

**СТИВ ДЖЕКСОН
и ЯН ЛИВИНГСТОН
представляют**

МЕЧ САМУРАЯ

Перевод на русский: Аллексониус

МЕЧ САМУРАЯ

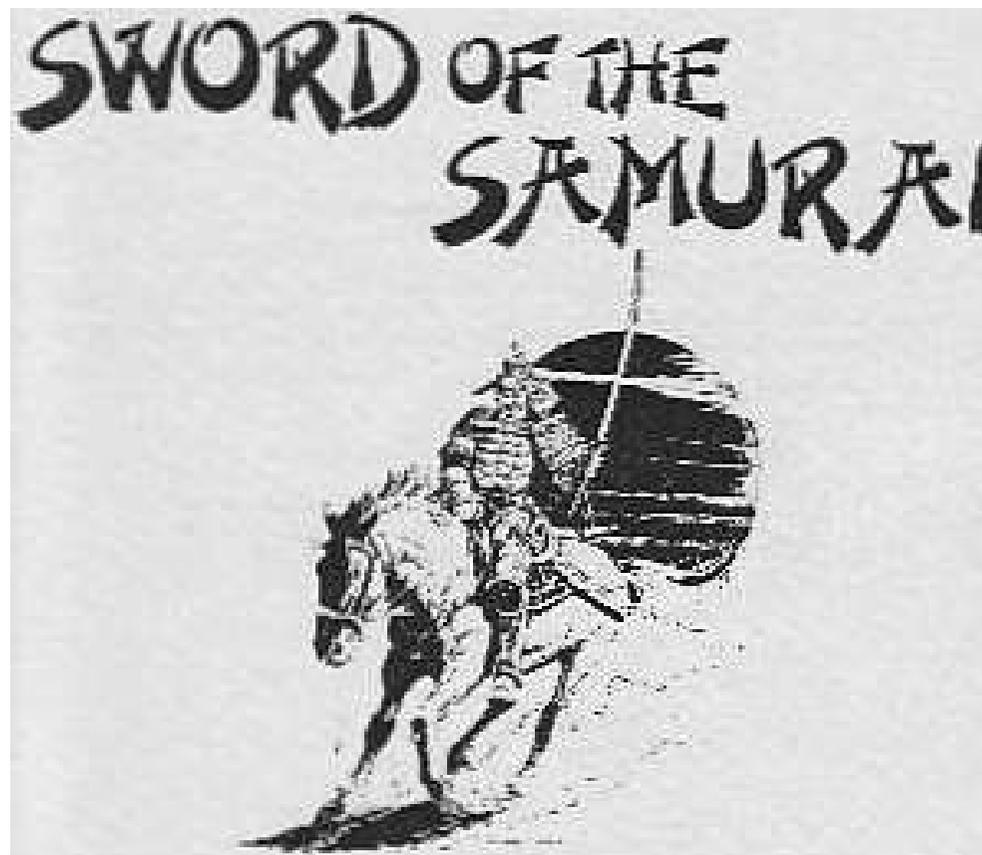
Призванные, на аудиенцию к сёгуну, Вы узнаете, что Ваши родные края, Хачиман, оказались в серьёзной опасности. Власть сёгуна слабеет – некоторые князья отказались подчиняться и вынашивают заговорщические планы. Бандиты свободно бродят по землям, а варвары-захватчики готовятся к набегу через границы. И это всё потому, что великий меч Даи-Катана, Поющая Смерть, был украден у сёгуна.

Вы – чемпион, которого выбрал сёгун, юный Самурай. Вы следуете кодексу бусидо, Пути воина, и являетесь мастером кендзюцу, Пути Меча. Ваша задача – вернуть чудесный меч, похищенный Икиру, Мастером Теней. Он хранит клинок глубоко в недрах его горной крепости Оникару, Логове Демонов, под стражей его ужасных призрачных воинов.

Два кубика, карандаш и ластик – вот, что Вам потребуется в Вашем ужасающем приключении в мире меча и магии. У Вас есть выбор из четырёх воинских умений – Кью-дзюцу, Иаи-дзюцу, Каруми-дзюцу или Ни-то-Кен-дзюцу. Ваш выбор повлияет на ход Вашей миссии. Так же на протяжении миссии Вы сможете заработать или потерять Очки Доблести.

Вам предстоит столкнуться со множеством опасностей, а Ваш успех отнюдь не предопределён. Только ВАМ решать, куда свернуть, когда рискнуть жизнью и кому противостоять в сражении!

СТИВ ДЖЕКСОН и ЯН ЛИВИНГСТОН
представляют



Марк Смит и Джейми Томсон

Иллюстрации: Алан Лангфорд

Перевод: Аллексониус

Специально для конкурса ТРИКИ'18 сайта <https://quest-book.ru>

ВСТУПЛЕНИЕ

Прежде чем пуститься в своё путешествие, Вы должны определить свои сильные и слабые стороны. Изначально в Вашем распоряжении только меч и рюкзак, в котором лежит немного Провизии (еды и питья) на дальнюю дорогу. Вы – самурай, всегда готовый к героической миссии.

