» 262

318

Замешкавшись, вы не успеваете уйти с дороги. Пугливые олени и сами стараются огибать вас, но им тесно на тропе, и один из них все же врезается в вас. Ощущения от столкновения с оленьим корпусом — будто кто-то врезал вам стволом дерева. Грохнувшись о землю (–4 ЖИЗНИ), вы стараетесь прикрыть голову и восстановить дыхание. Топот копыт быстро стихает, и вы медленно поднимаетесь. Ребра болят, ноги ватные — хорош искатель приключений. Чуть олени не затоптали 297

319

— Эгегей,— что есть мочи вопит Коннери.— Пошли вон, белесые твари!

Большинство медуз пугливо дергаются и меняют курс. Но некоторые поступают отнюдь не так, как ожидал ваш напарник. Они распушают свои паруса и резко меняют направление. Примерно с десяток медуз агрессивно движется на вас.

— Упс,— растерянно говорит Коннери.— Прокол.

— Дубина, у них же брачный период,— шипите вы, лихорадочно размышляя, что же предпринять.

≋ Побежите вперед, надеясь оторваться 342

≋ Будете бросать в них камнями 181

≋ Примете бой 292

320

Завидев шрамы на лице великана, вы сразу же готовитесь к какому-то подвоху. И, когда он достает из переметной сумы рог, вы сразу же затыкаете себе уши. Трель, которую издает наездник на носороге, минует ваш слух. Опустив рог, великан несколько секунд рассматривает вас, и, видимо, решает не связываться со столь продуманным противником.

Проводив взглядом удаляющегося всадника, вы раздумываете над дальнейшим маршрутом 334

321

Вы молча достаете металлический шар и протягиваете его великану. Он с пренебрежительным видом вертит неведомую штучку в руках, и выражение его лица постепенно сменяется на уважительное.

— Гномья работа,— утвердительно сообщает он, скорее самому себе.— Погоди-ка.

Он стремительно скрывается в кузне. Несколько раз тоненько звякает молоточек, очень маленький, судя по тональности. Через пять минут, когда вы и тролли уже устали упражняться в «кто состроит более суровую физиономию», кузнец выходит обратно. В его глаз вставлена лупа, сквозь которую на вас таращится огромный зрачок.

— Пружинку заменил,— веско сообщает он.— Но не уверен, что она больше одного раза выдержит, моя-то из простой стали, а не из гномьих сплавов. С тебя 5 золотых.

≋ Если у вас нет таких денег, идите на 383

≋ Если же есть, то почему-то вы чувствуете, что лучше заплатить 367

322

— Мне на секунду показалось...— говорит напарник, с трудом выговаривая слова.— Когда Маэрриэнн стояла в огне... те же глаза, те же волосы... даже рубаха та же.

— Да рубать ее надо было сразу!

Бледный напарник в ужасе мотает головой:

— Нет, нет! Нельзя!

— Да что с тобой? — недоуменно спрашиваете вы. Что-то старикан совсем раскис. 231

323

⚔ МЕДВЕДЬ СИЛА 11 ЖИЗНЬ 12 (СБ 11)

После победы вы осматриваете берлогу зверя, и в груде костей находите 2 золотых и статуэтку нимфы с обломанной головой. Теперь пора уходить **171**

324

Разбежавшись навстречу, вы внезапно прыгаете вперед и ударом обеих ног выбиваете вырвавшегося вперед великана из седла. Падает он с грохотом и треском, несовместимыми с жизнью — что ж, одним меньше. Вас, естественно, тоже отбрасывает назад, земля больно бьет в спину (–3 ЖИЗНИ), но вы успеваете сгруппироваться, откатиться в сторону от пробегающего мимо носорога и вскочить на ноги, намереваясь прикончить следующего **174**

325

Ваши рефлексы бесподобны, вы просто король уклонений. Горсть амальгамных капель проносится мимо, и вы слышите, с каким ужасным звуком они впиваются в камень где-то за вашей спиной. Некоторые, кажется, даже прошивают его насквозь. Вы срываетесь в бег, огибая камень, норовя уйти из поля зрения зеркального монстра.

Вслед вам доносится жуткий, до костей продирающий вопль:

— Мы. Еще. Встретимся.

Рев такой силы, что звуковая волна буквально ударяет вас в спину. От толчка вы теряете одну ЖИЗНЬ, но не останавливаетесь, пока слюдяная скала не остается за вашей спиной **352**

326

— Ээээй,— вопите вы, заглатывая брызги.— Коннери! Коннери, мать твоя гоблин!

То ли лемминги громко пищат, то ли еще какой-то шум мешает вам, то ли ваш голос охрип от холодной воды, но даже самого себя слышно с трудом. Даже если напарник и крикнет вам в ответ — не услышать.

Поток выносит к большому валуну, но вам удается сгруппироваться и оттолкнуться ногами. Река несет вас дальше, немного сворачивает, шум сумасшедших хомяков стихает, и тут-то вы понимаете, что за гул заглушал ваши крики. Прямо по курсу водопад!

— Война и орки,— шепчете вы холодными губами. К берегу уже не выплыть. Если там внизу камни, или мелкое дно — это конец. Внезапно вам в голову приходит безумная мысль. Заклинание БРОНЯ предназначено для уменьшения повреждений в бою, так? А может это пройдет и здесь?

Сверзиться с неизвестной высоты вам предстоит вот-вот, и на принятие решения у вас от силы пара секунд.

≋ БРОНЯ 272

≋ будете падать как есть, сгруппировавшись и положившись на удачу 344

327

Правильный вариант — фетиш и дервиш. Не шедевр, но неплохо. Если вы подобрали именно эти слова, идите на 309.

Если нет, то стих у вас получится откровенно кособокий, и вам дорога на 235

328

— Маму еще позови,— кривится коротышка.— Сами справитесь. От магнитки еще никто не умирал.

Он глядит на скелеты.

— Правда, долго возиться не советую. А то, неровен час, сюда заглянет кто-нибудь с когтями и зубами. А ваши-то когти к скале прилипли.

И мелкий проказник тут же исчезает. Вам остается только вернуться на 346 и выбрать другой вариант.

329

Вы проходите пару сотен шагов, но берег речки по-прежнему обрывист и неприступен. Ни малейшего следа Коннери. Вы пробуете кричать, но, хотя писк леммингов стихает, какой-то гул приглушает все ваши старания.

Затем река делает поворот, и вы понимаете причину гула. Водопад. Война и орки! Этого еще не хватало. Вы припускаете бегом. Если водопад высокий, Коннери наверняка размазало по камням.

— Куда же ты делся, легенда,— вы злитесь на напарника и почему-то на себя. Тропа делает поворот, и вы оказываетесь у подножия водопада.

Он не так уж высок, заводь под его струей достаточно глубока, чтобы увлекаемый потоком человек не расшибся. Кроме внушительного белого валуна, торчащего из реки чуть поодаль, других камней не видно. Тихая безопасная гавань. Если Коннери смыло сюда, он с большой долей вероятности выжил. Но куда он делся в таком случае?

Если у вас записано слово *записка*, то идите на **141**

≋ Если решите понырять, чтобы проверить, не ушло ли тело Коннери на глубину (мало ли, вдруг треснулся головой, пока его несло течением), то **393**

≋ Если решите форсировать реку, и проверить, нет ли следов напарника на другой стороне, то **379**

330

Из-за камней появляется великан верхом на носороге. Впечатляющее зрелище — один громила верхом на другом. Бронированный носорог весь покрыт мощными костяными плитами и редкой, но длинной шерстью.

— Северный вариант,— задумчиво говорит Коннери.— У южных шерсти нет. Кстати, приготовься отпрыгнуть в сторону.

Завидев вас, великан ударяет пятками в бока своему скакуну. Тот начинает набирать разбег. На ходу гигант раскручивает над головой боло — два каменных шара, скрепленные меж собой ремнем. Коннери стоит на месте, и вы следуете его примеру.

— А сейчас мы тебя удивим.

С этими словами Коннери ударяет огненным сгустком в морду носорога. Тот инстинктивно тормозит, наездник перелетает через его голову и падает на вас. Вы синхронно расходитесь в стороны, освобождая посадочную площадку.

— Вуаля,— до вас доносится торжествующий голос напарника. В чувстве стиля ему не откажешь. Вот только боло, вылетевшее из этой кучи-малы захлестывает его ноги, испортив весь триумф. На землю он падает спустя секунду после великана.

≋ Вы сжимаете меч и бросаетесь на выбитого из седла гиганта313

≋ или на носорога 269?

331

Предчувствия вас не обманули. Прямо перед вами в земле несколько закладок, что-то вроде магических мин. Идти на гнома по прямой — самоубийство.

— Мины,— шепчете вы Коннери, тот сосредоточенно кивает. Мол, буду иметь в виду 206

332

— Несчастный случай,— мрачно отвечаете вы.— Померещилось мне.

Коннери задумчиво рассматривает вас. Видно что он не верит ни одному вашему слову (–1 ДОВЕРИЕ).

— Как же, померещилось ему. А синяков на шею ты тоже сам себе наставил? Хватит меня за дурака держать.

Придется говорить правду 237

333

— Странный вопрос,— легкая улыбка мимолетной бабочкой мелькает на суровом лице беловолосого.— Но, если тебе интересно... Бьюнник совсем расхворался и может не дожить до зимы, старая Беренгиль схоронила сына и невестку и малость тронулась умом, а жена Бардагузана родила двойню, что у нас случается нечасто.

Он прав, совершенно неинтересно.

— Возможно, ты хотел услышать что-то другое, касающееся того, что ты ищешь. Не погулять же ты сюда выбрался. Но лично я советовал бы тебе оставить свои поиски и возвращаться. Мой клан древний — но никак не ветхий. 296

334

Прямо по курсу — одинокий холм, густо поросший кустарником. Слева обычные для данного пейзажа скалы. На склоне одной из них хорошо видна грубая статуя. Вроде бы она изображает сидящего великана. Справа, на северо-востоке нагромождение застывших лавовых потоков — неуютное место, лишенное всяческой растительности.

≋ Вы пойдете прямо 285
≋ свернете направо 350
≋ или направитесь левее 136

335

Может, Коннери сумеет раскусить этот ребус? Напарник морщит лоб, усиленно изображая мозговой штурм, но великанша уже секунд через тридцать приходит в бешенство. Она выхватывает у вас прутик и начинает наотмашь хлестать вашу парочку (вы и Коннери теряете по одной ЖИЗНИ)

— Медленно!- от ее визга прямо-таки закладывает уши. 242

336

Тигр прыгает на великана, тот встречает зверя сокрушительным ударом кулака. Гигантская кошка отлетает, но тут же перегруппировывается и начинает хищно кружить вокруг великана. Вам удается разглядеть, что тигр уже далеко не молод: облезлая шкура, прихрамывает на одну лапу. Но матерые самцы обычно самые опасные. Дело все сильнее пахнет кровью. Беловолосый ждет, внимательно следя за противником, но секиру по-прежнему не расчехляет. Складывается ощущение, что великан — за честный поединок. Хотя пес его знает, что это за кодекс чести такой, чтобы с голыми руками на тигра ходить.

Саблезуб предпринимает еще пару неудачных попыток, и вдруг, обманув противника финтом, запрыгивает ему на спину и валит на землю. Кулаки, когти и зубы сливаются в один клубок, и катится он в вашу сторону. Вы понимаете, что надо что-то предпринять, но это брутальное зрелище вас просто завораживает. Настоящая битва титанов, какая-то первобытная, хтоническая схватка, осколок канувших в лету времен, когда миром правили такие вот гиганты.

Тем временем положение беловолосого становится критическим. То ли тигр вцепился зубами в кулак великана, то ли тот окровавленной рукой пытается удержать саблезуба за челюсти — толком не разобрать. Но становится ясно одно — пассивным наблюдателем не остаться. Вы попробуете:

- ≋ Вмешаться в бой и помочь великану 177
- ≋ Вмешаться в бой и напасть на великана 290
- ≋ Или тихо ретироваться, пока вас не заметили 253

337

Некоторое время конунг горного клана испытующе разглядывает вас, а после бросает палачу:

— И все-таки, мне кажется, что насчет «продержится до заката» — это ты погорячился.

По лицам великанов пробегают смешки. Вам, правда, совершенно не до смеха. Великан в кожаном фартуке насупился и хочет что-то ответить, но беловолосый уже говорит совершенно иное. На этот раз он, похоже, обращается к вам. Окружающие заметно притихают.

— Стойкость и доблесть твои проверим.
Теперь ты герой, ну а мы — злодеи.
Мы свои роли сыграть сумеем,
Главное, ты отыграй свою.
Смейся, пока из тебя тянут жилы,
Молча плюнь смерти в самое рыло.
Сдюжишь — потом попируешь нехило,
В небе, на самом его краю.

Неплохо он так рифмы крутит. У вас тоже кое-что пытается скрутиться — кишки от страха. Этот дикарский народ совершенно искренне полагает, что мучительная смерть — это пропуск в Вальгаллу, или как там называется их царство небесное. И их главный поэт-тяжеловес только объяснил вам правила игры. В легкой и доступной форме. В действиях великанов нет ненависти или злобы — наоборот, конунг говорит с вами открыто, честно и даже уважительно. Просто вы враг, а с врагами здесь заведено поступать именно так. Если какие-то иллюзии у вас еще и оставались, то после данного сонета все стало ясно.

О том, что такого уважения вам и даром не надо, и никакой вы не герой — вы решаете не распространяться. Немного гордости — единственное, что у вас осталось, и то, скорее всего, ненадолго. Эх, ослабить бы немного веревки, можно было бы попробовать огненный сгусток. Пережечь путы и махнуть со скалы — по крайней мере, легкая смерть. Но это лишь мечты — руки онемели, и нужных пассов сделать не получается. Отчаяние все сильнее охватывает вас.

Беловолосый подъезжает к скальному возвышению, в котором вы безошибочно узнали трон. Перед тем, как воссесть на нем, он откладывает в сторону свой костяной шлем и бережно надевает массивный зеленый обруч. Не иначе, как из цельного куска малахита. Жирный великан на скале без устали грохочет в барабан. Вам уже кажется, что он лупит прямо по вашему черепу. Но барабан вдруг смолкает.

— Братья мои! — зычный голос конунга разносится по всему лагерю.— Это говорю вам я, Браннибор, конунг горного клана. Сегодня славный праздник, та самая Багровая Ночь, которая делает из мальчиков настоящих мужей. Мы ждем и верим, что все девять юношей с честью пройдут сквозь лабиринты Храма-Открывающегося-Редко.

Ох ты, ящерица горбатая! Вы подбираетесь и слушаете в оба уха. Храм-Открывающийся-Редко... О чем речь, понятно. Но тот факт, что лабиринты Храма, оказывается, используются горным кланом как полигон для испытаний юношества — это для вас сюрприз. Ну что ж, хотя бы понятно, в честь чего весь этот праздник.

— Священна гора Рантагенет, ибо в сердце ее покоится сам Артамелейн, будь трижды благословенно его имя. Великий пращур отдал за нас свою жизнь, чтобы мы могли жить при свете ясного солнца, ходить по зеленой траве и растить своих детей, не страшась ледяного голода. Много лет верховный жрец Бурулак и его

подвижники следят за чистотой храмовых лабиринтов, не оскверняя его сокровищ своим грязным взглядом. Во веки веков, да будет так!

Итак, размышляете вы, в недрах потухшего вулкана действительно находится лабиринт, напичканный смертоносными ловушками. Он усложняет жизнь возможным грабителям, и заодно великаны прогоняют сквозь него своих отпрысков. Жесткий обряд инициации, ничего не скажешь. Либо прошел и стал мужчиной, либо остался там навсегда. Интересно, какая у них смертность? Судя по запискам Френкевича, лишиться головы в этом лабиринте — плевое дело. Небось, еще и удивляются, почему клан редеет.

Прошедшие испытание, возможно, получают доступ к гробнице Артамелейна. Причаститься к славе предков, так сказать. Еще есть какие-то жрецы, следящие за гробницей. Раз Браннибор говорит о них в третьем лице, значит, среди присутствующих в лагере жрецов нет. Живут они в горе, что ли?

Нутром вы чуете какой-то подвох. Жизнь внутри черной горы вряд ли комфортна. Может, там нет никакой гробницы? Мистификация? Да и если там хранятся действительно могучие артефакты, вроде Белого Шара, что мешает жрецам воспользоваться ими самим? Но ваши размышления прерывает конунг:

— А теперь мы будем пить мед, бороться, кидать копье и молить богов ветра и камня, чтобы даровали нашему клану сегодня девятерых достойных мужчин. Но богам надо смочить губы... Вы знаете, чем?

— Кровью,— несутся выкрики,— кровушку ему пустим.

— Да будет так! Пусть небеса услышат крики человека в черном. Пять сотен ударов сердца, и мы начинаем. Мы готовы к Багровой Ночи. Я, Браннибор, конунг горного клана сказал это, и так будет!

Беловолосый великан садится, и в ту же секунду начинает мерно бухать барабан. С его ударами утекают последние секунды вашей жизни. «Кожаный фартук» подходит к вам и начинает раскладывать под вашими ногами дрова.

— Жарить — это хорошо,— он улыбается, как будто рассказывает вам отличнейшую новость.— Сырые ветки — вот правильный выбор. Не слишком мокрые, конечно, в дыму задохнуться — плохая смерть. Нет чести, нет доблести.

Он сокрушенно мотает головой, показывая, что смерть от удушья — абсолютно никудышная. Потом начинает раскладывать вокруг себя зловещего вида инструменты.

— Это,— он показывает блестящий резак из черного, как смоль, обсидиана,— хорошо подрезать кожу. Очень хорошо. Очень удобно снимать. Как чулок. Это,— теперь он демонстрирует изогнутую бронзовую дагу,— надрез. Один надрез, но правильный. Достать печень, но не рассечь. Потом сквозь надрез — муравьи. Рыжие, но лучше красные. Да, красные — намного лучше.

«Кожаный фартук» причмокивает от удовольствия и продолжает. А вы постепенно глохнете. Измученный мозг решил, что ему хватит, и включил какой-то глубинный защитный механизм. Совершенно равнодушно вы смотрите перед собой.

Что будет, то будет. 300

338

Речка здесь спокойнее и уже, чем наверху. Холод сковывает ваши движения (–1 ЖИЗНЬ), но вам удается довольно быстро очутиться на берегу. Вдалеке вздымается к небу черный конус вулкана Рантагенет.

Что ж, с курса вы не сбились, правда, чертовски замерзли. Если пробежаться сейчас, можно довольно быстро обсохнуть. Но вот с ногами беда. Если у вас есть запасные портянки — переоденьте их. Если нет — запишите слово ноги. Если оно у вас уже записано, оставьте все как есть.

Покончив с переправой, вы быстро осматриваетесь. По-прежнему никаких следов напарника. Может, стоит вернуться к месту, где вы расстались? Обдумав все как следует, вы решаете, что это плохая идея. Уж кто-то, а непоседа Коннери (если он и остался где-то позади) на месте сидеть не будет. Он пойдет вперед. Значит, и вам нечего тут торчать, пока совсем не окоченели. Небо темнеет, вот-вот начнет смеркаться.

С этими мыслями вы начинаете свой бег, все больше и больше ускоряясь 250

339

Узкое и глубокое ущелье напоминает скорее трещину в скалах. По его дну струится ручей, но он настолько мелок, что в нем не получится даже замочить сапоги. Очередной поворот — и вы видите перед собой сидящую на камне наяду.

Нимфа ручья бледна как тень. Кажется, что от нее остались одни только спутанные волосы да огромные глазищи.

— Бедняжка усыхает вместе с потоком воды,— высказывается Коннери.— Похоже, что она обречена.

— Помогите мне,— внезапно шепчет наяда, часто-часто моргая.

Вы замираете, потом не сговариваясь, подходите ближе.

— Что случилось? — спрашивает напарник. Трогательно проступающие ключицы, тонкие запястья, очаровательные глаза — все это настраивает на лиричный лад, сразу чувствуешь себя героем. Но тут наяда протягивает к Коннери руки, и во всколыхнувшемся облаке волос вы вдруг видите мелькнувшие рожки.

Наядам и нимфам рожки не положены. Вы выдергиваете из ножен меч.

— Да все в порядке,— Коннери предостерегающе поднимает руку.

И тут вы понимаете, почему это существо выглядит таким беззащитным и привлекательным. Это суккуб! Хотя Коннери явно уверен в обратном, и даже берет ее за руку. На принятие решения у вас минимум времени.

≋ Будете рубить тварь, пока она не воспользовалась доверчивостью напарника 146

≋ или же послушаете Коннери и удержитесь от агрессии 265

340

Вы попали в комнату-библиотеку. Коннери проходит вдоль полок, с любопытством разглядывает таблички и свитки.

— Тут одни рисунки,— удивленно говорит он.

— Еще бы, у великанов же нет письменности,— рассеяно говорите вы, рассматривая стол в центре комнаты. На нем стоит странно знакомый прибор, вокруг рассыпан зеленоватый порошок. Из вороха обрывочных знаний, оставшихся после десяти лет обучения в Академии, вы выуживаете воспоминание — чертеж на доске, наставник что-то рассказывает о машинах гномов.

Такая штука работает на каком-либо минерале, и, растерев между пальцев порошкообразную субстанцию со стола, вы понимаете на каком. Это малахит. Одна беда — вы забыли, что эта машина делает.

≋ Если у вас есть кусок малахита, и вы не прочь рискнуть, то 553

≋ Если же нет, то остается лишь покинуть комнату 397

341

В крипте вроде бы ничего опасного нет, но давящее чувство тревоги не оставляет вас. Великаны, к счастью, сюда не сунулись, но когда вы покидаете древнее святилище, то сами удивляетесь, насколько сильно дрожат ваши ноги. Причем истощение это больше не физическое, а моральное. Чуть позже вы придете в себя и обнаружите, что два заклинания из вашего арсенала бесследно пропали.

— Все-таки, древние места, подобные этому, без нужды лучше обходить стороной,— размышляете вы, покидая руины. Разъезд великанов пропал из виду, и вы быстрым шагом уходите прочь от странного святилища 394

342

Вы вдвоем бросаетесь бежать. Щупальца медуз тянутся вам вслед, вы лавируете, пытаясь избежать контакта. Длинные прозрачные конечности аэробусов практически неразличимы в воздухе, приходится действовать интуитивно, на одних рефлексах.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ четыре раза подряд. За каждый раз, когда вы промедлите, отнимите у себя 2 ЖИЗНИ. Если вы пропустите 3 и более укола, то вынуждены будете остановиться и принять бой 292

Если же вам удалось оторваться, то 129

343

Через открытые ворота вы входите в небольшой двор. Внутри четверо пещерных троллей заняты общественно-полезным трудом: двое волочат жернов, третий метет двор, четвертый тащит охапку свежевыкованных ножей. Завидев вас, они застывают и смешно, немного по-дебильному разевают рты. У одного даже, кажется, слюна потекла.

Опомнившись, тролль с метлой рыкает на своих. Те хватают ножи и бросаются в атаку. Называется, шли в кузницу, попали в заповедник троллей.

Коннери вступает в бой. На вас нападают двое, но вояки из них так себе, и действуют они нескоординировано.

⚔ ТРОЛЛЬ СИЛА 9 ЖИЗНЬ 10

⚔ ТРОЛЛЬ СИЛА 9 ЖИЗНЬ 10 (СБ 10)

Через 4 раунда на шум во двор выходит великан-кузнец. Оценив обстановку, он поднимает руку и что-то гортанно кричит. В его руке тяжелый молот, и вообще, под его руководством тролли будут куда опаснее.

≋ Вы проскочите меж неуклюжих троллей и атакуете великана **175**

≋ или не будете этого делать, решив сначала разобраться со своими соперниками **273**

344

Поток сбрасывает вас со скалы, удар об воду опять вышибает из вас дух, но на этот раз все проходит менее болезненно (–1 ЖИЗНЬ). Вы всплываете и отфыркиваетесь. Можно сказать, легко отделались **370**

345

Идти по тропе вроде бы действительно безопасно. Она приводит вас к нескольким холмам, меж которых, судя по долетевшей до вас свежести, бьет источник. Становится ясно — вы следуете к месту водопоя окрестных животных, оттого эта тропа здесь и появилась.

⚡ Внезапно из-за холмов вылетает десяток оленей-маралов и стремглав бросается в вашу сторону. РЕАГИРУЙТЕ. Успели **203** или нет **318**?

346

Метнувшись к скале, вы понимаете, что сделали не лучший выбор. Она словно притягивает вас обоих, и вы прилипаете, словно мухи к янтарю. Коннери исхитряется изогнуть голову и выглянуть за угол.

— Это был великан. Верхом на носороге, кстати. Впечатляющее зрелище. Уехал на восток.

Вы усердно пытаетесь оторвать меч от поверхности скалы. Когда прошел первый испуг, становится ясно, что прилипают к ней только металлические предметы. Но пойманное бурая порода категорически отказывается отпускать. У Коннери даже пуговицы пристали насмерть.

— А нечего пижонить,— рассудительно говорит он, пытаясь снять куртку.— Твои костяные застежки вон не прилипли.

— Что это? — пыхтите вы. Меч категорически не желает отрываться.

— Магнитная руда какая-то. Назовем ее бурый железняк. Название ничуть не хуже любого другого (запишите слово **железняк**).

Если у вас записано слово *болтовня*, идите на 317

Если ваша специализация — воин, идите на 302

Если же все эти варианты вам не подходят, то идите на 165

347

Гном тут же зажимает нос, но вы слишком поздно понимаете почему. От ужасной вони вас выворачивает на землю (–1 ЖИЗНЬ). Вы судорожно захлопываете ящик под жизнерадостный смех Коннери, успевшего отскочить подальше.

— Белое гуано! Парень, это же белое гуано, трирему мне в бухту!

Вы бешеными глазами смотрите на гнома, который тоже разок хихикнул.

— Да что за разница, какое оно! Кому придет в голову добывать за тридевять земель именно это?

— Из него принт делают. Слышал? Наркотики такие. Дорогие, один к трем по весу с золотом идут. Амброзия богатеев. Я ведь прав?

— Прав,— угрюмо отвечает гном. 185

348

Тут в лагерь с шумом въезжает белый носорог, и все взгляды устремляются к нему. Животным управляет очень колоритный наездник — огромный седой великан, на голове которого вместо шлема красуется череп небольшого мамонта. Всю эту белизну нарушают лишь широкий расписной пояс-кушак да черные руны, начертанные на костяных пластинах носорога. Завидев новое действующее лицо, обитатели лагеря разражаются восторженными воплями. В них часто повторяется слово «Конунг!» Похоже, что перед вами сам вождь горного клана.

Пришелец медленно проезжает через весь лагерь, направляясь к пыточному столбу. Многочисленные амулеты и обереги на его груди мелодично позвякивают при езде. Вам в этой мелодии чудится совершенно определенный подтекст. Зловеще покачивая бивнями своего «шлема», к вам едет ваша смерть.

Подтверждает это и одетый в кожаный фартук великан:

— Конунг! — выступает он вперед.— Главная жертва праздника ждет тебя. Сегодня во славу богов ветра и камня будет умирать Человек-в-Черном, и я обещаю тебе, что он не умрет до заката солнца.

«Кожаный фартук» был одним из распорядителей пыток. Он рьяно усердствовал над эльфом, и вы с отвращением понимаете — этот палач слов на ветер не бросает. Белый носорог останавливается перед вами, и конунг снимает с себя чудовищный шлем. Длинные белые волосы, заплетенные в косички, рассыпаются по его плечам.

Если у вас записано слово *встреча*, идите на **167**

Если нет, то **337**

349

Поглядывая в сторону деревьев, вы обходите их стороной. Неизвестный не проявляет никаких признаков активности. Единственная неприятность — Коннери пребольно ужалила большая бабочка, пока он сосредоточенно глядел в сторону деревьев (напарник теряет 1 ЖИЗНЬ).

— Раздави ее,— советуете вы Коннери, глядя, как он держит ее за крылья.— Бабочки не должны жалить, это нонсенс.

— Жалко. Посмотри, она прекрасна.

Узоры на ее гигантских крыльях и правда невероятно красочные. Будто расписанные неведомым умельцем тончайшие паруса.

— Тюрьма не прошла для тебя бесследно, старик,— с беспощадным цинизмом молодости замечаете вы.

— Это точно,— задумчиво отвечает легендарный ведьмак.

Он разжимает пальцы. В полете она оказывается еще красивее. Солнечные лучи прошивают насквозь ее алые с золотом крылья. Маленький летучий корабль назло всем штормам отчалил от своего причала. Почему-то вы рады, что Коннери не сжал кулак. 307

350

Пробираясь по завалам, вы прислушиваетесь к собственным ощущениям. Какое-то невероятно спокойное место — никакой жизни, буквально ни одной травинки, ни ветерка — ничего. Только потеки базальта да пласты черного вулканического стекла. Пустыня в суровом стиле горцев, выжженное сердце древнего, как мир, плато.

≋ Насколько вы помните, такие безмятежные места отлично подходят для медитаций. Потратите четверть часа на это занятие 186

или же решите, что это будет несколько рискованным делом, и предпочтете двигаться дальше:

≋ на север, где виднеется чахлая рощица из слабых, причудливо изогнутых деревьев 375

≋ или заберете левее, к ярко блестящей на солнце скале 386

351

Бах! Удар о водную гладь с такой высоты ничем не лучше падения на каменную мостовую. Пока вы судорожно пытаетесь глотнуть воздуха, течение подхватывает вас и несет вперед, не забывая при этом время от времени знакомить вас с местными валунами. Никакие ваши навыки тут не помогают, все решает слепая удача. (Чтоб определить, во что вам обошлись все эти злоключения, бросьте кубик, прибавьте 2 и отнимите получившееся число от своей ЖИЗНИ). Коннери нигде не видно, сверху пестрым горохом сыплются десятки леммингов. Вы отчаянно пытаетесь затормозить, но тщетно — за гладкие камни не ухватиться, а течение слишком стремительно.

Запишите слово **пропажа**. Если уже записано — оставьте все, как есть.

На северном берегу, чуть ниже по реке, виден просвет в утесах. Длинная узкая ложбина прорезает скалы ножом, доходя до самой воды. Там, откуда вы упали, вообще один сплошной обрыв, так что вариантов у вас немного.

≋ Попробуете славировать и выплыть к расселине на противоположном берегу (задачка сложная, но может выгореть) 389

≋ Отдадитесь на волю течения, прикроете руками голову и будете молиться, что река не размажет вас по какому-нибудь валуну, а вынесет в безопасное место 326

352

Но куда направиться дальше?

Слева — абсолютно непроходимое нагромождение скал. Этот вариант не рассматриваем.

≋ Прямо по курсу лежит скучная равнина, однообразие которой нарушают лишь два высоких каменных идола, далеко отстоящие друг от друга. 274

≋ Правее, на северо-востоке, опять скалистые холмы 188

353

Вы попали в столовую. Местные повара в отлучке — вполне возможно, что участвуют в охоте за вашей парочкой. На столах живописно навалены полуободранные тушки каких-то животных, неизвестные вам грибы и плоды странных растений. От густых запахов у вас кружится голова, а живот урчит рассерженным тигром, напоминая, что сегодня вы слишком пренебрежительно относились к своему желудку.

Коннери, однако, трапезничать не намерен:

— Аппетит от всех этих приключений разыгрался невероятный. Но они тут живут тем, что приносит пещера, а есть это...— напарник с брезгливым видом поднимает за крыло обезглавленную летучую мышь.— Нет уж, увольте.

— Смотри,— вы показываете на корзинку для пикников. Плетеная бутыль, сырная головка и стрелки молодого лука, выглядывающие из корзины, составляют простой и тривиально-правильный натюрморт, резко контрастирующий с раскиданными вокруг «дарами подземелий».— Эксклюзивное угощение, может, даже обед верховного жреца.

— Неверно,— резюмирует Коннери и подхватывает корзинку.— Теперь это будет нашим ужином. Уходим.

Запишите слово **корзинка**.

Теперь выходите обратно в коридор. 397

354

Но есть один способ ускорить схватку. В этот «ведьмин крик» вы вкладываете всю свою ненависть, изрыгаете из себя весь только что пережитый страх, вбиваете в тембр голоса все свое желание жить. И он достигает цели. Звуковой удар оглушает великана, от неожиданности тот опускает копье и зажмуривает слезящиеся глаза. Ваш клинок тут же врубается ему в бедро с внутренней стороны. Анатомия у великанов очень схожа с людской, кровь ударяет струей, ноги копьеносца тут же подламываются.

Неимоверно саднит надорванное горло (–1 ЖИЗНЬ). В ближайшие дни вам не повторить такой подвиг (не забудьте вычеркнуть ключевое слово) Зато цель достигнута, противник повержен буквально за три секунды. 306

355

Поначалу все хорошо, но очередной валун, выглядевший издалека таким массивным и прочным, начинает ходить ходуном, едва только ваши ноги касаются его.

Если ваша специализация воин, то большая мышечная масса сыграет с вами злую шутку — вы однозначно падаете в реку.

⚡ Если маг или метатель, то РЕАГИРУЙТЕ. При хорошем раскладе вам удается удержаться и переправиться на другой берег. При плохом — вы падаете вниз.

≋ Итак, вы ушли под воду 393

≋ или очутились на другом берегу 305

356

Вы хватаете напарника за рукав.

— Не надо!

— Ты чего, парень? — недоуменно смотрит на вас Коннери.— Это же аэробусы. Они громких звуков боятся, как огня.

— У них же брачный период,— отчаянно твердите вы.— Нельзя. Даже в «Бестиарии» это написано.

Во взгляде Коннери читается сожаление по поводу вашей куцей памяти:

— Ты головой стукнулся или просто переучился? Нет такого в «Бестиарии», я наизусть его помню.

Война и орки, вы точно помните эту красную вставку. Ее невозможно не заметить. Но и напарник твердо уверен в своих словах. Может, все-таки ваша память вас подводит? Зубрежка никогда не была вашим коньком, хотя и упрямства вам не занимать.

≋ Вы будете упорствовать, настаивая на своем 257

≋ или все же дадите ему возможность разогнать медуз громким криком 319?

357

Из последних сил вы втягиваете в ноздрю щепотку наркотика, и сразу же в тело возвращается бодрость. Встряска что надо, вы без проблем покидаете сонное царство, радостно улыбаясь каждой букашке. Мир прекрасен, хочется целовать бабочек и сплести себе венок. Отпускает вас только через полчаса, царство горных маков осталось далеко позади. 169

358

Все получается! Выступающие позвонки служат отличными ступеньками. Взбежав по ним до половины, вы:

- ≋ вонзаете меч в широкую спину рептилии **391**
- ≋ продолжаете путь наверх, выбрав своей мишенью голову **130**

359

С утробным рыком из-за поворота вылетает отец семейства. При виде трупов волк издает протяжный вой, больше смахивающий на плач. Он не один, привел с собой двух друзей, или может, детей — они чуть помельче. Коннери отманивает мелких на себя, вожак же достается вам.

⚔ ГОРНЫЙ ВОЛК СИЛА 12 ЖИЗНЬ 16 (СБ 12)

Победа достается вам нелегко. Коннери вообще забрызган кровью с головы до ног, к счастью, большая часть — не его (отнимите у напарника 4 ЖИЗНИ).

— По преданиям великанов, конец света начнется с того, что гигантский волк проглотит луну,— тяжело дыша, говорит Коннери.— Глядя на этих тварей, я даже как-то начинаю в это верить.

Он вкладывает меч в ножны и косится на вас:

— Ты бы слушался меня хоть иногда, что ли. Глядишь, и ненужных драк можно было бы избежать.

С тяжелым сердцем вы движетесь к выходу из ущелья, которое теперь напоминает бойню **308**

360

Ваше отражение внезапно сменяет знакомая серебристая фигура. По ту сторону этого природного зеркала стоит — немного искаженный в неровностях, но, тем не менее, хорошо узнаваемый — тот самый плачущий джинн, сотканный из амальгамы. На этот раз его лицо не бесстрастно, а напротив, полно звериной ярости такой силы, что вы невольно делаете шаг назад. (Запишите слово **ярость**).

— Кажется, лучше было отдать требуемое,— мелькает у вас в голове. Джинн тем временем поднимает руку и всей пятерней вцепляется себе в щеку, сгребая пальцы в кучу, как будто он сам с себя сдирает кожу. Вы с воплем хватаетесь за лицо — действия серебристого отражения каким-то невероятным образом ранят и вас, щека горит неимоверно (–3 ЖИЗНИ).

Обитатель зазеркалья отрывает от себя руку (в его щеке зияет изрядная прореха), и делает жест, будто бросает в вас горсть песка. Поверхность скалы вспучивается сотнями крохотных брызг, и серебристый рой устремляется в вашу сторону. Он действительно бросил в вас чем-то из Пустоты!

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Если все в порядке, идите на 325

≋ Если нет, то еще есть крохотный шанс поставить ЗАСЛОН 380

≋ Если же и заклинаний в запасе у вас нет, или вы из экономии не хотите этого делать, то 314

361

Вы демонстративно остаетесь стоять на месте. Через секунду в вашу сторону летит еще один нож, но вы играючи сбиваете его в полете своим.

— Поражен твоим искусством,— раздается мелодичный голос. На склоне холма стоит эльф, но кроме голоса, в нем нет абсолютно ничего эльфийского. Черная одежда, кроме разве что маскировочного плаща. Загнутые назад уши спрятаны под зализанными, стянутыми в хвост волосами. Лука у него нет и в помине, но зато его куртку крест-накрест рассекают две перевязи с метательными ножами. В чертах его лица есть что-то неуловимо знакомое, но что?

— Мне было бы жаль убивать тебя,— говорит этот черный убийца.— Тем более сейчас, когда я вижу что ты не из местных. Тут на меня целая охота идет, знаешь ли.

Вдруг вы понимаете, на кого похож странный эльф.

— У тебя случаем родственника нет? Такого, более кошерного, он с луком обычно странствует, а не ножами обвешанный. Три месяца назад я встречал его на пути к цитадели Аксиона.

Эльф заинтересованно наклоняет голову:

— Это близ хазратских степей? Земли какого-то вашего герцога?

— Точно! Герцога Бальстера.

— Это был мой брат, Риордан,— скупо улыбается эльф.— Оболтус, каких мало. Но кровь нашего рода сказывается — такой же непоседа.

Руки нового знакомца, до того теребившие перевязь, опускаются.

— Жаль,— задумчиво говорит он, глядя на кровь, выступившую у вас на рукаве.— Нехорошо вышло. В качестве извинений могу рассказать тебе сказку 264 или просто дать дельный совет 382. Выбирай.

362

Вы идете четверть часа, слабых мест или брешей в этом природой созданном заборе пока не видно. Нарастающий топот заставляет вас оглянуться — и вы отнюдь не рады увиденному. Прямиком в вашу сторону направляется разъезд — четверо великанов верхом на носорогах. Вы пятитесь назад, но хлипкие кустики, что растут вокруг,— из рук вон плохая маскировка.

Вас явно заметили дозорные со стены, и выслали патруль, чтобы прикончили чужака. Убегать бессмысленно — они настигнут вас гораздо раньше, чем вы успеете отступить к холмам, что остались далеко позади. Обольщаться вы и не пытаетесь, в бою против четверых гигантов сразу ваши шансы равны абсолютному нулю. Проклиная свое невезение, вы решаете:

- ≋ поднять руки, сдаться и попытаться поговорить 174
- ≋ обнажить клинок и продать свою жизнь как можно дороже 324

363

Внутри лишь пустые стены, увитые наглым плющом, да лестница, ведущая на второй этаж. Но тут Коннери бросает взгляд в окно-бойницу и тут же рывком оттаскивает вас вглубь помещения.

— Тихо,— говорит он.— Ни звука. Там разъезд — два гиганта на своих чудовищных носорогах. Лучше переждем здесь, пусть проедут.

Пока напарник приник к стене и периодически выглядывает, чтобы оценить обстановку, вам решительно нечего делать. Можно попробовать подняться наверх и исследовать верхний ярус башни 399

или же вы предпочтете остаться на месте, развлекаясь разглядыванием трещин в стене 157

364

— Гаденышш,— слышите вы злой шепот и чувствуете сильное головокружение. Пробежав сотню шагов, вы никак не можете отдышаться, будто из вас выпили все соки. Непонятно, что произошло, но придется потерять 5 ЖИЗНЕЙ. 388

365

В зарослях оказывается целое гнездо камышовых котов. Две твари грязно-зеленоватого цвета, размером с хорошую рысь, рассерженно шипят и бросаются на незнакомца. Еще с десяток мелких котят путаются у вас под ногами.

В процессе боя вам придется каждый раунд РЕАГИРОВАТЬ. В случае неудачи каждый раз вы теряете по одной ЖИЗНИ — детки вносят свою посильную лепту, норовя цапнуть вас за лодыжку.

⚔ КАМЫШОВЫЙ КОТ СИЛА 10 ЖИЗНЬ 10

⚔ КАМЫШОВАЯ КОШКА СИЛА 10 ЖИЗНЬ 10 (СБ 11)

После победы мелочь быстро разбегается, вы же осторожно выглядываете, чтобы оценить обстановку. Великана и след простыл. То ли не заметил вас, то ли не рискнул разъезжать на носороге по болотистой почве. Выждав еще с пяток минут, вы выходите из укрытия и прикидываете, куда бы направиться дальше 334

366

Довольно долгое время ничего не происходит. Вы начинаете нервничать — способа преодолеть стену по-прежнему не видно, а время уходит. Но вот вы видите, что к воротам с запада подъезжает разъезд — три великана на носорогах. У одного из них через попону переброшено то ли чье-то тело, то ли просто зеленая тряпка болтается — толком не разглядеть.

Под прикрытием травы и кустов удастся подобраться на расстояние максимум 30 шагов, дальше укрытий нет, и вас непременно обнаружат. То есть, скорее всего, придется сражаться как минимум с тремя великанами, плюс еще неизвестное число стражников. Это уравнение вас совсем даже не радует. С другой стороны, у вас не пока появилось ни одной догадки, как еще можно открыть или миновать ворота.

Время идет, решайтесь.