Чтобы проверить, насколько хорошо Вы подготовлены, Вы должны бросить кубики для определения Ваших начальных значений *Мастерства* и *Выносливости*. Дальше в книге Вы найдёте *Лист Приключения*, в котором Вы сможете отмечать детали своего приключения. Так же на нём Вы обнаружите ячейки для записи Ваших очков *Мастерства* и *Выносливости*.

Записи на *Листе Приключения* рекомендуется вести карандашом или несколько раз отсканировать эти страницы, чтобы повторно в других приключениях.

Мастерство, Выносливость и Удача

Бросьте один кубик. Добавьте к выпавшему значению 6 и получившийся результат запишите в ячейку Силы на Листе Приключения.

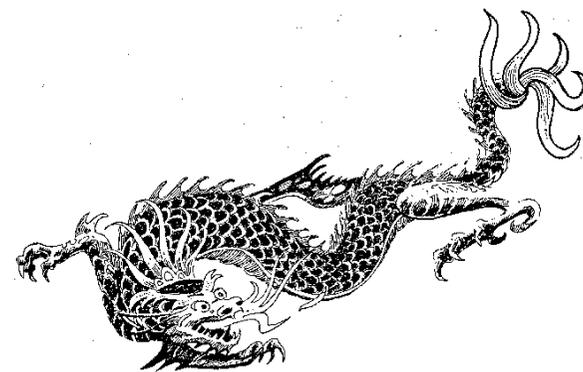
Бросьте одновременно оба кубика. Добавьте 12 к выпавшей сумме и запишите результат в ячейку Выносливости.

Третий параметр, о котором раньше не говорилось – Удача. Бросьте один кубик и добавьте к выпавшему значению 6, результат запишите в ячейку Удачи.

По некоторым причинам, которые будут описаны ниже, Мастерство, Выносливость и Удача будут меняться на протяжении всего приключения. Вы должны внимательно следить и отмечать эти изменения. Рекомендуется вписывать значения в ячейки мелким шрифтом или же держать под рукой ластик. Но никогда не стирайте Ваши *начальные* значения характеристик. Хотя Вы и можете быть награждены дополнительными очками Мастерства, Выносливости или Удачи, они никогда не могут превысить Ваших начальных значений.

Показатель Мастерства отображает Ваши навыки мечника и общий боевой опыт; чем он выше, тем лучше. Ваша Выносливость отображает Ваше общее телосложение, способности к выживанию, Вашу

решимость и общую приспособленность; чем выше показатель Выносливости, тем дольше Вы сможете выживать. Показатель Удачи отображает, насколько сильно Фортуна сопутствует Вам. Удача – и, конечно, магия – те аспекты жизни в фэнтезийном королевстве, которое Вы отправляетесь изучать.



Битвы

Достаточно часто на страницах книги Вы будете встречать указания к началу сражения с противником определённого вида. Битвы проходят так, как описано ниже.

Во-первых, выпишите показатели Мастерства и Выносливости Вашего противника в первую же свободную Ячейку Сражения на Листе Приключения. Эти значения уникальны для каждого противника и указываются каждый раз, когда Вам приходится встречаться с противником в бою.

Общая последовательность проведения боя такова:

1. Бросьте один раз оба кубика за своего противника. Добавьте к выпавшему значению его показатель Мастерства. Получившееся значение будет Силой Атаки Вашего противника.
2. Бросьте один раз оба кубика за себя. Добавьте к выпавшему значению Ваш показатель Мастерства. Получившееся значение будет Вашей Силой Атаки.
3. Если Ваша Сила Атаки выше Силы Атаки противника, то Вы его раните. Переходите к шагу 4. Если же Сила Атаки

- противника оказалась выше Вашей, то ранили уже Вас. Переходите к шагу 5. Если обе Силы Атаки равны, то Вы заблокировали удары друг друга – возвращайтесь к шагу 1.
4. Вы ранили Вашего противника, вычтите 2 очка его Выносливости. Вы можете использовать свою Удачу, чтобы нанести дополнительные повреждения (смотрите ниже).
 5. Ваш оппонент нанёс Вам рану, вычтите 2 очка своей Выносливости. Вы так же можете применить Удачу, чтобы избежать части урона (смотрите ниже).
 6. Внесите новые значения Выносливости (Ваши или Вашего оппонента) на Листе Приключения, а также Удачи, если Вы использовали её в бою (смотрите ниже).
 7. Начните следующий раунд боя, повторив шаги 1-6. Продолжайте следовать этой последовательности до тех пор, пока Выносливость (Ваша или Вашего противника) не станет меньше или равной нулю (до смерти).

Бой с несколькими противниками

Иногда Вам придётся отбиваться сразу от нескольких людей или существ. Когда это происходит, каждый раунд боя все противники атакуют Вас (бросайте кубики за каждого из них отдельно), но Вы должны выбрать единственную цель для своей атаки. Атакуйте свою цель по правилам обычного боя. В случае с прочими, Вы должны бросить кубики для вычисления своей Силы Атаки так же, как и в обычном бою, но в случае, если Ваша Сила Атаки окажется больше, Вы не наносите повреждений. Однако, если она оказывается меньше, то Вы получаете повреждения так же, как и при обычной схватке.

Удача

Во время своих приключений, в том числе в битвах, может сложиться такая ситуация, в которой всё зависит от Вашей Удачи (подробнее об этом говорится на таких страницах). Вы можете призвать свою Удачу на помощь, чтобы всё сложилось наиболее благоприятным для Вас образом. Но берегитесь! Полагаться на Удачу очень опасно, а если Вам НЕ повезёт, последствия могут быть ужасными.

Удача проверяется следующим образом: Вы бросаете два кубика. Если выпавшее число меньше или равно Вашему текущему значению Удачи, Вам везёт. В противном случае Фортуна отворачивается от Вас, и Вы терпите неудачу.

Это действие называется *Испытанием Удачи*. Каждый раз, когда Вы проводите Испытание Удачи, Вы должны вычесть 1 очко из текущего значения Удачи. Таким образом, Вы вскоре осознаете, что чем больше Вы полагаетесь на Удачу, тем более опасным становится подобный шаг.

Использование Удачи в Битве

На определённых страницах книги Вам будет предложено испытать Удачу и будут описаны последствия данного Испытания. Однако, в битвах Вы всегда можете использовать свою Удачу, чтобы нанести более серьёзную рану Вашему противнику или частично уклониться от атаки противника.

Если Вам удастся ранить Вашего оппонента, Вы можете испытать Удачу, как описывалось выше. Если Вам повезёт, Вы нанесли противнику ещё одно ранение и можете вычесть из его Выносливости дополнительные 2 очка. Однако, если Вам не везёт, Вы должны восстановить одно очко Выносливости Вашему врагу (то есть Вы наносите противнику не 2 очка повреждений, а только 1). Если Вы оказались ранены в битве, Вы можете испытать Удачу в попытке минимизировать нанесённый Вам урон. Если Вам повезло, то Вы избегаете половины повреждений (то есть вычитаете из своей Выносливости только 1 очко, а не 2). В противном случае, Ваше ранение оказывается более серьёзным, и Вы теряете дополнительное очко Выносливости.

Помните, что Вы должны отнять 1 очко Удачи каждый раз, когда Вы испытываете её.

Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

Ваше Мастерство не будет сильно меняться на протяжении Вашего приключения. Правда иногда Вы будете получать инструкции по увеличению или уменьшению Вашего Мастерства.

Выносливость и Провизия

Ваша Выносливость будет значительно меняться во время Вашего приключения – во время сражений или выполнения особых заданий. Чем ближе Вы подходите к своей цели, тем ниже может оказаться уровень Вашей Выносливости, тем опаснее могут стать Ваши схватки. Поэтому, будьте осторожны!

В Вашем мешке достаточно Провизии на 10 раз. Вы можете отдохнуть и перекусить в любое время, за исключением сражения. Нигде в тексте не говорится, когда Вы можете воспользоваться этой возможностью – всё зависит только от Вас. Каждый раз, когда Вы останавливаетесь, чтобы перекусить, Вы восстанавливаете себе 4 очка Выносливости. При этом Вы должны вычесть единицу Провизии у себя из рюкзака. В ячейке *Оставшаяся Провизия* на Листе Приключения Вы можете записывать количество оставшихся припасов. Помните, что перед Вами лежит долгий путь, поэтому расходуйте Ваши припасы разумно!

Удача

Если на протяжении Вашего путешествия Фортуна окажется милостива к Вам, Вы сможете получить несколько очков Удачи. Подробнее об этом будет рассказано на страницах этой книги. Помните, что Ваша Удача (равно как Выносливость и Мастерство) не может быть больше начального значения, если в тексте нет никаких особых указаний на этот счёт.

Особые правила

В качестве Самурая Вы можете специализироваться в одном из четырёх направлений ведения боя. В зависимости от Вашего выбора, Вы будете получать указания в тексте, как и когда Вы можете

применить своё умение или как оно повлияет на Ваш поединок. Выберите одно из умений, описанных ниже.

Кью-дзюцу (Искусство владения луком)

Это умение позволит Вам начать игру с самурайским луком и дюжиной стрел, среди которых имеются: 3 трёхгранные стрелы (ранение на 2 Выносливости), 3 зазубренных стрелы (ранение на 3 Выносливости), 3 бронебойных стрелы (ранение на 2 Выносливости, но необходимы только против нескольких противников) и 3 «гудящих луковицы» или «пугалки» (имеют урон в 1 Выносливость, но создают пугающий шум). Вы должны следить за количеством стрел каждого типа на Вашем Листе Приключения. Когда Вас спросят, хотите ли Вы выстрелить из лука, Вы должны выбрать тип стрелы и вычеркнуть её из своего Листа Приключений. Иногда Вам может повезти вернуть свою стрелу или подобрать несколько новых. Чтобы проверить точность своего выстрела, бросьте 2 кубика. Если выпавшее число меньше значения Вашего Мастерства – Вы попали. В отдельных случаях Вам будет указано, когда применять бронебойные стрелы или «пугалки».