≋ Подползете ближе и попытаетесь ворваться в ворота вместе с группой из трех великанов 147

≋ Прогуляетесь вдоль стены вправо 362

≋ Прогуляетесь вдоль стены влево 240

≋ Будете ждать еще 39

367

Вы пересыпаете в ладонь великана 5 монет и забираете свою сферу (запишите слово **пружинка**).

— У паучка на когтях очень опасный яд,— говорит кузнец.— Но учти, он атакует ближайший к себе объект. Поэтому швыряй его подальше от себя. И, повторюсь, больше чем на одно применение рассчитывать не стоит.

Прощайтесь, покиньте кузню и спускайтесь обратно к дороге. 148

368

На склонах ущелья ютятся кривые, хитро перекрученные деревья с жилистыми, разбросанными во все стороны корнями. Полдня пути, а какая разительная перемена в сравнении с чахлой флорой, растущей на краю плато.

— Видишь, как деревья цепляются за жизнь? — приостановившись, Коннери указывает на склоны.— Оползни норовят стянуть их вниз, каменистая почва не дает им достаточно пищи. Безвыходное положение, но они не сдаются.

— Я тоже как-то попал в положение, в котором у меня не было ни одного шанса,— мрачно говорите вы, не сбавляя шага.— В такой, как ты говоришь, безвыходной ситуации абсолютно не задумываешься — есть выход или нет его. Сжал зубы и стараешься выжить.

— Хорошо сказано,— Коннери улыбается и идет следом за вами,— но узко мыслишь. Не только в тот момент, всю жизнь так.

Пока вы раздумываете, что бы ответить этому новоявленному гуру, из норы, до того незаметной в гигантских корнях, появляется немаленьких размеров волк. Заметив вас, он припадает к земле и агрессивно скалит клыки.

— Сейчас прыгнет,— вы уже выхватили меч и автоматически встали в боевую стойку.

— Дай я,— пытается отодвинуть вас Коннери, оказавшийся за вашей спиной. Неудачный момент он выбрал для замены — волк уже прыгает.

≋ Вы попытаетесь уйти в сторону, чтобы дать напарнику показать себя 154

≋ либо не будете рисковать и встретите волка ударом меча 384

369

Коннери сначала не согласен, но затем вдруг прищуривается и пытается что-то рассмотреть впереди, между камней.

— Кто-то движется нам навстречу. Может, лучше и правда завернуть в кузню.

≋ Нанесете визит кузнецу 343

≋ или пойдете дальше по дороге 133

370

Вы бултыхаетесь в глубокой заводи под струей небольшого водопада. С высотой и отсутствием камней вам повезло. Тихая безопасная гавань. Чуть поодаль из воды торчит большой белый валун.

Если у вас записано слово *записка*, идите на 286

≋ Если нет, то вы либо можете нырнуть, чтобы рассмотреть, нет ли на дне тела Коннери 393

≋ либо выбраться на берег 338

371

Еще некоторое время вы лавируете между скал. В небе белеет след кометы. Пока еще он бледен, но ночью скорее всего, зрелище будет то еще. Коннери с Адиром не ошиблись, но вы слишком задержались в пути.

≋ Впереди — сплошь скалы и валуны, но пара узких тропинок должна провести вас сквозь них. Скоро полдень, и вы ускоряете шаг, держа курс на северо-восток по направлению к ярко блестящей на солнце скале 386

≋ или на север, избрав ориентиром чудную скалу, изгибающуюся похожей на букву «Л» аркой 216

372

Вынырнув, вы рассматриваете зажатую у вас в руке золотую монету, которую нашли на дне. Она старинная, чеканки Срединного королевства вековой давности. Зубы уже выбивают барабанную дробь, ледяная вода льется прямо вам на плечи (–2 ЖИЗНИ).

Уже собравшись плыть к другому берегу, вы на секунду поднимаете взгляд наверх, и вдруг понимаете, что за потоком водопада скрывается какая-то пещера. Можно попробовать забраться по скале вверх и попытаться проникнуть внутрь.

≋ Сделаете это **141**

≋ Решите, что вашим заледеневшим конечностям уже довольно испытаний и устремитесь на берег **338**

373

— Есть охота,— ворчите вы, взбираясь по крутой тропинке.

— Вечером поедим, на привале,— ровным голосом говорит Коннери.— До заката часа три, не больше.

— Тоже мне командир выискался на мою голову,— вы понимаете, что вашим языком больше руководят усталость и раздражение, нежели здравый смысл, но ничего не можете с собой поделать. Живот одобрительно бурчит — так ему, бородачу, режь всю правду.

— Перестань. Разнылся, как барышня кисейная. Истерику еще устрой.

— Иди к черту, старая перечница.

— Сам иди.

На этом ваш диалог заканчивается, дальше вы идете молча. Забравшись на возвышенность, вы попадаете на тихую пасторального вида лужайку. Вдалеке впереди шумит река, но пока что вам ее не видно. Судя по всему, она находится в каньоне прямо под холмом, по которому вы идете.

Затем вы замечаете, что Коннери пристально разглядывает кусты, которыми порос западный склон. Кусты шевелятся, из них один за другим выпрыгивают какие-то мелкие грызуны. Их становится все больше.

— Вечер перестает быть томным,— сквозь зубы цедит напарник.— Уходим, быстро!

— А в чем дело?

— Это лемминги!

Сквозь кустарник уже течет настоящий поток из пестрых хомяков. Прямо по курсу обрыв, за ним слышен шум реки. Но напирающие слева лемминги вполне способны отсечь вам путь к ней. Вы изо всех сил пускаетесь бежать.

— А... кто... такие... лемминги? — кричите вы на бегу.— Они хищники?

— Нет,— орет Коннери, делая гигантские прыжки.— Хуже. Они как саранча, только в тундре. Сезонный гон у них. Собираются ордой и прут, не разбирая дороги.

Коннери первым подбегает к обрыву и спрыгивает вниз. Вы же спотыкаетесь о проклятых грызунов и переживаете несколько неприятных моментов, прежде чем у вас получается встать. Мелкие твари проникли в рукава, за шиворот, и больно царапаются своими крохотными коготками (–1 ЖИЗНЬ). Выдирая их из-под одежды, вы подбегаете к краю обрыва. Прямо под вами тропа, идущая над каньоном, где течет быстрая горная речка. Стремительный поток весь изрезан бурунами, указывая, что в воде полно камней. Коннери стоит на тропе, бледный, как смерть.

— Ты чего? — вы спрыгиваете к нему.

— Высоты боюсь,— скрипнув зубами, отвечает напарник.

Удивляться некогда, и вы пускаетесь бежать по тропе.

В некоторых местах тропа уже по щиколотку усеяна проклятыми леммингами. Часть из них бездумно ссыпается дальше с обрыва, прямо в бурную реку. Остальные пытаются расползтись в стороны. Приближается поворот, может, там их будет поменьше.

⚡ Сверху раздается треск — кусок скалы не выдержал наплыва посетителей и решил отколоться. РЕАГИРУЙТЕ.

Успели **193** или нет **152**?

374

В карманах гиганта удается обнаружить лишь горсть сушеных абрикосов (когда захотите съесть, добавьте себе 2 ЖИЗНИ) и плохо выделанную лисью шкуру.

Великан в кожаном фартуке вполне может как-то исхитриться и организовать погоню (уж ему-то, как аборигену, наверняка ведомы и другие способы переправы через каньон). Вдобавок еще изрядно похолодало, поэтому вы решаете пробежаться — согреться, да и отвлечься от мрачных мыслей, которыми полна ваша голова. **250**

375

Когда вы приближаетесь к деревьям, в переплетении их корней что-то шевелится — и на свет божий выбирается медведь, спавший до того в незамеченном вами убежище. Надо признать, косолапый ловко замаскировал свою берлогу.

Хозяин рощицы исхудал и явно намерен вами закусить. Не то, чтобы вы боялись схватки — для тренированного ведьмака медведь не очень-то и опасный противник — но, может быть, стоит попытаться избежать боя?

≋ Если у вас есть кусок мяса, можете попробовать бросить его медведю 135

≋ Также можно попробовать поднять руки, показывая что вы безоружны, и медленно отходить назад 227

≋ Иначе остается лишь схватка 323

376

Щипок выходит не сильнее комариного укуса. Некоторое время вы недоумевающе смотрите на непослушные пальцы, потом усталость берет верх, и вы решаете прилечь на траву. Какой приятный запах — последняя ваша мысль перед сном, из которого нет возврата...

377

Ваш меч даже ни разу не попадает в цель. Вампир играет с вами, как кошка с мышкой, откусывая, отщипывая, отрывая от вас по кусочку и снова ускользая во мрак. Отвратительная и глупая смерть...

378

Взбираясь на холм, вы становитесь свидетелями красивой картины. Справа от холма пролетают радужные воздушные медузы, их еще зовут аэробусами. Несмотря на то, что они прелестно переливаются на солнце, вы не забываете, что их прикосновение очень опасно. Щупальца невесомых медуз содержат опаснейшийнейротоксин.

— Надо же, аэробусы,— констатирует очевидное Коннери.— Целый выводок. Слушай, ветер их несет прямо к холму, они нам дорогу перекроют. Сейчас я им устрою акустический удар.

Он открывает рот, собираясь кричать. С одной стороны, он прав — аэробусы действительно чрезвычайно пугливы, и слух у них очень чуткий. Они наверняка предпочтут облететь стороной источник громких звуков. Сдругой, в их радужной окраске преобладают фиолетовые тона, а это значит, что они в стадии брачного периода. Именно в этот промежуток времени они чрезвычайно агрессивны, и далеко не факт, что их можно будет испугать криком. Но Коннери не может этого не знать! Это написано в «Бестиарии», настольном справочнике каждого ведьмака. Если он помнит про их чуткий слух, то помнит и выделенную красным вставку, где написано про брачный период. Вы даже начинаете сомневаться в своей памяти, не подводит ли она вас.

≋ Вы попробуете ему помешать 356

≋ или побоитесь выставлять себя дураком. Пусть кричит 319

379

≋ Как вы это сделаете — вплавь (но от одного лишь взгляда на эту холодную горную речку у вас мурашки) 338

≋ или рискнете пропрыгать по камням (скользкие и угловатые валуны выглядят не очень-то надежной опорой для ног) 355

380

Горсть амальгамных капель расшибается о невидимую преграду, а те, что прошли мимо, с ужасным звуком впиваются в камень где-то за вашей спиной. Некоторые, кажется, даже прошивают его насквозь. Вы срываетесь в бег, огибая камень, норовя уйти из поля зрения зеркального монстра.

Вслед вам доносится жуткий, до костей продирающий вопль:

— Мы. Еще. Встретимся.

Рев такой силы, что звуковая волна буквально ударяет вас в спину. От толчка вы теряете одну ЖИЗНЬ, но не останавливаетесь, пока слюдяная скала не остается за вашей спиной 352

381

Ящер ухватил великана за его развевающиеся накидки из шкур горных барсов и, сбив противника с ног, волочит его по земле. Вы бросаетесь с холма бегом, на ходу доставая меч и раздумывая над планом дальнейших действий.

≋ Не сбавляя темп бега, пробежитесь по хвосту и запрыгнете ящеру на спину 358

≋ Рубанете его сзади по ноге (выше не достать) 197

382

— Не знаю, пригодится тебе или нет — в подземных реках здесь живут пренеприятнейшие твари, вроде морских угрей. Получить от такого разряд, находясь в воде — мгновенная смерть. Великаны отчего-то их чтут, как священных животных, и места их обитания украшают самоцветами — ониксом и турмалином.

На этом вы и прощаетесь. 229

383

— Ступайте-ка дальше,— говорит кузнец.— Людям здесь не рады.

Сказал — как отрезал. Адреналин от схватки еще не улетучился из вашей крови, но Коннери лишь пожимает плечами и выходит за ворота. Делать нечего, вы следуете за ним. Осмелев, один из троллей кидает вам вслед камень (–2 ЖИЗНИ), за что тут же получает оплеуху от кузнеца. Потирая ушибленное плечо, вы поднимаете меч, но Коннери держит вас мертвой хваткой, направляя к дороге.

— Оставь. Эта схватка не принесет нам славы и к цели не приблизит. Уходим.

Спускаясь на дорогу, вы оборачиваетесь — кузнец сурово отчитывает своих прислужников. 148

384

Волк стремителен, но вы еще быстрее. Мощный удар практически перерубает мохнатое черное тело пополам, короткий взвизг рикошетит от стен ущелья. Но Коннери портит вам весь триумф:

— Что ты натворил?

Вы даже немного теряетесь:

— Эээ... волка убил. Который на меня напал, знаешь ли.

— Это волчонок, вояка ты недоделанный. Волчонок!

— Да он с хорошую овчарку размером!

— У него зубы молочные,— цедит Коннери, осматриваясь.— Я увидел, когда он скалился.

Сзади раздается протяжный вой, вы оба резко оборачиваетесь.

— Познакомься, это мама. Горные волки в диких краях, знаешь ли, совсем не тех размеров, что в лесу близ деревни.

Волчица, прыжками спускающаяся к вам, габаритами скорее похожа на медведицу. Гибель детеныша разозлила ее, избежать боя уже не удастся. Вдалеке на ее вой откликается целое разноголосье.

— Папа идет,— кривится Коннери.— Готов к карнавалу? Они живучие, эти собаки-переростки.

Волчица атакует вас, вы с напарником встречаете ее завесой стали. Каждый раунд она теряет по 2 ЖИЗНИ от ударов Коннери, ее же атаки нацелены на вас.

⚔ ВОЛЧИЦА СИЛА 11 ЖИЗНЬ 17 (СБ 10)

Если вы уложились за пять раундов, то успеваете убежать с поля боя до подхода подкрепления **308**

И лучше бы вам поторопиться, потому как если вы не уложитесь в отведенное время, то вам дорога на **359**

385

На половине подъема вы замечаете какое-то движение в кустах. Свист рассекающего воздух клинка вы больше угадываете чутьем, чем слышите ушами.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Атака была настолько внезапной, что полностью уйти от поражения у вас не получится при любом раскладе. Если ваши рефлексы были на высоте, то метательный нож лишь оцарапает вам плечо (–2 ЖИЗНИ). Если нет, то нож воткнется вам в руку (–5 ЖИЗНЕЙ).

Буквально через секунду в вашу сторону устремляется еще один, точно такой же снаряд, но теперь вы наготове.

Если же ваша специализация — метатель ножей, то вам дорога на 361.

В противном случае вы просто отбиваете нож мечом и идете вперед, чтобы разобраться с нападающим 263

386

Приблизившись к скале, вы понимаете, что состоит она преимущественно из слюдяной породы, оттого и блестит на солнце. Мало того, время, дождь и ветер отшлифовали одну из граней монолита почти до зеркального блеска. А может, это сделали и великаны, в такой замысловатый каприз природы вам верится с трудом. Шагов с двадцати уже вполне можно разглядеть свое отражение.

Если у вас записано слово *слезы* или *водоем*, идите на 360

Если нет, то вы спокойно проходите мимо, скорчив отражению забавную рожицу 352

387

Некоторое время вы движетесь без приключений, аккуратно проверяя перед собой дорогу. Впереди виден холм, скоро болотистая местность должна закончиться. Но тут из-за возвышенности, которую вы выбрали ориентиром, появляется всадник. Это великан на носороге, и движется он в вашу сторону.

≋ Вы продолжите движение вперед, понимая, что в таком случае бой неизбежен 232

≋ либо, в ту же секунду, как заметили великана, броситесь в заросли высокой травы неподалеку, чтобы укрыться там 365

388

Полуденное солнце палит вовсю, но, тем не менее, вы ускоряете шаг. Громада черного вулкана уже занимает полнеба, вы заметно приблизились к цели. При дневном свете шлейф кометы слабо различим в небе, но вы прямо-таки кожей чувствуете, как утекает время. Если храм открылся утром и закроется ночью, когда багровый хвост кометы заиграет всеми красками, то у вас осталось не так уж много времени.

Через полчаса дорогу вам преграждает совершенно неожиданное препятствие. Высокие утесы образуют естественную стену, которая тянется с запада на восток, насколько вам хватает взгляда. Такое ощущение, что стена разрезает все плато пополам. Там и сям видны небольшие наблюдательные башенки, возвышающиеся над скалами. Наверняка горный клан приспособил это естественное сооружение для того, чтоб контролировать плоскогорье.

Как стену пересекают великаны — это понятно. Прямо в центре видны массивные деревянные ворота, высотой в четыре-пять ваших роста. Даже с разбега не перепрыгнуть. И, как назло, местность перед стеной лишена каких-либо укрытий. Но как-то преодолеть эту преграду надо.

≋ Вы двинетесь к воротам, решив испробовать старую как мир тактику — вперед, напролом, а там разберемся 174

≋ Пройдете вдоль стены вправо, чтобы поискать слабое место 362

≋ Пройдете влево с той же целью 240

≋ Присядете в теньке и понаблюдаете некоторое время 366

389

Холод сковывает ваши движения (–2 ЖИЗНИ), но вам удается довольно быстро очутиться на берегу. Вдалеке вздымается к небу черный конус вулкана Рантагенет.

С ногами беда. Если у вас есть запасные портянки — переоденьте их. Если нет — запишите слово ноги. Если оно у вас уже записано, оставьте все как есть.

Покончив с переправой, вы быстро осматриваетесь. По-прежнему никаких следов напарника. Может, стоит вернуться к месту, где вы расстались? Обдумав все как следует, вы решаете, что это плохая идея. Уж кто-то, а непоседа Коннери (если он и остался где-то позади) на месте сидеть не будет. Он пойдет вперед. Значит, и вам нечего тут торчать, пока совсем не окоченели. Небо темнеет, вот-вот начнет смеркаться.

Запишите слово **пропажа**. Если оно у вас уже записано, оставьте все как есть.

Вы решаете пробежаться, чтобы хорошенько разогреться 250

390

Бах! Удар о водную гладь с такой высоты ничем не лучше падения на каменную мостовую. Пока вы судорожно пытаетесь глотнуть воздуха, течение подхватывает вас и несет вперед, не забывая при этом время от времени знакомить вас с местными валунами. Никакие ваши навыки тут не помогают, все решает слепая удача. (Чтоб определить, во что вам обошлись все эти злоключения, бросьте кубик, прибавьте 2 и отнимите получившееся число от своей ЖИЗНИ). Коннери нигде не видно. Вы отчаянно пытаетесь затормозить, но тщетно — за гладкие камни не ухватиться, а течение слишком стремительно.

На северном берегу, чуть ниже по реке, виден просвет в утесах. Длинная узкая ложбина прорезает скалы ножом, доходя до самой воды. На южном, откуда вы шли, вообще один сплошной обрыв, так что вариантов у вас немного.

≋ Попробуете славировать и выплыть к расселине на противоположном берегу (задачка сложная, но может выгореть) 389

≋ Отдадитесь на волю течения, прикроете руками голову и будете молиться, что река не размажет вас по какому-нибудь валуну, а вынесет в безопасное место 326

391

От боли ящер резко дергается, вы же, вцепившись в рукоять, судорожно пытаетесь удержаться на спине исполина. Если ваша специализация воин, то ваша сила поможет вам справиться с этой непростой задачей. 107

Если же нет, то удержаться не выйдет, и при падении вы сильно повреждаете колено (–3 ЖИЗНИ) 197

392

— Положжи дессять зззолотых к подножжию тому из нас, кого ты предпочтешшш,— шипит дряхлый голос.

≋ Вы отнесете деньги правому идолу (также вместо 10 золотых можно использовать драгоценности — ожерелье с изумрудами или кольцо с рубином, если у вас, конечно, есть такие вещи) 255

≋ левому 246

≋ или броситесь бежать (если у вас нет денег или желания быть меценатом) 364

393

В ходе своего кратковременного погружения вам удается разглядеть, что дно заводи покрывает лишь чистый белый песок. Подсознательно вы боялись обнаружить бездыханное тело напарника — так вот, хорошие новости: Коннери здесь нет. Низкая температура воды отбивает охоту к дальнейшим исследованиям, и вы начинаете выгребать к поверхности. Но перед самым всплытием вы замечаете, как что-то блеснуло в воде, близ скалы, у самого подножия водопада.

Вынырнув, вы стучите зубами от холода (–1 ЖИЗНЬ), и прикидываете:

≋ сделать ли вам несколько гребков и побыстрее очутиться на противоположном берегу 338

≋ либо нырнуть еще раз, чтобы рассмотреть блеснувшую вещь 372

394

Перед вами равнина, поросшая высокой травой, но вы достаточно быстро понимаете, что местность здесь довольно опасна. Дерн предательски пружинит под ногами, намекая, что тут немудрено угодить в топкое место.

≋ Впереди видна тропинка, уводящая к группе холмов. Тропа должна означать надежный путь. 345

≋ Если же вы решите рискнуть, можете прогуляться по равнине, выбрав ориентиром одинокий холм, возвышающийся левее по курсу 387

395

— Есть охота,— ворчите вы на ходу.

— Вечером поедим, на привале,— ровным голосом говорит Коннери.— До заката часа три, не больше.

— Тоже мне командир выискался на мою голову,— вы понимаете, что вашим языком больше руководят усталость и раздражение, нежели здравый смысл, но ничего не можете с собой поделать. Живот одобрительно бурчит — так ему, бородачу, режь всю правду.

— Перестань. Разнылся, как барышня кисейная. Истерику еще устрой.

— Иди к черту, старая перечница.

— Сам иди.

На этом ваш диалог заканчивается, дальше вы идете молча. Когда вы уже поравнялись с ручьем, расположенный прямо на вашем пути гейзер извергает поток грязи. Пару минут фонтан черной жижи бьет в небо, вы разумно стоите и пережидаете выброс. Когда все заканчивается, посреди образовавшегося болотца шевелится какое-то непонятное существо, похожее на гигантскую личинку.

— Это что еще за напасть? — недовольно кривится напарник.— Обойдем-ка.

Вы так и намереваетесь сделать, но тут земля позади вас вздыбливается, вспухает уродливым бугром и это образование устремляется к вам, словно какой-то подземный обитатель вознамерился позавтракать парочкой ведьмаков.

Справа от вас — узкий ручей, слева — высокий валун. Надо уклоняться, по меньшей мере глупо биться с тем-не-знаю-чем.

≋ Перепрыгнете через ручей 209

≋ или заберетесь на камень 153

396

Великан наносит сокрушительный удар, но дубинка отлетает от невидимой преграды, и его выбивает из седла его же собственная сила. Падает он очень неудачно, на плечи и шею, вы отчетливо слышите сухой хруст.

Пока вы избавляетесь от боло, носорог убегает вдаль. Вы подходите к великану и касаетесь мечом его глазного яблока — лучший способ определить, жив противник или мертв. Готов.

Быстрый обыск приносит 3 золотых и медный слиток. Рог, по всей видимости, он сунул в переметную сумку, а она умчалась в неведомые дали вместе с глуповатым носорогом. А жаль, такая штука могла бы пригодиться.

Теперь пора решать, куда направиться дальше 334

397

Когда вы с напарником выходите из комнаты, первое, что бросается вам в глаза — это тролли, вбегающие в арку, что в конце коридора. Рука с мечом начинает подниматься, но напарник лишь мотает головой:

— Их слишком много. Завязнем в бою — и нам крышка. Уходим.

Вы устремляетесь по коридору влево, прочь от арки 504

398

Некоторое время вы пробираетесь вперед, лавируя между скал. Растущие на их склонах сиреневые цветы источают сладковато-горький запах, похожий на миндаль.

— Может это эдельвейсы? — размышляете вы. В горной флоре ваши познания минимальны.— Хотя вряд ли, то редкие цветы, а этих вон сколько.

Подавив зевок, продолжаете движение. Впереди открывается красивейшая поляна, вся усеянная этими самыми «эдельвейсами». На утреннем солнце капли росы искрятся всеми цветами радуги. Очень красиво, в такой красоте хочется остаться жить навсегда.

— Был бы Коннери рядом, можно было бы ему букетик нарвать,— приходит вам в голову озорная мысль.— Смешно бы было. Сказать еще при этом, мол, легенде от восторженного фаната.

О том, что вы с ним, быть может, больше и не свидитесь, вы стараетесь не думать. Гоня эту мысль прочь, вы вновь отчаянно зеваете... и внезапно застываете:

— Война и орки, я же только что выспался!

Вы прикрываете рукавом нос, стараясь вдыхать как можно меньше пыльцы. Это от нее так клонит в сон, к гадалке не ходи. Вы быстрым шагом пытаетесь пересечь проклятую поляну, но в вашем организме уже слишком много этой отравы.

Это не эдельвейсы, это горные маки какие-то. Ноги тяжелеют, глаза наливаются свинцом. Что делать?

Если у вас есть принт, то идите на 357

≋ Если нет, то надо попытаться вырваться из оцепенения, и лучший способ для этого — причинить себе резкую боль. Меч не достать, руки уже слушаются вас с трудом. Будете щипать себя 376 или шарахнете себе же в ногу СГУСТКОМ 256

399

Неслышно поднявшись по деревянной лестнице, вы попадаете в просторное помещение. Повсюду видна пыль и паутина, в углу стены даже кладка провалилась. Внезапно холодное дуновение воздуха обдает вас с головы до пят.

⚡ Чисто инстинктивно вы пытаетесь отпрыгнуть назад. РЕАГИРУЙТЕ. Успели 187 или нет 222

Часть третья «Храм Разверзнутой Пасти»

Тусклый свет факелов освещает грубую каменную залу. Из стен скалятся жуткие барельефы, злобно щерятся морды неизвестных вам чудовищ. В глубине залы — единственная дверь, ведущая в недра горы. Обстановка храма, путь к которому был так долог и труден, отнюдь не поражает воображение.

Устало усевшись напротив напарника, вы наблюдаете, как он, кривясь от боли, шарит в своем мешке. Выудив из него бутылочку с Эликсиром, Коннери с облегчением констатирует:

— Не разбилась. Значит, поживем еще.

— Эликсир тебе кости не срастит,— резонно замечаете вы.— Он максимум средних размеров раны заживляет. А со столь серьезным повреждением ему не справиться.

Коннери показывает вам ладонь, мол, не трусь.

— Все будет пучком, салага,— говорит он и залпом выпивает полбутылки. Оставшееся зелье он тоненькой струйкой выливает себе на перелом.

— Ты чего делаешь? — недоуменно спрашиваете вы.

— Недокументированная фишка,— туманно отвечает Коннери. Он несколько раз осторожно сгибает-разгибает ногу, потом пробует встать.— Ну не сказать, что как новенький, но ходить могу.

Вы только и можете, что изумленно покачать головой. Трюк, который напарник провернул с Эликсиром, восстановил ему жизнь не полностью (уровень ЖИЗНИ Коннери опять равен тому значению, что был у него в момент вашего расставания), ведь внутрь он принял всего половину зелья. Зато он может передвигаться, а еще пять минут назад ходьба была для него делом просто немыслимым.

— А почему об этом не рассказывают в Академии?

— Рассказывают, с пятого круга, кажется. Это опасная штука, срабатывает примерно в половине случаев. И надолго ее не хватит — через несколько дней в ноге начнутся дикие боли. Без должного лечения — труба и трубадуры. Но в нашем положении, кажется, выбирать не приходится.

Напарник оживает прямо на глазах. Щеки порозовели, в глазах появился прежний блеск. Пробует ходить, пока что осторожно, не перенося всю тяжесть тела на пострадавшую ногу.

— Еще минут пять и пойдем,— как бы извиняясь, говорит Коннери.— Кости мгновенно не срастаются.

— Идем вглубь?

— Конечно. Если попытаемся прорваться тем же путем, что пришли,— он косится на вас,— вернее, которым ты меня сюда притащил, вряд ли выйдет что-то путное. Даже если и одолеем стражу, оставленную у обелиска, куда идти? Переловят нас на плато, как кроликов. Да и не для того мы дошли на самый край земли, чтобы в самом конце пути испугаться и повернуть. Нет, мы идем вперед.

Возразить нечего, доводы вполне разумны. Пока есть время, вы решаетесь сказать то, что давно уже собирались:

— Я так и не сказал тебе «спасибо». Я уже, честно говоря, попрощался с жизнью. А ты был невероятно крут, мой легендарный друг. Знаешь, пока мы с тобой сюда добирались, я, грешным делом, заподозрил, что лучшие годы твои уже позади. Что размяк старый ведьмак, потерял форму, стал слишком чувствительным и щепетильным. Ан нет. Твой сольный проход по лагерю — это было нечто. Я потрясен, без дураков. Теперь я понимаю, почему к имени Коннери часто добавляли «тот самый».

— Вижу, что произвел впечатление,— улыбается напарник.— Но мне кажется, ты путаешь причину и следствие.

Он подходит к выходу и смотрит на косматые облака. Голос его тих и задумчив.

— Сейчас ты считаешь, что легендой становятся самые лучшие воины, самые яростные берсерки и самые техничные рубаки. В твоем возрасте я тоже так думал. Наверное, это просто особенность юношеской психики такая. Хочется доблести и подвигов, хочется быть самым лучшим, и чтобы за это тебя все уважали.

Единственный человек, к кому я прислушивался тогда, был Ролштайн. Учил меня такой наставник, они с Адиром в молодости были — не разлей вода. Он не говорил мне красивых слов о чести, милосердии и терпимости. Он просто показывал, как надо жить. Мы с Рамаресом были его любимыми учениками.

Коннери косится на вас, вы пожимаете плечами:

— Да я уже догадался, что вы вместе учились, когда твоего оборотня увидел.

— Рамарес прямо бесился, у него получался белый тигр, но обычный,— воспоминания молодых лет смягчили лицо напарника, даже морщины в уголках его глаз разгладились.— А у меня саблезуб. Психовал он жутко, конечно. Но главным нашим с ним различием стало не это. Ролштайн показывал нам одно и то же. Вот только увидели мы разное.

Как кончил свои дни Рамарес — ты знаешь. Ему всегда очень хотелось уважения, он считал, что умение лихо размахивать мечом подразумевает почет со стороны окружающих. И злился, когда самые интересные контракты доставались мне.

На мечах он действительно всегда был сильнее меня. Да что там, я видел таких рубак, что ты бы не поверил. Я встречал полуэльфа, который ради смеха побрил меня мечом в шуточном поединке. Чисто выбрил, гладко, невзирая на все мои попытки защищаться. Я видел наемника, который защищал мост против полусотни солдат и убил их всех. Я разговаривал с бретером, на счету которого было полторы тысячи поединков, и все до одного он выиграл.

Но ты не слышал их имен и вряд ли когда-нибудь услышишь. Потому что добиться чего-то в жизни только этим нельзя. Умение убивать, по сути, нужно лишь для того, чтобы не убили тебя. Иначе это всего лишь кровавое неприглядное ремесло. Неприглядное — потому что свежий труп не поставишь на полку, как допустим, новый горшок.

Я стал известен после того, как смог договориться с дриадами. Ни у кого не получалось, а я договорился. Ко мне обратилась королева Срединного королевства, когда ее сестру стал преследовать по ночам Ловец Снов. Именно меня позвали провести караван через Пряную Долину, когда в ней поселился вожак оборотней.

Знаешь почему? Потому что я умел слушать. Потому что я умел поставить себя на место собеседника и понять его точку зрения. Потому что я, очень хорошо умея крутить мечом, не считал это единственно верным средством. Потому что я всегда был, как ты изволил выразиться, «чувствительным и щепетильным». Все это и сделало меня «тем самым» Коннери из Таннендока.

Бесспорно, в нашей профессии ты вообще ничего не достигнешь, если не умеешь драться, сгинешь ни за грош. Но будь ты хоть невероятным фехтовальным асом, одно лишь это не сделает тебя легендарной личностью. Голова на плечах, большое сердце и умение держать свое слово — вот что делает человека известным. Даже нет, не так. Вот что делает человека человеком.

Напарник вдруг делает паузу и смущенно кряхтит:

— Кхе-кхе... Ты не подумай, что я тут решил тебе нотации читать, как следует жить и вообще... Просто у меня нет столько времени, сколько было у моего наставника, и я вкратце вываливаю на тебя все, что лучше было бы тебе понять самому, самому пережить, испытать на своей шкуре. Дело в том, что ты очень напоминаешь мне Рамареса в молодости. Только не смейся.

Вы не смеетесь.

— У него тоже случился в молодости инцидент, напрочь рассоривший его с наставниками. Как и ты, он разочаровался в братстве ведьмаков, хотя позже и достиг в нем определенных высот. Он был всегда один. Всегда. После того, как умер Ролштайн, он так и не завел себе друзей. Любимой его шуточкой было: «Одному легче прорываться». Юношеские идеалы разрушились, рассыпались, как карточный домик. На их место пришел сарказм, потом желчь, потом злость и зависть. Я часто жалею, что был в то время в разъездах, и не смог поговорить с ним по душам. После пытался, но он уже надел маску посмеивающегося циника, и приросла она крепко, не чета твоей. А ему, возможно, очень нужно было просто поговорить. Просто поговорить, понимаешь? Пожаловаться на несправедливость, услышать, какие они все сволочи, хорошенько напиться и потравить старые байки о тех временах, когда солнце было ярче, а трава зеленее. Но для такого разговора нужен человек, которому доверяешь. У Рамареса такого человека рядом не оказалось.

И тут вы перебиваете Коннери, вас как будто прорывает. Ты что возомнил себе, старый ведьмак? Думаешь, разок спас мою шкуру и можно мне уши лечить? Ты хоть знаешь, каково это — быть подставленным на первом же задании? На первом! Вы рассказываете, зло, в красках, про свое растущее недоумение, про поединки с храмовниками и схватки с гарпиями, про тупое отчаяние при виде вымершей деревни. Как свято вы были уверены в правоте тех, кто девять лет учил вас убивать монстров. Как шаталась земля под ногами потерявшего все ориентиры юнца. И чем больше крепла уверенность в том, что вас просто-напросто обманули, тем сильнее качало почву у вас под ногами. Как вы скрестили мечи с Рамаресом, одним из наставников Академии, каждый из которых был для вас кем-то вроде полубога. Как вы убили Рамареса. Убили Аксиона. Как пришел Ледейл и сказал: «Ну, извини, парень. Бывает. Зато ты теперь седьмой круг». Ваши слова, адресованные Коннери,

полны язвительного сарказма. Ваш голос источает яд каждым обертоном. Ваши мысли кристально ясны и предельно логичны. Ваши предложения выстроены настолько безукоризненно, что вам зааплодировал бы и самый искушенный оратор. Еще бы, эту речь вы шлифовали целых три месяца, ворочаясь ночами в койке. Прокручивали в голове и повторяли раз за разом.

— И скажи на милость, как теперь можно кому-нибудь верить? Как я могу верить хоть кому-то? — вы вдруг понимаете, что стоите совсем рядом с Коннери и едва ли не брызжете ему слюной в лицо. И он слушает. Не отходит. Даже не утирается.

Вы замолкаете и отступаете назад. Все сказано. Пауза.

— Знаешь, я согласен с той шуткой, мол, «прорываться легче»,— говорит Коннери.— Одному и правда жить проще. Но долго невозможно, такой вот парадокс.

Вы молчите. Говорить совершенно не хочется. Так, должно быть, чувствует себя гадюка, опустошившая все свои ядовитые железы. Или роженица, только что разрешившаяся от бремени. Внутренняя пустота и, как ни странно, облегчение, такое сильное, что кажется, будто вот-вот взлетишь, как воздушный шарик.

— Заболтались мы тут с тобой, парень,— Коннери вновь собран и серьезен.— Тут бы до заката дожить. Все, с психоанализом пока завязываем. Но я рад, что ты выговорился. Готов?

Вы проверяете оружие, подтягиваете лямки мешка и киваете — готов, мол. Коннери подходит к двери и берется за бронзовое кольцо.

— Я вот тут подумал,— говорит он, и в его глазах прыгает лукавая искра.— Ты же меня фактически на себе вез, да?

— Типа того.

— Тогда я должен звать тебя Устрицей. Просто традиция, ничего личного,— с довольным хохотом Коннери открывает дверь.

Улыбнувшись, вы шагаете за ним. Это не саркастическая усмешка, не сардоническая ухмылка, а просто улыбка. Еле заметная, одними уголками губ. Впервые за три месяца. **549**

401

Перед вами — узкий, не больше четырех шагов в ширину, длинный коридор. Он пуст, и это подозрительно само по себе. Вдобавок, в воздухе висит какая-то тяжелая взвесь, похожая на облако пыли. Эта муть странным образом доходит примерно до уровня вашего пояса, но выше не поднимается. К сожалению, в коридоре практически нет источников света. Проще говоря, тьма кромешная. Вместе с клубящейся над полом взвесью это чертовски мешает разглядеть хоть какие-то детали.

≋ ВЗОР **429**

≋ СГУСТОК (актуально, если вы воин, а хочется, хоть на секунду, разогнать темноту) **444**

≋ Или вы рискнете двигаться наобум **462**

402

Комната, в которой вы очутились, больше всего похожа на осушенный бассейн. Пол выложен керамической плиткой, грубой, окрашенной в нарочито яркие тона. Каждая из них шириной в три-четыре шага, не меньше.

Вы заносите было ногу, но Коннери сдерживает ваш порыв. И в самом деле, какого лешего плитка окрашена в разный цвет? По краям она черная, но тройной ряд по центру невероятно пестр.

Выглядит дорога из плит следующим образом (ориентируйтесь по первым буквам цвета — там есть Желтый, Синий, Красный, Оранжевый, Фиолетовый), идти вы начинаете снизу. Если не полагаетесь на свою память — лучше зарисуйте.

С–Ж–Ф
Ж–К–С
К–О–С
Ж–О–К

Вы задумчиво разглядываете пол, усиленно изображая мозговой штурм.

— На детскую игру похоже. Классики, только в цвете.

— Смотри,— напарник указывает на массивную дверь в противоположной стене, путь к которой и вымощен разноцветными плитами. Дверь покрашена сразу в четыре, нет, все же в три цвета:

снизу вверх полосами идут оранжевый, фиолетовый, снова оранжевый и зеленый. Подсказка?

— Радуга? — задумчиво размышляет вслух Коннери.— Как Однажды Жак-Звонарь Головой Сломал Фонарь. Сначала красный, потом оранжевый и так далее.

— Какая-то куцая радуга,— резонно отвечаете вы.— И вообще, мне всегда было проще запомнить поговорку про охотника и фазана.

— А другие варианты есть?

≋ Вы можете согласиться с «теорией радуги» 432

≋ или предложить свое решение 454

≋ ВЗОР 536

403

Лезвия вылетают из обеих стен, и пролетают так близко от вас, что по горлу невольно проходит тугой тошнотворный ком. К счастью, это самое страшное, что случилось. Лезвия аккуратно заходят в свои пазы, вы же, не менее аккуратно, преодолеваете боком еще пять шагов.

— Ты, понял, мой юный друг,— усмехается Коннери.— Лезвия вылетают на уровне бедер великанов. Гигант просто должен был стоять боком, как мы только что. А поскольку мы с тобой не толще великанской ноги, то поместились в зазор.

Он откровенно радуется своей догадке.

— А туман, что над полом — явно для тех слабаков, что решили бы преодолеть эту ловушку ползком. Все продумано, будем надеяться, что местный прораб и далее нигде не напортачил. 463

404

— Я не знаю как ты к этому отнесешься,— осторожно начинаете вы свой рассказ. Коннери закусил губу, бледен, но внимательнейшим образом выслушивает все. Вам хватает буквально трех предложений — появилась, смотрела, коснулась, исчезла. Эпитетов вроде «нежный взгляд» и прочих домыслов вы стараетесь избегать. Все сухо и по существу. Даже эти три предложения даются вам с огромным трудом.

— Возможно, мне все это почудилось,— пожимаете плечами вы, завершая рассказ. Напарник смотрит рассеянным взглядом куда-то мимо вас.

— Как, говоришь, она выглядела? — интересуется он.

Ваш ответ:

— Смуглая, невысокая, фигуристая, черноволосая 505

— Белое платье, среднего роста, бледно-голубые глаза, непослушная челка 430

— Ярко-синие глаза, короткое белое платье, черные волосы, серьга в левом ухе 494

405

Вы медленно отступаете тем же путем, которым только что бежали сюда. Зеркальный лабиринт оказался для вас смертоноснее, чем ожидали его создатели — вы не в состоянии одолеть даже один его поворот. Ну где же ты, где, мой плачущий убийца?

Словно откликнувшись на ваш зов, джинн материализуется в зеркале справа. Вы отступаете от него, разрывая расстояние, но бежать не собираетесь. Меч в руке, все решится здесь и сейчас. Спина упирается в нагретую поверхность. Зеркала за вашей спиной прогрелись колдовским светом и тоже приобрели прозрачность. Если джинн вздумает опять исчезнуть, атака сзади будет смертельной для вас. Но сейчас его фигура маячит в зеркале, что напротив вас, и можно только порадоваться за прикрытую спину.

Глаза серебристого демона сузились, мышцы вздулись — кажется, он тоже намерен покончить с этой игрой. Невдалеке вдруг что-то душераздирающе скрежещет, внезапно и очень сильно. Джинн бросается вперед, как будто услышал сигнал гонга.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Если реакция подведет вас, то атака джинна будет смертельной, и ваше приключение окончено...

Если же ваши рефлексы на высоте, то вы несомненно успеете — но что именно?

≋ Встретить противника ударом меча 558

≋ Ударить его СГУСТКОМ 594

≋ Присесть на месте 415

406

Запрыгнув на поднимающийся конец плиты, вы надеетесь перевесить его, но тщетно. Плита неумолимо проворачивается, 448.

407

Тишина. На плечи словно обрушилась тишина, покрывалом накрыла уши, отрезала все звуки, кроме одного. Не слышно ни шорохов, ни дыхания, ничего. Лишь дребезжащий звук, с которым белый шарик крутится в трещинах гранитного пола.

После долгой паузы Коннери наклоняется и бережно берет его в руки. Вы вдруг вспоминаете, что людям иногда надо дышать, и делаете шумный вдох. Если это не Белый Шар, то вы согласны всю оставшуюся жизнь прыгать на одной ноге.

Коннери смотрит на шар, потом на вас:

— Парень, я не знаю, получится у меня или нет, но я должен попытаться. Понимаешь? Должен.

— Понимаю,— говорите вы.— С самого начала все было понятно.