Иаи-дзюцу (Искусство быстрого обнажения меча)

Это умение позволяет Вам вынуть свой меч и сразу же нанести удар по врагу – одним движением. Это обозначает, что вне зависимости от показателей его Мастерства Вы нанесёте противнику 3 единицы повреждений *во время первого раунда*.

Каруми-дзюцу (Искусство героических прыжков)

Это умение позволит Вам совершать фантастические скачки и акробатические прыжки. Вам будет указано, когда Вы сможете применить данное умение.

Ни-то-Кен-дзюцу (Искусство боя двумя мечами)

Это умение позволяет Вам сражаться двумя мечами одновременно – коротким вакидзаша и длинной катаной. Все самураи носят оба меча, но не все могут драться обоими клинками сразу. При выборе данного умения, Вы можете нанести противнику второй удар, если выбросили 9 или более. В случае, если Сила Атаки дополнительного удара выше

Силы Атаки противника – вы наносите ему урон. В противном случае считается, что атака была парирована. При этом если Сила Атаки противника была выше во время первого удара, Вы тоже получаете повреждения. Это умение используется лишь один раз за раунд.

Очки Чести

Как и любой другой самурай сёгуната Хачиман, Вы руководствуетесь в своих поступках гири (долгом) и честью. Вы начинаете приключение с 3 очками Чести. Некоторые Ваши поступки могут принести Вам Честь, другие могут её понизить. Если Ваша Честь упадёт до 0, следуйте на параграф 99, вне зависимости от происходящего в данный момент. Ваша Честь также влияет на то, что Вы сможете или не сможете совершить во время Вашего путешествия.



От переводчика

Хочу выразить огромную благодарность тем, кто участвовал в Хачиманском Марафоне и помогал устранить недочёты в тексте и разбираться с особенностями правил: maltiez, Binki Edwards, Pyrir, galaxu, Pete Pr, Скальд, Leha. Вы помогли отшлифовать те недочёты, которые я уже не замечал своим замыленным взором.

Отдельное спасибо тебе, maltiez, за подготовку лучших сканов рисунков в эту КНИ.

Теперь же хочу пожелать всем, открывшим эту книгу, удачных бросков кубиков и интересного приключения.

Аллексопиус.



ЛИСТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ			Ячейки сражения		
Мастерство <i>Начальное:</i> <i>Текущее:</i>	Выносливость <i>Начальное:</i> <i>Текущее:</i>	Удача <i>Начальное:</i> <i>Текущее:</i>	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:
Записки	Честь	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:	
	Количество Провизии	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:	
	Особое умение	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:	Мастерство: Выносливость:	

ADVENTURE SHEET

SKILL Initial Skill=	STAMINA Initial Stamina=	LUCK Initial Luck=
NOTES	HONOUR	
	PROVISIONS REMAINING	
	SPECIAL SKILL	

ENCOUNTER BOXES

Skill= Stamina=	Skill= Stamina=	Skill= Stamina=

Пролог

Мир Титана имеет три основных континента: Аллансию, Кхакабад и Кхул, Континент Тьмы. На восточном побережье Кхула располагается земля, принадлежащая Хачиману; море с одной стороны и горы с трёх других сторон отрезали Хачиман от остальной части континента.

Столица Хачимана – Коники, в которой располагается резиденция правителя этой страны – сёгуна Кихея Хасекавы. Вы являетесь юным самураем, чемпионом (лучшим бойцом) сёгуна, которого прозвали Кенсей (или Святой Меч). Вы с честью следуете кодексу Бусидо, Пути воина, и являетесь мастером кендзюцу, Пути Меча.

Однажды сёгун призывает Вас к себе и рассказывает ужасающую историю:

- Хачиман в великой опасности. Моя власть слабеет: некоторые лорды уже ищут возможности сделать свои земли независимыми, кто-то уже успел так поступить и готовит заговор против меня. Бандиты вольготно чувствуют себя на моих землях. А варвары собирают силы, чтобы напасть на наши границы... они знают, что Хачиман ослаб. А всё лишь потому, что великий меч Даи-Катана, Поющая Смерть, был украден у меня.

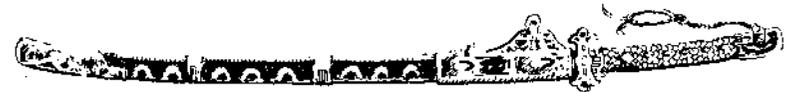
Поющая Смерть – чудесный меч, по слухам способный даровать своему владельцу великую мощь, и являющийся душой Хачимана.

- Тот, кто владеет Поющей Смертью и сможет раскрыть тайну меча, будет править Хачиманом, - продолжает сёгун. – Многие князья утверждают, что у меня нет права властвовать над ними; некоторые ищут способы самостоятельно завладеть мечом, другие уже присягнули нынешнему владельцу меча. А хуже всего то, что владельцем меча стал Икиру, Мастер Теней, эта бездушная собака, которая скрывается в своей горной крепости, Оникару, Логове Демонов. Сейчас он владеет мечом, Бакемонэ-Шо¹ и Шикомэ² изображены на его знамёнах, а четверо призрачных воинов Сура, призванных им из глубин Ада, прислуживают ему. Очень скоро он познает секрет меча и опустошит нашу прекрасную страну цветущей сакуры...

- У тебя есть сенки, боевой дух, и я возлагаю эту миссию на тебя. Мой чемпион, следуй в Оникару, срази Икиру и верни мне Поющую

Смерть. Это будет нелегко. Чтобы победить Икиру и его демонических союзников, тебе предстоит раскрыть секрет Поющей Смерти. Я не могу сообщить его тебе: в преданиях написано, что любой огласивший эту тайну будет навечно проклят в Нижнем Мире, а Поющая Смерть навечно исчезнет из мира смертных. Тебе предстоит решить эту загадку самостоятельно. Я буду молиться Светлым Богам за тебя, и пусть богу удачи Хотей сопутствует тебе. Возьми эту Печать Сёгуна. Она позволит тебе безопасно пройти через те провинции, властители которых ещё лояльны ко мне...

Следуйте на 1.



¹ Злобный призрак (японская мифология).

² Аналог гоблинов в западных странах (японская мифология).

1



Вы собираете своё снаряжение: Вашу катану (длинный меч), вакидзашу (короткий меч), боевую броню и провизию. Стражи салютуют Вам вслед, когда Вы проходите через главные ворота Коничи. Вы следуете по северной дороге через прекрасные окрестности столицы и вскоре достигаете развилки.

Отправитесь ли Вы на северо-запад к Лесу Теней, мосту Хагакура и Шиосийскому хребту (следуйте на **10**)? Или предпочтёте восточное направление, к броду через топи Мизокумо, и уже оттуда последуете к горам (следуйте на **29**)?

2

- Что ж, человеческое существо, вот первая загадка:
 В залах белее, чем молоко,
 Внутри, у фонтана, очень свежо.
 В водах его, в кожу мягче, чем шёлк,
 Завёрнут запретный из золота плод.
 Внутри крепости той ход не ведёт,
 Но воры ворвутся и украдут всё.

Татсу смотрит на Вас в предвкушении обеда. Когда Вы решите, что нашли ответ, возьмите соответствующую каждой букве ответа цифры (с 1 до 33 по порядку в алфавите) и сложите их все. Перейдите на параграф с соответствующим номером.

Например, если бы ответом был «огонь» (но, разумеется, это не правильный ответ), Вы должны были бы перейти к 85 параграфу.

$$\begin{array}{ccccccccc} \text{О} & \text{Г} & \text{О} & \text{Н} & \text{Ь} & & & & \\ 16 & + & 4 & + & 16 & + & 19 & + & 30 & = & 85 \end{array}$$

Если текст параграфа не имеет смысла для текущей ситуации, Вы ошиблись. Проследуйте на **26**.



3

В жёлтых глазах ближайшего монстра виден проблеск разума, когда Вы кланяетесь, признавая своё поражение. Он приближается к Вашему мечу, который Вы решаете отдать, ведь у Вас остаётся Ваш вакидзашу. Монстр забирает Ваш меч и позволяет Вам пересечь брод.

Вы обращаетесь с катаной намного лучше, чем с коротким вакидзашу. Отнимите 1 очко от Вашего Мастерства до тех пор, пока Вы не найдёте другую катану (или саму Поющую Смерть). Вы пересекаете брод.

Идите на **245**.

4

Вы летите по ступеням вниз настолько быстро, насколько только можете. Вы слышите стражников за своей спиной, но их шаги останавливаются у верхних ступеней. Эхо доносит до Вас смех и голос одного из преследователей:

- Мы больше никогда не увидим этого самурая! Мукэйда приветит его!

Вы продолжаете бежать вперёд, зная, что пути назад у Вас нет: остаётся лишь узнать, что ждёт Вас впереди. Лестница выводит Вас в сырой, грубо вырубленный тёмный тоннель.

Испытайте свою Удачу. Если Вам повезло, идите на **16**. В противном случае следуйте на **38**.

5

Подозревая, что смерть старого угольщика не случайна, Вы обходите деревню по кругу. Всё выглядит вполне мирно и обыденно. Крестьяне заняты своей работой, большинство возвращаются домой – ведь наступили сумерки. Несколько старейших жителей деревни собрались у дома старосты.

Попросите ли Вы одного из крестьян о гостеприимстве (идите на **71**) или присоединитесь к старейшинам у дома старосты (идите на **319**)?

6

Запрыгнуть в сено не заметно для возницы – легчайшая вещь. Вскоре Вы слышите стражников, спрашивающих о целях возницы и скрип отпираемых дубовых ворот.