— Меч — он существует,— торопливо, сбивчиво говорит Коннери.— И ему действительно не место у Вильгельма, я не врал тебе в этом. Все в этой истории было правдой. Все, кроме потаенной надежды — а вдруг? Вдруг он сможет? Сможет оживить ее? Понимаешь? Я не говорил тебе, я не говорил Адиру, никому, даже самому себе не позволял об этом думать. Я обманул тебя?

— Никого ты не обманул, легенда,— уверенно отвечаете вы.— Никак ты не поймешь, что перед тобой не просто вчерашний выпускник, а ведьмак седьмого круга. Ты уверен, что хочешь попробовать здесь и сейчас?

— Да,— отвечает Коннери. На него страшно смотреть, такая душевная мука отражается на его лице.

— Может так статься, что мы не выйдем с этого плато. Может так статься, что даже на поверхность не попадем.

Коннери смотрит на вас, взвешивая на языке слова, пытаясь подобрать наиболее правильные:

— Просто я ничего не хочу сильнее, чем увидеть ее живой. Прямо сейчас. Для Белого Шара важно именно это.

Он переводит взгляд на предмет в своей руке, потом на выход из галереи:

— А если ... в общем, я тогда хоть стены прогрызу.

Этот правда прогрызет. Вы киваете и молча отступаете к гобеленам. Коннери остается один, отблески пламени из камина пляшут на его лице багровыми сполохами. Видно, что ему очень хочется зажмуриться, но он продолжает смотреть на шар. И еле слышно шепчет свое желание. **476**

408

Вы взмываете в воздух, одним махом минуете десяток ступеней и тяжело падаете у подножия лестницы. Удар пятками настолько силен, что вы припадаете на одно колено. Протестующей болью откликаются отшибленные почки (–1 ЖИЗНЬ).

Коннери уже рядом, помогает вам подняться.

— Какого черта? — спрашиваете вы. **550**

409

Вы подхватываете с пола пару грибов, один отправляете в рот, другой предлагаете напарнику.

— Ты с ума сошел? — интересуется Коннери.

— Ешь давай. Это плиски, на вкус кислые, но обладают слабым тонизирующим действием. Из них еще средство для потенции варят.

Если ДОВЕРИЕ Коннери 6 или больше, то он хмыкнув, возьмет гриб — добавьте вам обоим по 3 ЖИЗНИ.

Если нет, то он вежливо откажется его есть, и 3 ЖИЗНИ получите только вы. Что бы не произошло, вернитесь после этого на **457** и читайте дальше.

410

Сообщив Коннери о своих наблюдениях, вы предлагаете ему высказаться.

— Да тут за версту несет западней,— угрюмо говорит напарник.— Сначала идем вдоль правой стены, потом вдоль левой. Дальше я пока даже не представляю, что делать. **462**

411

Все ваши усилия оказались напрасны, хотя вы до последнего надеялись увидеть уцепившегося за доски Коннери. Остается лишь плюнуть и уходить из-под града камней, пока разошедшийся не на шутку «фартук» не перекидал на вашу сторону целый курган. Если напарник упал в реку, то его уже не найти, слишком много времени вы потратили. Будем надеяться, что выплывет. **374**

412

Увы, меч ваш не попадает в цель. Будто обретя свободу воли, клинок вырывается из вашей руки и прилипает к идолу.

— Это какой-то чертов магнит! — с запозданием понимаете вы, но время безнадежно упущено. Жрец успевает обернуться и скинуть капюшон. Последняя мысль, пришедшая вам в голову:

— Надеюсь, старику удастся выбраться,— и тут наступает темнота...

413

Песок, как ни странно, пролетает сквозь барьер невредимым. Ситуация немного проясняется и запутывается одновременно. Что-то может пройти сквозь барьер, а что-то не может. Что делать с этой информацией — неясно (запишите слово **песок**). Теперь вернитесь на **441** и сделайте другой выбор.

414

Вскоре Коннери подрубает мертвому царьку ноги, и на этом бой заканчивается. Кривясь, напарник потирает ребра (отнимите у Коннери 4 ЖИЗНИ).

— Знаешь, если бы у него было нормальное оружие, а не этот дурацкий скипетр...— напарник не договаривает начатую фразу, потому что груда костей и полусгнивших сухожилий начинает шевелиться.

— Ходу,— бросаете вы, устремляясь к двери. Если есть желание, можете прихватить с черепа неумирающего стража белую корону.

У самого порога Коннери вдруг оборачивается и говорит с непонятной интонацией:

— Что же такого надо было сотворить в далеком прошлом, чтобы тебя вот так вот прокляли?

— Потом поразмыслишь,— вы чуть ли не силой выталкиваете напарника в дверь. За вашими спинами, шурша истлевшими одеяниями, восстает с пола проклятый когда-то король, чтобы вновь занять свой пост **418**

415

Вы приседаете, резко, неожиданно, и из зеркала позади вас навстречу серебристому джинну бросается точно такой же. Впервые монстр из зазеркалья сам отразился в зеркале, и схватился с самим собой. Вы откатываетесь в сторону, собираясь бежать, но быстро понимаете, что это ни к чему. Джинн действительно вложился в эту атаку, а двойник лишь повторял его действия. В результате они буквально разорвали друг друга за какую-то пару секунд. Сцепившись в смертельных объятьях, два мускулистых торса повисли меж зеркалами. Серебристая амальгама из их ран обильно капает на пол, тут же улетучиваясь, тела джиннов истончаются и бледнеют на свету.

— Сам себя не победишь,— философски изрекаете вы и встаете, поморщившись от боли. Тут странный скрежет повторяется, одно из зеркал отодвигается и в образовавшийся проем протискивается взъерошенный Коннери.

— Я опоздал? — интересуется он, озираясь по сторонам.

— Самую малость,— ехидно говорите вы. После быстро пересказываете произошедшее. Напарник возвращается назад по коридору, чтобы воочию увидеть вашего преследователя, но от сцепившихся зазеркальных демонов осталась лишь небольшие, быстро подсыхающие ртутные капли на полу.

— Кхм,— скептически говорит Коннери.

— Да иди ты,— отмахиваетесь вы. Оправдываться неохота — жив остался, и хорошо.— Ты-то как сюда попал? **486**

416

⚡ Очередной выпад лезвия следует справа. Вы внутренне готовы, но насколько хороши рефлексы вашего усталого тела? РЕАГИРУЙТЕ. В случае, если ваша скорость окажется недостаточной, теряете 4 ЖИЗНИ. Если же ваша реакция на высоте, то вы успеваете отпрянуть к левой стене как раз вовремя, чтобы остаться целым и невредимым.

Однако, напарник ваш чуточку замешкался, и это стоит ему аж 5 ЖИЗНЕЙ. Рана на его плече выглядит крайне скверно. Дела идут все хуже и хуже, но вы находите в себе силы подбодрить ведьмака:

— Держись, половина пройдена **472**

417

Едва вы ступаете на желтую плиту, как вращение оранжевой прекращается и она со скрипом возвращается на место. Коннери едва успевает отдернуть руку, которой он схватился за ее край.

— Спас...— его голос срывается.— Спасибо.

— Спас, пожалуйста,— киваете вы.— Успел разглядеть, что внизу?

— Ничего там нет. Бездна. Куда дальше?

Хорошо, когда умеешь сразу признавать свою неправоту. У вас так не выходит. Зато получается выбирать подходящие цвета. Посмотрим, как дальше дело пойдет.

Теперь перед вами красная, оранжевая и синяя. Итак, следующие плиты, на которые вы будете ступать:

- ≋ Красная и оранжевая **469**
- ≋ Оранжевая и синяя **516**
- ≋ Красная и синяя — **445**

418

За дверью — довольно странный полутемный зал с низким потолком. Стены тускло фосфоресцируют. Выхода из него вам разглядеть не удается. Обзор закрывают высокие, матово-белесые плиты, которыми перегорожена большая часть зала.

Между ними виден только один доступный путь.

Коннери дерзко подходит к одной из плит и стучит по ней рукоятью меча. Та отзывается мелодичным звоном.

— Они не каменные. Слюдяные или кварцевые. Чует мое сердце, все это не просто для красоты тут стоит.

Но делать нечего, и вы устремляетесь в единственный проход. Стоит вам сделать десяток шагов, и по всему залу проносится жуткий гул. Плиты по всему залу приходят в движение. Та, что позади вас, резво проворачивается на месте.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Если с реакцией у вас окажется туго, то получите удар по спине и потеряйте 2 ЖИЗНИ. Если же все хорошо, то вы молодец, успеваете отпрыгнуть.

Отбросило вас или вы сами отпрыгнули, но повернувшись, вы понимаете одно — Коннери остался где-то по ту сторону. Стены в зале разгораются все ярче, все сильнее. Плиты заканчивают движение, свет пронизывает их насквозь, и вы с изумлением понимаете, что стоите в зеркальном лабиринте.

Слева от вас плиты еще не разогрелись, не пропитались светом, они все еще матово-полупрозрачны. А вот справа и позади — самые натуральные зеркала. Десятки ваших отражений сбивают с толку, но где-то за ними слышна забористая ругань Коннери, и вы немного успокаиваетесь. Ничего с ним не случилось.

— Эй,— окликаете вы напарника.— Я тут.

Если у вас записано слово *слезы*, или *водоем*, или *ярость*, то идите на **529**

Если у вас записано слово *нюансы* **539**

419

Во время бега пол обжигает ваши подошвы, но как-то слабо, неуверенно (–1 ЖИЗНЬ). Знакомый скрежет над головой лишь подстегивает вас. Влетев в дверь, вы с Коннери судорожно пытаетесь отдышаться.

— Я чуть было не подпрыгнул, когда пол стал обжигать ноги,— потрясенно мотает головой легендарный ведьмак.— Вот чуть-чуть. Ты видел, что случилось?

— Видел. Вверху опять были лезвия. Расчет был на то, чтобы мы подпрыгнули. И тогда сразу, как ты говоришь — труба и трубадуры.

И тут Коннери выдает реплику, от которой как-то сразу становится ясно, что его имя действительно не зря упоминается с приставкой «тот самый»:

— Ты не прав, парень. Ловушка-то рассчитана на великана. Нам просто повезло, что мы так малы ростом.

Вы ошалело смотрите на напарника — до вас доходит:

— Ну ты... ну ты голова! Великану пришлось бы догадаться упасть на пол. Он жжется, но терпимо, вполне можно переждать, пока лезвия проедут над головой.

— Верно,— одобрительно кивает Коннери.— Плохо только то, что никто из нас до этого даже не додумался. Будь лезвия расположены ниже... Ну, ты понял.

Чего ж тут непонятного. Чтобы прогнать мрачные мысли, вы рассматриваете место, куда вас занесла нелегкая на этот раз. Перед вами короткий разветвляющийся коридор- тамбур.

≋ Левое ответвление поблескивает антрацитовой чернотой стен, сквозь пол пробиваются бледные грибы, намекающие, что этим путем очень редко ходят **457**

≋ В правом проходе базальтовые стены разрисованы примитивными фигурками, похоже на сцены из охоты **524**

Ваш выбор?

420

Вскоре вы выходите в небольшой продолговатый зал. Он пуст, в противоположном конце дверь. На первый взгляд совершенно непонятно, что может вам помешать достичь ее. Прямо перед вами, на валуне стоит грубая глиняная миска, наполненная некой маслянистой жидкостью.

— На миске написано, не поверишь — «Выпей меня»,— недоумевающим тоном сообщает вам подошедший к ней Коннери.

— Даже не думай,— советуете ему вы.— Может, туда проходивший перед нами великан помочился. Как мне кажется, у них именно такого полета юмор.

Напарник обводит взглядом пещеру.

— Не нравится мне все это,— сообщает он вам.— Чую неприятности от этого места. Думается мне — надо пить.

С этими словами Коннери берет миску и подносит ее ко рту.

Вы позволите ему сделать это **502** либо быстро пройдете вперед, крича напарнику:

— Стой! Смотри, я иду, и со мной ничего не происходит **480и**

421

Лезвие, брат-близнец ранее виденного, незамедлительно вылетает из правой стены. Вы оба идете, прижимаясь спиной к скале, но это даже излишняя предосторожность — острие не достает до вас на добрых два локтя. Вы переглядываетесь с Коннери и делаете вид, что подавляете зевок. **472**

— В чем секрет? — интересуется Коннери, когда вы без особых усилий доходите до разноцветной двери.— Столько удачи действительно не бывает.

— В сочетании цветов,— довольно отвечаете вы.— Мой однокурсник любил рисовать, но смог выклянчить в кладовке только три краски — красную, синюю и желтую. Другой бы на его месте огорчился — что нарисуешь всего тремя цветами? Но не Рианнон. Поэтому мы и дружили, с ним было чертовски интересно. Он поэкспериментировал и выяснил, что при смешении двух цветов получается третий. Ледейл потом объяснил нам, мол, есть цвета основные и дополнительные. Из красного и желтого получается оранжевый, из красного и синего — фиолетовый. Я смотрел на дверь — это достаточно прозрачная подсказка, и выбирал те плиты, из которых складывался следующий нужный цвет. Вот и все везение.

— Я слышал про Рианнона,— Коннери становится серьезен (откровенные разговоры всегда улучшают отношения между людьми, +1 ДОВЕРИЕ).— Адир рассказывал, он каждого погибшего ученика помнит. Твой друг погиб на практическом занятии.

— Точно. Год до выпуска был, но неудачно упал с «мельницы». Ледейл потом еще сокрушался, что даже не успел ему рассказать про сложносоставные цвета. Он хорошо рисовал, у меня до сих пор его рисунок над кроватью висит.

— Мне жаль,— просто говорит Коннери. Вы рассеянно киваете.

Думая каждый о своем, вы открываете разноцветную дверь 401

Перед вами — торжественный зал, стены которого тускло фосфоресцируют. В центре возвышается массивный базальтовый постамент, на котором покоятся четыре грубых саркофага. У решетки, что перегораживает выход, лежат несколько вещей, над ними из стены свисает ржавая цепь. На самой плите мерцает надпись, по всей видимости выбитая когда-то в скале и заселенная тем же светящимся лишайником, что освещает весь зал. Коннери шевелит губами и поворачивается к вам:

— Здесь написано: «Не знающий своей истории воистину слеп. Не чтящий своих предков — воистину глуп. Не ведающий имен своих героев — воистину мертв.

Воздай почести лучшим из своего рода. Верни законный трофей Берилионидину. Отдай ЛютомуБраккусу его смертоносное оружие. Награди ГремучегоБаламунга тем, что он искал всю свою жизнь. Заплати Скряге Бу... (здесь напарник запинается, но раза с третьего все-таки выговаривает) Быммуныму нужную ему цену. И лишь сделав все это — потяни цепь».— Коннери делает паузу и качает головой.— Просто языколомные имена у них, как бы сказал Адир.

Вы задумчиво рассматриваете четыре вещи, что лежат перед вами. Это тяжелая золотая цепь, сломанный бронзовый меч, череп саблезубого тигра и грубый каменный кубок, наполненный обычной водой. Трофей, оружие, награда и плата. Вы невольно начинаете размышлять вслух:

— Ну и чье тут чье? Берилионидин, Браккус, Баламунг и Быммy... чтоб его.

— Гробы подписаны, кстати,— Коннери идет вдоль постамента.— На каждом саркофаге выбито имя и выемка, чтоб предмет положить. Осталось понять какой куда.

Он задумчиво осматривает могильник:

— Ну что за варварский способ преподавать историю! В Академии система образования и то помягче будет.

— Зато эффективный,— отвечаете вы.— Никаких неудов, розог и вызова родителей. Не слушал шаманов вечерами — сдохнешь в каменном склепе. Довольно лирики. Мысли есть?

— Как ни странно, да,— довольно отвечает напарник.— Тюрьма с богатой библиотекой, бывает, делает людей эрудитами. Баламунг Гремучий известен как воин-философ (да-да, великаний философ, такое бывает). В какие-то чудовищно незапамятные времена искал он Грааль, искал, а потом сел, поразмыслил и решил, что Грааль

может быть любой чашкой и при жизни ты его все равно не узнаешь. А когда костлявая тебя скосит, Грааль сам найдет тебя, ежели, конечно, ты жизнь прожил достойную. Потому чтобы найти Грааль, надо лишь совершать как можно больше подвигов и всяческих славных деяний. Проще говоря: живи, как будто ты герой, пей из любого сосуда, будто это Грааль. Хочешь быть героем — будь им. Этакий великаний реалистичный солипсизм. Но этот кубок явно и есть награда Баламунга.

— Слушай, а на кой его ищут вообще? — интересуетесь вы.— Грааль этот?

— Ууу, это отдельная тема в «Логике сказок». Там много всего накручено, символ добродетели, внутренней гармонии, дарующий массу бонусов нашедшему, вплоть до бессмертия. Но бессмертие явно имеется в виду геройское; память, мол, людская, саги, легенды и все такое. Прочее тоже не подтверждено. Видеть — видели, кто-то даже щупал. А толку в этом особо и не было, никаких благословений эта чаша не накладывала, бессмертным никого не сделала. Аристолет вывел лишь два, по его мнению, достоверных факта. Первое — Грааль всегда является в момент смерти героя или мученика. Почему-то в него часто набирают их кровь, хотя я с трудом представляю, зачем это нужно. Второе — тому, кто видел Грааль, и, главное, понял, что именно он видел (а зачастую на это оказывается способен один из толпы) — суждена еще более великая и геройская судьба, чем, скажем так, виновнику торжества.

— Муть какая,— искренне говорите вы.— Но это, я так понимаю, не Грааль?

— А ты чувствуешь, что это он?

Вы некоторое время разглядываете чашу и честно прислушиваетесь к внутреннему голосу.

— Нет. Это дешевка какая-то первобытная.

— Ну вот. Потому она и уходит к Баламунгу.— Коннери бережно ставит чашу в выемку на саркофаге.— Для него это — искомый Грааль.

— Вот только не надо произносить это таким тоном, как будто я быдло некультурное.

Напарник усмехается себе в усы:

— Нет, парень ты не быдло. Но и не великан-философ.

— И знаешь ли, рад этому.

— И я рад. Просто проявим немного вежливости. Терпимости. Уважения. Тебе кажутся смешными его идеи? Но он жил так, как считал нужным, учил тому, во что верил, и его имя помнят даже спустя века. Разве это не достойно уважения?

Коннери прав, чего уж тут.

— Достойно. Осталось выяснить, за что надо уважать оставшуюся троицу.

Вы мысленно составляете список. Быммуным — цена, Берилионидин — трофей, Браккус — оружие. Цепь, меч и череп. Подумайте как следует, запишите, что и кому, по вашему мнению, следует отдать, а после идите на 534

424

— Сславный малый,— вновь слышите вы голос.— И уважжительный, обряды тебе нашши ведомы, хоть и не месстный. Духи зземли и камня благоссловляют тебя.

Вы чувствуете прилив сил (+4 ЖИЗНИ). Вдобавок, если в будущем при проверке реакции вам не повезет, вы имеете право один раз за игру изменить результат на положительный — благословление духов спасет вас от неприятностей.

Запишите слово идолы, и ступайте дальше 388

425

Осталось сделать буквально два-три шага, но именно они оказываются роковыми. Стиснув зубы, вы идете вперед, превозмогая нарастающую боль, но адская пыль, кажется, въедается в каждую пору вашего тела. Должно быть, так чувствует себя человек, которого вываляли в красном перце. Ваше упрямство приводит вас к гибели — попросту от острого болевого шока...

426

— Нет, напарник, это полная чушь, я так не согласен. Мне кажется, ты просто ткнул пальцем в небо. Один однозначно должен остаться и прикрыть второго, мало ли что. А старших, как тебе известно, надо пропускать вперед.

Выдав эту тираду, Коннери тут же преобразует слово в дело. Вы даже не успеваете возмутиться, а он уже заносит ногу над красной плитой. 440

427

По ту сторону двери оказывается широкий коридор со множеством дверей. Фигурные светильники, скамьи, гобелены — вы явно очутились в жилых помещениях. Коннери крутит головой, прислушиваясь, в его глазах серьезная тревога:

— Со всех сторон шум, крики, беготня. Их здесь гораздо больше, чем гналось за нами. Обнаружат — пиши пропало.

≋ Пойдете по коридору вправо, по направлению к изящной кирпичной арке **480д**

≋ влево **504**

≋ зайдете в одну из дверей поблизости, сделанную:

≋ из обожженной глины **196**

≋ из дерева, изящно украшенного резьбой **458**

≋ из черного камня с малахитовыми вкраплениями **340**

428

— По-моему, это совершенно дурацкая затея,— говорите вы, вытирая пот со лба.

— Да не совсем,— медленно отвечает Коннери глядя на ваше лицо.— Ты знаешь, что ты весь в песке?

— Ну конечно, я же потный,— говорите вы... и тут же понимаете, о чем он.

Получается, что утомившись от тяжкого труда, вы вполне способны обваляться в песке и (возможно) пройти в таком виде через барьер. Оружие и одежда потеть не умеют, придется их оставить здесь. Но так хотя бы один из вас сможет пройти на ту половину, а там — кто знает.

Посовещавшись, вы приходите к выводу, что кроме этого у вас есть еще лишь одна конструктивная идея — вываляться в мокром песке муравейника. Больше вариантов преодоления барьера вам в голову не приходит.

≋ Итак, вы рискнете пройти сквозь барьер, раздевшись и вывалявшись в песке **443**

≋ или же перейдете к плану с муравейником **599**

429

Ваши зрачки сужаются, и мрак вокруг заметно светлеет. Теперь ясно видны подозрительные отверстия в стенах коридора. Длинные узкие бойницы на уровне вашей груди идут сначала по левой стене, через пяток шагов — по правой. Спустя еще такое же расстояние они видны в обоих стенах.

Но это еще не все. Далее бойницы проложены вновь в двух стенах, но уже значительно выше, на локоть выше вашей головы. Если ваша специализация — магия, то **451**

Иначе — **410**

430

Коннери долго молчит. Вы не в силах понять, что происходит под его черепной коробкой, какие бури там бушуют.

— Это она,— наконец говорит напарник.— Ты описал Маэрриэнн.

Он поверил вам (+1 ДОВЕРИЕ), но от этого, как и ожидалось, ему стало только хуже. Потухший взгляд, ссутуленные плечи — Коннери, кажется, абсолютно утратил волю к жизни. Теперь он выглядит не молодцеватым ведьмаком среднего возраста, а простым стариком, основательно истрепанным жизнью.

— Я не смог.

— Но ты попытался,— вы даже не знаете, что еще сказать, пока на ум не приходит последнее движение призрака.— Знаешь, не мое дело, конечно, судить, я даже не видел ее при жизни, но... Мне кажется, она благословила тебя. Простила. Иди дальше, сказала она. В ее взгляде была такая нежность и одновременно гордость за своего мужчину...

Язык ваш страшно отяжелел и еле ворочается во рту. Какие сопли, война и орки, какие ужасные банальности. Весь ваш образ крутого немногословного рубаки, который вы культивируете последние месяцы, протестует против этого. Лучше сразиться с пятью великанами сразу, чем еще раз повторить такое.

Но Коннери слушает. И вы продолжаете. И где-то в середине своей тирады вдруг понимаете одну простую вещь — никакие это не сопли и не слюни. В конце концов, любая банальность — это всего лишь истина, затертая от многократного употребления. Вы просто говорите то, что положено говорить другу в такие минуты. И все. А образ, имидж, дерзкий взгляд и травинка во рту — всего лишь ничего не значащая глупая поза, последние юношеские иллюзии, которых, как вам казалось, после башни Аксиона у вас уже и не осталось. Пора взрослеть.

Коннери же будто оживает от ваших слов. Что-то из сказанного вами все же смогло достучаться до его сердца.

— Ты правда так считаешь?

— Да,— киваете вы.

— Она простила меня?

— Да.

— Ведь Белый Шар мог бы ее воскресить, как ты считаешь?

Неожиданный вопрос, но вы отвечаете честно:

— Скорее всего — да.

— Я не справился?

— Похоже на то. Но это была задача со слишком многими неизвестными. Ты забрался на край света, прошел сквозь армию великанов и тьму ловушек, ты желал этого всеми фибрами своей души — никто из смертных не мог бы сделать больше. Просто было слишком поздно. Думаю, если бы Шар попал к тебе на следующий день после бойни на площади — результат был бы иным.

Коннери еле заметно вздрагивает при упоминании площади. Смотрит на шар в своей руке, как на какое-то диковинное насекомое. Потом переводит взгляд на вас:

— Все это, конечно, слабое утешение.— Голос его неожиданно крепнет.— Внутри меня такое творится, ты даже не представляешь. Как будто жилы на барабан накручивают. Но черта с два я расклеюсь. Черта с два.

Вы облегченно переводите дух **527**

431

Жар обжигает ваши ноги (–2 ЖИЗНИ), и вам остается лишь броситься бегом к спасительной двери, благо она уже неподалеку **419** либо преодолеть оставшееся расстояние двумя гигантскими прыжками **475**

432

— Ну ладно, значит первая плита — красная. Кто пойдет? Или сразу вдвоем шагнем?

Коннери цокает языком:

— Я думаю, надо идти поодиночке. Теперь давай ты решай, кому выпадет такая честь. Ты же у нас везунчик.

≋ Ваш выбор пал на самого себя **459**

≋ или же на напарника **440**

433

Джинн подается вам навстречу и протягивает руку с подарком. На, мол, забери, больше не нужен. Потом вытягивает другую руку — на ней лежит еще один, точно такой же предмет. Что бы вы ему не подарили в свое время, сейчас он возвращает вам это в двойном объеме

Отразил в зеркале, так сказать.

Вы аккуратно берете свои «отдарочки», джинн серьезно кивает и исчезает. Добавьте себе две такие же вещи, как дарили ему. Складывая их в мешок, вы не можете отделаться от чувства сюрреалистичности происходящего (запишите слово **презент**).

— А золото-то он не вернул,— вспоминаете вы и почему-то успокаиваетесь **467**

434

Несколько пробных взмахов только убеждают вас в правильности выбора — и вот вы уже пристраиваете обновку себе за спину (+1 СИЛА). **484**

435

Памятуя о предсмертных надписях, сделанных Френкевичем, вы, хоть и не без труда, находите такой же знак #, выцарапанный на камнях. Пробуете так и сяк — есть, один из камней рядом расшатался. Вынимаете его из скалы и на глазах изумленного Коннери извлекаете из убежища сверток.

— Подарок от Френкевича,— добиваете вы напарника. Насладившись его ошарашенным видом, вы быстро все объясняете и разворачиваете находку. Время не пощадило многое из припасов авантюриста, в целости осталось лишь несколько вещей:

Рог марала – это не кубок, а музыкальный инструмент, которым правда, никто из вас двоих и пользоваться не умеет. Интересно, не у великанов ли позаимствовал его Френкевич?

Медный ключ — тяжелый, с массивными бороздками, но к какой двери он может подойти?

Фляжка спирта — ее Коннери сразу реквизирует для себя, мотивируя тем, что вы еще молоды и сильное спиртное вам противопоказано (Коннери получает 3 ЖИЗНИ, если же сейчас у него максимум, значит, добавите их ему при случае).

Вы с сожалением смотрите на пакет, полный окаменевших сухарей. В еду они уже не годны, а жаль, перекусить вы бы не отказались. Больше ничего полезного в тайнике нет. Вернитесь на **470** и займитесь чем-нибудь еще.

436

До жреца еще десять шагов, и именно шагами вы меряете теперь время, внезапно застывшее вязким киселем. (Шаг). Плечи жреца вздымаются и опадают, (второй) словно он издает глубокий вздох. Нехотя, словно ему не хочется этого делать, (третий) великан в белом балахоне поднимает руки и берется за капюшон, собираясь его сбросить.

На четвертом шаге вам предстоит за долю секунды принять решение:

≋ продолжать бежать на жреца, надеясь опередить его и нанести удар до того, как он совершит задуманное **570**

≋ или же резко отпрыгнуть в сторону **541**

≋ СГУСТОК **593**

≋ Если ваша специализация метатель, то **557**

437

Набрав воздуха, вы ныряете в туман и ковыляете вперевалочку «утиным шагом», как остроумно именовали подобное упражнение в Академии. Однако местная взвесь — явно не простой туман, через пару шагов у вас начинается ужасное жжение в носу, ушах и все сильнее покалывает незащищенные участки кожи — руки, шею и лицо (–4 ЖИЗНИ). Коннери идет за вами, и как у него обстоят дела с аллергией на катакомбную пыль — неизвестно.

≋ Надо решать как можно скорее — преодолеть оставшийся отрезок тем же способом **425**

≋ или выпрямиться в полный рост **490**

438

За дверью вы попадаете в засаду. Вооруженные тролли-стражники набрасываются на вас всем скопом, их слишком много!

— Назад! — отчаянно кричите вы, понимая, что вот-вот оба утонете в этой кровавой круговерти. Вам обоим изрядно досталось: бросьте два раза по два кубика — первый результат отнимите у себя, второй у напарника. Если у вас было записано слово корзинка — вычерните его.

Выскочив за дверь, вы блокируете ее позаимствованным у троллей копьем и бросаетесь в необитаемый туннель.

— Вот не люблю я фразу: «Я же говорил»...— язвительно поддеваете вы напарника на бегу.

— Был неправ,— признает Коннери, вытирая кровь со лба. **477**

439

Вы успеваете сделать всего один шаг, не больше, и тут же из стены молнией вылетает стальное лезвие. Все происходит настолько быстро, что у вас нет шанса увернуться. Блестящий полумесяц прокатывается в районе вашей груди и вновь исчезает в скале. Первую секунду вы чувствуете лишь неприятное жжение, но затем меж ребер проступает ужасная кровавая полоса. Из последних сил вы поворачиваетесь взглянуть на Коннери... и понимаете, что верхняя часть вашего тела попросту съезжает с нижней.

Хирургический разрез. И кто только затачивает лезвия в этом древнем лабиринте? Не самая удачная мысль перед смертью, но ничего лучше вам уже в голову не придет...

440

Коннери подчеркнуто аккуратно шагает на красную плиту. Поначалу кажется, что ваше решение было верным, но стоит ему сделать пару шагов и очутиться в центре, как плита вдруг начинает проворачиваться вокруг своей поперечной оси. Коннери теряет равновесие и вот-вот соскользнет в открывающуюся дыру.

За долю секунды вы принимаете решение:

≋ прыгнуть на красную плиту, чтобы попытаться ее уравновесить **406**

≋ прыгнуть на желтую плиту **417**

≋ прыгнуть на оранжевую плиту **469**

441

Вы не удовлетворены результатами Коннери и собираетесь предпринять еще кое-что.

≋ Потрогать барьер рукой **590**

≋ Бросить сквозь него горсть песка **413**

≋ Бросить какую-нибудь вещь из вашего рюкзака, если у вас есть подозрения, что именно этот предмет может помочь вам миновать барьер **464**

≋ Бросить золотую монету **480м**

≋ Или вернитесь на **493** и попробуйте предпринять что-то еще.

442

Раз уж на фронте затишье, вы решаете перекусить дарами храмовой кухни. Сытная еда может восстановить 5 ЖИЗНЕЙ, а уж как их разделить между вами двумя, кому она нужнее — решайте сами (это нужно сделать прямо сейчас).

Всю провизию вы приканчиваете буквально за пару минут. Теперь вернитесь на **477** и дочитайте параграф.

443

Вы кидаете жребий, и выходит, что рискнуть придется вам. Страшно аж до колик в печенках, но переход через барьер проходит гладко. Сильно наэлектризованные волосы еле слышно потрескивают. Вполне можно собой гордиться — ведь эта комната оказалась не по зубам даже проныре Френкевичу. Впереди дверь, но без оружия и одежды вам туда соваться неохота.

Коннери сидит с другой стороны рядом с вашими вещами и о чем-то судорожно размышляет.

— Что дальше? — спрашиваете вы,— Пойдешь за мной в таком же виде? Вообще не вариант. Если бы тут был хоть какой-то рычаг или кнопка, чтобы барьер отключить...

Но их нет. Зато Коннери, кажется, что-то придумал.

— Открой дверь.

— Я, знаешь ли, голый и безоружный. А если там...

— Не ходи в нее. Просто приоткрой.

Вы подчиняетесь и барьер, естественно, спадает. Коннери с ухмылочкой приносит вам ваши вещи и смотрит, как вы одеваетесь.

— Чем не экзотик-стриптиз? Барьер, правда, плохая замена шесту, но место ты выбрал самое что ни на есть экзотичное.

— Что такое стриптиз? — интересуетесь вы, продевая руки в рукава.

— Точно, ты же даже в столице ни разу не был. Выберемся отсюда — как-нибудь свожу тебя. Эльфийки на шесте, бывает, такое вытворяют...

— Это вроде цирка, что ли? И как ты додумался, что дверь деактивирует барьер, скажи на милость?

— Это достаточно логично, на самом деле. Такая завеса должна потреблять уйму энергии. Я подумал — если бы я построил такую ловушку, то проще всего было бы сделать так: включение когда кто-то входит, выключение — когда выходит.

— Гений,— бурчите вы.— Может, и мне 8 лет отсидеть? Кормежка по графику, прогулки, книжек почитаю, глядишь и поумнею.

— Не шути так. Готов?

— Да.

И вы выходите в дверь 544

444

При свете короткой вспышки вы успеваете различить, что в стенах коридора присутствуют странные узкие отверстия, примерно на уровне вашей груди. Сначала в левой стене, шагов через пять — в правой. Еще через такое же расстояние — уже в обеих стенах, а дальше... Тут, к сожалению, сгусток пламени пропадает, впрочем, вам удалось разглядеть немало. 410

445

— Мне всегда казалось, что второй цвет в радуге — оранжевый,— ворчит Коннери, но все же соглашается. На счет три вы синхронно шагаете вперед. Каблуки стучат о синюю и красную глину. Тишина. Еще шаг — и вновь все тихо. Что ж, похоже, что вы сделали верный выбор.

Далее перед вами желтая, красная и синяя плиты. На какие вы хотите встать:

- ≋ Желтая и красная 471
- ≋ Красная и синяя 516
- ≋ Желтая и синяя 469

446

— Эй,— окликаете вы напарника.— Мне очень жаль.

В ответ тишина. Вы не успокаиваетесь, надо как-то растормошить напарника, вам, в конце концов, еще надо выбираться из этого проклятого места:

— Размяк? Чуда ждал? Черта с два, чудес не бывает.

Коннери поднимает глаза на вас — ему очень, очень плохо. Его взгляд напоминает расфокусированный взгляд человека, только что перенесшего сотрясение мозга. Неожиданно справедливая аналогия, разве что удар по черепу ему был нанесен не извне, а изнутри. Кипящими воспоминаниями, чувством вины, да чем угодно.

Но надо отдать Коннери должное — он находит в себе силы вернуться к реальности:

— Ты прав, парень. Чудес не бывает. Легенды о Белом Шаре лгут. Даже не лгут, нет — просто и незатейливо врут.

Вы облегченно вздыхаете. Надтреснутый голос Коннери выдает в нем потрясенного до глубины души, но не сломленного человека. 527

447

Пройдя с пяток шагов, вы останавливаетесь. Еле ощутимо покалывает пальцы рук, которые в суматохе нечаянно опустились в туман, но в остальном все в порядке. Первый участок пройден.

— Где-то здесь лезвие зашло внутрь,— задумчиво говорит Коннери, глядя на противоположную стену.— Значит, здесь кончаются его направляющие профили. Или как это называется? Я не строитель лабиринтов. В общем, друг мой, не пора ли и нам сменить дислокацию?

≋ Вы за то, чтобы продолжать движение по правой стене 439

≋ перейдете к левой 421

≋ или двинетесь по центру коридора, повернувшись боком, чтобы стать как можно более плоским 416

448

... и вы оба летите вниз. Коннери выхватывает на лету меч, пытается воткнуть его в стену, затормозить падение. Не сдается до последнего. Вы же лишь расслабляетесь, и даже успеваете подумать: «Жизнь вышла интересная, но какая-то бестолковая и короткова...» и на этом ваш полет прерывается ударом о скалистое дно...

449

Взрыв ледяного шара настолько силен, что у вас тут же немеет рука, который вы прочертили в воздухе колдовской знак (–1 ЖИЗНЬ). Но ваша преграда выдерживает град смертоносных осколков, и это все, что вам от нее было нужно 688

450

В стене, той самой, на которую показывал Коннери, открылся люк. В него влетает стеклянный шар, брошенный чьей-то рукой, и разбивается о пол. Клубы зеленоватого газа начинают наполнять оружейную комнату.

Надо как можно быстрее пробиться к выходу из помещения, и вы бросаетесь на троллей, понимая, что потеряли несколько драгоценных секунд (запишите слово **задержка**). 535

451

От напольных плит, которым вымощен последний участок пути, исходит еле заметное магическое мерцание, почти неразличимое сквозь висящий над ними туман. В них таится какая-то магия, но явно пустяковая, неспособная причинить серьезного вреда.

А вот в самом тумане магии вроде не чувствуется. Однако тонкая светящаяся сеть у его кромки показывает, что колдовство и здесь присутствует. Сетка явно служит для того, чтобы удержать взвесь над полом, не дать ей растечься по всему помещению. Странно все это. Возможно, туман не столь уж и безобиден. Или наоборот, служит средством маскировки? **410**

452

Вы оба рывком проноситесь сквозь дверь арсенала. Из оружейной вырываются клубы зеленоватого дыма, и вы бросаетесь по коридору вперед, стремясь оторваться от них.

— Я слышал, как что-то разбилось за нашими спинами,— кричит Коннери на бегу.— В нас швырнули какой-то дрянью. Чуть замешкались бы с троллями — и все, труба...

— ... И трубадуры,— тяжело дыша, заканчиваете вы.— Ходу, напарник, ходу. Чую, это еще только цветочки.

Вы вбегаете в большой зал, заполненный рядами статуй. По всей видимости, это еще одно место, в которых молодые великаны должны проникнуться величием предков. Но сейчас вам не до того. Вы с Коннери бегом бросаетесь через зал, и, когда вы преодолели уже половину дистанции, в правой стене со скрежетом уходит в сторону массивный каменный блок.

За ним оказывается лестница, по которой в зал бегом спускается десяток троллей.

— Это нелепо,— говорите вы, замедляя бег.— Не могут быть тролли хранителями храма. Они же тупые как пробки.

И правда, вряд ли эти нелепые увальни сумеют хотя бы догнать вас, не говоря уж о большем.

— Не могут. А вон тот жрец за их спинами — да.— говорит Коннери, увлекая вас за собой.

И действительно, последним по лестнице медленно спускается зловещая фигура. Белые одежды, неторопливые движения, скрывающий лицо капюшон, нарочито неспешная поступь — даже от мельком брошенного взгляда вам становится не по себе.

— И ведь правда,— приходит вам в голову запоздалая мысль.— В лагере великанов не было никого, кто хотя бы отдаленно смахивал на жреца или шамана. Что же, получается, они внутри горы живут?

— Да быстрее ты,— шипит Коннери. Вы влетаете в дверь, сбегаете вниз по длинной лестнице. За спиной слышен топот троллей.

— Прыгай,— неожиданно кричит Коннери.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успели **408** или нет **517**?

453

Как только вы подходите ближе, юнец-великан вдруг вскидывается и наносит вам неожиданный удар, который вы не успеваете парировать (–3 ЖИЗНИ). Отпрыгнув, вы хватаетесь за меч, но Коннери останавливает вас:

— Кажется, он и так уже испустил дух. Пойдем. **537**

454

— Ну хорошо, вот пройдешь ты красный, оранжевый, желтый, а дальше что? По идее, четвертая плита должна быть зеленой. Но в последнем ряду такой плиты нет.

Коннери кивает, соглашаясь с логичностью ваших выводов, и задает не менее резонный вопрос:

— И что же ты предлагаешь?

Что ж, пора от критики переходить к конструктивным предложениям. Перед тем, как приступить к анализу цветовой гаммы, вы должны выбрать, как перебираться:

≋ по отдельности и каждый наступает на свою плиту **489**

≋ либо вы оба наступаете на одну **426**

455

Вы попадаете в зал, полный деревянных манекенов. Они непрерывно двигаются, вращаются, хаотично выбрасывают в стороны суставы на гибких шарнирах — настоящий коридор смерти.

— Все равно что пройти сквозь строй,— цедит сквозь зубы Коннери.— Есть в армии такое наказание. Только там тебя люди лупцуют почем зря, а здесь чурки деревянные могут бока намять.

Если у вас записано слово *такт*, то идите на **480а**

Иначе остается лишь испытать скорость своей реакции и попытаться пройти зал манекенов (если хотите, можете заранее наложить заклинание БРОНЯ, в таком случае на следующем параграфе вы потеряете вдвое меньше ЖИЗНЕЙ) **513**

456

Вы молча поливаете водой рукавицу и протягиваете ее Коннери.

— Я тебя уже побаиваюсь,— говорит напарник.— Твое везение — это что-то из ряда вон... В твоем мешке случаем не завалялась карта храма?

— Нет,— серьезно говорите вы.— Мне отойти?

— Да, будь добр.

Коннери надевает рукавицу и начинает водить рукой по крышке сундука. В какой-то точке он останавливается и начинает давить, лицо его краснеет, словно кто-то невидимый оказывает сильное сопротивление. Рукавица исходит паром, будто ее держат над открытым огнем. Внезапно раздается громкое «пфф», сундук подпрыгивает и лязгает крышкой. Коннери от неожиданности дергается назад и приземляется на пятую точку.

Забавная мизансцена, и вы не преминули бы подколоть напарника, если бы не одно «но». Из опрокинувшегося сундука выкатывается белый, похожий на мраморный, шар размером с голову младенца. Замысловато крутясь, он подъезжает к ногам Коннери. **407**

457

Если ваша специализация маг, то **409**

Проход все больше напоминает выработанную штольню. Покосившиеся балки опасно поскрипывают, каждый ваш шаг вздымает клубы угольной пыли с пола. Коридор опасно сужается и постоянно петляет; что там, за поворотом — неизвестно.

— Не нравится мне все это. Может, вернемся и пойдемв другой коридор? — предлагаете вы.

— Знаешь, мне и самому тут неуютно,— задумчиво говорит Коннери.— А уж великану было бы и совсем страшно, он бы уже, наверное, потолок головой задевал. Я вот думаю — возможно, на это и рассчитано? Такой тест на клаустрофобию.