Проверьте свою Удачу. Если Вам повезёт, идите на **14**. В противном случае Вам следует идти на **28**.

7

Защищая свою голову при помощи вакидзашу, Вы падаете на землю, пропуская шипящий огненный шторм над собой. Один из факелов попадает в сочленение Вашего доспеха (потеряйте 2 Выносливости).

Если Вы до сих пор живы, Вы вскакиваете с леденящим кровь боевым кличем и отрубаете голову угольщика одним молниеносным движением своей катаны. Вы преследуете выживших, но они скрываются в лесу. Вы прорываетесь через пламя, угрожающее испепелить Вас.

Вы защитили честь сёгуна и можете добавить 1 очко к собственной Чести, прежде чем продолжите путь.

Следуйте на **195**.

8

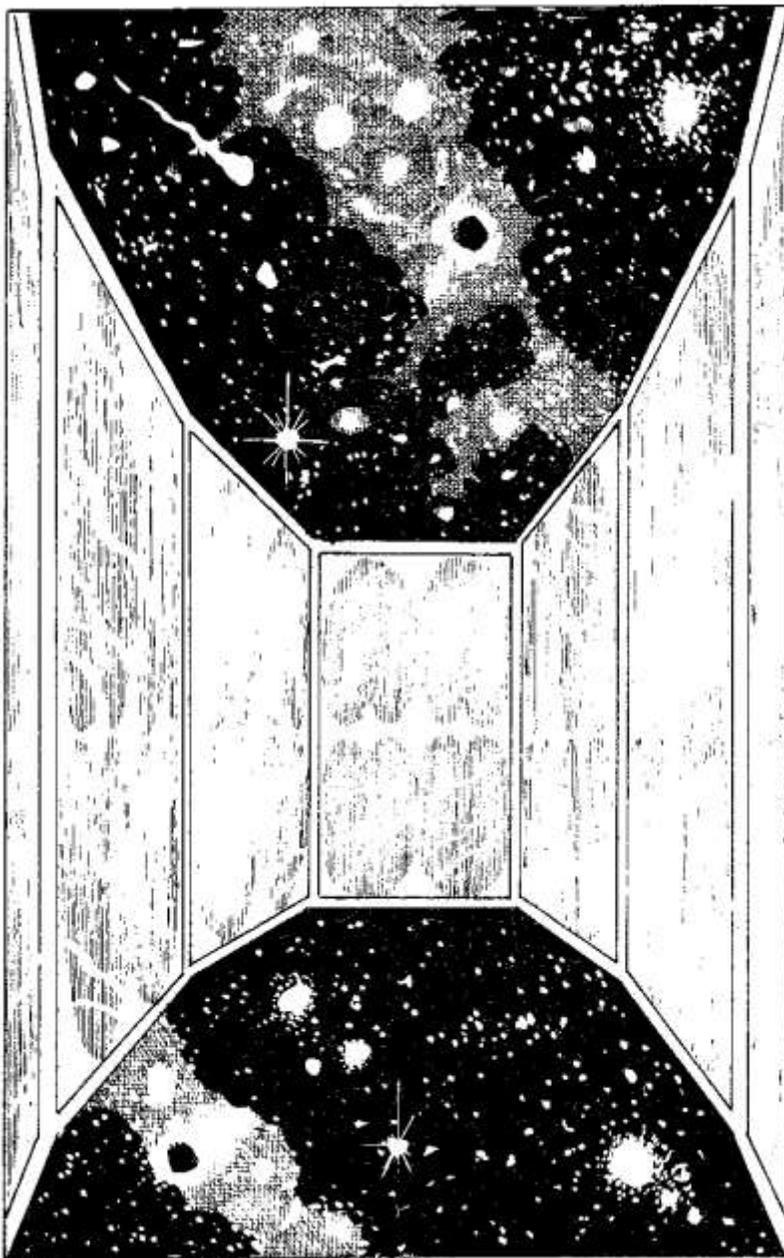
Медленно Вы прокладываете свой путь к вершине горы, когда Вы почувствовали странные покалывания, будто зуд в голове, заставляющий Вас застыть. Вы поднимаете взгляд, и внезапно внушительная фигура появляется перед Вами. В хороших одеяниях и доспехах, отливающих серебром и золотом, перед Вами стоит высокое и мускулистое человекоподобное существо.

Его лицо, прекрасное, чистое и ясное, притягивает взгляд, но это чистота совершенного зла. Его глаза горят фиолетовым пламенем, от него веет властью и могуществом. Это Дай-Они, верховный демон.

- Итак, смертный, Вы ищете путь во владения Икиру, Мастера Теней? – говорит он, его голос полон внутренней силы. – Тогда Вам придётся победить меня в Турнире Равнин!

Затем Дай-Они начинает исчезать, неистово смеясь, его смех раскатами грома отражается от гор вокруг Вас.