— На что?

— Задачка на мужество, в общем,— отмахивается Коннери.— Я бы рискнул и пошел дальше. Впрочем, окончательный выбор предоставляю сделать тебе.

Вы будете настаивать на своем — в этом случае вы возвращаетесь и следуете другим путем **524** или согласитесь идти дальше**506**

458

Войти удастся только в том случае, если у вас есть медный ключ **353**. Иначе возвращайтесь на **427** и делайте другой выбор.

459

Вы аккуратно пробуете плиту ногой — тверда и устойчива. Шаг. По-прежнему все нормально. Но стоит вам дойти до ее центра, как плита с щелчком приходит в движение, переворачиваясь вдоль поперечной оси. Вы теряете точку опоры, и начинаете съезжать в черную дыру, дна которой даже не видно.

Коннери, проклиная свой выбор, молниеносно прыгает на поднимающийся конец плиты, пытаясь его уравновесить. Тщетно. Плита проворачивается, и еще некоторое время из-под пола слышны удаляющиеся крики падающих в бездну людей. Потом наступает тишина...

460

Когти пумы проезжают по вашей руке, вспарывая плечо и запястье (–3 ЖИЗНИ), но на большее она неспособна — последний яростный прыжок насадил ее аккурат на ваш клинок. Стряхнув черную кошку с меча, вы оглядываетесь на Коннери. Тот бросился было вам на выручку, но, увидев, что вы и сами справились, остановился на полпути.

Что ж, между вами и выходом больше, кажется, не осталось никаких преград **509**

461

В вышине слышен странный звук, будто от потолка что-то откалывается... О нет! На вас обрушивается град сосулек... или не сосулек, а как их — сталактитов? Вам, уворачивающемуся в данный момент от смертоносного ливня, сейчас не до тонкостей пещерной терминологии, уцелеть бы.Нарушение тишины дорого обойдется вам обоим.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ три раза подряд. Если все прошло успешно, бросьте кубик и отнимите выпавшее от своей ЖИЗНИ. Если нет — то бросить придется три кубика и после произвести точно такое же вычитание. Коннери также не сумел избежать града сталактитов — отнимите у него 4 ЖИЗНИ.

Если вы еще живы, скорее и как можно бесшумнее покиньте зал-ловушку **583**

462

Надо принять решение, как двигаться.

≋ Вдоль правой стены **487**
≋ Вдоль левой стены **439**
≋ По центру коридора **496**

463

Последний отрезок до двери выглядит точно таким же, как и предыдущие. Туман над полом, узкий безмолвный коридор. Коннери берет инициативу на себя:

— Идем по центру, моя интуиция подсказывает, что тут самый сложный участок.

По центру так по центру. Осторожный шаг, замах на второй, и внезапно под вашими ногами, из тумана, проступает бледное свечение. Сквозь подошвы сапог вы ощущаете — пол нагревается. И происходит это чертовски быстро.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успели **528** или нет **431**

464

Что бы вы не бросили — оно обращается в пепел. Вычеркните выбранную вещь, и вернитесь на **441**, чтобы еще подумать.

465

На бегу вы вырываетесь вперед.

— Молодость обходит опыт на полкорпуса,— мелькает в вашей голове глупая шутка.

Далее перед вами широкий провал. Через него переброшен красивый мост без перил, вырубленный из цельного куска полупрозрачного халцедона. Но пока вы бежите к нему, мост начинает бледнеть и буквально растворяется в воздухе. Он правда исчез или магия жрецов сделала его невидимым?

≋ Вы не будете сбавлять скорость, и рискнете пробежать по пустому месту **575**

≋ Или затормозите и подождете Коннери **589**

466

Но, едва вы делаете шаг, как корона зомби-монарха вспыхивает ярким светом. Вы с воплем хватаетесь за лицо — в глаза словно плеснули жидким огнем (–3 ЖИЗНИ). Пока вы судорожно протираете глазницы, до вас доносится шум рубки — Коннери, к счастью, на этот трюк не попался. **414**

467

Тут одно из зеркал с лязгом и скрежетом отъезжает назад. Вы хватаетесь за меч, но из проема появляется Коннери. Мышцы на руках вздулись, лицо красное от натуги.

— Ты как сюда попал? — спрашиваете вы.— Я уж настроился идти через полный ловушек лабиринт из зеркал, а ты как всегда. Читер.

Гномье слово «читер» вообще-то означало сачкующего в шахте гнома. Но в Академии, с чьей-то легкой руки, оно прижилось. Применялось к ученикам, норовящим найти лазейки и вроде бы законно увильнуть от уроков. **486**

468

Ваша реакция подводит вас, но Коннери на высоте. Он успевает отпрянуть к стене и отдернуть вас. Бритвенно-острое лезвие, вылетевшее из стены, все-таки пробует живой плоти (теряете 5 ЖИЗНЕЙ, Коннери — 2 ЖИЗНИ). Адреналин хлещет в жилы искрящимся потоком, смягчая боль, и вы лишь изумленно смотрите на широкую красную полосу, расползающуюся у вас меж ребер. У Коннери рана поменьше, ваша выглядит куда более скверно.

Пока вы подсчитываете свои потери, лезвие уже давно спряталось обратно в малозаметный паз. Коннери оперативно сооружает вам повязку, пожертвовав кусок рукава от куртки:

— Хорошо, хоть не зазубренная. Хирургический надрез.

— Еще не хватало, чтоб меня пилой распилили, как бревно.

— Зубья сломаются о такого кретина. Его чуть не располосовали, а он храбрится. Слушай меня — четыре шага вдоль этой стены, потом будем думать. **447**

469

Выбор неверен, и обе плиты под вами переворачиваются. Вы успеваете лишь нелепо взмахнуть руками **448**

470

Если у вас записано слово *схрон*, то **435**

Вы осматриваете место примыкания барьера к скале и приходите к неутешительным выводам — все то же самое. Никаких опор у невидимой преграды нет, она как будто просто возникает из гладкой стены. Вдобавок, от нестерпимой жары вам уже становится нехорошо (–1 ЖИЗНЬ). Значит надо действовать быстрее.

≋ Попробуете взобраться по стене к потолку и проверить, как обстоят дела там **480л**

≋ Или вернетесь на **493** и попробуете что-то еще

471

И вновь вы правы.

— Бинго! — восхищенно кричит Коннери.— Все-таки Адир был прав, ты самый везучий попутчик в мире.

— Везение не при чем,— серьезно отвечаете вы.— Я, кажется, догадался, в чем тут дело. Сейчас узнаем точно, остался всего один ряд.

В последнем ряду синяя, желтая и фиолетовая плиты. Но вы уверены, что надо ступать на:

≋ синюю и желтую 422
≋ синюю и фиолетовую 469
≋ желтую и фиолетовую 516

472

Пройдя очередные пять шагов, вы чувствуете, что бравада постепенно улетучивается.

— Пока что нам везло,— говорит напарник.— Но здесь наверняка какой-то сюрприз. Что за планы на этот отрезок?

Ваш ответ:

— Идем вдоль правой стены 485

— Идем вдоль левой стены 439

— Идем по центру, повернувшись боком 403

— Садимся и идем на корточках, ни в коем случае не поднимая высоко голову 437

473

Не глядя, вы хватаете со стойки арбалет и, о чудо, он оказывается заряжен. Вы всаживаете болт троллю в плечо, в бою с ним в следующем параграфе сразу отминусуйте у него 4 ЖИЗНИ (а если ваша специализация метатель, то ваш выстрел будет более удачным — тролль умирает сразу). 535

474

Рядом со стойкой, на которой выставлены преимущественно секиры и топоры, на стене висит одинокий меч, сразу привлекший ваше внимание. Вы подходите ближе, осторожно проводите пальцами по рукояти. Достав отливающий черным клинок из ножен, рассматриваете, как на его изгибе играют блики. Невооруженным глазом видно, что меч в полном порядке и готов хоть сейчас разрубать плоть и кости.

— Это яхан, меч орков — говорит подошедший Коннери.— Ими награждались самые именитые воины и военачальники, а закаливали их, согласно преданиям, в крови трех колен. То есть на каждой стадии ковки им убивали пленника — сначала сына, потом отца, потом деда. До нашего времени дожило не более десятка таких клинков. Великолепное оружие со страшной историей, только для сильного духом бойца.

Вы никогда в жизни не видели меча лучше, а его рукоять ложится в ладонь, как влитая — поэтому немудрено, что вам хочется сменить свой клинок на это чудо.

≋ Сделаете это 434

≋ или с сожалением повесите его обратно на стену 484

475

Стоит вам взмыть в воздух, как из стен доносится знакомый скрежет. О нет! Опять лезвия! И вылетают они из стен на высоте, безопасной для стоящего на полу. А вот для подпрыгнувшего ведьмака удар лезвий оказывается роковым. На этот раз между стальными полумесяцами нет зазора. Они неумолимо сходятся, рассекая вас еще в полете.

Наземь вы падаете уже двумя частями...

Ничего не происходит. Коннери сверлит шар взглядом, и во взгляде его и безумная надежда, и злость, и отчаяние, и неимоверная решимость. Неужели все впустую?

Вы искренне сочувствуете напарнику, наблюдая за сменой эмоций на его лице. Однако втайне вы даже рады, что ничего не вышло — некромантия есть темное и злое искусство. Вы справедливо опасались, как бы вместо подруги из прошлого перед Коннери не предстал бы полусгнивший зомби. Судя по сказкам, Белый Шар может и похлеще коленце выкинуть.

Потом вы вдруг понимаете, что за спиной у напарника кто-то есть. Вы всматриваетесь в призрачные полупрозрачные контуры, плохо различимые в полумраке. Позади Коннери стоит привидение, фантом очень красивой черноволосой женщины. Невысокая, грустные глаза, полная грудь, одета в простое белое платье. В волосах бледный цветок, в глазах словно поблескивают аквамариновые звезды, в левом ухе — одинокая серьга-капелька.

Женщина с нежностью, даже с какой-то гордостью смотрит на коротко стриженый затылок Коннери, задумчиво теребя свою непослушную челку. Наконец она мягко улыбается, протягивает прозрачную руку и проводит кончиками пальцев по седеющим мужским волосам. Как будто отпускает ему все грехи. Или хочет взять его боль на себя. Или просто прощается. В одном женском жесте зачастую умещается целый мир.

А после, еще даже не закончив свое движение, она бесшумно растворяется в воздухе. Было это или вам просто почудилось? Сейчас вы уже ни в чем не уверены.

Коннери, словно почувствовав что-то, оглядывается, но, никого не увидев, возвращается взглядом к шару. Шар недвижимо покоится в его руках и отказывается демонстрировать даже самую пустячную магию.

— Ну, давай,— долетает до вас.— Давай! Выполняй!!

Коннери начинает кричать на шар. Угрожает его разбить, утопить, сварить в кипятке и скормить свиньям. Потом сменяет тональность и начинает просить. Умолять. Обещает отрубить себе руку, пожертвовать душу и спрашивает, где надо расписаться кровью. Шар безмолвствует.

Проходит еще минута, и в напарнике словно что-то надламывается. Он перестает ругаться, опускает плечи и горбится, будто из него вынули стержень.

Вы подходите ближе и слышите его бормотание:

— Восемь лет! Восемь проклятых лет. Я забыл ее. Господи, как же я боялся этого. Я забыл, как она выглядит. Мое желание слишком слабо.

И вы вдруг понимаете, что он прав. Шар и правда смог материализовать его желание. Вышло слабо и ненадолго не из-за каприза артефакта, а просто потому, что за годы, проведенные Коннери в тюрьме, образ друидки в его памяти истерся и потускнел. Легендарный ведьмак свыкся с мыслью, что он никогда не выйдет на свободу, и, скорее всего, в глубине души смирился и со смертью своей любви. Восемь лет, как-никак. Такой срок усмирит даже самый бунтарский дух.

Нежданный выход на свободу, обрывки древних сказаний, дневник Френкевича, безумный поход на край света — все это всколыхнуло в Коннери надежду, но она оказалась слишком слабой. По его словам, он даже сам себе не признавался в своих намерениях. Он шел сюда за Белым Шаром, и он получил его. Он боялся надеяться, что Шар вернет ему возлюбленную — и этого не произошло. Он звал ее из небытия, отчаянно пытаясь поверить, что это возможно, изо всех сил вспоминая, как она выглядела — этого оказалось достаточно лишь для того, чтобы вызвать ее призрак.

Проще говоря, силы его желания не хватило. Взвешен и найден легким.

— А может, и бред это все,— надтреснутым голосом говорит Коннери и поворачивается к вам.— Не выполняет эта белая сфера никаких желаний. Сказки одни.

Он пытается храбриться. Получается у него не очень, но он пытается. А перед вами встает сложная дилемма: сказать напарнику про видение или не говорить?

Если рассказать, то последствия непредсказуемы. Может статься, что это его просто добьет. Сейчас Коннери отчаянно цепляется за мысль, что легенда о Шаре оказалась ложной. Что шансов у него не было. А если упомянуть о призраке, возникшем за его спиной, то напарник наверняка придет к таким же выводам, как и вы. Слишком слабое желание. Целиком и полностью твоя вина, легендарный ведьмак. Мог спасти восемь лет назад, мог оживить сейчас, но оба раза не справился. Жить с таким — врагу не пожелаешь.

Но если промолчать — не будет ли это подло? Что лучше — знать горькую правду или нет? Принять такое решение неожиданно оказывается очень сложно, куда сложнее, чем насупленно молчать, строя из себя невинно пострадавшего, всеми преданного героя. Сложнее, чем найти путь к башне Аксиона. Даже сложнее, чем сражаться с Рамаресом. Чувствуя на себе непривычный груз ответственности, вы собираетесь с духом и...

≋ Рассказываете все, как было **404**

≋ Говорите, что вам очень жаль, оставляя историю о призраке при себе **446**

477

Туннель, петляя и разветвляясь, уводит вас все глубже в недра горы. Звуки погони позади давно уже стихли, вы сбавляете темп движения и уже обычным шагом идете сквозь какие-то пустые пещеры, заброшенные шахты, заросшие паутиной провалы и прочие места, где давным-давно никто ходил. Вековая тишина с неохотой уступает место звукам ваших шагов (если у вас записано слово *корзинка*, идите на **442**).

— Прошляпили мы свое время, парень,— с досадой говорит Коннери.— Полночь. Выход из Храма теперь запечатан еще на полсотни лет.

— Для нас он закрыт еще с одиннадцати,— отзываетесь вы, стараясь выглядеть беспечным.— Что-нибудь придумаем.

Сами вы в этом далеко не уверены. **600**

478

Во время движения вы пытаетесь руководить действиями Коннери. Получается плохо. Он вроде бы успешно разрывает дистанцию, но ответный его удар уходит, что называется, «в молоко». Длинные когти вендиго оставляют на руке напарника глубокие длинные отметины (Коннери теряет 4 ЖИЗНИ).

Потом к делу подключаетесь вы и разделываете вендиго под орех. Несмотря на его солидные габариты, достойного сопротивления он вам не оказал (если вы маг, то теряете 2 ЖИЗНИ, если воин — ничего). Монстр явно привык убивать лишь беспомощных противников. **481**

479

Рефлексы не подводят, вы успеваете отпрянуть, Коннери тоже. Разочарованно скрежетнув, бритвенно-острое лезвие уходит обратно в малозаметный паз. Адреналин хлещет в жилы искрящимся потоком, и вы не сразу понимаете, что вам говорит Коннери:

— Что?

— Задело тебя, говорю,— он показывает на ваш трицепс, где красуется небольшой, хирургически точный разрез. (отнимите у себя 3 ЖИЗНИ). Рана не то чтобы опасная, но жутко неприятная, хорошо хоть левая рука, не ударная.

— До свадьбы заживет,— хмыкаете вы.

— Ты до конца этого туннеля доживи, а дальше видно будет. Слушай меня — четыре шага делаем по правой стене, сюда лезвия не достают, как видел.

— А дальше?

— Дальше и подумаем **447**

480

Бой не так прост, как может показаться. Чтобы ранить мертвеца, нужно не просто попасть в цель, а перерубить сухожилия или кости. Каждый раз, когда ваш удар попадает в цель, дополнительно бросьте кубик. Если выпадет нечет — ваша атака прошла вхолостую, если чет — она успешна. Если ваша специализация — воин, то можете не бросать кубик, у вас с силой ударов все в порядке.

⚔ КОРОЛЬ-ЗОМБИ СИЛА 12 ЖИЗНЬ 8 (СБ 11)

После вашей победы Коннери, внимательно следивший за боем, замечает:

— Знаешь, если бы у него было нормальное оружие, а не этот дурацкий скипетр...— напарник не договаривает начатую фразу, потому что груда костей и полусгнивших сухожилий начинает шевелиться.

— Ходу,— бросаете вы, устремляясь к двери. Если есть желание, можете прихватить с черепа неумирающего стража белую корону.

У самого порога Коннери вдруг оборачивается и говорит с непонятной интонацией:

— Что же такого надо было сотворить в далеком прошлом, чтобы тебя вот так вот прокляли?

— Потом поразмыслишь,— вы чуть ли не силой выталкиваете напарника в дверь. За вашими спинами, шурша истлевшими одеяниями, восстает с пола проклятый когда-то король, чтобы вновь занять свой пост 418

480а

Вспомнив прочитанную легенду, вы подлавливаете момент, когда можно проскочить через первый манекен, а после движетесь в ритме, заложенном кузнецом по кличке Раздватри. Несколько раз вы шагаете прямо под град ударов, пересиливая свой страх — но каждый раз оказываетесь целым и невредимым: лезвия, бокены и шесты расступаются четко по расписанию.

К сожалению, оказавшись на другой стороне, вы понимаете, что шум механизмов вам не перекричать, и объяснить Коннери принцип работы манекенов у вас не выйдет. Однако напарник проходит сквозь него достаточно уверенно, лишь в самом конце чувствительно получает по крестцу (Коннери теряет 2 ЖИЗНИ). Потирая ушибленное место, напарник говорит:

— Что-то я не понимаю причину твоего веселья.

— Ты чего, всегда смешно, когда ближнему прилетает по заднице.

— Знаешь что, умник... Попробуй-ка повторить за мной...— и он скороговоркой выпаливает,— В недрах тундры выдры в гетрах тырят в ведрах ядра кедра.

Вы честно пытаетесь. Два раза. После смеетесь уже вдвоем.

— Тыдры... ярда...— Коннери от смеха даже опирается на стену. Тысяча орков, ваш напарник нравится вам все больше и больше.

Отсмеявшись свое, вы идете дальше 537

480б

В большой комнате течет широкий и глубокий ручей, настоящая подземная речка. Через нее перекинут мостик, над которым покачивается подвешенное на цепях бревно. Рядом с мостиком корчится от боли великан — один из тех, что вошли сегодня в храм, чтобы стать мужчинами. Картину событий легко восстановить: когда этот молодой бугай доверчиво переходил ручей по мосту, сверху упало бревно и снесло его мощным ударом. Только невероятная живучесть и крепкие кости гиганта позволили ему выжить.

≋ Вы подойдете и попробуете оказать ему помощь 453

≋ Или тихо перейдете мост, пока ловушка обезврежена и проследуете дальше 537

480в

⚡ Пума пролетает мимо, но тут же разворачивается и бросается на вас. Скорость этой твари поражает. Каждый раз, когда вы выигрываете раунд, РЕАГИРУЙТЕ. Если не повезет, отнимайте у гигантской кошки не 2 ЖИЗНИ, а только одну.

⚔ ПУМА СИЛА 12 ЖИЗНЬ 6 (СБ 12)

К счастью, живучесть вашего противника оказывается не такой уж большой, и нескольких точных попаданий достаточно, чтобы превратить черную пантеру в холодный, пригодный лишь для набивки чучела, труп.

Стряхнув с клинка кровь и шерсть, вы оглядываетесь на Коннери. Тот бросился было вам на выручку, но, увидев, что вы и сами быстро справились, остановился на полпути.

Что ж, между вами и выходом больше, кажется, не осталось никаких преград 509

480д

Неудачное решение. Навстречу вам приближается громкий топот множества ножищ. Переглянувшись с Коннери, вы поворачиваетесь и бросаетесь бежать по коридору, в противоположную от арки сторону 504

480е

Разноцветные круги бешено пляшут перед глазами, вы же двое стоите, замерев, и до боли в ушах вслушиваетесь в темноту. Но ничего не происходит, зрение постепенно возвращается к вам. Тихо и быстро двигаясь, вы покидаете странный зал. Вы явно избежали какой-то ловушки, хоть и непонятно, в чем она заключалась 583

480ж

Вы без особых проблем минуете последнюю колонну и покидаете зал 506

480з

Если у вас записано слово *железняк*, идите на 571
Иначе 412

480и

На слове «происходит» под вашими ногами разверзается земля и ваша нога проваливается в чью-то пасть. Острые зубы с легкостью перекусывают бедренную кость, и на этом ваше приключение окончено...

480к

Абсолютно непонятно, зачем вы это сделали, только потеряли драгоценное время (запишите слово **задержка**). В стойке одни лишь массивные луки, которые в данный момент абсолютно вам бесполезны. Надо пробиваться к выходу. 535

480л

Высоко не забраться — нагретая скала обжигает кожу. Спрыгнув, вы разочарованно дуете на ладони (–1 ЖИЗНЬ) и решаете, что здесь вам больше делать нечего. Вернитесь на **493** и поразмыслите над тем, что бы еще предпринять.

480м

Монетка сгорает, вычеркните у себя 1 золотой. Знатный аттракцион для прожигателей жизни, но к цели вы не приблизились ни на йоту. Вернитесь на **441**, чтобы испробовать другой вариант.

481

За телом вендиго вы находите хитро укрытый в скале узкий лаз, ведущий в логово снежной обезьяны. На его полу разбрызгана свежая кровь, разбросаны кости и прочие остатки недавнего пиршества. Кто-то из великанов, что вошли сегодня в храм, не прошел это испытание.

Но довольно задержек, ведь неизвестно, сколько продлится действие зелья и когда пропадет особое зрение Коннери.

— Один шаг влево. Влево, я сказал! А вообще хитро придумано, правда? Двойная ловушка — видишь одно, не видишь другое. Не такой маленький, нормальный шаг сделай. Вот. Нам просто повезло, что нас двое. Теперь вперед два шага.

Под руководством напарника вам удается миновать опасный участок, а минутой спустя и он сам догоняет вас.

— Все блекнет,— сообщает он.— Мои глаза возвращаются ко мне. А весело было.

— Кажется, я начинаю понимать, почему Френкевич категорически настаивал, что через храм не пройти в одиночку,— говорите вы, рассматривая дверь, что перед вами. Интересно, что за ней?

Вы ждете еще пару минут, чтобы зрение Коннери окончательно восстановилось, а потом переступаете порог. **418**

482

Едва ваша рука погружается в песок, разрушая одну из башен, как все вокруг будто вскипает рыжими муравьями. Вы с ужасом отдергиваете руку, но успеваете получить несколько болезненных укусов (–2 ЖИЗНИ). Вдвоем с напарником вы отбегаете подальше от злополучного угла, муравьи вас не преследуют. Грозно пошевелив усиками, они скрываются в своем замке с видом победителей.

— Хорошо еще, что не сел на муравейник,— констатирует Коннери.

Если у вас записано слово *песок*, идите на **503**

Второй замок выглядит идентичным первому и рыться в нем у вас уже нет никакого желания. Вернитесь на **493**, и уже там решите, чем бы еще вам заняться.

483

Сквозняк подсказывает вам момент, когда коридор выходит в большой зал. Из дальней стены пробиваются слабые лучики света, намекая на то, что где-то там должен быть выход. Глаза постепенно привыкают к мраку, темнота немного отступает, и вы вполне способны разглядеть линию пола и очертания стен. Понятно, что и здесь есть какой-то подвох, но его природа пока неясна.

Коннери кивает головой и беззвучно шевелит губами — пошли, мол. Тишина этого места действует на вас просто угнетающе.

- ≋ Вы ответите напарнику: «Хорошо» **461**
- ≋ молча двинетесь за ним **576**
- ≋ ВЗОР **507**

484

Внезапно ваш напарник напрягается, как гончая:

— Только что за этой стеной кто-то прошел!

— Ты уверен? — вы задаете вопрос не от недоверия, а скорее от неожиданности. Уж чему-чему, а чутью напарника вы научились доверять. Поэтому, несмотря на то, что он показывает на глухую стену, вы ни секунды не сомневаетесь — повод для беспокойства есть.

— Уверен,— цедит сквозь зубы Коннери.— Будь я проклят, если это не по нашу душу. Охота началась. На выход, быстро!

Пока вы быстрым шагом идете к двери, Коннери смотрит на потолок:

— И над нами кто-то...— пока он еще говорит свою фразу, впереди в дверном проеме возникают двое пещерных троллей, помахивая шипастыми дубинами. Одновременно за вашей спиной гремит металл — такой звук, будто на печи отодвинули заслонку. Время неимоверно ускоряет ход. Вы рвете из-за спины меч и...

≋ Бросаетесь вперед на троллей 535

≋ Оборачиваетесь, чтобы увидеть грозящую сзади опасность 450

≋ Делаете шаг вправо к стойкам с оружием 480к

≋ Делаете шаг влево к стойкам с оружием 473

485

Выбор неверен! 439

486

— Ну ты-то шел первым, механизм активировался на тебя. Когда плиты развернулись, они соорудили для тебя зеркальный лабиринт, а я остался снаружи. С той стороны у зеркал рычаги есть, чтобы двигать.

Пока ты тут шумел, я разбирался, что куда подвинуть, чтоб к тебе проход открылся. Они на полозьях, но все равно тяжеленные. Чуть не надорвался,— напарник почесывает поясницу (отнимите у Коннери 1 ЖИЗНЬ).

— Сочувствую. Мне тоже от ревматизма досталось однажды.

Коннери недоверчиво смотрит на вас:

— В твоем-то возрасте?

— Нет, лет 5 назад. Я это слово в диктанте написал неправильно, оставили без ужина меня.

— Сволочь ты.

— Еще какая.

Под эту веселую перебранку Коннери, двигая зеркала, проводит вас обходным путем к выходу из зеркального лабиринта. Возможно, в его сердце полно хитрых ловушек, но вы, к счастью, этого никогда не узнаете.

Выходом из лабиринта служит массивная дверь, в которую вы и входите 402

487

Едва вы начинаете свой путь, как из левой стены вылетает полукруглая стальная молния. Коннери прижимается к стене и сильно дергает вас за плечи, заставляя сделать то же самое — но последний жест был ненужным, лезвие до вас не достает. Прокатившись с жутким скрежетом, оно исчезает в малоразличимом пазу.

Напарник отлепляется от скалы, деловито отряхивает штаны от каменной пыли и косится на вас:

— Нечего смеяться.

— Я не над тобой. Анекдот вспомнил.

— Расскажи?

— Волк — это собака, которая ушла в партизаны.

Дружный хохот разносится по длинному каменному коридору, затерянному в скалистых недрах горы Рантагенет 447

488

Приходится попотеть. Каждый поворот рычага дается с неимоверным напряжением, мышцы и сухожилия натужно потрескивают (если ваша специализация воин, то –1 ЖИЗНЬ, иначе –3 ЖИЗНИ, Коннери в любом случае теряет 1 ЖИЗНЬ.). Но все же у вас получается, и мост медленно, но верно опускается на положенное место.

Пересекая по нему ручей, вы массируете постреливающую поясницу.

— Кажется, я начинаю догадываться, что имел в виду Френкевич, когда писал, что в одиночку здесь не пройти,— говорите вы.— Тут испытания для великана, одному человеку элементарно сил не хватит.

— Это еще хорошо, что на молодняк рассчитано,— мрачно отзывается Коннери.— Взрослый, вроде этого Браннибора, шутя провернул бы ворот.

Плеск темной воды стихает за спиной, вы вступаете в новый коридор, который приводит вас к двери 418

489

В первом ряду три плиты, выбирайте, на какие две вы с напарником хотите встать:

- ≋ Желтая и красная **498**
- ≋ Желтая и оранжевая **516**
- ≋ Оранжевая и красная **469**

490

Вскочив, вы едва не остаетесь без ушей — лезвия выскочили из обеих стен и как раз проезжают мимо. Но легкие уже горят, тут уж не до осторожности. Извернувшись ужом, вы выпрямляетесь. Лезвие слева чувствительно проходится по вашему плечу (–3 ЖИЗНИ) и пропадает в стене, но вы этого почти не замечаете, с наслаждением втягивая воздух. В данный момент затхлый запах подземелья кажется вам более желанным, нежели свежий морской бриз. Кожа горит, из носа течет, во рту и ушах сильное жжение- но вы еще живы, и это главное.

Кашель сзади заставляет вас обернуться. Коннери выглядит не лучшим образом, ядовитый туман потрепал и его (Коннери теряет 3 ЖИЗНИ).

— Ты как? — для более развернутого вопроса у вас в легких не хватает воздуха. Напарник смотрит на вас, как на идиота:

— Да супер просто. Вот, простыл малость,— и разражается новым приступом кашля. Вы пережидаете, затем, убедившись, что Коннери пришел в себя, продолжаете движение вперед. Напарник мягко следует за вами. **463**

491

— Ты, кстати, можешь толком объяснить, куда ты тогда делся, когда мы от леммингов убегали?

— С обрыва спрыгнул,— отвечает напарник.

— Но тебя не было в воде!

— Не было,— довольно отвечает он.— Там же валуны одни, а не река, костей потом не соберешь. Я за корни зацепился, что прямо из утеса торчали. Подтянулся, залез, там гнездо чье-то было еще. Переждал, пока эти бешеные хомяки сыпаться сверху перестанут, потом обратно на тропу поднялся, а тебя уже и след простыл.

— Я тебя искал,— вы вкратце пересказываете свои злоключения.

Теперь вернитесь на **549** и дочитайте параграф.

492

Совершенно по-человечески пожав плечами, джинн исчезает (запишите слово **презент**). Короткая рябь, и вы опять смотрите на свое отражение. Что это было? **467**

493

Единственное слово, которое приходит на ум при виде новой комнаты — песок. Много-много песка. Песок вместо пола, песок струится по стенам, в углах возведены красивые песчаные замки. И еще здесь очень жарко, как на прокаленном солнцем пляже.

На первый взгляд непонятно, что может помешать вам пересечь комнату и войти в дверь напротив. Но едва вы делаете первые шаги, как Коннери придерживает вас за руку.

— Погоди-ка.

Он выходит на середину комнаты, останавливается, некоторое время рассматривает что-то перед собой, потом подзывает вас:

— Видишь?

Комнату перегораживает прозрачный невидимый барьер. Выдает его лишь незначительное подрагивание, как от горячего воздуха, да периодически пробегающие по нему бледные, почти неразличимые змейки молний.

— Вижу,— вы обводите взглядом помещение.— Похоже, это есть та самая Песчаная комната, которую не смог миновать Френкевич. Придется поломать голову.

— Сначала надо понять, чем грозит проход сквозь барьер,— Коннери выуживает из кармана монетку и отправляет ее в полет. Треск разряда, небольшая вспышка — и оплавленный медяк падает на песок.

— Вполне наглядно, по-моему,— говорите вы.

— Ну, он хотя бы пролетел насквозь,— философски замечает Коннери.— Барьер проницаем — это уже что-то. Правда тот, кто попытается миновать преграду, рискует превратиться в жаркое. Есть идеи, как перебраться и остаться в живых?

Толковых идей пока что нет. Когда неясно, что делать — надо делать хоть что-нибудь, и потому вы предлагаете следующее:

— Попробуем сделать подкоп **547**

— Изучим песчаные замки, что стоят по углам **514**

— Изучим стены комнаты, особенно в месте примыкания барьера **470**

— Еще поэкспериментируем с проницаемостью барьера **441**

494

— Очень похожа,— кивает Коннери, кажется, даже с видимым облегчением.— Кто тебе описывал ее, Адир?

— Нет,— растерянно отвечаете вы.

— Но ты все выдумал. Надеюсь, просто хотел меня подбодрить, а не злобно разыграть.

— Да нет же,— в отчаянии говорите вы.

— Перестань. У Маэрриэнн были никак не ярко-синие глаза. Не знаю, что там тебе почудилось, но это не она.

Как ни крути, но этот казус, кажется, помог Коннери прийти в себя. **527**

495

Выложив вещи в том порядке, который вы сочли нужным, вы тянете цепь. Но решетка остается на месте! Сбоку же, в стене бесшумно открывается узкий извилистый проход. Совершенно неожиданно, вы даже немного теряетесь и вопросительно смотрите на старшего напарника.

— Идем,— решительно говорит он и входит в коридор. Делать нечего, вы следуете за ним. Сделав несколько поворотов, узкий проход приводит вас к новой двери **500**

496

⚡ Вы успеваете сделать лишь шаг, как из левой стены к вам устремляется, сверкая, белая молния. РЕАГИРУЙТЕ. Успели **479** или нет **468**?

497

Коридор приводит вас в зал, через который бежит подземный ручей. Он вытекает из скалы, усеянной вкраплениями оникса и турмалина, что находится справа от вас и скрывается в базальтовой стене слева, рассекая пещеру надвое. Перебраться можно по подъемному мосту, но в данный момент он поднят. Система блоков и веревок ведет к огромному тяжелому вороту. Подергав его ради интереса, вы понимаете, что опустить мост будет непросто — эта штука рассчитана на силу великана. Можно, конечно, попробовать навалиться на ворот вдвоем, но результат заранее предсказать невозможно.

Коннери подходит к ручью.

— Вроде неглубоко,— замечает он.— Максимум по ребра будет. Промокнем немного, конечно, но зато два десятка шагов — и мы на той стороне.

Слишком уж легким выглядит этот простой путь. С другой стороны, чтобы догадаться покрутить ворот тоже не надо быть семи пядей во лбу.

— Что предпримем? — смотрит на вас Коннери.— Будем крутить ворот **488** или перейдем ручей вброд **530**?

498

— Желтая и красная, я думаю,— говорите вы.— На счет «три».

Досчитав до трех, вы синхронно шагаете вперед. Пара секунд проходит в томительном ожидании.

— Красная плита — желтой. Полет нормальный,— напарник опять шутит. Нервы у этого ведьмака просто стальные.— Куда дальше, босс?

Теперь перед вами красная, оранжевая и синяя. Итак, следующие плиты, на которые вы будете ступать:

- Красная и оранжевая **516**
- Оранжевая и синяя **469**
- Красная и синяя — **445**

499

Но, добежав до поворота, вы понимаете, что ваше положение не улучшилось. Все тоже самое — короткий, с десяток шагов, коридор из зеркал, заканчивающийся развилкой. Только в отличие от вашего коридора там все зеркала прогреты. Это значит, нападения можно ждать сразу с двух сторон.

Злопамятный джинн твердо намерен покарать безбилетника, не расплатившегося с ним на Тропе. А вокруг, как назло, одни зеркала. Положение хуже не придумаешь. Серебристый призрак на секунду пропал из вашего зрения, удара можно ждать откуда угодно.

Что делать? Метаться по своему коридору? Неизвестно, долго ли получится протянуть в таком режиме. А зеркала слева от вас становятся все более прозрачными, утрачивая матовость. Принимать бой? Что-то вам подсказывает, что убить эту нездешнюю тварь вряд ли возможно. Разбить все зеркала? Но они не из стекла, а из какого-то горного кварца — далеко не факт, что у вас хоть что-то выйдет из этой затеи. Что делать??

Весь этот ворох мыслей проносится в вашей голове за секунду, но подходящего варианта придумать не выходит. Слышно, как Коннери кричит уже во весь голос:

— Да что там у тебя происходит?

- ≋ Ответите ему **564**
- ≋ Свернете за поворот и будете бежать, пока хватит сил **515**
- ≋ Останетесь в своем коридоре и примете бой **405**
- ≋ Будете разбивать зеркала **586**

500

За дверью скрывается довольно длинная выставочная галерея, стены которой увешаны гобеленами. Пол вымощен гранитом, а может, и просто вырублен в нем, по периметру в строгом порядке расставлены укрытые коврами постаменты. Пока вы оглядываетесь в поисках подвоха, Коннери уверенно идет вперед.

— Ты не слишком резво рванул, напарник? — окликаете его вы.

— Да перестань,— отмахивается он.— Разве ты сам не видишь? Это сокровищница.

Похоже, что он прав. Вы идете следом за Коннери, разглядывая экспонаты. На одном из ковров — растрескавшийся закрученный бивень. Мамонт, должно быть, был просто огромный. Вы переводите взгляд на гобелен — и верно, он изображает битву неизвестного великана с колоссальной мохнатой глыбой, в которой и мамонта-то узнать сложно. Скорее похоже на ожившую гору.

Дальше — ожерелье. На гобелене — какая-то погоня, великан убегает, унося на плече свою женщину. Отвратительно мерзкие чудовища выпрастывают слюнявые морды из болота и норовят цапнуть беглеца за ноги. Как будто кусочек баллады о первобытной любви.

Следом идет чучело снежного барса. Для трофея хлипковато, чем тут гордиться великану? Но, взглянув на соответствующий гобелен, вы все понимаете — барс бежит рядом с очередным героем-великаном подобно собаке, а впереди до самого горизонта расстилается выжженная равнина. Вдалеке в туманной дымке проступают дрожащие очертания сияющего города.

Вам даже становится немного жаль, что вы так и не удосужились толком ознакомиться с мифологией великанов. Десятки экспонатов скрывают свои истории, жуткие и романтические, исполненные желчной горечи или неизбывной отваги. Для юноши из горного клана это, должно быть, воистину священное место.

В глубине зала потрескивает камин, рядом стоит мягкое кресло — невиданная в этих суровых краях роскошь. Добравшийся до галереи юнец может присесть и провести некоторое время в размышлениях и созерцании. Одно дело — много раз слышать, как какой-нибудь Артамелейн убивает ледяного дракона, другое — воочию увидеть его молот. Вы обводите взглядом экспонаты — нет, молота не видно, и гобелена, изображающего схватку с крылатым белым ящером — тоже. Увы, это была единственная легенда великанов, которую вы знали. О чем говорят ожерелье, или бивень, или вон то гигантское перо, какие истории скрываются за ними — вам неведомо.

Даже ваш напарник замедлил шаг из уважения к древнемуреликварию. Но чувствуется, что он еле сдерживает себя. Пока вы медленно бредете вдоль гобеленов, он уже практически пересек всю галерею и рассмотрел все ее экспонаты.

— Все не то,— с досадой бросает он.— Но этого не может быть.

Он на миг замирает, закрывает глаза. Кажется, использует «взор». Все-таки что-то приберег в резерве, а говорил, что выдохся. Легенды, не легенды — все врут.

Коннери открывает глаза и указывает пальцем на стену:

— Там.

Вы подходите ближе, откидываете гобелен, и вашему взору предстает небольшая ниша. В ней стоит тяжелый кованый сундук.

— На нем единственном магическая защита,— ставит вас в известность подошедший напарник.— На всех остальных просто паутинка, что-то вроде сигнализации. А в этом ящике, раз его так напичкали охранными заклинаниями, что-то очень, очень опасное. Мы, собственно, такую вещь и ищем.

— Что за защита? — спрашиваете вы.

— Чары огня. Не очень мощные, правда, чувствуется, что выдохлись со временем. Мне бы толстую мокрую рукавицу, я бы сумел их разрядить.

Если у вас есть шахтерская рукавица и вода во фляге, то **456**

Если нет, то **548**

501

Во время скоротечной схватки Коннери приходится непросто — слабые или колющие удары неспособны причинить ощутимый вред умершей плоти. Ему приходится кружить вокруг противника, выискивая подходящий момент. Несколько раз его атаки достигают цели, от мертвеца только ошметки летят.

Но после последнего выпада напарник немного мешкает, и грозная булава ударяет его в бок, отбрасывая к стене. Сгнивший король в этот момент оказывается повернут к вам спиной, и вы испытываете сильно искушение броситься вперед и снести ему голову, покончив с этой схваткой одним ударом.

≈ Вы сделаете это **466**

≈ или будете, скрепя зубы, наблюдать за дальнейшим ходом поединка **414**

Коннери осушает посудину одним глотком, и тут же начинает сипеть, задыхаться, кашлять и всеми прочими способами показывать, как ему нехорошо (Коннери теряет 1 ЖИЗНЬ). Но умирать вроде бы не собирается.

— Не в то горло пошло? — заботливо спрашиваете вы.— По спине похлопать?

Напарник отрицательно мотает головой, потом вдруг выпрямляется и озирается по сторонам:

— У меня что-то с глазами.

Вы холодеете — это уже плохо.

— Какие-то звезды перед глазами пляшут. Цвета изменились. Ты красный,— он смотрит себе на руки.— Мои руки красные. А все вокруг темно-синее.

Вдруг он садится на корточки и смотрит на пол перед собой.

— Хотя нет,— медленно говорит Коннери.— Не все. В полу есть несколько красных пятен. Там что-то живое.

— Где? — спрашиваете вы, пятясь и поднимая с пола камень.

— Там,— указывает пальцем Коннери.— Правее вон того выступа.

Вы бросаете камень в указанное место. Тут же земля вокруг него расступается, и гигантская пасть втягивает приношение в себя. Вы издаете вопль, в котором смешиваются изумление с отвращением.

— Что там? — спрашивает напарник.— Я деталей не различаю теперь.

— Там червь,— просвещаете его вы.— Пескожил-могильщик. Первый раз вижу тварь такого размера. Я в его ротовую полость целиком войду.

— Ну вот, а ты не хотел пить. Этот мерзкий лимонад сейчас нам поможет. Иди, я буду тебя направлять.

— А ты?

— Я за тобой пройду. С моим новоприобретенным зрением это пара пустяков.

Следуя указаниям напарника, вы аккуратно проходите полпути до двери, и тут что-то — то ли еле различимый шорох, то ли просто шестое чувство — заставляет вас обернуться.

— Сзади! — кричите вы. К Коннери подбирается огромная неясная фигура. Напарник резко оборачивается, хватаясь за меч.

— Да никого тут нет! — возмущенно говорит он. Действительно, он смотрит правее нападающего, будто не видит его в упор.

Фигура неторопливо заносит лапу для удара. Вы различаете массивный торс, длинные спадающие чуть ли не на плечи уши, и вдруг понимаете что это за тварь. Это вендиго, вислоухая обезьяна-людоед родом из снежных пещер морозного севера. По всей видимости, температура тела у этой твари слишком низкая, и Коннери неспособен различить вендиго своим новым, тепловым зрением.

≋ Если ваша специализация метатель, то **538**

≋ СГУСТОК **532**

≋ Иначе остается лишь броситься обратно, стараясь ступать по своим следам **478**

503

Вы поднимаете руку, чтобы смахнуть с нее налипший мокрый песок, и тут вам в голову приходит интересная мысль.

— Как думаешь,— интересуетесь вы у напарника,— если песок проходит сквозь барьер, то быть может и моя рука...?

— Пока она вся в песке, хм...— Коннери не знает, что и ответить.— Я бы рискнул. Но конечность твоя, тебе и решать.

Быстро, чтобы не передумать, вы суете свою перепачканную руку в барьер. Пальцы проходят свободно, но когда входит ладонь, по невидимой преграде пробегают легкие сполохи. Вы резко отдергиваете руку из обжигающего жара, рукав дымится (–1 ЖИЗНЬ).

— Так-так-так,— Коннери ждет, пока вы затушите тлеющую ткань, и продолжает.— Пальцы целы, потому что они основательно перепачканы песком. Ладонь тебе прижгло с тыльной стороны, там, где песчинок налипло немного. А рукав, на котором песка практически нет, сразу загорелся (запишите слово **догадка**).

— Выход один — перемазаться так, чтоб тебя покрывало полностью,— мрачно говорите вы.— Это что значит — надо вывозиться в муравейнике? Да они сожрут нас заживо.

— Но мокрый песок только в этом месте,— разводит руками Коннери.— Рука болит?

— Терпимо,— отмахиваетесь вы.— Просто небольшой волдырь. Но если по всему телу одновременно вскочит штук тридцать таких, от боли можно и околеть. Значит, в муравейнике придется ковыряться очень долго, чтоб словно панцирем покрыться. Сожрут как пить дать.

— Попробуем их давить,— говорит Коннери.— Один ломает замок и катается в песке, второй давит, потом наоборот.

≋ Если вы хотите рискнуть и побарахтаться в муравейнике, то 599

≋ Иначе вернитесь на 493 и поразмыслите, что еще можно предпринять.

504

Вскоре вы оказываетесь на развилке. Отовсюду доносятся крики, лязг оружия — ваша диверсия разворошила муравейник, к охоте явно подключился весь персонал проклятого подземного храма. Проход, ведущий дальше вперед, неосвещен, пол весь в пыли — этой дорогой никто давно не ходит. Ответвление вправо заканчивается двустворчатой бронзовой дверью.

— Уйдем туда,— кивает Коннери на темный проход,— и потеряемся в этой горе к чертовой матери. Тут явно заканчиваются жилые помещения. А там,— он показывает на дверь,— у нас будет шанс отыскать рычаг от ворот.

Лишь при одном взгляде на дверь вас одолевают нехорошие предчувствия.

— Сдается мне, к воротам нам уже не вернуться,— невесело отвечаете вы, прислушиваясь к приближающимся звукам погони.— Пока двигаемся — живем. Сам же говорил, завязнем в драке — пиши пропало.

≋ Если вы будете настаивать на своем, то Коннери вынужден будет последовать за вами — разделяться сейчас смерти подобно 477

≋ Если вы послушаете напарника и двинетесь к двери, то идите на 438

505

— Ты что, разыгрывать меня вздумал? — угрожающе говорит напарник.

— Нет,— растерянно отвечаете вы.— Ну, может я что-то и напутал.

Коннери неторопливо подходит ближе и вдруг резко хватает вас за грудки, притягивая к себе. Он в ярости.

— Думаешь это смешно? А? Пошутил, посмеялись и все пучком будет? (–1 ДОВЕРИЕ)

— Да нет же,— в отчаянии говорите вы.

— Пошел ты,— Коннери отбрасывает вас от себя.— Смуглая... Я еще не настолько выжил из ума, чтобы забыть белизну ее кожи.

Во всем этом неприятном инциденте есть один несомненный плюс — напарник явно пришел в себя. 527

506

Коридор приводит вас к очередной развилке. В стене рядом есть проход, но Коннери отрицательно качает головой:

— Он ведет назад. Нам же — в какой-то из этих двух коридоров,— он кивает вперед.

≋ Вы выберете правый, из которого слышен шум воды 480б

≋ или ничем не примечательный левый 455

507

Усиленному зрению темнота — не помеха. Теперь удается разглядеть, что над вашей головой, под высоким потолком растет множество сталактитов. Известковые сосульки — известная достопримечательность подземного мира, но сейчас вам как-то не по себе от их присутствия над головой. Тем временем Коннери уже шагнул вперед, и ваш магический взгляд улавливает, как в стене впереди загорается еле видимый магический огонек. Это сработала какая-то магия, простенькая и вроде бы неопасная, но что именно сейчас произойдет — предсказать решительно невозможно.

≋ Зажмуритесь 545

≋ или шагнете к Коннери, чтобы придержать его 576

508

Вы раскладываете вещи и тянете цепь. В ту же секунду раздается громкий скрежет и решетка начинает подниматься. Вы довольно переглядываетесь с Коннери, но тут из открывшегося туннеля ударяет облако зеленого газа, который разъедает вашу плоть словно кислота. Безжалостная и быстрая смерть. Кажется, этот вариант был катастрофически неверным...

509

До выхода два десятка шагов, но сегодня фортуна явно повернулась к вам своим неряшливым задом. Из пола вылетают толстые стальные прутья и со скрежетом входят в пазы на потолке, не давая вам выйти наружу. Так нечестно!

Подбежав к преграде, вы в бессильном отчаянии хватаетесь за прутья, трясете их что есть силы — но тщетно, все сделано на совесть. Зазор между ними невелик, ваши шансы протиснуться минимальны, у более плотного Коннери их вообще нет.

С другой стороны решетки, примерно в пятидесяти шагах от вас, за происходящим изумленно наблюдает сидящий у костра беловолосый конунг, как бишь его — Браннибор? И ведь он действительно ждал вас для поединка: рядом с ним выложен большой круг из хвороста, чтобы вы бились с ним в кольце огня, так проходят судилища у многих диких народов. Чуть поодаль терпеливо ожидает множество великанов, будто сюда половина клана из лагеря перебралась. Возможно, так оно и есть — циркачи и менестрели вряд ли частые гости в этих суровых краях, а тут такое зрелище, никак нельзя пропустить. Вот только не состоится ваш поединок, кто-то упрямо не выпускает вас из храмовых подземелий.

— В чем дело, Бурулак? — конунг встал на ноги и кричит, задрав голову, кому-то, кто находится гораздо выше вас на склоне горы Рантагенет.— Почему ты закрыл решетку? Чужеземцы прошли все ваши ловушки, и полночь еще не настала! Это неслыханно!

Сверху доносится ответ, но ветер уносит отдельные слова и фразы, удается лишь расслышать:

— Воры... украдено.

Браннибор мрачнеет, но продолжает настаивать, делая это в своей неповторимой манере:

— Тот, кто прошел лабиринты Храма
Кто одолел все преграды упрямо
Как минимум смерти достоин бравой
Слышишь меня, о верховный жрец?
Не в казематах подземных стылых,
И не в подземных туннелях унылых
А в свете, неважно, солнца, луны ли
Под небом достоин узреть свой конец.

— А если они воры,— продолжает вождь горного клана,— то мы сами с этим и разберемся. Здесь и сейчас. Что они украли?

— Не твое дело... лишь бы рифмы складывать...— опять доносятся до вас обрывки фраз.

Пока они таким образом мило беседуют, ваше время уходит, просачивается, утекает сквозь пальцы. Вы оглядываетесь: тролли, что преследовали вас, замедлили шаг, понимая — теперь вы никуда не денетесь. Сбившись в плотную кучку, они ощетинились оружием и с деловитым видом неспешно идут вас убивать. Их десятка три, слишком много для боя в ограниченном пространстве — но гораздо страшнее две маячащие за ними белые фигуры с капюшонами, опущенными на лицо. Посреди оставшегося между вами и вашими преследователями отрезка лежит труп одного такого «капюшона», и его собратья явно настроены отомстить.

Напарник вдруг кладет вам руку на плечо:

— Я знаю, что делать. За мной,— и устремляется на троллей.

— Куда? — кричите вы.

— Поверь мне.

Вы оглядываетесь на ругающегося конунга. Можно попробовать протиснуться между прутьями, и если выйдет... а пес его знает, что делать, если выйдет. Как минимум один из воров окажется на свободе, и, значит выйдет из-под юрисдикции жрецов. А там, может, и получится какая-нибудь коммерция.

≋ Вы попробуете протиснуться наружу **565**

≋ или последуете за Коннери **591**

510

Вы кладете по две монеты в каждую руку богини и они немедленно исчезают. Если вы сегодня убили в бою хоть кого-нибудь, любое существо — идите на **577**. Если нет — то ничего не произошло, немедленно вернитесь на **537** потеряв золото — монеты куда-то исчезли.

511

Из-за поворота коридора появляется тролль, но бегущий впереди Коннери с наскока пронзает его мечом и отшвыривает грузное тело к стене. Вы забегаете за поворот, и на секунду останавливаетесь. Перед вами — широкий и очень длинный коридор, прямой как стрела. Заканчивается он проемом в стене, сквозь который вам игриво подмигивают звезды. Долгожданный выход!

— Мы успеем,— уверенно говорит Коннери.— До полуночи еще минимум час. Вперед и смотри по сторонам.

Сзади нарастает топот троллей, но если вы будете выдерживать темп — им вас не догнать.

Десять минут бега — и прощай, Храм-Открывающийся-Редко. И вы бежите, бежите как никогда в жизни.

В потолке открывается люк, и перед вами на пол падает ком длинных игл, напоминающий дикобраза.

≋ Обогнете его 560

≋ Накроете его одеялом (если оно у вас есть) 580

≋ Пробегая мимо, хорошенько наподддадите ему пяткой, чтобы он улетел назад 522

512

Вы стараетесь не дышать, но во время боя это чертовски трудно. Волна зеленоватого газа догоняет вас, и очередной вдох словно взрывает ваши легкие изнутри. Корчась от немыслимой боли, вы рушитесь на пол, и на этом ваш поход окончен...

513

В процессе прохождения вы добрый десяток раз успеваете порадоваться тому, что ваши габариты куда меньше великанских. Не пытаясь блокировать удары, вы попросту проскальзываете между размашистыми атаками манекенов. Но на особо опасных участках приходится туго (три раза РЕАГИРУЙТЕ. За каждую неудачу теряете по 3 ЖИЗНИ).

Коннери проходит сквозь град ударов достаточно уверенно, лишь в самом конце чувствительно получает по крестцу (Коннери теряет 2 ЖИЗНИ). Потирая ушибленное место, напарник говорит:

— Что-то я не понимаю причину твоего веселья.

— Ты чего, всегда смешно, когда ближнему прилетает по заднице.

— Знаешь что, умник... Попробуй-ка повторить за мной...— и он скороговоркой выпаливает,— В недрах тундры выдры в гетрах тырят в ведрах ядра кедра.

Вы честно пытаетесь. Два раза. После смеетесь уже вдвоем.

— Тыдры... ярда...— Коннери от смеха даже опирается на стену. Тысяча орков, ваш напарник нравится вам все больше и больше.

Отсмеявшись свое, вы идете дальше 537

514

Вы подходите к сооружению в правом углу. Монументальный замок, и создан он из мокрого песка.

— Как думаешь, под ним вода? — задумчиво спрашивает Коннери.— Или просто построили недавно? Вокруг ведь сухой песок.

— Понятия не имею. Но замков всего два, и они оба с нашей стороны. С той стороны барьера углы пусты.

— Верно. Только что все это значит, хотелось бы мне знать. Может, расковыряем и посмотрим, что там?

≋ Вы согласитесь, и разворошите замок острием меча 533

≋ будете копать руками 482

≋ или предпочтете вернуться на 493 и сделать другой выбор.

515

Вашему рывку позавидовал бы любой спринтер. Зеркальный коридор упирается в другой, и на бегу вы уже прикидываете, что неплохо бы повернуть налево, выход должен быть где-то в той стороне... Джинн появляется в зеркале, что прямо напротив вас. Затормозить вы уже не успеваете, и всей грудью налетаете на мощный джеб. Ради такого удара противник даже подался всем торсом вперед, наполовину высунувшись из зеркала.

В ребра как будто на полном бегу врезался носорог. Вы отлетаете обратно к повороту, от которого стартовали, и судорожно пытаетесь сделать вдох. Кажется, что грудная клетка почти целиком ушла внутрь (–6 ЖИЗНЕЙ). Коннери, судя по звукам, что-то крушит и продолжает звать вас.

Джинн втягивается обратно в зеркало. Перед исчезновением он делает насмешливый жест двумя пальцами — я слежу за тобой. Издевается, гад. Играет как кошка с мышкой. Вы с трудом проталкиваете в себя немного воздуха, и каждый его глоток будто запихивает вам в грудь тяжелого колючего ежа.

Пока гость из зазеркалья не атаковал еще раз, самое время предпринять что-то другое — прорыв не удался.

≋ Вы откликнетесь на зов Коннери 564

≋ Отступите в «свой» коридор, чтобы хотя бы спина пока была прикрыта 405

≋ Будете разбивать зеркала 586

516

Выбор неверен, и обе плиты под вами переворачиваются. Вы успеваете лишь нелепо взмахнуть руками 448

517

Ваша реакция запаздывает, и тут же лодыжки обжигает острая секущая боль. Вы падаете и кубарем скатываетесь к подножию мраморной лестницы (–8 ЖИЗНЕЙ).

Подбегает Коннери и помогает вам подняться.

— Ты как? Идти можешь?

— Все пучком,— морщитесь вы. Из штанины капает кровь. 550

518

Вы успеваете подпрыгнуть и, следуя примеру Коннери, упереться ногами и руками в стены. Пол под вашими ногами расходится, демонстрируя скрывавшиеся под ним ряды острых каменных шипов. На одном из них нанизан молодой великан, окровавленное острие торчит из его живота. Безусое, безбородое лицо, рот разинут в беззвучном предсмертном вопле.

— Ловушка перед выходом, до ужаса оригинально,— морщится Коннери.— Наглядная демонстрация лозунга «не расслабляйся».

Он упирается ногой в одну стену, спиной в другую, вы следуете его примеру. Двигаться тяжело, но в принципе, аккуратно переставляя ноги можно добраться обратно к развилке.

И тут пол под вами опять возвращается на свое место. Вы с напарником переглядываетесь — дилемма.

≋ Рискнете спрыгнуть на пол и быстро пробежаться назад 551

≋ Не будете рисковать и преодолеете весь путь, раскорячившись между стен 574

519

Расслышав громкий шлепок за спиной, вы оборачиваетесь — безнадежно отставшие тролли мечут камни и дротики, пытаясь хоть как-то задержать вас. Но они слишком далеко, снаряды не долетают, от их тщетных усилий и запыхавшихся морд вам даже становится смешно.

Тут троллей расталкивает в стороны черная молния, и ваш смех обрывается. Черная пума небольших размеров, но быстрая словно ветер, несется на вас огромными прыжками от стены к стене. Так вот чье рычание вы слышали! Разделяющее вас расстояние пума преодолевает за считанные секунды, меч уже у вас в руке, вам остается лишь:

≋ целиком вложиться в один встречный удар **460**

≋ попытаться уйти в сторону **480в**

520

После этого напарник теряет к шарику интерес, а больше ничего интересного в комнате нет. Вы выходите в дверь напротив, оглянувшись на пороге. Кто же ты был, неизвестный великан, какие подвиги совершил? **523**

521

Вы дожидаетесь, пока Коннери пройдет под решеткой, делаете несколько глубоких вдохов и прыгаете вперед. Приземление на руки, перекат — насколько вы были быстры?

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Если проверка неудачна, то вы останетесь под решеткой навсегда, пришпиленный к полу, будто жук булавками...

Если все прошло хорошо, значит, вы успели прокатиться под падающей решеткой. Оцарапанная рука (–2 ЖИЗНИ) не в счет.

Коннери помогает вам подняться, и вы вместе уходите вперед по коридору, который приводит вас к золотистой двери **493**

522

Вы охаете от внезапной боли — пятку пронзила острая игла (–2 ЖИЗНИ), но все равно продолжаете бег. Шар с иголками улетает куда-то назад. Через несколько секунд позади слышится громкий хлопок и сдавленные вопли троллей. Вы злорадно ухмыляетесь — сюрприз попал в цель. **465**

523

За дверью оказывается лестница, ведущая наверх. Вы поднимаетесь — и попадаете в рай для любого мужчины, когда-либо державшего в руках оружие.

— Да тут целый арсенал,— присвистывает Коннери, проходя вдоль стоек с оружием.— И не простого оружия, все клинки как на подбор.

Вы зачарованно идете через все это великолепие. Такая коллекция наверняка собиралась веками. Помимо обычных мечей, копий и топоров встречаются и совершенно экзотичные экземпляры, которым вы бы даже затруднились дать название. Наиболее ценные экспонаты находятся не в общих стойках, а обособленно висят на стене. У самого выхода виднеется стрелковое оружие: луки справа, арбалеты слева — во всем виден строгий порядок. Большая часть оружия, конечно, предназначена для великанов, но чуть поодаль видны стойки с оружием других рас.

≋ Вы подойдете к отделу с оружием гномов 474

≋ полюбуетесь на эльфийские клинки 542

≋ или же ваше чутье велит вамничего не трогать и побыстрее покинуть комнату 484

524

Вскоре коридор выводит вас в длинный узкий зал, в центре которого стоят массивные каменные колонны. Они покрыты искусной фигурной резьбой, демонстрирующей сцены из первобытной охоты. Больше здесь абсолютно ничего интересного нет, и вы подходите ближе к колонне. Но Коннери предостерегающе останавливает вас:

— Смотри,— он приседает и показывает на еле различимое пятно справа от колонны.— Я слишком много раз видел следы затертой крови. Тот, кто обошел колонну справа — возможно, это был очередной великан на испытании — получил серьезное ранение.

— Значит надо обойти ее слева,— резонно замечаете вы. Так и сделав, ваша парочка без приключений обходит еще две колонны слева, руководствуясь следами от пятен крови. Но перед последней колонной пятен нет.

— Может, он угадал, где надо идти,— раздумывает вслух Коннери,— но скорее всего просто умер, не дойдя сюда.

— А тело?

— Ну кто-то же вытер кровь, он и прибрал тело.

Вы рассматриваете резьбу на колонне, но там абсолютно никаких подсказок. Во всяком случае для человека, великан может и углядел бы некую логику в этих фигурках, но для вас эта резьба — темный лес.

— Придется решать наобум,— говорит Коннери.

— Я пойду,— вызываетесь вы.— Я моложе и рефлексы у меня получше.

≋ Вы пойдете справа от колонны **480ж**

≋ или слева **596**

525

Если у вас записано слово *догадка*, то **428**

Если нет, то вы теряете еще по одной ЖИЗНИ и на этом бросаете свое безнадежное занятие. Лучше попробовать что-то другое — вернитесь на **493**

526

Проход приводит вас к двери, которую охраняет внушительных размеров мертвец. На голове зомби-великана тускло поблескивает корона из белого металла. В глазах его пляшет мертвенный синий огонь, а в руках этого древнего короля — массивный скипетр, больше смахивающий на булаву. Завидев вас, он выпрямляется и приглашающе раскручивает в воздухе свое оружие. Без боя пройти не получится.

Вы переглядываетесь с Коннери и, не сговариваясь, расходитесь в стороны. Всего третий день, как вы знакомы, а действуете уже словно слаженная команда. Но мертвец явно недоволен вашим приближением.

— Один,— доносится из его безгубого рта.— Только один.

Коннери останавливается:

— Сдается мне, этот славный парень намекает нам, что сие ристалище предназначено исключительно для поединков. Я не против принять вызов.

— Звучит логично,— вы согласны с «версией поединков».— Юнцы великанов приходят сюда поодиночке.

≋ Далее вы предложите себя на роль поединщика **480**

≋ уступите напарнику честь убрать преграду с вашего пути **501**

≋ или решите, что проще всего подгнившего короля будет победить вдвоем **414**

Видно, что Коннери отчаянно пытается склеить себя изнутри. Он бросает взгляд на дверь, ведущую из галереи, и вам становится ясно, что его мысли, в конце концов, возвращаются из прошлого к реальности. Медленно, нехотя, но возвращаются.

— А ты не желаешь попробовать? — он вдруг протягивает вам шар. Вы инстинктивно отшатываетесь.

— Давай. Он не кусается.

Вы с опаской принимаете шар в ладонь. На ощупь он гладкий, приятный — будто прохладный мрамор. Но прислушавшись к себе, вы вдруг понимаете, что понятия не имеете, чего вы больше всего хотите. А Шар, как вы только убедились, исполняет лишь такие желания.

Слава? Но ее нужно заработать самому, иначе грош ей цена. Богатство? Глупости, куча золота уж точно не ваша самоцель. Любовь? В вашей жизни еще ни разу ее не было, и, положа руку на сердце, вы не уверены, что это вообще вам нужно. Засомневаешься тут, насмотревшись, к каким душевным терзаниям она приводит.

— У меня нет желания,— с этими словами вы вручаете шар обратно напарнику.— Во всяком случае, сейчас. Вези его Вильгельму и выменяй на меч, как и собирался. Пес его знает, к чему это приведет, но иначе — иначе весь наш поход был напрасен.

— Возможно, ты сделал самый мудрый в жизни выбор, парень,— с печальным пафосом в голосе говорит Коннери.— А может и нет. Если передумаешь — только скажи.

Он небрежно бросает белую сферу в мешок и закидывает его на спину, даже не затянув завязки. Видно, что касаться шара ему стало чуть ли не противно.

— Уходим.

Быстрыми шагами Коннери направляется к двери, вы следуете за ним. Справа валяется распахнутый сундук, который недавно взломал Коннери, из него высыпалось несколько интересных вещей. Это кусок малахита, рог изюбря и голубой кристалл. Повинуясь какому-то импульсу, вы нагибаетесь на ходу и подхватываете одну из них, любую на ваш выбор.

У самой двери Коннери оглядывается на галерею. Для него это — гробница надежды. Памятник прошлому, которое никогда не вернется. Мавзолей самой невероятной мечте.

— Мужчина должен уметь жить со своим дерьмом, парень. А как иначе.

Легендарный ведьмак Коннери из Таннендока признает свое поражение. И получается у него это на редкость достойно.

А что до несвойственной ему брани — так по-другому тут и не скажешь. Неудивительно, что сейчас он сам на себя не похож. Куда девался молодцеватый ведьмак, отчаянный рубака и балагур, с которым вы отправились в поход на край света? Коннери осунулся и как будто в один момент постарел лет на десять. Нет, такой напарник вас решительно не устраивает.

— Эй,— окликаете его вы.

— Что?

— Нам наплевать на то, что думают другие про нас.

Коннери молчит, потом хрипло, неуверенно добавляет:

— На гнев богов мы просто машем рукой.

— Ты нынче платишь...— продолжаете вы.

— Ну так что же...— напарник.

Дальше — уже вместе. Не во все горло, конечно, да и задор уже не тот, что в начале путешествия — но все-таки вместе.

— Мы с тобою сейчас. А завтра с нами будет кто-то другой

Напевая дуэтом, вы покидаете галерею. 540

... Сквозь захлопнувшуюся дверь еще некоторое время доносится:

— И наш девиз предельно ясен скоро станет тебе

Предай их всех, останься верен себе.

528

Почуяв пяткам волну тепла, идущую от пола, вы, проявив удивительную быстроту, успеваете... Что именно вы успеваете?

Сделать стремительный бросок, чтобы пробежать оставшееся до спасительной двери расстояние 419

Преодолеть его двумя гигантскими прыжками, стараясь как можно меньше касаться пола 475

529

Из ниоткуда и отовсюду доносится знакомый — переливающийся, лишенный ударений — голос:

— Я. Вижу.

Уже в тот момент, когда вы увидели себя в окружении отражательных поверхностей, ваше сердце сразу же екнуло. И не напрасно — по ближайшему от вас зеркалу проходит рябь, и место вашего отражения занимает тот самый амальгамный джинн. Порождение Пустоты выбрасывает из зеркала могучий, как у орангутанга, кулак. Все происходит настолько быстро, что вы не успеваете уклониться или поставить блок.

Хрясь! Скула взрывается адской болью, сила удара отбрасывает вас назад (–3 ЖИЗНИ). Сквозь стремительно заплывающую бойницу глаза вы видите как по бесстрастному серебристому лицу в зеркале скатывается слезинка. Одна-единственная. Крокодиловая.

Джинн предпринимает новую атаку. Невероятно удлинившиеся руки устремляются к вашему горлу. На этот раз вы начеку и успеваете отбежать дальше по коридору. Но сотканный из текущей амальгамы демон не сдается. Он прытко перемещается в следующее зеркало, поближе к вам. Вы пускаетесь бежать, джинн, расталкивая ваши бесчисленные отражения, следует по зеркалам параллельно вашему курсу. Издалека доносится встревоженный голос Коннери, но вам некогда отвечать.

⚡ Вы двигаетесь к изгибу коридора из зеркал, джинн преследует вас и пытается нанести удар. Два раза РЕАГИРУЙТЕ. За каждую неудачу теряете 3 ЖИЗНИ. **499**

530

Поначалу идти несложно, но, войдя по пояс, вы продвигаетесь гораздо медленнее. Справа доносится лязг будто...

— Клетку открыли,— тревожно говорит Коннери.— Ходу.

С плеском рассекая воду, к вам устремляется длинное змеевидное тело. Понимая, что не успеваете добраться до берега, вы выхватываете меч, но неизвестный монстр атакует издалека. Тусклая молния проносится по ручью, мощный разряд поражает вас обоих. Последнее, что вы чувствуете, рушась в воду — запах своих паленых волос...

531

На слове «происходит» под вашими ногами разверзается земля, и ваша нога проваливается в чью-то пасть. Острые зубы с легкостью перекусывают бедренную кость, и на этом ваше приключение окончено...

532

Огненный кулак пролетает над головой напарника и врезается вендиго прямо в морду. Тот с ревом отшатывается, пламя с треском пожирает его длинную шерсть. Но Коннери тоже издает отчаянный вопль и хватается за глаза.

Вы быстро возвращаетесь обратно, стараясь ступать посвоим следами и ударом милосердия добиваете обгоревшую обезьяну.

— Что это было? — кричит Коннери.— У меня чуть глаза не взорвались. Как будто сунул голову в солнце.

— Обычный огненный сгусток,— растерянно отвечаете вы.— И правда, что-то я не подумал.

Когда напарник отнимает руки от лица, вам остается только присвистнуть. Такое ощущение, что в его глазах лопнули сразу все кровеносные сосуды (Коннери теряет 3 ЖИЗНИ). **481**

533

Едва ваш меч рушит одну из башен, как песок вокруг будто вскипает. Множество рыжих муравьев устремляются на защиту своего замка.

— Это муравейник,— орет Коннери, отпрыгивая назад. Вдвоем с ним вы отбегаете подальше от злополучного угла, муравьи вас не преследуют. Грозно пошевелив усиками, они скрываются в своем замке с видом победителей.

Напарник с мученическим видом отрывает со своей штанины наиболее прыткого рыжего солдата и отправляет его домой сильным щелчком.

— Гаденыш, брюки прокусил. (Коннери –1 ЖИЗНЬ).

Другой замок абсолютно идентичен первому, так что вы решаетевернуться на **493** и попробовать предпринять что-то еще.

534

≋ Если вы расположили вещи так: Быммуным — меч, Берилионидин — цепь, Браккус — череп, то идите на **495**

≋ Если вы расположили вещи так: Быммуным — череп, Берилионидин — меч, Браккус — цепь, то идите на **508**

≋ Если вы расположили вещи как-то иначе, то идите на **572**

535

После великанов тролли кажутся не такими уж огромными и опасными противниками. Но сзади ударяет волна неприятного запаха, и вы понимаете, что лучше бы вам поторопиться.

Коннери со своим противником справится сам, а вот за сколько раундов успеете вы

⚔ ТРОЛЛЬ СИЛА 10 ЖИЗНЬ 10

Если вы справились за 6 раундов или меньше (а если у вас записано слово *задержка*, то это означает, что времени у вас еще меньше — вам надо справиться за 5 раундов), то **452**

Если не успели, то **512**

536

В зале нет абсолютно никакой магии и ловушек, кроме, собственно, плит. Под ними чувствуется зияющая пустота, огромный провал в никуда. Но другого пути вперед нет! Значит, надо тщательно выбирать правильные плиты, на которые вы будете наступать. Путь наобум гибелен. Больше ничего полезного применение заклинания вам не дало.

Вернитесь на **402** и, поразмыслив, выберите другой вариант как план дальнейших действий.

537

Коридор вновь приводит вас к развилке, которую украшает довольно примитивная статуя. Грубо вырезанная богиня с четырьмя руками изогнулась в танце, насмешливый взгляд ее словно говорит — не ошибись в выборе, ведьмак (если у вас записано слово *сказка*, идите на **561**).

Из правого коридора доносится звук какого-то работающего механизма **566**, левый же подозрительно тих и абсолютно не освещен **483**. Ваш выбор?

538

Вы выхватываете нож, и, полоснув себе по руке (–1 ЖИЗНЬ), отправляете свой снаряд в полет. Вендиго с ревом отшатывается, нож торчит у него из щеки. Он явно не ожидал сопротивления.

— Розовое пятнышко появилось,— растерянно говорит Коннери.

Еще бы, он видит вашу кровь на метательном клинке.

— Там его голова! Руби!

Даже слепой Коннери обладает отменными рефлексами и завидной техникой. Голова вендиго скатывается с плеч, в глазах бедолаги стоит безмерное удивление. **481**

539

Коннери что-то кричит в ответ, но вас отвлекает нечто странное в ближайшем зеркале. Быстрая рябь пробегает по его поверхности, и вы с изумлением видите, что ваше отражение сменила другая, очень знакомая фигура. Это тот самый джинн из амальгамы, последний страж Тропы. Гость из зазеркалья держит в руках ваш подарок (помните, вы оставляли ему одну вещь?) и манит вас к себе.

≋ Вы подойдете ближе **433**

≋ или начнете медленно, осторожно пятиться назад **492**

540

Пройдя немного, Коннери вдруг останавливается.

— Слышишь?

Вы честно прислушиваетесь, но помимо обычных пещерных шорохов ничего не слышите. Время начинать беспокоиться за душевное здоровье напарника?

— Ты вообще нормально себя чувствуешь?

— Да не бойся, парень, я не сбрендил. Просто у тебя с чутьем проблемы, по молодости лет и неопытности. На сундуке с Шаром тоже была сигнализация, заковыристая, я сразу ее и не заметил. А сейчас — сейчас хранители храма знают, что мы сделали. И поднимают тревогу.

— Какие еще хранители?

— Понятия не имею. Но они есть. Кто-то же должен присматривать за этим лабиринтом. Кормить чудовищ, затачивать лезвия, убирать трупы неудачников и так далее. В сундуке лежали, как я подозреваю, наиболее опасные артефакты, которые на всеобщее обозрение выкладывать было бы неразумно.

— Что будем делать?

— Ускорим шаг. Выход из лабиринта должен быть совсем рядом. Идем.

Он безусловно прав, и вы идете за ним, но в голове продолжают вертеться вопросы:

— А там что?

— А там посмотрим. Конунг великанов производит впечатление воина, который держит свое слово. Значит, он будет ждать нас у выхода. Что ж, попробуем прорваться.

Коннери мнется, вы тонко улавливаете незаметную паузу в его словах:

— Что-то еще хочешь сказать?

— Насколько я могу судить, он желает вызвать тебя на поединок.

— Желает? — смеетесь вы.— Уже вызвал. Заждался небось, наверняка собирается засчитать мне поражение за неявку.

— Он убьет тебя.— Коннери спокоен, не пытается вас напугать или вызвать злость перед боем. Просто констатирует факт.— Я видел как он двигается. Это боец суперкласса. Он быстр и гибок, как кошка. Вернее, как умелый, опытный, битый жизнью кот.

— И стихи еще складывает,— к месту вспоминаете вы.— Ты, случаем, детей не хочешь от этого Браннибора?

— Не язвите, юноша, сарказм — хрупкое оружие для мужчин с тонкими руками. Помножь все, что я сказал, на вес великана, и ты получишь самого опасного в мире поединщика. Если бы я пошел на него вдвоем с Рамаресом или хотя бы Ледейлом — только в таком случае я бы сказал что шансы примерно равны.

— Ты пугаешь меня, что ли? Или обидно, что вызвали меня, а не тебя, Человек-Тигр?

— Предостерегаю. Но я попытаюсь предложить себя вместо тебя. Правда не уверен, что из этого что-то выйдет.

— Только попробуй, легенда из Таннендока. Только попробуй.

— Это тебе молодость бьет в голову,— рассудительно замечает напарник.— Тестостерон в твоих жилах, по-моему, можно ложками есть.

— Что такое тестостерон?

— Это такое понятие, Аристолет ввел, для гормона мужественности... А, забудь. Ясно, что ты считаешь себя неуязвимым. Разубедить тебя не получится, да и незачем. В определенном смысле такой настрой в схватке даже лучше. Любой, даже самый идеальный боец может оступиться, промахнуться, зазеваться. Так что шанс у тебя есть. Я заметил, что конунг чуть косолапо ставит левую ногу при ходьбе — явно следы перелома или какой-то еще травмы. Может и пригодится тебе.

— Учту.

За этой беседой вы доходите до своеобразной развилки: прямо перед вами длинный, хорошо освещенный проход, а по бокам от него — массивные двери. Слева стальная, справа тяжелая каменная, на ней еще вырублены непонятные руны.

— Я за коридор,— высказывается Коннери.— Он, скорее всего, ведет к выходу.

— А вдруг за дверями что-то интересное? — размышляете вы.

Решающий голос опять за вами, и вы высказываетесь за:

- Левую дверь **523**
- Правую дверь **555**
- Коридор **588**

541

Жрец скидывает капюшон. Вместо глаз на его лице зияют черные провалы, из них незримо, но прямо-таки физически ощутимо устремляется поток иссушающей энергия. Вы уходите в сторону, но все-таки вас немного задело — чувствуете, как немеет рука (–3 ЖИЗНИ). Жрец поворачивается за вами, вы ускользаете от его страшного взгляда, огибая его по длинной параболе.

Эти ужасные гляделки-догонялки длятся не больше пяти секунд, но вам они кажутся растянутыми на целую вечность. К сожалению, вы не смотрите под ноги и спотыкаетесь на бегу. Падая, вы уже с ужасом представляете, что будет, когда пожирающий взгляд накроет вас целиком. Но тут до жреца добирается Коннери и с ходу вонзает меч ему в живот. Коротко всхлипнув, жрец в белом заваливается назад. Черное пламя в его глазницах гаснет. Коннери подбегает и подает вам руку, поднимая с пола.

Запишите слово **пять** **595**

542

Здесь много великолепно украшенного оружия, но вы не любитель подобной показухи. Посмотреть на затейливую инкрустацию всегда приятно, но пользоваться таким в бою — нет уж, увольте.

Если ваша специализация — метатель, то здесь вы можете найти себе отличный метательный нож — легкий, сбалансированный, он будет отнимать у противника не 3, а 4 ЖИЗНИ.

Больше вам в дело ничего не сгодится. Полюбовавшись на тонкую эльфийскую работу, вы идете к Коннери **484**

543

Шум в вашей голове напоминает еле слышный шепот сотен людей. Вы зачарованно слушаете призрачные голоса. Они что-то говорят — настойчиво, обеспокоенно — но, увы, все одновременно и вдобавок слишком тихо. Кажется, что вот-вот и вы ухватите отдельные слова, но все усилия тщетны, смысл сказанного ускользает от вас.

Внезапно голоса смолкают, осознав, что вы их не понимаете. Вместо попыток докричаться они принимаются петь. Слов вы по-прежнему не можете разобрать, но мелодия просто прекрасна. Восторженный гимн словно наполняет ваши усталые мышцы энергией (+ 3 ЖИЗНИ). Что бы за магия ни была заключена в этом кристалле, она не враждебна.

Голоса смолкают, вы несколько разочарованно отходите от трона. Коннери рассматривает огромную столешницу из малахита — то ли стол, то ли алтарь. Все, что с вами только что произошло, осталось для него незамеченным.

Пораскинув мозгами, вы решаете ничего ему не говорить. Вряд ли он похвалит вас за ваши подвиги в стихотворном поединке против конунга и уж, тем более, за то, что вы до сих пор таскаете подаренный им оберег. **569**

544

Следующий час кажется вам спуском в ад. Благодаря чутью Коннери вы проходите комнату с выпадающими из стен каменными блоками. Следы крови подсказывают вам обойти ловушку с вылетающими из пола шипами. Удача помогает вам найти выход из небольшого, но чрезвычайно запутанного лабиринта.

— У меня очень хорошее чувство времени, парень,— замечает по-прежнему бодрый и невозмутимый напарник.

— Ты к чему это?

— К тому, что сейчас мы в точке невозвращения. Если идем дальше, то назад к полуночи мы уже не успеем. Последний шанс повернуть обратно.

— Не говори глупостей. Вперед.

И вы идете вперед. Ваша интуиция помогает вам обойти ловчие ямы с кольями. Ведьмачья подготовка позволяет с ходу преодолеть подъем по гладкой стене. Но, наконец, вы попадаете в комнату, которая заставляет вас призадуматься **423**

545

Даже сквозь плотно сомкнутые веки вы ощущаете мощнейшую вспышку. Коннери охает, судя по звукам его шатает из стороны в сторону. Вы быстро открываете глаза, настигаете напарника и шепчете ему в ухо:

— Тссс.

Ведьмак замолкает, хотя изпод его век текут слезы и вы проводите его к выходу. Постепенно ему удается проморгаться и зрение возвращается к нему.

— Можешь говорить,— разрешаете ему вы, выходя из пещеры сталактитов.

— Что это было?

— Ловушка громких звуков, полагаю. Слепнешь от вспышки, начинаешь метаться, вопить — и сверху сыплется град сосулек.

— Хитро.

Через несколько минут путь вам преграждает очередная дверь золотистого цвета. Выбора нет, и вы входите в нее **493**

546

О невидимую преграду ударяется добрый десяток коротких дротиков, коварно вылетевших из замаскированных резьбой отверстий. Ловушка обезврежена, и вы с Коннери быстро минуете опасный участок **506**

547

Довольно быстро затея начинает казаться глупой. Вы оба утомились, вспотели, Коннери в силу большего веса ощутимо страдает от жары (Коннери –1 ЖИЗНЬ). Ямку довольно быстро засыпает песком, лопаты у вас нет, приходится копать руками и отбрасывать отвал подальше.

≋ Будете продолжать 525

≋ или бросите свою затею и вернетесь на 493, чтобы выбрать другой вариант действий.

548

— Да какого черта,— рявкает Коннери. Глаза его горят лихорадочным огнем.— Отойди.

— Ты что задумал?

— Отойди, говорю.

Он берет у камина длинную кочергу, прячет кисти рук в широкие рукава и, отвернувшись, поддевает крышку сундука. Вспышка, сноп искр, напарник отлетает на несколько шагов. Рукава его куртки тлеют, отвратительно пахнет паленым мясом.

Вы в ужасе бросаетесь к Коннери:

— Ты живой?

— Живой,— кряхтя, садится он.— Шкурку подпалило немного (Коннери теряет 4 ЖИЗНИ).

И тут он осекается. Из опрокинувшегося сундука выкатывается белый, похожий на мраморный, шар размером с голову младенца. Замысловато крутясь, он подъезжает к ногам Коннери. 407

549

За дверью оказывается длинный коридор. Видно, что через полсотни шагов он разделяется натрое. Куда ведут все эти проходы, что скрывается за их поворотами — неизвестно.

— До полуночи часов шесть-семь,— прикидывает Коннери, пока вы идете к развилке.— Надо торопиться, а то я далеко не уверен, можно ли выйти из храма после того, как главные врата закроются. У тебя осталось что-нибудь в запасе? Я весь выложился, ни заклинаний, ни оборотней. Деньги, вещи — все пропало, растерял,

пока ты меня тащил; хорошо, хоть меч уцелел. Вообще смутно помню тот отрезок. Конунг великанов правда летал на ковре-самолете? Первый раз эту штуку в действии видел.

— Правда,— отвечаете вы.— Чуть голову мне не проломил. Ух, накостыляет тебе Адир за потерянные книги.

Затем вы быстро описываете, осталось ли у вас еще что-то в резерве. Потом рассказываете, что удалось узнать — в частности, о том, что ловушки храма используются как испытание для молодых великанов.

Коннери с интересом слушает, замечая:

— Значит, нас опережают несколько подростков-великанов. Любопытно.

Заканчиваете вы свой рассказ кратким описанием своих приключений с того момента, как вы разделились.

(Если у вас записано слово *пропажа*, идите на **491**. Если нет, читайте дальше.)

— А как ты через стену прошел, которая с заставами великаньими? — интересуетесь вы.— Я вот не смог.

— Убил великана, привязал к носорогу, сам сел сзади. Носорог, что интересно, пока запах хозяина чуял, вел себя вполне сносно. Управлять им была сущая мука, но худо-бедно я справился. Подъехали к воротам, я под плащом наездника спрятался. Так себе маскировочка, но сработала — ворота мне открыли. Один укол мечом меж костяных пластин обеспечил мне такое родео, что у меня еще с полчаса потом голова кружилась. Но стражников мой скакун раскидал, и мы прорвались. При первом удобном случае я попрощался с носорогом и пошел сквозь скалы к вулкану. С одной из них я разглядел лагерь великанов и увидел тебя привязанным к столбу. Дальше ты сам видел.

— Здорово,— с некоторой досадой говорите вы. Да уж, предприимчивости вашему напарнику не занимать.

Беседуя, вы незаметно вышли к развилке, и надо принимать решение, в какой из трех коридоров направить стопы. На вид они абсолютно одинаковы.

≋ Прямо **497**
≋ Направо **526**
≋ Налево **420**

550

— На ступенях была струна натянута,— делится с вами глазастый Коннери.— Бежим! Раз нас так усердно пытаются не пустить дальше — значит, до выхода уже недалеко.