Внезапно Вы обнаруживаете себя на открытом пространстве. Куда бы Вы ни взглянули – везде видны бесконечные звёзды, Ваш разум отступает в попытке воспринять всё это. Затем Ваше зрение фокусируется на дверях, возвращая Вас из глубин безумия. Вас окружают восемь дверей, каждая в своей стене восьмиугольной комнаты, стены, пол и потолок которой прозрачны.



Затем в Вашей голове раздаётся голос Дай-Они:

- Это место называется Ступица. За каждой из дверей находится один могущественный зверь. Вы должны завоевать стольких существ, скольких только сможете подчинить своей воле. Позже они смогут помочь Вам в битве. Затем, когда Вы будете готовы, Вы должны будете сразиться со мной и моими союзниками в смертельной схватке на Месте Битвы. Если Вам как-то удастся победить, Вы сможете войти в Логово Демонов и встретить свою судьбу в руках Икиру. Так давайте же начнём! Да покинет Вас удача, да падёт на Вас мор и рок!

Голос исчезает. Похоже, у Вас нет другого выбора – только участие в Турнире Равнин. Над каждой из дверей есть подпись. Какую же дверь Вы выберете первой:

Вершина Величайшей Высоты? Идите на **30**.

Старинные Равнины? Идите на **68**.

Гора Неописуемой Святости? Идите на **66**.

Бесконечные Пески Акхона? Идите на **78**.

Болота Изначальных Топей? Идите на **98**.

Башня Судьбы? Идите на **110**.

Зачарованный Лес? Идите на **126**.

Место Битвы? Идите на **138**.

9

Сражаясь, словно дикий зверь, Вы прорубаете себе путь за окраину деревни и исчезаете в ночи. После того как Вы уничтожаете ещё несколько голов, Рокуро-Куби решают прекратить погоню за Вами. Вы выжили в Деревне Немёртвых. Добавьте 1 очко к соей Удаче и идите на **397**.

10

Ваш путь лежит через земли Хачимана.

Куда бы Вы не отправились, люди кланяются Вам с уважением, узнавая, как чемпиона сёгуна, так и Печать Сёгуна. Эти земли ещё близки к Коничи, здесь, как и прежде, радостно и мирно.

Спустя несколько дней, поселения встречаются всё реже. Вы идёте по землям князя Цейтсина, когда на горизонте замечаете столб дыма. Приблизившись, Вы видите, что горит деревня. Вы качаете головой,

скорбя о текущем состоянии Хачимана, когда налётчики могут ударить прямо в сердце одной из княжеских земель. Пыльная просека ответвляется от дороги в сторону деревни.

Исследуете ли Вы деревню (следуйте на **34**) или, посчитав свою миссию слишком важной, проследуете дальше (идите на **24**)?

11

Вы отвечаете старейшинам, что за пределами деревни у Вас остались вещи, за которыми Вы сейчас быстро сходите, но непохоже, чтобы старики позволили Вам уйти. Вы прорываетесь между ними и скрываетесь в переулках между домами, стараясь исчезнуть от их любопытствующих глаз. Скрывшись из их поля зрения, Вы стремитесь к окраине деревни.

Следуйте на **15**.



12

- Что ж, смертный, - грохочет Татсу, - Вы смогли добраться до Турнира Равнин. Прекрасная работа! Я решил помочь Вам в схватке против Дай-Они, потому как желаю узреть Мастера Теней Икиру поверженным. Когда Вы пройдёте через портал на Место Битвы, я буду там, чтобы сражаться за Вас.

С этими словами дракон улетает прочь. Вам ничего не остаётся, кроме как шагнуть в дверь за Вашей спиной и вернуться в Ступицу, окружённую звёздами.

Запишите в Листе Приключения, что Вы победили Татсу, и возвращайтесь на **8**, чтобы выбрать следующую дверь. Не выбирайте тех дверей, через которые Вы уже проходили.

13

Тройка зелёных чешуйчатых монстров одновременно нападает на Вас, устремляясь к насыпи и стараясь зацепить Вас своими острыми когтями. Вы должны принять бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый КАППА	8	14
Второй КАППА	8	12
Третий КАППА	7	13

Если Вы понизите Выносливость одного из нападающих до 4 (и менее) единиц, следуйте на **31**.

14

Телега въезжает в конюшни. Возница уходит прочь, бормоча что-то о пересошем в долгом пути горле, а Вы выбираетесь на пол конюшен. Во дворе замка находится квадратное каменное строение с лёгкой надстройкой, укрытой крышей, и резными фронтонами. Это дворец князя Цейтсина.