Как бы в подтверждение его слов где-то в толще скалы начинает бить набат. Тревога разливается в воздухе, пропитывает коридоры и залы древнего лабиринта. Чужак! Вор! Не пускать! Не давать пройти! Вы готовы поклясться, что топот ног уже доносится не только из-за вашей спины, а буквально отовсюду.

И вы делаете единственное, что остается дичи на охоте — пускаетесь бежать. **511**

551

— Бежим? — предлагаете вы.

Коннери недоверчиво трясет головой. Если его уровень его ДОВЕРИЯ меньше 6, то он откажется от такой авантюры — сразу идите на **574**

Если 6 или больше — читаем дальше.

— Безусловно, ты псих,— кряхтит напарник, раскорячившись между стен.— Но можно рискнуть.

Как ни странно, все у вас получилось. Через минуту вы уже стоите на развилке и, кажется, заметно выросли в глазах легендарного ведьмака (+ 1 ДОВЕРИЕ).

— Значит, путь лежит через двери,— задумчиво говорит Коннери.— В какую пойдем?

Вернитесь на **540** и войдите в понравившуюся дверь.

552

Миновав исчезающий мост, вы оглядываетесь назад. Запыхавшиеся тролли замедляют бег, кто-то даже переходит на шаг, невзирая на возмущенные окрики сзади. Как ни крути, для бега эти твари не приспособлены — ваши ноги пожирают расстояние гораздо быстрее.

— Не догонят,— бросает на бегу Коннери. И тут своды пещеры сотрясает низкий утробный рык. Через пару секунд еще один, уже ближе. Чтобы это ни было — оно приближается.

Не сговариваясь, вы дружно ускоряетесь

— Смотри,— напарник тычет пальцем вперед и вверх, на секунду становясь удивительно похожим на русалку, какими украшают нос судна. В левой стене, под самым потолком отодвигаются заслонки, и в узкие бойницы просовываются тупые жала арбалетных болтов.

≋ Вы рванете как ветер, чтобы быстрее миновать опасное место **598**

≋ Пройдете вдоль левой стены, прижавшись к ней спиной, чтобы уменьшить зону поражения **559**

Если у вас записано слово *шарик*, то **581**

553

— Это генератор маны, колдовской энергии,— вспоминаете вы, глядя, как крутятся колеса гномьего механизма. Восстановите себе одно заклинание. Будь вы профессиональным чернокнижником, генератор принес бы вам куда больше пользы, но сейчас вы рады и тому, что есть. После пора уходить — заработавшая машина наверняка привлекла к себе внимание **397**

554

Вы бежали осторожно, аккуратно, успешно преодолели все преграды — но слишком, слишком медленно. Чересчур много было задержек. И потерянные вами на каждом участке секунды сложились в лишнюю минуту, которая позволила троллям-преследователям подобраться слишком близко. На последнем отрезке вы не оглядывались, будучи уверенным в том, что тролли вас не догонят, и были правы, но им достаточно было всего лишь сократить дистанцию.

По команде полтора десятка могучих лап раскручивают пращи, кто-то стреляет из арбалета, кто-то метает дротик. Выпущенные ими снаряды прошивают воздух коридора, арбалетный болт пробивает ваш позвоночник, а камень из пращи проламывает затылок. Вы даже не понимаете, что именно вас убило — просто пол внезапно бьет вас в лицо. Некоторое время вам еще даже кажется, что вы продолжаете бежать, потом наступает темнота...

555

За дверью оказывается очень необычная усыпальница. В центре небольшого зала на грубо вырубленном каменном троне восседает великан. И он, и весь трон заключены внутрь огромного прозрачного сталагмита словно в кусок хрусталя.

— Века должны пройти, чтобы такое чудо выросло,— замечает Коннери, рассматривая странную пещерную инсталляцию.

— Как же он не разложился за эти века? — задаете вы резонный вопрос.

Коннери подходит ближе к трону.

— Его забальзамировали. Видно, что умер он в бою, и был тот бой чертовски кровавым, сшивали потом наживую. Работа мастеров, но швы все равно заметны, если знать куда смотреть.

— Как думаешь, не сам ли Артамелейн перед нами? Победитель ледяного дракона?

— Все может быть, парень. Все может быть.

Если у вас записано слово *оберег*, идите на **592**

Иначе ступайте на **569**

556

Напарник дожидается, пока вы пройдете под решеткой, и рыбкой прыгает из чаши весов. Идеальный кувырок немного испорчен тем, что острие все-таки оцарапало ему ногу (Коннери — 2 ЖИЗНИ).

После вы уходите вперед по коридору, который приводит вас к золотистой двери **493**

557

Ваша рука уже посылает нож в полет. Клинок быстрее ног — он входит под самый капюшон. **595**

558

Выйдя из зазеркалья, джинн обрел плоть и уязвим для ударов меча — но сначала по этому мерзавцу надо еще попасть. Бой будет очень, очень тяжелым.

⚔ ДЖИНН СИЛА 14 ЖИЗНЬ 10 (рана 3 ЖИЗНИ).

Только победа откроет вам путь на **597**

559

Задумка удается, вы не спеша проходите под бойницами. Болты бьют в песок буквально в полуметре от вас, но изменить угол обстрела на эти самые полметра стрелкам не дано — вы в мертвой зоне.

Запишите слово **три** 573

560

Шар взрывается за вашими спинами, и вы оба сдавленно ругаетесь, когда несколько острых игл пронзают вашу одежду (вы оба теряете по 2 ЖИЗНИ). **465**

561

Очень уж эта древняя статуя похожа на богиню из той сказки. Если у вас есть 8 золотых, можете попробовать проверить, так ли это **510**

Если нет, то вернитесь на 537 и выбирайте дальнейший маршрут.

562

Промедление в долю секунды подобно смерти... хотя нет, это именно она и есть. Под вашими ногами не остается никакой опоры и вы падаете на ряд острых каменных шипов, что скрывались под фальшивым полом...

563

Действуя на одних инстинктах, вы прыгаете и катитесь по земле. Удача любит смелых — вы вскакиваете на ноги целым и невредимым как раз в тот момент, когда позади с треском рушится массивная опора. Правда, когда вы вставали, вас угораздило зацепиться мешком за расщепленное дерево упавшей балки, но вы не придаете этому значения (некогда!) и рветесь вперед.

Лишь позже выяснится, что острые щепки распороли ваш мешок, и вы кое-что потеряли (вычеркните один любой предмет из вашего рюкзака). Но это будет потом, а сейчас вы стремглав бросаетесь на жреца великанов, который все еще стоит на вашей дороге. **436**

564

— Тут зеркала, а в них опять этот чертов джинн! — орете вы что есть мочи.

— Дождись, пока он атак... (тут вы пропускаете кусок, потому что джинн высовывается из ближайшего зеркала и всаживает вам кулак в ребра — потеряйте 3 ЖИЗНИ) ... ази его.

— Что? — вы пытаетесь крикнуть, чтобы переспросить, но выходит лишь какой-то слабый шепот. Джинн выбил у вас весь воздух из легких.

Продолжение разговора граничит с суицидом, надо срочно предпринять что-то другое.

≋ Свернете за поворот и будете бежать, пока хватит сил **515**

≋ Останетесь в своем коридоре и примете бой **405**

≋ Будете разбивать зеркала **586**

565

Ничего у вас не выходит, вы лишь застреваете между прутьев. Коннери гибнет на ваших глазах, один, в неравном бою, пока вы изо всех сил пытаетесь вырваться...

566

В небольшой комнатке нет ничего, кроме чаши весов, спускающейся с потолка. Еле слышный звук работающей машины доносится откуда-то из-за стены. Проход дальше в недра горы закрывает массивная решетка.

Опытным путем вы быстро выясняете — если один из вас встает на весы, машина начинает работать быстрее и решетка поднимается. Беда в том, что, как только стоящий на весах слезает, решетка тут же захлопывается.

— До нее от весов — два прыжка,— говорит Коннери.— Ты проходи, пока я стою в чаше, а я после постараюсь допрыгнуть. Мне не впервой прокатываться под падающими решетками.

≋ Вы согласитесь **556**

≋ Будете настаивать на том, что на весах должны стоять вы, как более молодой и резвый **521**

≋ Попробуете отяготить весы чем-то еще **585**

567

Из отверстий в колонне, искусно замаскированных резьбой, вылетает десяток коротких дротиков. Вы слишком неповоротливы, и этот залп буквально разрывает вас на части...

568

Страшный удар на некоторое время вышиб из вашей памяти, какими жестами делается заклинание ИСЦЕЛЕНИЯ (вы больше не можете применять его до конца игры), но к счастью, Эликсир все еще при вас.

Выпив его, вы восстанавливаете свою ЖИЗНЬ до 30, и поднимаетесь на ноги, вновь готовый к схватке. **607**

569

— Такое ощущение, что я где-то такое уже видел,— Коннери поднимает с малахитовой столешницы стеклянный шарик.— Не знаешь, что это?

Если ваша специализация — маг, то ваш ответ «Да» **584**, иначе вы вынуждены ответить «Нет» **520**

570

Жрец скидывает капюшон как раз в тот момент, когда вы делаете восьмой шаг и уже заносите клинок для удара. Вместо глаз на его лице зияют черные провалы, из них незримо, но прямо-таки физически ощутимо на вас устремляется поток иссушающей энергия. Чувствуя, как немеет все ваше тело (–6 ЖИЗНЕЙ), вы все же по инерции завершаете начатое движение и вонзаете клинок жрецу в живот, а потом еще и врезаетесь в него всем телом.

Коротко всхлипнув, жрец в белом заваливается назад. Черное пламя в его глазницах гаснет. **595**

571

Только начав движение, вы вдруг понимаете, из какого материала изготовлены идолы. Вы тут же отдергиваете меч обратно, пока он не попал под действие магнитов (да-да, это та самая порода, к куску которой вы некогда прилипли как мухи к янтарю!). Жрец начинает оборачиваться, и вы, недолго думая, вырубаете его точным ударом. Получив сапогом в затылок, великан в белом балахоне теряет интерес к происходящему и падает на пол.

Оставив Коннери все металлическое, вы быстро обыскиваете служителя культа. В его кармане обнаруживается интереснейшая вещь — огненный шар. Это стекляннаясфера, наполненная воспламеняющейся на воздухе горючей смесью.

Фактически, он действует так же, как и ваше заклинание СГУСТОК (когда захотите применить СГУСТОК, не вычеркивайте заклинание, а просто используйте огненный шар).

Забрав находку, вы быстро покидаете молельню. 397

572

Когда вы тянете за цепь, решетка поднимается. Действовали вы больше наобум, потому несказанно удивлены своей удаче. Стоит вам пройти внутрь, как решетка захлопывается за вашей спиной. Когда вы выходите в зал с высокими потолками, вы понимаете — почему.

Под сводчатым потолком парит грязное покрывало. Вам уже доводилось встречаться с подобной тварью. Это лантан — плотоядная летающая манта, шипы не ее хвосте содержат опасный яд. Тут к ней присоединяется еще одна. И еще!

— Их тут целый выводок,— шепчет Коннери.

— Может, попробуем тихо пробраться, до двери шагов сорок всего?

— Не выйдет, они не на звук ориентируются, а на движение. А соляные столбы изображать у нас времени нет.

С этими словами Коннери выходит на открытое место и кричит:

— Эй, я здесь!

Манты пикируют вниз, вы выхватываете меч — и начинается кровавая круговерть. Вот Конери пробегает по стене и, оттолкнувшись, ударом наотмашь разрубает подлетевшую тварь. Вот вас отжимают в угол, и вы вынуждены отбиваться сразу от двух гадин.

Чем больше яда у вас в крови, тем сильнее его действие, поэтому с каждой полученной раной вы теряете все больше жизненных сил (первый пропущенный удар отнимет 2 ЖИЗНИ, второй 3, третий 4 и так далее).

⚔ ПЕРВЫЙ ЛАНТАН СИЛА 11 ЖИЗНЬ 10

⚔ ВТОРОЙ ЛАНТАН СИЛА 11 ЖИЗНЬ 10 (СБ 14)

Покончив с ними, вы смотрите на Коннери. Это была очень трудная схватка для вас обоих. Напарник стоит над тремя мертвыми тварями и покачивается от усталости и ран (Коннери теряет 6 ЖИЗНЕЙ). **500**

573

Пережив несколько неприятных секунд, вы наконец выходите из зоны поражения. Коннери не отстает. Краем глаза вы замечаете, что напарника задело — из его шеи сочится кровь (Коннери –1 ЖИЗНЬ).

До вас опять доносится глухой рев.

— Тролли отстают, ловушки кончились,— кричит Коннери.— Вот на нас и спустили какую-то тварь.

— А еще жрецы могут попытаться остановить нас самостоятельно,— думаете вы, глядя на возникшую у вас на пути фигуру в белом. Вышел великан из стены или просто материализовался из воздуха — этот момент вы прозевали. Но скорости вы не снижаете, до неожиданного противника — всего-то шагов тридцать. А там до выхода уже рукой подать.

Жрец в белом балахоне стоит, глядя в пол, капюшон полностью закрывает его лицо. Потом он делает жест рукой, и вертикальная балка, укреплявшая правую стену туннеля, рушится с противным треском.

≋ Вы сбавите ход и дадите ей упасть прямо перед собой **587**

≋ Не сбавляя скорости, прыгнете вперед, сделаете кувырок и прокатитесь под падающей балкой **563**

574

К концу пути пот льет с вас просто градом, а ноги ощутимо трясутся. Вы потратили много сил (–2 ЖИЗНИ вам и Коннери), но сумели целым и невредимым добраться до искомой развилки.

— Значит, путь лежит через двери,— хрипло дыша, говорит напарник.— В какую пойдем?

Вернитесь на **540** и входите в понравившуюся дверь.

575

Самое жуткое — сделать первый шаг, но нога действительно ступает на твердую поверхность! Страшно довольный собой, вы бежите по прозрачному мосту, не сбавляя скорости, и эта самоуверенность играет с вами злую шутку. Мост слишком скользкий, подошва соскальзывает...

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Если у вас вышла заминка, то она окажется смертельной, и вы упадете в бездонный провал...

Если все в порядке, то вам чудом удастся сохранить равновесие.

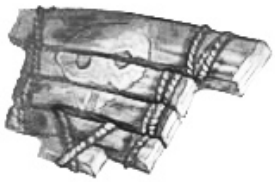
— Вниз не смотри! — кричит сзади Коннери. Вы слушаетесь и без труда преодолеваете провал. **552**

576

Ослепительная вспышка вдруг ударяет по вашим глазам. В полной темноте это равнозначно тому, как если бы вам треснули в лоб кувалдой (–1 ЖИЗНЬ вам и Коннери). Вы хватаетесь за лицо, зрение отключилось, и совершенно неясно, откуда может грозить опасность. У Коннери, судя по сдавленному стону, ситуация не лучше вашей.

≋ Останетесь на месте **480е**

≋ Спросите напарника - что будем делать? **461**



577

Благословение богини коснулось вас невидимой прохладной ладонью. Усталость и боль отступают (+5 ЖИЗНЕЙ). Если у вас было записано слово сглаз — вычеркните его, и больше не отнимайте 1 от своей РЕАКЦИИ.

Коннери с превеликим удивлением наблюдает за вашими манипуляциями.

— Богиня убийц,— пожав плечами, поясняете вы.

— Идем-ка отсюда,— говорит напарник, явно не одобряющий вашего нового покровителя. Вернитесь на 537 и дочитайте параграф.

578

— Ру-ку,— выделяется из моря шепотов одно отчетливое слово.— Руку.

Повинуясь какому-то импульсу, вы протягиваете руку и касаетесь прохладной поверхности сталагмита. По ту сторону прозрачного кристалла на подлокотнике трона лежит массивная ручища Артамелейна. На его запястье покоится брат-близнец того наруча, который вы купили за дикие деньги.

Потом он исчезает. Только что был надет на руку великана — и его тут же нет. Вы потрясенно роетесь в своем мешке — но и там пусто. Чушь какая-то произошла. Два бронзовых брата встретились после долгой разлуки и на радостях взаимоуничтожились. (запишите слово **братья**).

Отчего-то, быть может на нервной почве, у вас начинают чесаться запястья. Будь проклят этот странный храм на краю света! Форменная чертовщина здесь творится. Но голос в ваших ушах не успокаивается 543

579

Вы успеваете увернуться почти от всех дротиков, вылетевших из пазов, искусно замаскированных резьбой. А несерьезная рана в плече (–3 ЖИЗНИ) не так уж страшна — тут и голову сложить было легче легкого.

Больше ничто в этом зале не препятствует вам 506

580

Задержавшись на пару секунд, вы рвете из мешка сложенное одеяло и набрасываете его поверх шара. Спустя секунду тот с громким хлопком взрывается, но иглы застревают в шерсти. Запишите слово **один** 465

581

На бегу вы выуживаете из мешка заветный стеклянный шарик, сильно сжимаете его и подбрасываете в воздух.

— Закрой глаза,— кричите вы напарнику.

Потом над вашими головами вспыхивает маленькое солнце. Слышны вопли ослепших троллей, арбалеты беспорядочно разряжаются в стену. Вы без труда минуете простреливаемый сектор 573

582

Как умеют бегают тролли, вы уже видели, значит, фора у вас есть. Несколько поворотов — и в стене справа вы видите высокую лестницу, ведущую к освещенной факелами двери.

— Если где-то и есть механизм, открывающий ворота,— тяжело дыша, говорит Коннери,— то надо искать его там.

≋ Вы будете настаивать на том, чтобы бежать дальше по коридору 477

≋ или согласитесь с напарником и подниметесь по лестнице 427

583

Через несколько минут путь вам преграждает очередная дверь золотистого цвета. Выбора нет, и вы входите в нее 493

584

— Начинающие маги используют это как навершие посоха. Если потереть его между пальцами, шарик будет слабо мерцать. Хорошее подспорье в темноте.

Вы наглядно демонстрируете сказанное. Шарик еле заметно светится.

— Если же его сдавить в кулаке, то будет короткая и очень сильная вспышка. Смешная вещь на самом деле, скорее из инвентаря фокусника.

— Захвати, авось пригодится,— хозяйственно советует вам Коннери. Если вы сделаете это, запишите слово **шарик**. 520

585

Кроме своих вещей, вам нечем рискнуть. Каждый предмет, что занимает в вашей котомке одно место, сдвигает весы на одно деление. Точно также действуют 4 золотых, если положить их в чашу. Вам надо сдвинуть весы на шесть делений, только тогда решетка поднимется. Сами понимаете, оставленного здесь вы больше не увидите, поэтому выбирайте тщательно.

Если вы сумели набрать необходимый вес, то без проблем покидаете комнату с весами, и идете по коридору до золотистой двери 493

≋ Если не сумели, придется кому-то из вас рискнуть собой и встать на весы. Это будет Коннери 556 или вы сами 521?

586

Но эти зеркала сделаны не из стекла, а, скорее, из отполированной плиты кварца. Ваши тщетные попытки не оставляют на них ни малейшего следа, а потом вы пропускаете очередную атаку джинна, и ваше ухо едва не уходит внутрь черепа от удара чудовищной силы (–3 ЖИЗНИ).

Шансы на выживание тают на глазах.

≋ Попытаетесь докричаться до Коннери 564

≋ Свернете за поворот и будете бежать, пока хватит сил 515

≋ Останетесь в своем коридоре и примете бой 405

587

Вы хладнокровно останавливаетесь и пережидаете, пока балка грохнется о землю (запишите слово **четыре**). Свод коридора немного покосился, но вас такие мелочи уже не волнуют — вы почти что у цели.

Перепрыгнув балку, вы бросаетесь к жрецу 436

588

Коридор поворачивает направо, первым за поворот заходит Коннери... и в ужасе застывает.

— Тут тупик!

⚡ Пол под вашими ногами приходит в движение. РЕАГИРУЙТЕ

Успели 518 или нет 562?

589

— Что делать? — в отчаянии кричите вы подбегающему напарнику. Тот вихрем пролетает мимо вас, приседает, захватывает горсть сухой земли и широким жестом сеятеля бросает ее перед собой. Под тонким слоем песка проступают очертания моста. Он остался на месте, просто стал совершенно прозрачным.

— Вперед! — рычит Коннери, вставая с земли. Лихо придумано. Вы бросаетесь через мост, стараясь не смотреть вниз. (запишите слово **два**). 552

590

Коннери не успевает предотвратить ваш опрометчивый поступок, и адская боль тут же пронзает вашу ладонь. Такое ощущение, что вы сунули руку в кузнечный горн, прямо в самые угли (потеряйте 15 ЖИЗНЕЙ и 1 СИЛУ). Если вы еще живы, вернитесь на 441 и хорошенько подумайте, прежде чем еще что-то предпринять.

591

Тролли еще больше замедляются, видя, что вы бежите прямо на них — готовятся к нападению. Но Коннери останавливается, поравнявшись с безглазым трупом в белой хламиде, и начинает прыгать на месте, ударяя пятками в пол. Поначалу вы боялись, что никакого плана у напарника не было, и он просто собирался предпринять самоубийственную «дикую атаку», теперь же всерьез опасаетесь за его душевное здоровье.

— Ищи,— кричит он вам, и начинает простукивать стены.

— Что искать?

— Как он возник посреди коридора, словно чертик из коробочки? — Коннери кивает на труп.— Здесь все скалы изрыты ходами, словно сыр дырками. Ищи!

И, о боги, в одном месте скала действительно поддается! Упершись плечами, вы с натугой отодвигаете от себя массивную каменную плиту. Тролли, почуяв, что добыча ускользает, бросаются к вам, но поздно — вы уже внутри, и сломя голову мчитесь по узкому, как кишка, темному проходу. Куда он ведет — неизвестно. Да и какая, собственно, разница? Разберемся на месте. 582

592

Подарок конунга все еще висит у вас на груди, и вам кажется, что он начинает еле заметно пульсировать. В ушах слышен далекий неразборчивый шепот, подобный морскому прибою. Вы коситесь на Коннери, но тот явно ничего не слышит, это ваша индивидуальная галлюцинация.

Вы подходите к трону.

Если у вас в вещах есть старый бронзовый наруч, то идите на 578 иначе 543

593

Рваный огненный лоскут свирепо ударяет в лицо жреца, капюшон вспыхивает. Пока великан размахивает руками, пытаясь потушить огонь, вы уже вонзаете меч ему в живот 595

594

Джинн ловит комок огня на лету и резким ударом пропихивает его вам в рот. Язык испаряется, зубы обугливаются, голосовые связки горят — вам даже нечем кричать от нестерпимой боли. На этом ваше приключение окончено...

595

Сраженный великан рушится наземь, кровь бьет фонтаном, забрызгивая белые одежды. Капюшон откинут, и вашим глазам предстают ужасные бельма ожогов, закрывающие глазницы жреца.

— Да он слепой, как крот! — вопит Коннери, пробегая мимо вас.— Ходу!

Кажется, жрецов великанов слепят в обмен на магическое могущество — рассеянно думаете вы, перепрыгивая труп. Теперь все идеально встает на свои места — жрецы действительно вынуждены жить в недрах горы. Слепцы не могут ни охотиться, ни воевать, ни украсть какой-либо могущественный артефакт — без глаз далеко не убежишь. Зато могут колдовать, да так, что несущие балки из стен вылетают. Удивительно логичный порядок вещей, нечеловечески жестокая справедливость.

До ворот, ведущих на свежий воздух, осталось не больше двух десятков шагов, и вы отбрасываете все мысли в сторону. Вперед!

Но сначала надо понять, как быстро вы завершили свой смертоносный забег.

Если у вас записаны все эти слова: *один*, *два*, *три*, *четыре*, *пять*, то идите на **554**

Если у вас записаны четыре из этих слов, а какого-то одного не хватает, то идите на **519**

Если ни одни из вариантов, приведенных выше, не про вас, то ваш спринт был безупречен, и вам прямая дорога на **509**

596

Знать бы только — в чем здесь подвох. Ни в стенах, ни в потолке, ни в полу вроде бы ничего опасного нет. Вы делаете глубокий вдох и медленно идете вперед. Щелчок со стороны колонны!

≋ Попробуете отпрыгнуть? Тогда РЕАГИРУЙТЕ. Успели **579**, нет **567**

≋ ЗАСЛОН **546**

597

Тут странный скрежет повторяется, одно из зеркал отодвигается и в образовавшийся проем протискивается взъерошенный Коннери.

— Я опоздал? — интересуется он, озираясь по сторонам.

— Самую малость,— ехидно говорите вы. После быстро пересказываете произошедшее. Напарник возвращается назад по коридору, чтобы воочию увидеть вашего преследователя, но от зазеркального демона осталась лишь небольшие, быстро подсыхающие ртутные капли на полу.

— Кхм,— скептически говорит Коннери.

— Да иди ты,— отмахиваетесь вы. Оправдываться неохота — жив остался, и хорошо.— Ты-то как сюда попал? **486**

598

На бегу вы успеваете рассмотреть тупые морды троллей, склонившихся над арбалетами. Щелчок спускаемой тетивы — и болт выбивает крошку из каменной стены прямо перед вами. После на вас обрушивается настоящий град — острый, жалящий, смертоносный.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ четыре раза подряд. Каждый неудача обойдется вам в 3 ЖИЗНИ. 573

599

Вы кидаете жребий, и честь идти первым достается вам. Некоторые вещи в этой жизни лучше забыть сразу и не вспоминать никогда, как страшный сон. Ныряние в муравейник, безусловно, относится к их числу. Через несколько минут вы стоите перед барьером со страшно опухшим лицом и неимоверным зудом во всех частях тела (–8 ЖИЗНЕЙ), зато весь в песке.

Переход проходит удачно, наэлектризованные волосы встают дыбом, но ничего ужасного не происходит. Коннери, оставшийся по другую сторону барьера, скептически смотрит на вас, потом на муравейник, словно о чем-то размышляет.

— Что, неохота за мной повторять? — ехидно спрашиваете вы резко потолстевшими губами.— А придется.

— Открой выходную дверь, пожалуйста,— вежливо просит напарник. Вы пожимаете плечами, но слушаетесь. И барьер исчезает.

Коннери неторопливо подходит к вам и подчеркнуто аккуратно начинает отряхивать вашу одежду от песка.

— Как ты...— вы даже не находите что сказать, возмущенные такой вселенской несправедливостью.

— Это достаточно логично, на самом деле. Такая завеса должна потреблять уйму энергии. Я подумал — если бы я построил такую ловушку, то проще всего было бы сделать так: включение когда кто-то входит, выключение — когда выходит.

— Гений,— бурчите вы.— Может, и мне восемь лет отсидеть? Кормежка по графику, прогулки, книжек почитаю, глядишь и поумнею.

— Не шути так. Готов?

— Да.

И вы выходите в дверь 544

Часть четвертая «Сердце мертвого вулкана»

Коридор выводит вас на ветхие деревянные подмостки. Они, словно строительные леса, в несколько рядов опоясывают закругленные стены огромной пещеры, в которой вы очутились.

Коннери подходит к краю настила и смотрит вверх. Далеко в вышине багровеет непонятный круг, разбрасывая красные сполохи на угольно-черные своды этого мрачного места. Сквозь пурпурный багрянец слабо мерцают редкие огоньки. Звезды?

— Это небо,— изумленно говорит Коннери.— Ночное небо, расцвеченное кометой. А раз так, значит мы...

Вы уже и сами все поняли.

— Мы в жерле вулкана, напарник. В самом сердце горы Рантагенет.

Выход наружу виден невооруженным глазом, но, увы — крыльев у вас нет, а другим способом до отверстия кратера не добраться, уж слишком он высоко. Пылающее небо в недосягаемой вышине кажется едва ли не самым желанным зрелищем в мире. Вы внезапно чувствуете навалившуюся на плечи усталость, последние три дня невероятно измотали вас. Суждено ли вам выбраться из этого проклятого подземелья?

Настилы, идущие друг над другом, образуют ряды деревянных галерей, спускающихся до самого дна. Вы находитесь, условно говоря, на шестом этаже. Выше — еще несколько уровней, но от них до верхушки кратера остается никак не меньше двухсот шагов. Не допрыгнуть. Два маленьких человека застыли между небом и землей, прилепившись к стене колоссального природного монумента подобно двум заблудившимся муравьишкам.

Вы переводите взгляд вниз. Дно жерловины являет собой мертвенный ландшафт из спрессованного вулканического туфа, потеков застывшей магмы и спекшегося черного стекла. Нарушает этот лунный пейзаж лишь проступающая кое-где горячая желто-красная лава. Вулкан все еще жив, и в клокотании раскаленной породы вам слышится его храп, посапывание убаюканного веками исполина.

Из большой воронки в вулканическом туфе периодически вырываются струи раскаленного пара и пепла. Похоже на гейзер. Вы всматриваетесь — такое ощущение, что там, в клубящейся саже, виднеется что-то белое. Но напарник не дает вам времени на дальнейшие наблюдения:

— Надо думать, как нам отсюда выбираться, парень,— Коннери отходит от края и идет вперед по настилу.— Прогуляемся по окружности вдоль этих лесов, может, они нас куда и приве...

С сухим щелчком ветхие доски под его ногами проламываются, и Коннери рушится на уровень ниже. Вы бросаетесь на помощь, но сразу слышите сдавленное проклятье и новый треск — при падении Коннери проломил еще один настил и провалился еще ниже.

Чуть поодаль вы находите лестницу и быстро спускаетесь на два яруса вниз. Когда вы спрыгиваете на скрипящие доски, то первым делом вам в глаза бросается корчащийся напарник. Впрочем, он упал с небольшой высоты, и серьезных травм не получил (Коннери — 2 ЖИЗНИ). Потом ваш взгляд падает на край настила, и вы цепенеете.

При падении напарник выронил свой мешок с пожитками, и тот упал аккурат на самый краешек. Небрежно затянутые завязки разошлись, выпуская на свободу содержимое котомки. На ваших глазах гладкий белый шар размером с голову младенца выкатывается наружу, переваливается через край и пропадает из виду. Через секунду до вашего слуха доносится еле слышный шлепок. Белый Шар упал на дно жерловины вулкана Рантагенет. 625

601

Наезжающую на вас карусель из лезвий вы встречаете мощным акустическим ударом, вложив в «ведьмин крик» весь воздух из своих легких. Карда шатается, как лист на ветру, и вы успеваете четко выверенным ударом отсечь ей одну руку.

Надорванное горло неимоверно саднит (–1 ЖИЗНЬ), но карде досталось куда как серьезнее.

Вернитесь на 635 и читайте параграф дальше. Когда дело дойдет до боя с кардой, отнимите у нее 2 СИЛЫ и 4 ЖИЗНИ.

602

Вы хватаетесь за ближайший булыжник, выбрав экземпляр побольше, но он оказывается невероятно тяжел. В позвоночнике у вас что-то отчетливо хрустит (если ваша специализация не воин, придется потерять 3 ЖИЗНИ от неимоверного напряжения) **683**

603

Вы скрещиваете клинки с чудовищно древним существом, и, обменявшись парой выпадов, с удовлетворением понимаете, что он не лучший, чем вы сами, фехтовальщик. Шанс есть! Обнадежив себя таким образом, вы некоторое время кружите вокруг Таны и, улучив момент, вонзаете клинок в щель между синих пластин. Но клинок соскальзывает, отлетает от ледяного доспеха, будто он заговоренный. Ответный удар Таны отнимает у вас 2 ЖИЗНИ.

Если у вас записано слово *дыхание*, идите на **619**

Иначе **628**

604

Слишком рано! Дракон бросается за вами, и тут-то леса обрушиваются. Но, увы, Каратана уже далеко.

— Не повезло,— думаете вы, бросаясь бежать.

Вернитесь на **629** и попробуйте предпринять что-нибудь еще.

605

Подбежав к лесам, вы делаете Коннери знак — мол, ты заберись как можно выше и переруби веревки. Тот кивает и устремляется к лестнице. Понял он ваш замысел или нет — пока неясно. Вы оборачиваетесь — дракон, расшвыривая валуны из пемзы, целеустремленно идет к вам. Надо как-то подманить его, чтобы деревянные настилы рухнули ему на голову и при этом остаться в живых.

≋ Вы попятитесь дальше, забираясь под леса **614**

≋ или подпрыгнете и подтянетесь, забираясь на нижний ярус **639**

606

⚡ Во-первых, РЕАГИРУЙТЕ. Если ваши рефлексы подведут вас, то снаряд достигнет своей цели **661**

Если же вы быстры как ветер, то вы успеете отбить летящий шар. В этом случае:

≋ если у вас в руках орочийяхан, то вам дорога на **638**

≋ Если же обычный ведьмачий меч, то **652**

607

Дракон остановился, он отчаянно кашляет и чихает, прочищая обожженное горло. Вы добились своего — дракон ранен.

— Так тебе, ящерица,— шепчете вы. Второй раз вы на такой трюк уже не отважитесь. Каратана замолкает и недобрым взглядом обводит окрестности. Вы бросаетесь бежать.

Вернитесь на **629** и попробуйте что-то другое.

608

— Самая ужасная месть — месть труса,— вспоминаете вы слова Ледейла, устало опуская клинок. В каком контексте он их произнес — уже и не вспомнить, но в данном случае это высказывание подходит как нельзя лучше. Последние слова Каратаны сказали о причинах его безумия больше, чем тысяча легенд.

Подхромав к Коннери, вы садитесь рядом, положив меч себе на колени. Тащить напарника на себе вы уже не в состоянии. Да и куда?

По ту сторону туннеля, едва не пробитого Каратаной из жерла вулкана, слышны робкие голоса. Их становится больше, слышен шум — разбирают завал. Скоро здесь будет весь горный клан. Вы проверяете остроту лезвия пальцем:

— Изрядно затупилось, но пару-тройку я точно с собой прихвачу,— мрачно думаете вы.

Шорох позади заставляет вас обернуться. По дну вулкана к вам направляется жрец в белой хламиде. Из какой щели вылез этот служитель великаньих богов — пес его знает.

Жрец, даром что незрячий, бредет довольно уверенно, сбросив капюшон, лишь вертит вокруг себя головой. Ноздри его возбужденно раздуваются, губы что-то шепчут. С духами беседует, что ли?

Подойдя к вам, он на несколько секунд застывает, потом наклоняется над Коннери. Вы предостерегающе подымаете меч, хотя двигаться неохота просто до отвращения. Жрец показывает вам ладонь, мол, спокойно, потом двумя пальцами касается шеи Коннери и говорит что-то вроде:

— Драттар!

Лицо напарника розовеет, дыхание выравнивается — а вы уже ничему не удивляетесь. Лимит изумляться и поражаться выбран на многое время вперед. Великан исцелил человека — ну и что? Подумаешь, чудеса. Жрец тем временем шаркает к озеру, где лежит тело Браннибора, и проделывает ту же операцию:

— Драттар!

Хмурится, повторяет дважды:

— Драттар! Драттар!

Руки его дрожат, плечи бессильно опускаются. Конунг горного клана, герой, воин и поэт, мертв. Окончательно и бесповоротно.

— Я был неправ,— доносится до вас свистящий шепот.— Я, верховный жрец горного клана Бурулак, был глупцом, плохо думая о тебе, Браннибор, Сокрушитель Ледяного Ужаса.

Он машет вам рукой:

— Помоги мне.

Боги, когда же вы все от меня отстанете! Вместе со жрецом вы переносите тело беловолосого подальше от лавы, усаживаете его на камни в торжественной позе, будто король сидит на троне.

— Это был последний герой из рода великанов,— говорит Бурулак.— Весь мир измельчал, а с ним измельчал и наш род. Он слишком поздно родился, даже я не понимал его. Такой же титан, как наши предки, которые сражались с саблезубами и звероящерами. С широтой души, которая неведома живущим ныне. Кто мы, что остались на земле, зачем влачим свой жалкий удел? Перед такими, как он, мы лишь пыль, танцующая в лучах звезд. А его звезда будет сиять вечно.

— Он лаву... рукой,— угрюмо говорите вы, не зная, как донести, как передать словами то, чему вы стали свидетелем.

— Тсс,— обрывает вас жрец.— Молчи, черный человек. Я все знаю и без тебя.

Молчите вместе

609

Вы пытаетесь увернуться, но острая сосулька словно рубанком проезжает по вашим ребрам (–4 ЖИЗНИ) и разбивается о камень за вашей спиной **682**

610

— Эй,— нагоняете вы напарника — я тут подумал... война и орки, кто-то же должен прикрывать тебе спину.

Коннери кивает, будто ничего другого и не ожидал.

— И все-таки ты самый безумный сукин сын на всем белом свете,— добавляете вы от всего сердца.

— Считай что нас теперь таких двое,— оскалившись, говорит Коннери.— Жарь, музыка!

И вы бросаетесь на Каратану. **623**

611

Коннери кивает и бросается в сторону расселины. Вы бежите туда же, еще сами толком не понимая, что именно вы собираетесь предпринять. Острый запах серы, исходящий от разлома в земле, бьет по вашему обонянию словно молот.

≋ Остановитесь перед расселиной и будете ждать атаки приближающегося дракона **630**

≋ Начнете огибать ее по дуге, надеясь, что Каратана попытается срезать путь через зеленое облако, клубящееся над расселиной **663**

612

Тело карды слабо подрагивает у ваших ног. Боевая эйфория понемногу спадает, и до вашего слуха доносятся треск и грохот — Каратана целеустремленно пробивает себе дорогу. Вы выходите из-за камня, который закрывал вам обзор, и разглядываете происходящее.

Инеистый великан мечет со своего клинка ледяные стрелы, которые вырывают огромные куски из скальной породы. Чудовищный меч Таны уменьшился до вполне нормального (для великаньего оружия) размера, став немногим больше его руки,— как в длину, так и в ширину. Магия, заключенная в клинке, постепенно тает, значит, и Тана должен слабеть. Казалось бы, делов всего ничего — подождать, пока он выдохнется, и брать голыми руками.

Но тут очередной кусок скалы рушится, вызывая серьезный обвал. И сквозь клубы поднявшейся пыли вы различаете в образовавшемся проломе такое же багровое мерцание, что пульсирует далеко в вышине. Это значит лишь одно — времени почти не осталось, Каратана вот-вот пробьется на волю.

Йотун останавливается и с неописуемым наслаждением втягивает носом воздух.

— Запах свободы,— мысли Таны легко прочесть по счастливому выражению его лица. Он вновь поднимает меч, готовясь разметать образовавшийся завал. Про вас он уже, по всей видимости, и не помнит.

В вашей голове пульсирует одна, быть может, недостойная, но вполне разумная мысль — да пусть себе идет! Может быть, удастся спастись, возможно, в округе можно будет найти целителя, чтобы не дал умереть напарнику. Победой над кардой вы как минимум заслужили себе жизнь, это был тот еще подвиг. Горный клан, несомненно, получит хороших люлей, может быть, даже будет истреблен, но чтоб весь мир не смог справится с каким-то драконом — три раза ха-ха. Времена изменились, теперь Каратане придется столкнуться не с кучкой клановых жрецов, а с армиями обученных магов и чернокнижников. Рано или поздно белую ящерицу раскатают в пыль.

Но за вашей спиной опять слышен слабый, прерывистый шепот:

— Ради всего святого, останови его.

Вы никогда не считали себя романтиком или героем, но горсть минут тому назад конунг горного клана как-никак спас вам жизнь. Единственный из своего рода дерзнул сразиться с призраком прошлого. Вы никогда не поймете его логику, слишком уж велики различия в культуре ваших рас, но беловолосый поэт как минимум заслуживает вашего уважения. Вот только хватит ли его для того, чтобы вы, усталый и израненный, ввязались в еще одну безнадежную схватку? Чаша весов у вас внутри колеблется... нет, неудачное сравнение. Вас буквально рвет на куски. Они тут все долбаные психи, что Коннери, что этот вождь гигантов, все. Почему вы должны за всех отдуваться?

Итак, вы подумаете:

— Это не моя война,— и останетесь стоять на месте **661**

— Тысяча орков, что я делаю? — и окликните инеистого великана, дав понять, что вы еще живы **654**

613

Если у вас записано слово *идолы*, то идите на **637**

Если нет, то **620**

614

Едва вы забиваетесь под леса, как они начинают ходить ходуном. Кажется, Коннери перерубает веревки! Проклиная все, вы пытаетесь забиться в расселину в скале, чтобы вас не накрыло обвалом. И едва вам удается отыскать подходящую, как напротив вас возникает голова дракона.

Вся жизнь пролетает у вас перед глазами, отражаясь в желтых зрачках Каратаны. Сверху доносится треск, проклятые настилы все сильнее дрожат и провисают, но никак не хотят падать. Дракон открывает пасть.

Если у вас есть принт, идите на **670**

Иначе ваше приключение окончено. Дерзновенная попытка одолеть полубога не удалась...

615

Он подходит к телу конунга, коротко кланяется перед его каменным троном, и вкладывает шар ему в руку на манер царской державы. В ту, что осталась целой.

— Это его трофей,— говорит он, то ли собравшимся, то ли сам себе.— По праву. Я горд, что бился вместе с ним.

Помолчав, он добавляет:

— Я вижу перед собой легенду. Настоящую.

Под одобрительный ропот он хромает обратно к вам. Вы недоуменно качаете головой:

— Мы же за ним сюда и пришли. Не за скальпом Каратаны, а за этим чертовым шариком. Меч Маэрриэнн, ты не забыл?

Напарник бросает на вас короткий взгляд:

— Меч...

Если его ДОВЕРИЕ равно 10 или больше, то идите на **665**

Если меньше, то **632**

616

Продержаться хотя бы несколько секунд в клинче с великаном — непосильная задача. Вы сумеете с ней справится, только если ваша специализация — воин.

Если же нет, то он лишь презрительно отшвырнет ваш клинок, прочертив поперек вашей груди красную полосу (потеряйте 2 ЖИЗНИ). **651**

617

Вы принимаетесь кричать, размахивать руками, но Каратана вас не слышит. Зато он замечает притаившегося на скале Коннери и бросается на него. Мощный удар сбрасывает напарника наземь (Коннери теряет 3 ЖИЗНИ), но, к счастью, он успевает вскочить на ноги и скрыться между камней. Дракон бросается в погоню, и вы понимаете, что он приближается к вам. Засада не удалась.

— Не повезло,— думаете вы, бросаясь бежать.

Вернитесь на **629** и попробуйте предпринять что-нибудь еще.

618

Потеряв еще 2 ЖИЗНИ, вы все же приходите к выводу, что вашим мечом доспехи не пробить **684**

619

≋ Вы предпримете еще одну попытку пробить доспехи **618**

≋ Или решите, что тут дело нечисто, и надо действовать как-то по-другому **684**

620

Не обращая внимания на ваш вызов, йотун разбивает завал последним мощным ударом и быстрыми шагами выходит наружу. Вы остаетесь в полной тишине, наедине с двумя умирающими.

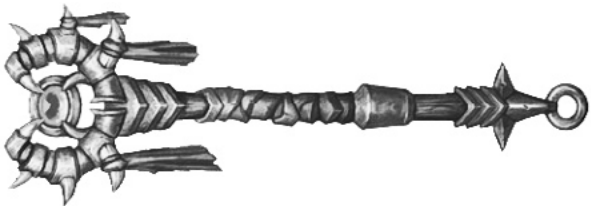
Затем снаружи доносятся первые крики. **661**

621

Попробуете немного сдвинуть близлежащий валун, чтобы преградить им траекторию шипастого шара (но камень выглядит невероятно тяжелым) **648**

≋ Попытаетесь сбить его в полете ударом меча (но даже если выйдет — разлет осколков будет представлять серьезную угрозу вашему здоровью) **606**

≋ ЗАСЛОН **449**



622

Все происходит буквально за доли секунды, но этот момент вы будете помнить до самой смерти. Острейшие зубы щелкают прямо над вами, вас обдает бодрящей морозной свежестью — а вы, разогнавшись, проезжаете на спине прямо по льду, аккурат под иссине-белоснежным брюхом Каратаны. Тварь пытается затормозить и изогнуть шею так, чтобы достать вас, но... Ничего у него не получается, и эти ошарашенные желтые зрачки будут стоять у вас перед глазами еще очень-очень долго.

— Если выживу, придумаю такой спорт — ездить по ледовой дорожке,— говорите себе вы, пролетая под брюхом дракона.— И словом каким-нибудь смешным назову, шарпей там или бобслей.

Как только вы понимаете, что замедляетесь, то тут же откатываетесь в сторону, избегая ударов хвоста беснующегося дракона. Брюхо Каратаны, насколько вы успели заметить, тоже защищено чешуей, оттуда его не достать. Смерти вы избежали, можно сказать, чудом, но и дракону не нанесли ни царапины. Что же делать?

Коннери решает этот вопрос по-своему, спрыгивая прямо на голову остановившегося Каратаны. **636**

623

Дракон сосредоточенно работает над прокладыванием пути, не отвлекаясь ни на что. Вы подбегаете ближе, Коннери кричит:

— По чешуе мечами лупить бессмысленно. Рот, глаза — вот наши цели. Может у него еще какие-то уязвимые места есть, складки на шкуре, старые раны — найдем по ходу дела.

Каратана вновь крушит хвостом замороженную стену, сверху на него сыплются куски породы. Проход заметно углубился.

— Когда я крикну — ты должен отвлечь его внимание на себя,— опять кричит Коннери.— Как хочешь, но сделай это!

С этими словами он пропадает между лап дракона. Монстр вновь надувает щеки, готовясь обдать скалу своим ледяным дыханием. Его голова мерно покачивается шагах в пяти над землей и совершенно непонятно, как напарник собирается до нее достать.

— Давай! — доносится вопль Коннери.

≋ Вы бросите камень в пасть дракона **631**

≋ Закричите и замашете руками, привлекая его внимание **659**

≋ Поднимете булыжник потяжелее и обрушите его на лапу дракона **602**

624

Мимо! Времени больше нет, вы бросаетесь в сторону. За вашей спиной Каратана врезается в валуны и расшвыривает их в стороны. Вы бежите что есть силы.

Вернитесь на **629** и попробуйте предпринять что-нибудь еще.

625

Вы в ужасе бросаетесь следом. Подбежав к краю настила, вы сразу замечаете Шар — он катится по наклонной, прямо в недра впадины, в которой вы предположили наличие гейзера. Вы напружиниваетесь, собираясь отчаянно спрыгнуть следом с высоты четвертого этажа, но подоспевший Коннери хватает вас за плечо:

— Не глупи.— Он провожает шар тоскливым взглядом.— Все равно не успеть.

И верно, шар уже набрал скорость, и через пару секунд скроется в клубах пара и пепла.

— Спускаемся,— бодро говорите вы.— Мы еще можем найти его.

Как по мановению волшебной палочки, или, быть может, сдутые случайным порывом ветра, клубы сажи расступаются, оседают, исчезают, как будто их и не было. То, что вы видите в следующий миг, бросает вас в пот. Колени сразу же становятся мягкими, словно воск, а сердце взрывается барабанной дробью. Этого просто не может быть!

На краю впадины, прямо на пути шара, возлегает голова белого дракона. Один его глаз зажмурен, словно могучий зверь спит, на месте второго зияет черная впадина. С высоты вам прекрасно видно, как маленький белый шарик с разгона ударяется о драконью морду, подпрыгивает, прокатывается по его ноздре и заезжает в пустую глазницу, словно мячик в лунку. Тяжелое веко мерно опускается подобно решетке крепостных врат, удерживая вошедшего внутри.

Дракон издает удовлетворенный вздох и с тихим шелестом сползает вниз, скрываясь в расщелине. При этом он разлепляет веки, и вы успеваете полюбоваться на два пронзительных желтых глаза. То, что вы называли Белым Шаром, на самом деле было оком дракона.

— Это Каратана,— шепчет Коннери. В голосе легендарного ведьмака вы впервые слышите страх. 650

626

— Как мне назвать своих сыновей, Черный Человек? — спрашивает вас великанша. Вы понимаете, что она не шутит, а действительно спрашивает совета у героя, и при этом даже боится вас.

— Вардин и Варрон,— не задумываясь, отвечаете вы. Так звали двух братьев-ведьмаков, в детстве вы любили слушать сказки об их подвигах.

— Кхм,— откашливается Коннери.

— Прости,— глаза великанши уткнулись в пол, как будто ей очень стыдно.— Но наши обычаи...

— Мать моя гоблин, верно! — мысленно ругаетесь вы на свою память. Все имена в горном клане ведь начинаются на букву Б. Хотя... Герой вы или не герой? Сокрушитель или тварь дрожащая?

— Вардин и Варрон,— уверенно повторяете вы.— Считай это... началом новой эпохи, что ли.

Великанша в изумлении хлопает ресницами, потом неуверенно кивает.

— Да будет так,— произносите вы любимую великанью присказку и гордо уходите, не оборачиваясь. Коннери хмыкает уже с совершенно другой, уважительной интонацией и следует за вами.

За спиной усиленно шепчутся женщины горного клана, вы же озабочены тем, чтобы, не дай бог, не споткнуться от усталости. Сокрушителям спотыкаться как-то совсем не с руки. **695**

627

— Это корона моего брата, мерзавец,— в три прыжка Тана разрывает разделяюшее вас расстояние.— Где ты ее взял?

Сработало! Теперь вы понимаете, кто был тем неупокоенным королем, чья лютая участь покоробила даже Коннери.

— Мумия твоего братца привратником отрабатывает,— отвечаете вы, раскручивая меч в руке.— А по совместительству — еще и грушей для битья. Умирает и воскресает.

Взвыв, Тана бросается на вас словно ураган **603**

628

Обнадеженный успехом, йотун вдруг надувает щеки, его бочкообразная грудь вздымается, и он резко, сильно дует в вашу сторону. Ледяной мороз пробирает вас до самого нутра, такое ощущение, что от холода мясо начинает отслаиваться от ваших костей (–8 ЖИЗНЕЙ). Движения замедляются — вы пытаетесь прийти в себя от шока, но, к счастью, Тана не торопится нападать. Он явно удивлен, что вы вообще еще живы. Пытается подуть еще раз, но что-то у него не получается. Вы постепенно приходите в себя.

Осознав, что умирать вы не собираетесь, он пожимает плечами и вновь набрасывается на вас с мечом.

— Момент упущен, гаденыш,— говорите вы, уклоняясь от его выпада. **619**

629

Позади тяжело бухают размашистые шаги — колосс пустился в погоню. Петляя между гребнями окаменевшей магмы и холмами черного обсидиана, вы лихорадочно раздумываете, что же еще можно предпринять. Бросая взгляды вокруг, вы отмечаете для себя места, в которых древнему монстру можно причинить хоть какой-то вред.

Неподалеку клубится пар над маленьким озерцом вязкой лавы. Положа руку на сердце, для ледяного дракона таких размеров, как Каратана, это просто лужица, вряд ли способная причинить ему нечто большее, чем легкий ожог.

Что еще? На западной стороне жерла уцелели деревянные леса, не рухнули вместе с остальными, хотя местами опасно накренились. Левее видна расселина, над которой висит плотный смог испарений, время от времени из разлома с шипением вырывается новая порция миазмов. Один только взгляд на это зеленоватое облако уже отзывается неприятным першением в легких.

И, кстати, раз уж этот дракон слеплен изо льда, быть может, есть смысл попробовать зашвырнуть ему в пасть огненный СГУСТОК (если у вас еще есть хоть одно заклинание в запасе)? Столько вопросов, а ответов нет. Дракон все ближе, надо действовать.

Надо попытаться дать понять напарнику, что именно вы задумали — поодиночке у вас нет абсолютно никаких шансов. Выхватив взглядом фигурку в черном, бегущую параллельно вашему курсу, вы машете ему и указываете рукой на:

≋ деревянные леса **605**

≋ зеленое облако над расселиной **611**

≋ Если вы решите применить СГУСТОК, то **653**

≋ Если все варианты испробованы, то больше бегать от ледяной смерти у вас уже не получается — вы слишком устали **679**

630

Каратана, не будь дураком, просто замедляет бег и, пригибая голову, выпускает в вас струю, замораживающую все на своем пути. Вы бросаетесь в сторону, вжимаясь в скалу и отчаянно стараясь стать как можно более незаметным. Ледяная лавина проносится совсем рядом, расшвыривая все на своем пути и оставляя после себя гладкую белоснежную трассу.

Ваше убежище едва не стало могилой — камни и обломки пемзы обрушиваются сверху настоящим градом (–2 ЖИЗНИ). Разбросав завал, вы поднимаетесь на ноги — и видите надвигающегося дракона, чей силуэт уже затмил едва ли не весь обзор. За спиной — озеро ядовитых испарений, справа и слева — непроходимые завалы, прямо перед вами — неотвратимый белый убийца, мчащийся на вас поим же проложенной ледяной дорожке.

Дорожка! Выбирать не приходится, и вы бросаетесь ему навстречу.

Ваш поступок безрассуден, хотя... Ввязываться в бой с этим древним чудовищем уже было безрассудством крайней степени. Вы разбегаетесь что есть мочи и падаете на идеально ровный лед как раз в тот момент, когда Каратана ударяет головой, норовя захватить вас зубами.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Вы были быстрее дракона **622** или нет **679**

631

Если ваша специализация — метатель, то **677**
Иначе **659**

632

— Да черт с ним,— говорит напарник, словно рубит связывающие его с прошлым цепи.— Черт с ним. Это всего лишь меч.

Такое ощущение, что он хотел сказать что-то другое, но передумал. Вы качаете головой, но уже ничему не удивляетесь и идете за Коннери к выходу **681**

633

Беснуясь, Каратана бьется в куче строительного мусора, разбрасывая вокруг себя бревна, словно это невесомые спички. Вы отбегаете подальше и выискиваете взглядом Коннери. Есть! Фигурка в черном появляется вдалеке из-за скалы и машет вам рукой. Как он исхитрился обрубить веревки и успеть спуститься? Не человек, а метеор.

Каратана тем временем выпростал свою голову из обломков лесов и сузившимися зрачками обшаривает все вокруг. По его движениям чувствуется, что вы не нанесли ему ощутимого урона, хотя и малость потрепали — дракон ранен.

— Хоть что-что,— думаете вы, бросаясь бежать.

Вернитесь на **629** и попробуйте предпринять что-нибудь еще.

634

Наконец, вздохнув, вы отводите глаза от последнего трона конунга горного клана и осматриваетесь. В озере лавы медленно тонет труп ледяного дракона — Каратана после смерти последний раз сменил свой облик (ничему не удивляться!). Коннери пришел в себя и неуклюже пытается подняться на ноги. Вы помогаете ему. Напарник подозрительно косится на застывшую близ тела Браннибора фигурку жреца, вы быстро пересказываете ему ход событий, которые он пропустил.

В этот момент завал рушится, и пещера тут же наполняется галдящими великанами. Впрочем, при виде мертвого конунга их голоса заметно приглушаются, но потом кто-то замечает вас и начинает вопить:

— Люди живы! Черные ублюдки, что вы натворили!

— Да уж,— думаете вы.— Наворотили мы порядочно.

В толпе тут же начинается нездоровое движение, мелькает сталь. Мертвенно-спокойный голос Бурулака перекрывает шум:

— Мне кажется, или кто-то из вас, недоумков, хочет сразиться с Повергшими Каратану? С Сокрушителями Ледяного Ужаса?

Гвалт тут же стихает. Вы с Коннери переглядываетесь и идете к выходу, поддерживая друг друга. Вдруг ваша нога задевает какой-то круглый предмет. Вы опускаете взгляд, качаете головой, со стоном приседаете и поднимаете белый шар размером с голову младенца.

— Кое у кого глаз после смерти выпал,— говорите вы, отдавая шар напарнику.— Держи, он настоящий, хотя желания теперь вряд ли будет исполнять. Но если Вильгельм Жестокий попробует назвать его подделкой, я лично помогу тебе выбить ему все зубы.

Но Коннери поступает совершенно неожиданно **615**

635

У этого невероятного монстра тело словно крутится на шарнирах вокруг своей оси, и фехтовать против него одним мечом очень непросто. Такое ощущение, что вы бьетесь против карусели из лезвий (если у вас записано слово *учеба*, идите на **601**)

В бою против этого «чертова колеса» важно выбрать правильную манеру боя, подстроиться под невиданного противника.

Вы будете

≋ стоять на месте **678**

≋ двигаться вокруг карды по часовой стрелке, согласно оси ее вращения **686**

≋ двигаться против часовой стрелки, и, соответственно, против оси ее вращения **662**

≋ двигаться мелкими шажками взад-вперед, изображая из себя маятник **644**

636

— Чищу уши недорого! — вопит напарник и вонзает меч прямо внутрь приплюснутого треугольного уха. Кто из них более отмороженный, человек или дракон — это вопрос на миллион. Каратана визжит от ярости каким-то немыслимым, пробирающем до костей воплем, и резко мотает головой. Напарника сносит, он ударяется о скалу и падает вниз (Коннери теряет 5 ЖИЗНЕЙ). К счастью, вы видите, что ему удается подняться самостоятельно.

Каратана же просто в бешенстве. Вряд ли тычок в ухо нанес ему ощутимый урон, но ему явно было больно — дракон ранен.

— Это уже что-что,— думаете вы, бросаясь бежать.

Вернитесь на **629** и попробуйте предпринять что-нибудь еще.

637

— Духи? — усмехается йотун. Потом он вдруг мрачнеет и чуть наклоняет голову, словно к чему-то прислушиваясь.

— А ты непрост,— прищуривается Тана. Хлопья инея сыпятся с его длинных ресниц. Словно на что-то решившись, он разрубает воздух рукой.— Да будет так! Я принимаю вызов.

Быстрым скользящим шагом он движется к вам, поигрывая своим страшным ледяным клинком. **603**

638

Черный клинок орков с треском разносит колдовской снаряд йотуна... и больше ничего не происходит! Тана с некоторым уважением смотрит на ваше оружие. Кажется, оно каким-то образом обезвредило ледяную бомбу **688**

639

Коннери забрался гораздо выше, вы же ждете атаки дракона, исполняя роль приманки. Огромная белая туша подбегает ближе, хищно вытягивая разинутую пасть.

— Давай! — вопите вы напарнику, искренне надеясь, что он вас услышит, а сами...

≋ Отбегаете по настилу в сторону как можно дальше **655**

≋ Разбегаетесь навстречу Каратане и прыгаете, рассчитывая пролететь над его пастью и приземлиться ему на шею **674**

640

Вы заносите руку с мечом, намереваясь хорошенько звезданутъ съехавшего с катушек ведьмака гардой по затылку, но Коннери, стоявший к вам спиной, коротко бьет локтем вам в солнечное сплетение. Боль такая, что вы поначалу даже не можете вдохнуть (–2 ЖИЗНИ).

— Перестань,— говорит напарник.— Не хватало нам тут еще подраться.

Осталось только попытаться его убедить **698**

641

Прикрывая голову от падающих обломков, вы бежите, не оглядываясь и лишь на счет:

— Пять! — поворачиваетесь и прыгаете с лесов. Доски и балки рушатся на голову дракона, но вам в данный момент не до того — что-то ударило вас в спину и бросило на землю, придав вашему телу гораздо большее ускорение, нежели вы рассчитывали. Удар о поверхность застывшей магмы ошеломляет, а в довершение сверху вас припечатывает толстой балкой, да так.что только ребра хрустят (–10 ЖИЗНЕЙ). Подниматься неимоверно тяжело, ноги разъезжаются, но все же, неимоверными усилиями, вам удается встать и даже сфокусировать взгляд на Каратане **633**

— Да ты чтооо,— протягивает йотун.— Друзья, значит? Да что ты знаешь о дружбе, щенок, однодневка, уродец, слепленный из праха исполинов? Что?

Напускная веселость слетает с его лица.

— Все мои друзья погибли. Всех моих родичей зарезали, как свиней. На ярмарке, которую устраивали каждые два века, куда собирались представители всех кланов. А знаешь за что? Я тебе покажу.

Он дует перед собой, и вылетающие из его рта снежинки образуют призрачные фигуры. Из ничего в воздухе возникает ажурный силуэт великолепных дворцов и башен.

— Инеистые великаны были единственными, кто строил города. Мы были единственными, кто изучал науки, мы изобрели письменность, когда твои предки еще даже не спустились с пальмы. Мы с моими друзьями грезили такими проектами, концепцию которых тебе не постичь и за тысячу лет. Мы были на пути к разгадке тайн бессмертия, мы бросали вызов самой природе. По мнению остальных кланов, наши деяния гневали богов. Мы пришли слишком рано.

Он злобно смотрит на ваше ошарашенное лицо:

— За это их всех и убили. Дальше я шел по этому пути в одиночку. Так было.

— Мне жаль,— говорите вы,— но при чем тут...

— Заткнись, червяк,— говорит Тана, беря себя в руки. Он вновь дует, кашляет, что-то у него не получается, и он просто разгоняет миражи из снежинок рукой. Призрачные башни нехотя рушатся (запишите слово **дыхание**).

— Здесь все при чем. Все. Тени моих друзей до сих пор взывают к отмщению. Это и есть дружба, скрепленная таким сроком давности, что только на пересчет прошедших лет у тебя уйдет вся твоя никчемная жизнь. Ты знаешь тех. кого зовешь друзьями, считанные дни. Ты просто нелеп. Клоп, подружившийся с тараканом.

Он подается вперед:

— А когда ты останешься последним на земле че-ло-веком, я приду к тебе еще раз и спрошу — что ты сейчас чувствуешь? Может, тогда ты поймешь, насколько был смешон. Но будет уже слишком поздно. **694**

— Я за молотом! — вопит Коннери, мгновенно оценивший ситуацию. Так и не добежав до вас, он меняет направление и бросается куда-то вправо.— Дуй к ковру!

Вы подбегаете к месту падения ковра-самолета. Аккуратно расправленный клочок цветастой ткани выглядит дико посреди унылого вулканического пейзажа. Встав на него, вы лихорадочно раздумываете, как же им управлять. Ничего лучше, чем сказать вслух слово:

— Вверх! — вам на ум не приходит. Ковер послушно начинает набирать высоту, правда, немного медленнее, чем хотелось бы.

— Эгегей! — доносится до вас ликующий возглас напарника. Вы переводите взгляд вправо — Коннери забрался на высокую скалу и размахивает трофейным молотом.

В этот момент вы, побледнев, видите, что раненный дракон начинает терять высоту. Каратана опускаться на землю — а, точнее, прямиком на вашего напарника.

— Берегись! — вопите вы, направляя ковер к Коннери.

Коннери смотрит вверх — и ноги у него вдруг начинают дрожать.

— Он же высоты боится,— отчетливо вспоминаете вы слова, сказанные им на берегу бурной горной реки. Приступ агорафобии застал напарника врасплох, и происходит все это катастрофически невовремя. Оно осознал, как высоко он вскарабкался,— и застыл в ужасе. Надвигающееся сверху белое брюхо, уходящие ввысь отвесные черные стены, вкрапления звезд в багровых небесах — все это внезапно накрывает легендарного ведьмака пеленой душащего паралича.

— Молот! — отчаянно кричите вы.— Брось мне молот!!

Неуверенным, старческим движением Коннери поворачивает голову на ваш зов.

Если его ДОВЕРИЕ 7 или больше, то **697**

Если меньше, то рука напарника безвольно разжимается, и молот устремляется к земле. Сам же он, застыв, наблюдает за приближающимся драконом. Вы отчаянно бросаете ковер вниз и вперед, пытаясь поймать молот и понимая, что безнадежно опаздываете **647**

644

Глуповатая тактика, но почему-то она действует — движения карды заметно замедляются. Однако она все еще опасный противник.

⚔ КАРДА СИЛА 12 ЖИЗНЬ 14 (СБ 12)

Победа откроет вам путь на **612**

645

Пока вы отвлекали дракона, в дело вступает Коннери. На ваших глазах он выныривает откуда-то сбоку и проделывает невероятный трюк — взбегает на три шага вверх по отвесной стене, отталкивается и в прыжке вонзает меч в пасть Каратаны. Под аккомпанемент из злобного рева напарник падает на землю и кувырком уходит из опасной зоны **669**.

646

Взвыв, Тана громадными прыжками устремляется к вам. Воздух пещеры ощутимо холодеет, натягивается как струна, пронизанный ненавистью. Ледяной великан настолько стремителен, что вы пропускаете его первый выпад (–3 ЖИЗНИ). **603**

647

Вы не успеваете поймать тяжелое оружие, предназначенное, прежде всего, для руки великана. Молот пролетает мимо и падает на землю, вы устремляетесь за ним, краем глаза замечая, что Коннери никак не успеть спуститься со скалы.

Когда молот оказывается у вас в руке, Каратана уже восседает на том возвышении, где только что стоял ваш напарник, и, соскобочившись, зажимает крылом раненный бок.

— Прямо! Быстрее! — командуете вы ковру, занося молот. В свой бросок вы вкладываете всю накопившуюся ярость, все свое презрение к замшелым легендам затерянного плато, весь свой страх за судьбу Коннери. И бросок получается великолепным, словно дух самого Артамелейна помогает вам.

Молот ударяет в голову Каратаны сбоку, сокрушая череп, выбивая зубы, ломая кости, превращая белоснежные ледяные кристаллы в крошево. Дракон разом обмякает, будто из него выдернули стержень, и падает со своего насеста, скрываясь за скалой. Если он не сдох, вы согласны целый год носить платье.

Подлетев ближе, вы обнаруживаете тело напарника. Спрыгнув с ковра, поднимаете его. Коннери без сознания и очень плох (падение со скалы обошлось ему в 15 ЖИЗНЕЙ).

Если он все еще жив, вы оттаскиваете его тело к месту, где оставили раненного Браннибора, раздумывая, что же делать дальше. **680**

Если нет, то **661**

648

Если ваша специализация — воин, то идите на **667**

Если же нет, то камень вам не сдвинуть ни на дюйм и шар ударит в свою цель **661**

649

... на спину дракона обрушивается с неба плотный ком из мышц, звериной ярости и каленого железа.

— Война и орки,— с изумлением понимаете вы,— это не Коннери!

Каратана еле заметно вздрагивает — врезавшийся в него объект весит куда больше человека. До вас доносится знакомый громогласный речитатив:

— *Время застыло и стало магмой*,

Конунг горного клана маленькой мухой проносится над спиной дракона, присев на своем ковре-самолете и широко расставив ноги.

— *Патокой, медом и кашей манной*,

Хрясь — жуткая секира Браннибора врубается в бок Каратаны. Ковер послушно зависает в воздухе, и конунг горного клана снова и снова впивается своим топором в панцирь ледяной твари.

— *Чем-то таким безусловно странным*,

Дракон, только что собиравшийся извергнуть на вас свой фирменный ледяной армагеддон, словно поперхнулся.

— *Вязко-текучим, пустым на вкус*.

Треугольная голова дракона разворачивается, чтобы посмотреть, что за блоха ужалила его прямо в воздухе. Пользуясь моментом, вы быстро отбегаете на безопасное расстояние.

— *Время расселось в удобном кресле*,

Браннибор ухватился рукой за алмазно-сияющий гребень Каратаны и рубит, рубит словно дровосек, в одно и то же место, сопровождая каждый удар новой строфой:

— *Время не знает «когда» и «если».*

Так как все эти «когда» и «если»

Пахнут не лучше, чем старый скунс.

Каратана протяжно ревет, и начинает метаться из стороны в сторону. Из развороченного бока белого ящера хлещет синий ихор. Браннибор не отпускает его, прижимаясь к холодной чешуе, как к любимой женщине, и просовывает руку в рану, будто что-то ищет. Даже с земли видно, как сильно жжет его невыразимый холод, исходящий от ледяной твари. Каратана слепо хлещет хвостом, выписывает в воздухе невообразимые фигуры и сальто, пытаясь сбросить нахала. Но присосавшийся как пиявка конунг не отпускает его до тех пор, пока не извлекает что-то из брюха дракона. Выражение ликования на лице великана сменяется гримасой боли, когда хвост Каратаны гибким бревном ударяет в его спину.

Браннибор нелепо взмахивает руками и падает со своего ковра. Его находка вылетает из рук и, тускло блеснув сталью в ночном свете, улетает в другую сторону. Вы успеваете рассмотреть, что это. Это молот! **656**

— Да какого гоблина! — взрываетесь вы.— Не ты ли мне рассказывал, как великий и ужасный Артамелейн сразил ледяного дракона?

— Я рассказывал тебе легенду,— горько смеется Коннери.— Всего лишь легенду. И как обычно, правды в ней было столько же, сколько и вымысла. Ты же сам видел, дракон действительно потерял в том бою глаз. Скорее всего, был повержен в вулкан, но не погиб.

Вы обводите взглядом деревянные подмостки, и вдруг все понимаете:

— Получается, что жрецы великанов знают об этом? Знают и веками хранят эту тайну от своего народа? И храм со всеми его ловушками и западнями возведен лишь для того, чтобы максимально затруднить сюда доступ любопытным бродягам?

— Думаю, ты прав, но лишь частично,— говорит Коннери.— Недаром их слепят. Идеальные стражи для тюрьмы с таким опасным узником не должны знать, что они охраняют. В курсе, скорее всего, лишь мелкая кучка старейшин, верховный жрец, может быть и военный вождь-конунг.

Коннери молчит, вперившись взглядом в злополучную расселину, скрывающую монстра, какого земля не видела уже многие сотни лет. Лицо ведьмака из Таннендока покрыто сажей и похоже на посмертную маску.

— А знаешь что? — безучастно говорит Коннери.— Ведь это мы его освободили. Отсутствие глаза было для него серьезной травмой, раз он до сих пор не покинул свою тюрьму. Мы же принесли ему его око, можно сказать, на блюдечке.

А может — может он сам манипулировал Шаром. Вел свою игру, рассчитанную на тысячи лет, выполнял желания жадных кретинов, сеял хаос — и с каждым разом постепенно приближал свой глаз к себе. Каждое святилище, где находился Шар, было разрушено или разграблено. Судя по преданиям, Каратана — это стихийная тварь, ее мощь двигала ледники, ее колдовские силы чудовищны по нашим скромным меркам. Мы пробудили реликт другой эпохи, столь древнее зло, что даже не в силах постичь его природу.

Он замолкает, словно в голову ему пришла какая-то новая мысль:

— Но если так... если Каратана все это время жонглировал судьбами смертных и причинно-следственными связями — выходит, он нас вел как какой-то кукловод? Подстраивал козни, чтобы Шар

перемещали из одного хранилища в другое, провоцировал войны, нашептывал интриги...

Коннери задумчиво наклоняет голову и шепотом говорит, словно самому себе:

— Привел Маэрриэнн на костер.

— Напарник, ты бредишь. Твою подругу сожгли инквизиторы с подачи Ордена.

Глаза Коннери пылают адским огнем:

— Может быть да, а может и нет. Но согласись, не случись этого — и два ведьмака не отправились бы в безумный поход на край земли. Никто не прошел бы сквозь храмовые лабиринты, не осквернил хранилище, не открыл бы проклятый сундук. А он ждал, просто ждал, положив голову как раз туда, куда скоро с помощью глупых людишек прикатится проклятый шар. Он все просчитал, вывел нужную формулу и начертал ее в нашем с тобой бытии.

— Ты спятил,— говорите вы с ужасом. Причем боитесь вы не безумия напарника, нет — вы страшитесь поверить в его выкладки.— Да нам просто померещилось, надышались тут испарениями разными и галлюцинируем. Может, это просто призрак дракона, которого давным-давно убил в этом месте конунг горного клана...

Опровергая ваше предположение, ледяной дракон выныривает из расщелины в облаке пара. Кристаллическая чешуя переливается в свете звезд, алмазный гребень вдоль его шеи воинственно топорщится. Для призрака он слишком уж реален. Каратана вернулся.

— Легенды всегда врут,— отрывисто говорит Коннери, словно вгоняет последний гвоздь в крышку гроба. 675

651

Этого времени вполне хватило Браннибору. Подобравшись ближе, он бросается на Тану, обхватывает его сзади и отрывает от земли. Тана кричит, но чудовищной силы хватка выдавливает из его легких весь воздух.

Вы подбегаете ближе, чтобы помочь, но полуослепший от боли инеистый великан так яростно молотит ножищами вокруг себя, что у вас ничего не выходит. Сильный толчок отбрасывает вас назад, вы больно ударяетесь копчиком об острый выступ (–1 ЖИЗНЬ).

А Браннибор крутится, переступая ногами, не давая найти противнику точку опоры. Жилы на его руках вздулись корабельными

канатами, лицо побагровело от напряжения. Поднимаясь с земли, вы с изумлением наблюдаете за схваткой гигантов и понимаете, что конунг медленно, но верно приближается к лавовому разлому. Огненное озеро размеренно вращается, издевательски надувая пузыри, словно потешаясь над усилиями неукротимого вождя горного клана. Ваши ноги дрожат и не слушаются — усталость, раны, простреливающая боль в крестце наложились друг на друга.

Почуяв близость огня, йотун удваивает усилия, но не может вырваться из тисков — в этот раз он попал в объятья чудовищной силы, не уступающей его собственной. На самом краю озера он цепляется ногами за землю, пытается затормозить, но Браннибора не остановить — он бросает Тану на колени и надавливает ему коленом на хребет, запястьем на шею, гнет его вниз и вперед. В ужасающем молчании два гиганта ломают друг друга. Торс Таны, как бы тот не упирался, все ниже склоняется над равнодушной поверхностью красной лавы. Видно, как на волосах йотуна от жары тает иней. Вот-вот он рухнет в жидкий ад созданной самой природой жаровни; вы понимаете, что и Браннибор, скорее всего, по инерции упадет вслед за ним, но конунга такой исход не пугает.

А потом движение прекращается. Поначалу вы даже не можете понять в чем дело, пытаетесь подойти ближе на предательски подрагивающих ногах. Глава горного клана по-прежнему давит изо всех сил, вкладывая в напор все свои резервы, но Тана словно превратился в негнущийся камень, застывший в метре над огненной поверхностью. На что он опирается?

— Он пророс ледяными корнями,— с изумлением понимаете вы. Из тела йотуна натекла целая лужа, которая, застыв, намертво приморозила его к земле. Тана сопротивляется до последнего. От запредельного напряжения изо рта и носа Браннибора хлещет кровь, вы слышите, как в его груди что-то лопается, рвется с сухим неприятным треском — но все тщетно. Конунг горного клана проигрывает свою последнюю схватку.

— Тебе... никогда... не убить.. меня...— цедит инеистый великан и начинает медленно, неумолимо выпрямляться.— Никогда. Я... бог. Имя мне Каратана... Ледяной Ужас. Все вы просто... пыль.

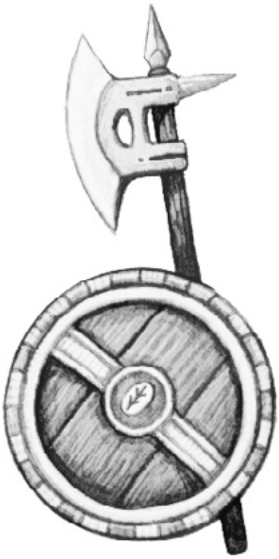
Вы пытаетесь подойти к ним, но онемение еще не прошло, ноги словно ватные — вы движетесь слишком медленно. Или же все происходит слишком быстро. Не успеть.

≋ Закусив губу, будете идти вперед **693**

≋ или отчаянно крикнете что-нибудь ободряющее Браннибору 685

652

Разрубленный шар, как и ожидалось, взрывается дождем из игл-кристаллов. Вы лишь успеваете отвернуть свое лицо, но острые грани ледяных шипов пронзают вашу одежду, как бумагу (–8 ЖИЗНЕЙ). Задыхаясь от боли, вы все же находите в себе силы поднять голову и посмотреть в лицо удивленному великану **688**



653

Чтобы исполнить намеренное, надо подманить дракона как можно ближе, и при этом он, само собой, должен распахнуть пасть. Вы встаете меж двух огромных валунов и ждете. Каратана приближается, его шаги сотрясают землю, длинная шея хищно вытянута вперед. Вас потряхивает — и от поступи многотонной твари, и от страха. Чистого, ничем не замутненного страха, квинтэссенции ужаса, если так можно выразиться: мелочь против исполина, Давид против Голиафа, клоп против взметнувшегося тапка.

До контакта секунд петнадцать, а вы все еще не уверены, сумеете ли вы попасть сгустком пламени точно в цель.

≋ Подождете еще секунд пять, чтобы уж наверняка **687**

≋ или рискнете прямо сейчас **658**

654

— Эй, замороженный!

Тана опускает меч, и медленно поворачивается к вам.

— Это просто нонсенс какой-то,— недоверчиво говорит он.— Ты убил карду? Ты? Карду? В тебе же роста метра полтора. Положительно, с вашей расой придется изрядно повозиться. Ну что ж, остается прикончить тебя собственноручно, чтобы посмотреть — из чего ты слеплен. Простой интерес естествоиспытателя, ничего личного. Иди сюда и перед смертью скажи мне свое имя. Обещаю, я его запомню, как запомнил имя Артамелейна, хитрющего прохвоста, который низверг меня в этот чертов вулкан.

— Я тут запыхался чуток, так что сам подойди,— отвечаете вы, снимая заплечный мешок. Со стуком поставив его на землю рядом с собой, вы демонстрируете, что никуда идти не собираетесь. Великан смотрит на вас, потом на тоннель — видно, что он колеблется, острое желание прикончить нахала конкурирует с нестерпимой тягой к свободе. Надо что-то предпринять, чтобы жажда убийства победила в его душе.

Если у вас есть белая корона, то **664**

Иначе остается лишь попробовать задеть его чувства словами:

— Я так и знал. Жалкое отродье эпической потаскухи, межвидовая накипь, ты просто струсил. **646**

— Каратана из рода инеистых великанов, я вызываю тебя на поединок, и пусть услышат меня духи ветра и камня! Да будет так! **613**

Или же вы будете немногословны и молча, без изысков, поманите Тану мечом — жест, понятный всем и каждому **620**

655

Каратана бежит параллельно вашему движению, щелкая зубами прямо за вашей спиной — и в этот момент леса начинают рушиться. Напарник не подвел. Настил под вами начинает плясать как палуба судна во время жестокой качки. Вот-вот и вся эта конструкция рухнет к чертям собачьим, накрыв дракона, а заодно и вас. Но раньше времени спрыгивать нельзя, чтобы белая ящерица не успела отдернуть голову. Никакой расчет не поможет, все решает слепая удача.

≋ Будете прыгать на землю **604**

≋ Или досчитаете до пяти, и прыгнете только потом, молясь при этом, чтобы леса не рухнули раньше. **641**

656

К счастью, прямо под конунгом находились уцелевшие настилы, что еще остались от строительных лесов, опоясывающих кратер. Он пробивает спиной три или четыре уровня и корчится на земле. Немного правее — и угодил бы прямиком в озеро из лавы.

— Живой,— с облегчением думаете вы, устремляясь к нему. Ковер-самолет, оставшись без наездника, медленно планирует к земле чуть поодаль. С другой стороны к месту падения Браннибора подбегает Коннери. В вышине беснуется раненный Каратана.

— Это молот Артамелейна! — хрипит великан, поднявшись на локте. Выглядит он скверно — весь в страшных ссадинах и порезах, обмороженная во многих местах кожа почернела, напряженная поза и хрип выдают сломанные ребра.— Им можно убить Кару...

Точно! Вспышкой молнии в вашей голове проносится картина: Коннери расхаживает по валуну и рассказывает миф о поединке Каратаны и Артамелейна. Кажется, что это было сто лет назад, а никак не вчера утром. Что он там говорил? У Артамелейна был молот, возвращающийся после броска ему в руку, однако Каратана извернулся и проглотил его. А нынешний конунг, выходит, достал.

Если у вас записано слово *братья*, идите на **692**

Иначе **643**

657

Вы успеваете метнуться в сторону, и сосулька разбивается, ударившись о камень **682**

658

Киньте кубик. Выпал чет, идите на **607**, выпал нечет **624**.

Если ваша специализация маг, смотрите вариант «чет». Иначе все решает не умение, а чистое везение.

659

Все ваши усилия тщетны, дракон не обращает на ваши действия ни малейшего внимания. Коннери выпрыгивает откуда-то сбоку как чертик из коробочки, взбегает вверх по скале на три шага, отталкивается и вонзает меч дракону в десну.

Но его атака крайне неудачно совпала с выдохом дракона. Струя «жидкого льда» задевает Коннери, и он тяжело рушится на землю (Коннери –10 ЖИЗНЕЙ). **669**

660

— Крутой и молчаливый, значит,— улыбается Тана.— Или язык отмерз? Ну-ка, пискни чего, а то я уже боюсь за судьбу нашего диалога.

Он нежно дует в вашу сторону, и вы невольно вскрикиваете, чувствуя, как ледяное дыхание пробирает вас до костей (–3 ЖИЗНИ).

— Вот видишь, голосовые связки в норме,— кивает йотун с деловым видом врача, только что излечившего безнадежного пациента.— А я что-то и правда ослабел, с твоей хрупкой физиологией ты должен был заорать как резаный.

Он пробует подуть еще раз, но что-то у него не получается, и он рассерженно хмурит заиндевелые брови (запишите слово **дыхание**) **694**

661

Академия ведьмаков, полгода спустя после начала вашего похода.

— Ровно четыреста золотых,— выкладывает кожаную сумку на стол Адир.— Как он погиб?

— Как герой,— отвечаете вы, забирая деньги. В путешествии вы обросли щетиной, поиздержались и научились зарабатывать деньги, как и все странствующие ведьмаки — убивая чудовищ. Стали профессиональным бродячим ведьмаком.

Но самое страшное чудовище навсегда поселилось у вас в душе — это вопрос «что было бы, если...». Его незаметные для окружающих укусы жалят вас всякий раз, когда вы остаетесь в одиночестве, но сразить этого демона вы не в силах. Ни в одной редакции «Бестиария» не найти совета — как убить собственную совесть.

Первое, что вы сделаете с полученными деньгами — купите теплую куртку. Затем, пройдясь по рынку, вы приобретете еще и коня, лишь для того, чтобы оседлать его и скомандовать, взяв курс на закат:

— Вперед, Устрица.

Зима обещает быть чертовски холодной...

662

Теперь атаки карды достигают вас в два раза быстрее, вы все равно что идете против ветра из остро заточенных лезвий. Пропустив пару ударов (–4 ЖИЗНИ), вы понимаете, что сделали плохой выбор. Вернитесь на **635** и смените тактику.

663

Но тут громыхающие шаги Каратаны, что неумолимо приближались, неожиданно смолкают. Обернувшись, вы понимаете — дракон потерял вас из виду за облаками серных испарений. А между вами и Каратаной, на скале из застывшей магмы показался Коннери. Напарник просчитал маршрут белого демона и собирался атаковать его, когда гигантская ящерица пробежит рядом.

Однако дракон вас не видит и вместо преследования лишь злобно крутит головой.

Если у вас есть рог маралаили изюбря, то **689**

Иначе **617**

664

— Покажи ему,— хрипит позади Браннибор.

Что?

— Я вижу... в мешке... корона,— еле слышно говорит конунг.— Покажи ему.

Какого черта, что это даст? Вы оборачиваетесь к конунгу, но тот закашлялся и ничего добавить не сможет.

≋ Достанете из мешка корону **627**

≋ или не будете этого делать (тогда вернитесь на **654** и попробуйте что-то другое)

— Меч,— повторяет Коннери, раздумывая о чем-то своем.

— Им я убил Маэрриэнн.

— Что? — не удивляться у вас уже не получается

— Когда я прорвался к ней через площадь, костер уже пылал. Сзади был частокол из алебард, впереди — только дым и ее глаза. Она даже не кричала, хотя пламя уже пожирало ее ноги, только неотрывно смотрела на меня, и в глазах была такая надежда...— Коннери на миг зажмуривается от страшного воспоминания.— Тогда мало кто успел разглядеть — я шагнул в огонь и ударил ее в самое сердце. Подаренным ею клинком. Так было.

Напарник оставляет вас и медленно, по-старчески ссутулившись, движется к выходу. Вы ошарашено смотрите ему вслед. Да как же... да что ж такое, что ж за день такой. В этот момент вы хотите лишь одного — найти и отдать старику этот чертов меч, призрак которого он тащит на своих плечах, как подвижник волочит тяжеленный крест. Да как он жил вообще все эти годы с такой ношей?

— Если выберемся отсюда, старикан,— негромко говорите вы ему вслед,— мы с тобой обязательно вскроем сокровищницу Вильгельма, если потребуется — всю дворцовую стражу положим мордой в пол. Всю!

Что-то несильно толкается в вашу сжатую ладонь, наполняет ее, оттягивает вниз. Несколько секунд вы, тупея от бессмысленности происходящего, рассматриваете меч, очутившийся у вас в руке. Великолепный клинок, эльфийские руны на клинке, рукоять из кожи морского дьявола. Как?!

А потом вы вдруг понимаете:

— Погоди,— вы догоняете напарника, хотя мышцы категорически протестуют против любых резких движений.

— Помнишь... я не загадал тогда желание, хотя и держал в руках... короче, я не знаю как... в общем, вот,— и вы протягиваете Коннери злополучный меч, кляня в душе собственное косноязычие.

Легендарный ведьмак смотрит на эльфийский клинок безо всякого выражения на лице. Потом берет его, с размаху вгоняет в щель в скале и бьет ногой в рукоять. Клинок переламывается, издав жалобное «дзинь». Лицо у Коннери такое, будто он только что убил змею, заползшую в сапог.

— Я твой должник,— говорит он.— Идем?

И вы следуете к выходу под недоумевающими взглядами великанов. На сердце у вас, тем не менее, царит странное спокойствие.

Дело сделано. Причем, в глубине души, вы понимаете, что в этом походе не один только Коннери одолел демонов своего прошлого. Потому что так безмятежно, как сейчас, вы — да-да, лично вы,— себя не чувствовали уже очень давно. Странные мысли для усталого израненного человека, который и ногами-то еле передвигает, но это так.

Мир оказался состоящим не из одного лишь дерьма. И это открытие вас радует. Кто-то в дерьме безропотно тонет, кто-то его разгребает и идет дальше. Жизнь продолжается. **681**

666

За несколько минут до этого, на южном склоне горы Рантагенет.

На каменном балконе, расположенном прямо над закрывшейся пастью Обелиска Дракона стоит верховный жрец Бурулак. Заламывая руки, он изрыгает проклятья на голову стоящего рядом с ним хмурого конунга горного клана.

— Ты погубил наш народ,— визжит жрец.— Твое имя будет проклято в веках, им будут называть паршивых коз и детей, родившихся безголовыми. Ты пустил чужеземцев в храм, и они пробудили того, кто спал десятки веков. Не я ли говорил тебе, что Ледяной Ужас все еще не умер, а лишь дремлет в недрах черной горы?

Жуткий рев, идущий изнутри вулкана, срывает с насиженного места тысячи птиц. С тревожным клекотом они начинают кружить над скалами, наблюдая сверху творящееся в лагере великанов безумие. Женский плач, крики, мечущиеся носороги — богиня Паника сегодня пирует на плато горных великанов. Из неприметных щелей со склонов вулкана прыгают вниз ополоумевшие от страха жрецы и тролли, стремясь покинуть древнее обиталище, внезапно ставшее жуткой западней.

— Хватит камлать, Бурулак,— обрывает его беловолосый.— Твой плач наводит на меня тоску. Ты развешивал туманную завесу намеков, чтобы никто не пытался заглянуть в жерло вулкана,

но никогда не говорил прямо, что Каратана жив. Лучше объясни мне, безголовому ребенку, почему Ледяной Ужас, чья сила равна богам, все еще не вырвался на свободу?

— Да потому что двое твоих протеже, задохлики в черных одеждах, бегают от него по дну вулкана, словно мыши от кота. Уводи клан, пока не поздно, рассейтесь по горам — быть может, хоть так ты частично искупишь свою вину. Вот-вот Каратана расправится с ними, слизнет их, как муравьед мурашей — и выйдя на свободу, он не пощадит никого.

Браннибор задумчиво произносит, будто размышляя вслух:

— Я правильно понял? Два человека до сих пор сражаются с Каратаной? Всего два? Причем люди, а не сыны горного клана?

Его руки начинают развязывать расписной кушак, которым он подпоясан.

— Знай же, о мудрый Бурулак,— худшего позора в своей жизни я не переживал. **649**

667

Вы прыгаете к валуну, ударяете в него плечом, вкладывая весь вес в этот болезненный толчок. Камень поддается, сдвигается буквально на полшага, но этого достаточно. Задев его, ледяной шар взрывается, разбрызгивая вокруг себя дождь смертоносных шипов. Вы к счастью, укрыты валуном, и остаетесь целы, только чертовски болит сустав в отшибленном плече (–2 ЖИЗНИ) **688**

668

В очередной раз нырнув под меч йотуна, вы вдруг видите, что Браннибор ожил. Тот, кто так здорово притворялся трупом, сейчас крадучись подбирается к вашему противнику. Тана повернут к нему спиной и не видит угрозу. Чем вам может помочь полуживой и безоружный великан — совершенно непонятно, но вы чувствуете, что должны во что бы то ни стало помешать йотуну обернуться.

≋ Попытаетесь скрестить с противником клинки, войдя с ним в клинч **616**

≋ Сымитируете, будто вы споткнулись (быть может, даже придется подставиться под удар) **691**

669

Каратана яростно трясет головой, из его рта во все стороны брызжут капли синей жидкости. Что ж, вы достали его — дракон ранен.

✎ Запишите 690. Если вы сумеете ранить Каратану еще два раза — то есть два раза наткнетесь в тексте на фразу дракон ранен — отправляйтесь на параграф с записанным номером.

Именно сейчас вы в полной мере осознаете безумие своей затеи. Видно, что вреда ледяному демону вы практически не нанесли. Любой разозлится, если его потыкают иголкой в нёбо, но не умрет и от сотни подобных «ранений». Зато теперь вы обратили на себя его внимание, и это уже совершенно не радует.

Первым делом Каратана выплевывает струю «жидкого льда» вслед убегающему Коннери. Ужасающей силы поток сносит все на своем пути, разбрасывает в стороны осколки пемзы, ровняет с землей гребни застывшей лавы. Напарник успевает нырнуть в сторону буквально в самый последний момент. Посреди безжизненного вулканического ландшафта теперь пролегает идеально ровная и белоснежная ледяная дорога.

Но Каратана не забыл и о втором насекомом, что всячески пыталось отвлечь его внимание. Покрытая кристаллической чешуей треугольная голова медленно поворачивается к вам. Более прозрачных намеков вы решаете не ждать, поворачиваетесь и бежите прочь 629

670

Как только бронированная треугольная голова сунулась под настил, вы тут же запустили руку в мешок. Лихорадочно разорвав пакетик с наркотиком, вы выдуваете содержимое прямо в разинутую пасть.

Каратана замирает на вдохе, по его шее пробегает несколько конвульсивных движений и он оглушительно чихает. Множество мельчайших ледяных шариков его слюны бьют в скалу рядом с вами, дырявя ее в решето. Даже чих дракона мог бы убить вас, но вам вновь повезло.

А пока этот демон-морозильник пытается прочихаться, сверху рушатся бревна, канаты и блоки, накрывая его облаком пыли. Коннери не подвел. Вы упираетесь руками и, поднатужившись, отбрасываете ногами тот мусор, что завалил ваше убежище. Выпрямившись, вы пытаетесь сквозь клубы пыли рассмотреть поле боя. 633

671

Извернувшись, вы успеваете поймать орудие Артамелейна на лету, и тут же, раскрутившись, отправляете его в обратный полет. Коннери, если бы ему вздумалось метнуть молот самостоятельно, снизу мог попасть лишь в брюхо, а вам сбоку открывается прекрасный вид на голову дракона. Вы уже слишком близко, промахнуться невозможно.

В свой бросок вы вкладываете всю накопившуюся ярость, все свое презрение к замшелым легендам затерянного плато, весь свой страх за судьбу Коннери. И бросок получается великолепным, словно дух древнего конунга помогает вам.

Молот ударяет в голову Каратаны сбоку, сокрушая череп, выбивая зубы, ломая кости, превращая белоснежные ледяные кристаллы в крошево. Дракон разом обмякает, будто из него выдернули стержень, и падает со своего насеста, скрываясь за скалой. Если он не сдох, вы согласны целый год носить платье.

Но все же, падая, мертвый дракон задевает крылом вашего напарника. Тот скатывается со скалы, отчаянно цепляясь за уступы и тяжело ударяется о землю. В ужасе вы бросаете свое летательное средство вниз. Спрыгнув с ковра, поднимаете Коннери. Он без сознания, но дышит — видно, что жить будет, просто сильно приложился головой (падение со скалы обошлось ему в 4 ЖИЗНИ).

Облегченно переведя дух, вы берете напарника под мышки и оттаскиваете тело к месту, где оставили раненного Браннибора.

— Что-то слишком часто приходится таскать тебя на себе,— беззлобно ворчите вы, раздумывая как быть дальше. **680**

672

Бурулак не шутил — он действительно плачет. Как может. Кровью. Из его глаз текут две тоненькие алые струйки — в знак скорби он расцарапал свои глазницы. Вам становится не по себе — отчасти от стыда, отчасти от отвращения. Что за ужасный, непонятный народ эти великаны!

Один из доброхотов уже поднес чашу к телу Браннибора, собирая капли его крови. Он макает в нее пальцы и проводит ей черту по лицам подходящих воинов, словно освящая их. Вы отворачиваетесь.

— Простенькая деревянная чаша, в которую набирают кровь... героя? — вспышкой молнии мелькает мысль у вас в голове. Боясь поверить, вы оборачиваетесь еще раз, но могутные спины великанов уже заслонили все происходящее перед троном.

— Ты чего головой вертишь? — интересуется напарник.

— Кажется, я только что видел Грааль,— отвечаете вы. Ничему не удивляться.— Хочешь верь, хочешь нет.

— Я верю,— говорит Коннери.— Идем отсюда. **695**

673

Сзади доносится еле различимый шепот Браннибора:

— Не подходи к нему. Подмани его поближе.

Вам хватает ума остаться на месте, разве что вы отходите немного в сторону от раненных товарищей. Тана оценивающе оглядывает вас, потом лаву, бурлящую за вашей спиной, и приближаться не спешит. Вместо этого взмахивает своим клинком, и с конца лезвия срывается ледяная стрела, устремляясь в вашу сторону.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успели **657** или нет **609**

674

Вы всерьез рассчитывали, что у вас это выйдет? Одним резким и грациозным движением шеи Каратана ловит вас прямо на лету и тут же превращает в кровавую труху. На этом ваше приключение окончено...

675

Дракон пытается взлететь, но не может долго удержаться в воздухе. Видно, что одно из крыльев у него заметно короче другого. В ярости он издает вопль такой силы, что вам кажется, будто на землю рухнула гора. Звуковая волна мечется меж черных стен, вы слышите позади деревянный хруст и звук лопающихся веревок. Не сговариваясь, вы быстро спускаетесь по лестнице на дно вулкана.

За вашей спиной с треском обваливаются леса, отрезая путь к отступлению, но вы не отрываете глаз от беснующегося дракона. Осознав, что воздушный путь для него закрыт, Каратана опускается на землю — хотя какая тут земля, сплошь осколки пемзы и гребни застывшей магмы — и внимательно обводит окрестности своим немигающим взглядом.

Вы поеживаетесь, когда его глаза двумя желтыми прожекторами равнодушно обшаривают вас, но дракону вы с напарником совершенно неинтересны. Каратана подходит к стене из черного базальта, движения его быстры, по-кошачьему гибки и полны скрытой мощи. Сила едва ли не струится в воздухе вокруг него — ледяной дракон быстро обретает потерянную форму. Он делает глубокий вдох и выпускает струю... холода? Мороза? Больше всего походит словосочетание «жидкий лед». Участок скалы перед ним мгновенно промерзает, покрывается коркой инея.

Откуда-то сверху до вас доносятся крики и вопли.

— Слышишь? — говорит Коннери.— Думаю, жрецы великанов тоже расслышали зов Каратаны. Такое мимо ушей не пропустишь. Паника у них сейчас, должно быть, несусветная, я даже отсюда слышу истерические нотки.

— Как ты думаешь, что он делает? — вы никак не возьмете в толк: зачем Каратана заморозил кусок скалы? Дракон тут же наглядно демонстрирует свой замысел — он резко разворачивается и бьет хвостом по покрытому инеем базальту. Огромный кусок породы раскалывается в ледяную труху, словно какая-то сосулька.

— Он рвется на свободу, парень,— говорит Коннери, снимая куртку.

— Если помнишь легенду про поединок Каратаны и Артамелейна — конунг шваркнул его о землю, схватив за крыло. Какая-то часть крыла, видимо, осталась в его руках. Теперь ледяной дракон не может улететь, поэтому он пробивает путь через толщу скал,— говорит Коннери, засучивая рукава.

— Пока он не вырвался наружу, пока он не отрастил крылья, пока он еще относительно слаб — можно попробовать,— говорит Коннери, раскручивая меч.

— Попробовать что? — непонимающе спрашиваете вы, глядя на манипуляции напарника. Дракон методично крушит скалу.

— Убить его, разумеется,— буднично сообщает вам Коннери, будто бы он за грибами собрался.— Свои ошибки надо исправлять.

В вашей голове просто не укладывается подобная дерзость. Да, Адир когда-то убил черного дракона в одиночку, хотя он сам признавался, что ему просто повезло. Но это — это не просто дракон, это какой-то демонический колосс, пышущий первозданным холодом вечной ночи, стихия во плоти. Нападать на него не умнее, чем с мечом атаковать море или сражаться с бураном.

≋ Вы попытаетесь отговорить напарника **698**

≋ или без лишних церемоний треснете его по голове, чтобы оглушить **640**

676

— Достойный ответ. Хотя и бессмысленный, но достойный. В духе боевого куража, которым славна моя тупоголовая раса,— ухмыляется Тана. **694**

677

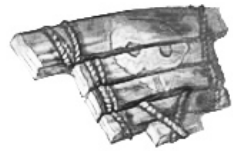
Бросок удачен, ваш снаряд расплющивает драконий язык о его же зубы. Должно быть чертовски больно, раз он так ревет **645**

678

Из всех противников, которых вам подкидывала судьба на плато горных великанов, это, несомненно, самый опасный.

⚔ КАРДА СИЛА 15 ЖИЗНЬ 14 (СБ 15)

Победа над ней откроет вам путь на **612**



679

Каратана настигает вас, хватает зубами и перемалывает в труху одним движением челюстей. Глупость достойна наказания. Вы дерзнули сразиться с полубогом и проиграли...

Конунг угрюмо наблюдает за вашими манипуляциями.

— Все кончено,— говорите вы, устало опираясь на скалу.— Никогда бы не поверил, что у нас получится.

— Ничего еще не кончено, глупый человечек,— хрипит Браннибор.

— Ты до сих пор намерен выйти со мной на поединок?- усмехаетесь вы.— Зараза, вот ты упрямый.

— У Каратаны...— конунг натужно кашляет,— у него две ипостаси.

— Что?

На гребень застывшей лавы, в том месте, куда только что упал дракон, поднимается великан в голубом пластинчатом доспехе. Даже издали вам видно, что его броня покрыта инеем, в волосах изморозь, а изо рта при дыхании вырывается пар. Из-за его плеча виднеется рукоять гигантского меча, полуторник или даже двуручник, необычное оружие для великана.

— Война и орки,— вы оборачиваетесь к Браннибору.— Кто это такой?

Глава горного клана тоскливо смотрит на пришельца:

— Это Тана. Кара — это ледяной дракон, тупая стихийная сила, а Тана — его вторая испостась.

— Он великан?

— Это позор всего великаньего рода.— Браннибор устало прикрывает глаза.— Но какие уже, к чертям собачьим, тайны. Каратана — отпрыск дракона и колдуньи из клана йотунов, инеистых великанов. Они всегда слишком много позволяли своим женщинам.

У вас вырывается естественный вопрос:

— Но... как?

— Время было другое. Титаны ходили по земле, боги сражались друг с другом, дрались со смертными, с самой матерью сырой землей. От таких схваток исчезали моря и вздымались новые континенты, а любовь тогда могла сдвинуть горы. Разное случалось. Ты не поймешь.

— И твой народ, значит, этого метиса возненавидел лютой ненавистью.

— Это было слишком давно, мне очень мало известно. Вроде бы в детстве его страшно травили, он в отместку изучал тайны первозданной магии. За инеистым кланом водилось слишком много богопротивных и мерзких вещей, не только эта

история с противоестественным союзом — и в итоге остальные кланы объединились и истребили всех йотунов. Единственный выживший, Каратана, начал мстить. Он поклялся уничтожить весь великаний род, все кланы до последнего колена. Он приходил, и по его пятам шли ледники, стирающие с лица земли все живое. Он стал настолько могуч, что многие считали его богом. Пока его не остановил Артамелейн.

Опять преданья старины глубокой. Старые, насквозь лживые легенды, от которых вас уже тошнит. Усталость отступает, адреналин вновь бурлит в ваших жилах.

— Как Артамелейн одолел его?

— Каратану заманили в ловушку. Артамелейн напал неожиданно, когда Тана пришел на могилу брата. Он поверг Тану и после сразился с драконом. Но, как видишь, убить Каратану в одной ипостаси недостаточно. Если вторая жива, первая до конца не умирает и через какое-то время восстанавливается. Когда он выйдет наружу, то уже через пару-тройку дней опять сможет оборачиваться в дракона.

— То есть, чтобы не наступил ледниковый период, мне надо его убить? Ты на это намекаешь? Подчистить за твоим «героем из прошлого», который нападал исподтишка?

— Я не горжусь этим,— шепчет Браннибор. Черты лица его заострились, голос слабеет.— Я сразился бы сам... если мог, и счел бы это великой честью. Ты никогда не одолеешь Тану, ты даже сквозь наши заставы не смог пройти. Его доспех...

Он кашляет и из его рта вылетают алые брызги:

— Ты не сможешь. Ты великий воин, но всего лишь человек. Пыль перед лицом того, кто двигает ледники.

— О чем шепчетесь? — доносится до вас веселый, чуть насмешливый голос. Вы поворачиваете голову, и внимательно рассматриваете говорящего. Тана стоит в трех десятках шагов от вас и с хрустом разминает кисти рук, сцепив их перед собой. 696

681

Тоннель, проложенный Каратаной, наводнили женщины горного клана. Вы идете сквозь них прямо как сквозь строй — ненавидящие взгляды буравят вам спину. Чьих отцов и братьев вы убивали совсем недавно?

Но встречаются и другие взгляды — робкие, полные надежды на будущее. За вашей спиной верховный жрец Бурулак вещает что-то о великом подвиге конунга, о проклятии, что веками тяготело над горным кланом и о том, как беловолосый поэт и два пришельца в черных одеждах одолели того, чья тень незримо нависала над родом великанов. Складывает новую легенду, не иначе.

— Узрите, о мужи горного клана, как я плачу по павшему герою!

Нет, это уже перебор. Вы собираетесь обернуться и посмотреть, как может плакать тот, у кого слезные железы много лет назад выжгли каленым железом вместе с глазными яблоками. Но тут к вам робко подходит великанша, держащая на руках двух маленьких детей, и отвлекает ваше внимание на себя.

≋ Вы поинтересуетесь, что ей нужно **626**

≋ или проигнорируете ее и все-таки оглянетесь на жреца **672**

682

Крошево от уничтоженной ледяной стрелы осыпает ваши волосы. Йотун одобрительно смотрит на вас:

— А ты резвый, маленький че-ло-век. Попробуем то же самое с менее прыткой мишенью. Эники, бэники, ели...— с этими словами он задумчиво вращает острием меча, пока не останавливает его напротив прислонившегося к камню Браннибора.— Вареники или пельмени, я уж и запамятовал?!

Такого подлого хода вы не ожидали. Время неимоверно растягивается, вы видите, как с острия клинка срывается шар, напоминающий навершиеморгенштерна. Острые шипы кристаллов наверняка разлетятся во все стороны после попадания, понимаете вы, запоздало осознавая, что рядом с Браннибором лежит еще и тело Коннери.

≋ Попробуете остановить снаряд во что бы то ни стало **621**

≋ или предпочтете укрыться за валуном **661**

683

От неожиданности дракон резко вздрагивает и отдергивает лапу, забыв сделать намеченный выдох. 645

684

Так вот что имел в виду Браннибор, когда говорил, что вам не одолеть Тану! У великана с дробящим оружием вроде молота или палицы может и был бы шанс ранить ледяного демона в его непробиваемых доспехах. Но с вашим клинком против этой магической брони ничего не поделать. Непокрытая же голова Таны находится для вас слишком высоко.

Вы уворачиваетесь, парируете удары и отчаянно пытаетесь придумать хоть что-нибудь. Периферийным зрением вы замечаете, что приближаетесь к месту, где сидит, прислонившись к камню, раненный конунг, заранее накаркавший вам поражение. Глаза закрыты, грудь не вздымается — жив ли еще, неясно. Рядом с камнем лениво пузырится лава. Уронить бы в нее Тану, но как? Он абсолютно не защищается, лишь атакует.

Мощные удары, лишенные всякого изящества, вышибают крошку из камней рядом с вами. Раз за разом вы уклоняетесь, но понимаете, что долго так продолжаться не может. Дуэль с неуязвимым противником — это не более, чем оригинальный способ самоубийства. За прожитое время этот потомок противоестественного союза мог бы стать величайшим мастером боя на мечах — но это ему попросту не нужно. Черепаха вон тоже не выучилась бегать — ей всегда достаточно просто спрятаться в панцирь. Но ведь должен быть какой-то способ выковырять инеистого убийцу из его заколдованной скорлупы! 668

685

— Время застыло и стало магмой,— кричите вы.

— Патокой, мёдом и кашей манной,— Браннибор вдруг кивает и продолжает за вами:

— Чем-то таким безусловно странным,— он перегибается через оледеневшего Тану и черпает... черпает вязкую лаву голой рукой!

— Вязко-текучим, пустым на вкус,— голос конунга вибрирует от невыносимой боли, но он вбивает свою пылающую руку прямо в лицо йотуна. Вжимает и держит, проталкивая в рот Таны дар вулкана Рантагенет.

Ледяная броня рушится с тела йотуна словно облетающая шелуха. Что-то нечленораздельно мыча, он сбрасывает с себя умирающего беловолосого конунга. Встает на ноги, вцепившись руками в лицо, ничего не видя и не слыша вокруг. Вы уже рядом, ноги вновь слушаются вас — и меч, нехотя, преодолевая тугие мышцы, входит йотуну под лопатку. Удар бросает его вперед, он оказывается по колено в лавовом озере. Но все еще не падает.

Отняв руки от лица, он смотрит вверх — невидящими выжженными глазами пытается узреть звездное небо.

— Иду к вам... братья...— слышите вы.— Простите ли... меня. Когда вас убивали... я струсил, бежал прочь... спрятался... так долго... один.

Последний йотун падает в раскаленную магму лицом вниз, широко раскинув руки. **608**

686

Из всех противников, которых вам подкидывала судьба на плато горных великанов, это, несомненно, самый опасный.

⚔ КАРДА СИЛА 14 ЖИЗНЬ 14 (СБ 14)

Победа над ней откроет вам путь на **612**

687

Слишком долго. Вы успеваете забросить свой снаряд в пасть дракона, и он, от неожиданности, даже не успевает ухватить вас зубами. Его жесткая, как камень, голова попросту взрезается в вас с разбега.

Страшный удар обжигает вас леденящим холодом, ноги отрываются от земли, полет, сокрушительный хруст в спине, впечатавшей в валун...

Когда вы медленно сползаете на землю, у вас остается всего 1 ЖИЗНЬ! Если у вас еще есть ведьмачий Эликсир — немедленно выпейте его **568**.

Если же нет **699**

688

— Да что ж такое,— эмоционально всплескивает руками Тана. От этого движения с его плеч падают хлопья изморози.— Опять весь праздник испортил.

Вы ничего не отвечаете, лишь тяжело дышите, глядя на инеистого гиганта. Что еще у него в арсенале? Тут ваше внимание переключается на его грозный меч — ледяной клинок Таны немного укоротился. Стало быть, все эти трюки не проходят для него бесследно, и, следовательно, их запас ограничен. Дожить бы только до момента, когда он их исчерпает.

— Ты вот объясни мне, почему ты их защищаешь? Тот, другой че-ло-век уже почти что покойник. Он не твоего клана, не твой родственник, и, как я вижу, вы и познакомились-то совсем недавно. Почему ты готов умереть за него?

А второй, тень былого величия горного клана, возомнивший себя убийцей драконов? Он и в подметки не годится конунгам древности. То были титаны, а это — пшик какой-то. Более того, это ничтожество, насколько я могу считать энтропию вокруг вас, еще совсем недавно собиралось прикончить тебя, как собаку. В твоих действиях нет никакой логики, черный коротышка. Абсолютно никакой.

Вашим ответом будет:

— Я бился вместе с ними **676**

— Война и орки, ты прав **661**

— Это мои друзья **642**

Угрюмое молчание **660**

689

Выхватив рог, вы извлекаете у него самый мерзкий звук, что когда-либо слышали ваши уши, вкладывая в этот призыв всю силу своих измученных бегом легких. Каратана тут же отыскивает вас взглядом и бросается покарать дерзкую букашку с противным голосом.

Коннери дожидается, пока дракон подберется поближе и спрыгивает прямо ему на голову 636

690

Теперь дракон разъярен не на шутку. Вы с Коннери отчаянно разбегаетесь в разные стороны. Сердце рвется из груди, и вы понимаете — это конец. Вы применили всю свою хитрость, использовали все возможные уловки, но, по сути, лишь немного поцарапали Каратану. Ни одной мало-мальски серьезной раны он не получил. Ваша с напарником гибель — просто вопрос времени, причем, судя по непомерной усталости в каждой мышце вашего тела — времени этого осталось совсем немного. Вы отхватили кусок не по зубам — полубога на авось не возьмешь.

Вы оборачиваетесь на бегу, чтобы понять, что предпримет дракон, и спотыкаетесь от ужаса — Каратана нависает в воздухе прямо над вами. Пока вы пытаетесь сохранить равновесие и не упасть, дракон уже раззевает пасть. Увернуться вы уже не успеваете. Просто никак.

Потом на спину дракона обрушивается с неба плотный ком из мышц, звериной ярости и каленого железа.

— Война и орки,— с изумлением понимаете вы,— это не Коннери! 666

691

⚡ Йотун повелся на уловку и азартно пытается вас добить. РЕАГИРУЙТЕ. Если ваша реакция запаздывает, придется потерять 3 ЖИЗНИ. 651

692

Внезапно вы шипите от боли и неожиданности — ваши запястья начинают гореть огнем. Вы с изумлением наблюдаете, как ваши руки плотно охватывают невесть откуда взявшиеся бронзовые наручи. Сначала они выглядели великоватыми, но на ваших глазах ужались до размеров вашего запястья.

— Звал? — прокатывается по пещере жуткий рык. Вы не сразу понимаете, что доносится он из вашего горла. Ваши руки вздымаются, действуя совершенно самостоятельно, как будто вы одержимы, управляемы кем-то другим. Ваша глотка издает такой вопль, что вы ни в жизнь бы не поверили, что его исторгли ваши голосовые связки.

— Мьёллинг!

Повинуясь зову, из-за лавового гребня вылетает огромный молот, весь расписанный рунами, и прыгает вам в руку. Видно, что в него вбито столько железа, что вы, по логике вещей, никак не смогли бы его удержать — однако молот легок, как перышко, и даже нетерпеливо подрагивает.

— В него вселился Артамелейн,— с каким-то благоговением говорит Браннибор.— Это его наручи.

— Кидай молот, парень! — вопит подбегающий Коннери.— Чего ты ждешь? Врежь ему! В голову цель!

Вы (или уже не вы, а тот кто сейчас внутри вас) с деловитым прищуром выцеливает (е?) Каратану в небе и отправляет (е?) молот в полет. Дракон не чует подвоха и получает молотом точно промеж глаз. Он трясет головой, движения его становятся дергаными, а рунное оружие тем временем возвращается в вашу руку. Еще бросок! Из пасти Каратаны вылетают обломки сверкающих зубов. Еще один! Удар в брюхо выбивает весь воздух из легких Ледяного Ужаса. Тот, кто внутри вас, смеется, и вы смеетесь вместе с ним. Последний бросок проламывает драконий череп, и Каратана, не издав ни звука, падает на пологий лавовый гребень. Грохот сотрясает стены, в поднятом столбе пыли труп дракона сползает за скалу и теряется из виду. В тот же момент наваждение спадает, вы вновь единоличный хозяин своего тела.

От ужасного сотрясения остатки лесов рядом с вами рушатся. Вы успеваете отпрыгнуть подальше, но напарнику не везет. Растерянный Коннери все это время неотрывно смотрел на вас, и никак не мог успеть среагировать, когда сзади вылетела балка

на длинной веревке. Хлестким ударом в затылок она отправляет напарника в глубокий нокаут.

Вы подбегаете и оттаскиваете его подальше от обвала.

— Дышит,— с удовлетворением констатируете вы, укладывая его рядом с посеревшим Браннибором. Потом выпрямляетесь и осматриваете поле боя. Дикая усталость в избитом и измученном теле, потери — двое раненых, убит — дракон, одна штука. Все пучком. 680

693

Вы не успеваете. Тана встает, отбрасывая слабеющего Браннибора. Водоворот дальнейших событий слишком бурный и откровенно невеселый, чтобы описывать их подробно. Главное, что вам посчастливилось уцелеть 661

694

— Впрочем, довольно лирики,— Тана несколько нервозно поглядывает в сторону туннеля, начатого драконом.— Слова никак не приближают меня к цели. Каратана должен выйти на свободу.

В бой он вступать не намерен, но и оставлять вас у себя за спиной тоже не собирается. Грубо, словно заступом, йотун бьет мечом, вырубая кусок из спекшегося вулканического туфа. Тот падает наземь и оборачивается четырехруким, четырехногим воином. Каждая рука сжимает оружие, сделанное изо льда, причем какое-то совершенно нечеловеческое, узкое, вытянутое, с крючьями и хватом вокруг запястий. Вы с усталым удовлетворением замечаете, что клинок йотуна стал еще меньше в размерах.

— Это карда,— сообщает вам Тана. Он берет два кусочка черного вулканического стекла и изящно, будто художник, делающий последний штрих, вставляет их своему творению вместо глаз. Жуткое создание оживает и со скрипом распрямляет руки.— Когда-то эти

твари были цепными псами одной древней расы. Превосходные фехтовальщики и... Впрочем, вы все уже мертвы, и мне нет нужды говорить с мертвецами.

Он поворачивается и уходит к туннелю, бросив через плечо:

— Убей их всех.

Карда послушно устремляется к вам, с шипением рассекая воздух хищно изогнутыми лезвиями. 635

695

Багровое небо, освещенное кометой, выглядит просто великолепно. Величественно и зловеще, под стать этому проклятому плато. Моросит дождь. Вы с Коннери стоите рядом и жадно впитываете свежие запахи. После затхлых подземелий Рантагенета они просто божественны.

— Дождь, напарник,— бездумно говорите вы, подставляя лицо под капли.

— Дождь.

Вы стоите. Капли падают. Жизнь продолжается. Абсолютно ничего не хочется, кроме как лечь и уснуть, прямо здесь, в высокой изумрудной траве, расцвеченной багровыми отблесками.

— Надо уходить,— говорит Коннери.— Не спи на ходу. Боюсь, что далеко я не ухромаю, нога ни к черту уже, но уходить надо. Ты видел лица этих женщин? Слова Бурулака вряд ли надолго защитят нас.

— Слушай, а почему ты меня все время поучаешь? На ходу не спи, вперед не суйся...

— А ты против?

Вы прислушиваетесь к себе. Да нет, не против, в большинстве случаев Коннери действительно прав. Но все же...

— Вот смотри старикан. Мы с тобой теперь вроде как друзья, но никак уж не наставник и ученик. Так почему ж ты...

— Потому что старше и мудрее. Считай меня... ну не знаю, своим старшим братом, если слово «наставник» тебя так коробит.

— Хорошо,— улыбаетесь вы. Небесный свод почему-то начинает голубеть, давящая багровая тяжесть покидает его. Интересно, что происходит? Рассвет ведь еще нескоро.

Из туннеля выбегает великан, еще подросток, но ростом все равно уже выше вашего.

— Верховный жрец Бурулак просил передать вам это,— он почтительно встает на одно колено и на траве перед вами разворачивается расписной ковер. Тот самый, что был у Браннибора вместо кушака.

— А также велено передать вам пожелание,— продолжает юный гонец.— Улетайте как можно скорее.

— Умный сукин сын твой Бурулак,— ворчит Коннери, знаком отпуская мальчишку. 700

... Два человека встают на яркую кляксу посреди зеленого океана.

— Ты хоть знаешь, как им управлять? — спрашивает тот, что помоложе.

— Разберемся,— кряхтит другой.— Все будет пучком... надеюсь.

В небе, всеми оттенками чистейшего синего цвета, полотнищем диковинного флага бьется северное сияние.

696

— Да чтоб меня,— говорит йотун, глядя на ваше лицо.— Ты не ребенок! Ты вообще не великан.

— Я человек,— мрачно говорите вы, выпрямляясь в полный рост, и разглядываете нового соперника. Инеистый великан не крепче и не выше своих горных сородичей, но разводы изморози на его коже и будто покрытые накипью серебра волосы внушают противоестественный страх. Вам куда ближе гоблин или даже крысюк, чем это абсолютно чужеродное существо с холодной кровью.

— Че-ло-век,— йотун пробует на вкус новое словечко.— Новая раса? Думаю, что и не одна. Представляешь, как долго я спал в жерле этого проклятого вулкана?

Задав вопрос, он довольно дружелюбно вам подмигивает. В вашей душе шевелится смутная надежда — может быть, вы, наконец, встретили вменяемого великана, с которым можно договориться?

— Несколько тысяч лет, полагаю. Кстати, я из тех двоих, кто вернул тебе твой глаз.

— Я знаю,— широко улыбается Тана.— Я вам... ну скажем так, немного помог.

Значит, Коннери был прав. Полностью или частично — но прав.

— Пошутил я,— продолжает Тана, и в его глазах блестят озорные искорки.— Я знаю — в общих чертах, конечно,— что

живность на земле расплодилась как никогда. Есть остроухие, есть подземные карлики...

— Эльфы и гномы,— киваете вы.

— Ничего, это все поправимо,— благодушно отвечает инеистый великан.

Колокольчики тревоги громко трезвонят у вас в голове.

— В каком смысле — поправимо?

— Ты же умный че-ло-век, и должен понимать, что жизнь — лишь плесень на лице мира. Истинная красота скрыта только в белом безмолвии, истинный порядок мироздания виден лишь в идеальной симметрии кристаллов льда. Все кроме этого — тщета и суета. Копошитесь еще некоторое время в своем гумусе, как навозные жуки,— с моим пробуждением отсчет запущен. Конец мира, который ты знаешь, близок.

Вам становится не по себе. Бесшабашный взгляд, озорные искорки в глазах выдают отнюдь не веселую натуру йотуна — он попросту маньяк. Невероятно древнее, веками культивировавшее в себе чувство мести, спятившее чудовище. И повадки у него точно такие же, как у злого мальчишки, поджигающего тряпку, привязанную к хвосту собаки.

— Ух, сейчас веселуха будет,— говорит весь его довольный вид.

Йотун свысока, с оттенком легкого презрения рассматривает вас, и вы чувствуете — он понял, что вы его раскусили, и этот факт его лишь забавляет. Ваши мысли для него словно раскрытая книга. Если ледяной дракон был очень силен, то вторая ипостась Каратаны невероятна умна и проницательна. Совершенное существо, причем совершенное во всем, даже в своем изощренном безумии.

— Я бы отпустил вас всех,— лениво говорит Тана.— Ты не представляешь, как мне хочется поскорее покинуть эту проклятую гору. Но вы убили половину Каратаны, и меня, скажем так — как ближайшего родича — этот факт оскорбляет до глубины моей промерзшей души.

Тана поднимает руки и неторопливо вытягивает из-за спины гигантский меч. Чудовищное ледяное лезвие оказывается длиной с самого йотуна, а шириной почти не уступает развороту ваших плеч, но противник держит клинок перед собой безо всяких видимых усилий.

Больше ничего не остается — вы молча поднимаете свое оружие, которое кажется просто иглой в сравнении с клинком великана.

697

Знакомый голос или просто вид друга, на которого он за эти три дня привык полагаться, приводит Коннери в чувство. Отведя руку в сторону, он выбрасывает ее, словно дискобол, и тяжелый молот, кувыркаясь в воздухе, отправляется в полет.

⚡ РЕАГИРУЙТЕ. Успели **671** или нет **647**?

698

— Это форменное безумие,— говорите вы, изо всех сил стараясь, чтобы ваш голос не дрожал.— Не надо этого делать. Мы можем переждать, пока дракон сделает проход и выйти следом за ним. Великаны, скорее всего, будут заняты, и мы беспрепятственно покинем плато.

— Великаны разбегутся,— уверенно говорит напарник.— По реакции жрецов понятно, что разбегутся как тараканы. Каратана для них — воплощение зла, бабай, которым пугают с детства. Да и я с трудом представляю, как это чудовище можно убить на открытом месте. Его кристаллическая чешуя явно крепче стального доспеха. А здесь, в замкнутом пространстве — может, что-то и придумаю.

— Это клиника, старый конь,— кричите вы.— Ты вбил себе в голову, что Каратана каким-то боком виновен в смерти твоей подруги и рвешься отомстить. Он тебя одним плевком снесет и даже не заметит.

— Да ты не кипятись,— рассудительно бросает напарник, уходя от вас по направлению к дракону.— Это и правда не твоя битва. Пережди здесь. Если сумеешь добраться до Академии, Адир выдаст тебе причитающуюся сумму.

Отойдя на десяток шагов, Коннери поворачивается и говорит:

— Ты был отличным попутчиком парень. А я, возможно, и правда сошел с ума. Бывай.

— Катись к дьяволу,— огрызаетесь вы.

Плотная фигурка Коннери удаляется, лавируя меж гигантских кусков пемзы и потеков застывшей магмы. Слезы ярости застилают вам глаза, но почему-то сквозь них вы видите совсем другие картины. Вот вы привязаны к столбу, а этот отмороженный из Таннендока расшвыривает в стороны наседающих великанов. Вот вы идете сквозь шипастые джунгли по Тропе, вот вы теряете напарника и размышляете перед сном, суждено ли вам вновь свидеться. Тропа,

плато, Храм, ловушки, Белый Шар, погоня,— столько пройдено, столько всего пережито. Не может все это так глупо закончиться!

В памяти всплывают слова Адира: «Проследи за ним, а то набедокурит пацан». Старый травник как в воду глядел. Что же делать? Атаковать Каратану — настоящее самоубийство, это и без всяких легенд видно, невооруженным глазом.

А следующей вашей мыслью становится такая:

— Я сделал все что мог. Ты тоже был отличным попутчиком, Коннери из Таннендока. Жаль, что эта история так нелепо заканчивается,— и вы остаетесь на месте. **661**

— Какого черта, я же не собираюсь жить вечно,— и вы, сбросив куртку, догоняете напарника. **610**

699

Ваше израненное, изломанное тело отказывается подниматься и сражаться. Это конец...

Эпилог

Академия ведьмаков, две недели спустя.

В полутемном зале тренируются два человека. На них широкие черные шаровары, в руках тренировочные клинки, обнаженные торсы тускло поблескивают от пота. Один, высокий и худощавый, яростно атакует, двигаясь будто стремительный гибкий хорек. Второй боец, широкий в плечах и бедрах крепыш, отвечает скупо и расчетливо. Несведущему человеку смотреть на это было бы откровенно скучно. Спарринг не из зрелищных.

Высокий явно намного моложе и выносливее своего оппонента. Но в движениях широкоплечего чувствуется опыт бесчисленных схваток, непоколебимое хладнокровие и завершенность настоящего воина. Целостность, вот подходящее слово. Такое ощущение, что взорвись он серией ударов, и смолодым было бы покончено в мгновение ока. Но старший не атакует — у него есть дела поважнее. Он учит.

Высокий начинает уставать, его грудь тяжело вздымается. Он делает шаг назад, но опорная нога подводит его и подворачивается. На секунду он становится удивительно похож на кота с перебитой лапой. Красивое грациозное животное, гармония движений которого внезапно скомкана, превращена в хаос. Правда, широкоплечему неинтересны притянутые за уши аналогии. Он тут же переходит в атаку и, пользуясь секундной заминкой, делает молниеносный, неотразимый выпад. Он наказывает.

Глаза молодого вспыхивают бешеной радостью, он делает пируэт, нога, что, казалось бы, только что неудачно подвернулась, вдруг становится опорной. Старший понимает, что его провели, но уже поздно, его корпус провалился вперед, его меч лишь рассекает воздух за спиной верткого противника. А у его горла уже дрожит клинок, как хорошо натянутая струна дрожит некоторое время после красивого финального аккорда.

— Обмануть легенду — это ли не подвиг,— слышится насмешливый голос. В дверях стоит третий мужчина — кряжистый старик, опирающийся на палку,— и откровенно любуется происходящим. У высокого во взгляде пляшут озорные чертики. Он опускает меч. Он счастлив.

Широкоплечий благодушно ухмыляется и уважительно кивает своему молодому оппоненту:

— Спасибо за бой. На сегодня хватит.

— Да... наставник,— еле заметный кивок в ответ. Между этими двумя словами вкралась крошечная, почти незаметная для постороннего, заминка. Казалось бы, чего здесь запинаться — элементарная, больше даже ритуальная вежливость. Но все же последняя фраза явно далась высокому нелегко, как будто язык его давно не произносил ничего подобного. Сходу понять причину этих колебаний невозможно. Быть может, ответ и есть, но он, скорее всего, скрыт где-то далеко-далеко.

Возможно, что даже и на самом краю света.

— Я был там,— скажете вы. И будете правы.

© Роман Островерхов, 2012 г.

** В произведении два раза использованы строчки из песни Канцлера Ги «Кантри БреганД'Эрт» и еще два раза — отрывок из стихотворения Тима Скоренко «Сочинение по картинке для девятого класса». Надеюсь, авторы будут не в обиде. Все остальное — личного сочинения.*

Философия игр, динамика букв.