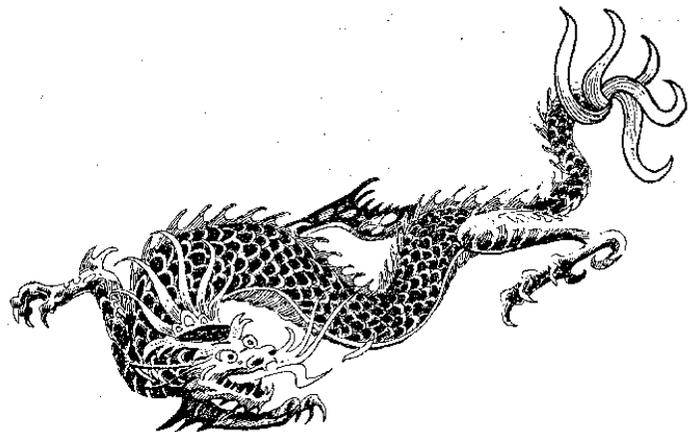
Но гораздо сильнее Ваше внимание привлекает пара стражей перед воротами дворца.

Это Шикомэ, гнусные человекоподобные существа, но волосатые, словно обезьяны, клыкастые, когтистые и с ужасными рожами вместо человеческих лиц. Они одеты в грязное и потрёпанное подобие брони самураев, хотя их оружие на вид в превосходном состоянии. Присутствие здесь Шикомэ может значить лишь одно – Цейтсин прикнул к Икиру, Мастеру Теней. Цейтсин должен быть во дворце, и, похоже, его смерть даже более важна, чем представлялось ранее.

Когда наступает поздний вечер, Вы решаете действовать. Если Вы владеете Кью-дзюцу, то можете попытаться убить обоих стражей так тихо, насколько это возможно, парой выстрелов из лука (идите на **46**).

Если не можете или не хотите использовать это умение, то Вы можете спокойно подойти к ним и внезапно напасть (идите на **64**), пройти вперёд и сказать, что доставили чрезвычайно важное сообщение для князя Цейтсина (идите на **19**) или просто двинуться вперёд, изображая из себя столь важного и благородного человека, который

обращает внимание на подобную стражу лишь чтобы кратко отсалютовать им (идите на **100**).



15

Вы быстро следуете в направлении, противоположенном тому, откуда Вы пришли в деревню. Никто не появляется, чтобы заметить Ваше исчезновение, и Вам становится легче дышать. Внезапно Вы замечаете силуэт старика-угольщика, приведшего Вас в эту деревню. Вы думали, что он мёртв, оставив бездыханное тело на другом конце деревни. Но похоже, что он пришёл сюда вдоль стены. Вы делаете шаг вперёд, но останавливаетесь, когда его голова отделяется от тела и взлетает в ночной воздух. Она полностью отделяется от тела.

Холодея от ужаса, Вы понимаете, что эта немёртвая тварь – Рокуро-Куби, чья голова отделяется от тела и по ночам отправляется на охоту. Она выдыхает тёмные облака яда, которые шипят и дымятся перед Вашим лицом. Вы агонизируете. Потеряйте 2 очка Выносливости. Вам предстоит сражаться с Рокуро-Куби, летающим по воздуху и злобно щёлкающим челюстями.

РОКУРО-КУБИ

МАСТЕРСТВО

7

ВЫНОСЛИВОСТЬ

8

Если Вы победите, идите на **153**.

16



Внезапный треск, громкий, словно раскат грома, возвестил о падении ржавой металлической решётки на то место, где Вы были мгновение назад. Путь назад теперь отрезан, Вам остаётся лишь идти вперёд. Мерзкая вонь достигает Вашего носа и прямо перед Вами разливается молочно-белый люминесцирующий свет.

Следуйте на **50**.

17

Путешествие к Паучьим Топям проходит по открытой низменности и длится три дня, в течении которых Вам мало отдыхаете, не желая оказаться пойманным самураями, присягнувшими Мастеру Теней Икиру.

Когда Вы входите в Паучьи Топи, воздух становится неестественно холодным. Но Вы заставляете себя идти дальше, убеждая себя в том, что таким образом Вы сможете проникнуть глубже на территорию Икиру, прежде чем будете им обнаружены.

Мощёная дорога тянется вдоль дельты реки, устремляясь на север, в нужном Вам направлении. Она проходит по плотине, окружённой озёрами, и продолжается на другой стороне. В конце концов опускается туман, не дающий разглядеть ничего дальше нескольких разрушенных

дорожных плит. Наконец Вы достигаете перекрёстка. Мощёная дорога теперь ведёт на северо-восток, теряясь в тумане. Хорошо утоптанная тропа ведёт на север под указателем с надписью: «Колодец Душ», другой путь ведёт через ещё одну плотину, разделяющую покрытое туманом озеро на западе.

Если у Вас есть карта с отметкой красного храма, идите на **107**. Если нет, то Вы можете отправиться на север (следуйте на **285**), запад (идите на **125**) или северо-восток (двигайтесь на **249**).

18

Вы взлетаете по ступеням и оказываетесь в небольшом помещении, предназначенном для стражи. Единственный солдат пялится на Вас в удивлении. Вы бросаетесь мимо него в хитросплетение коридоров дворца, но тревога уже поднята.

Вы устраиваете им оживлённую погоню, но из замка Цейтсина Вам не выбраться, не тогда, когда все его люди против Вас. В конце концов Вы оказываетесь пойманы и, несмотря на Ваш достойный отпор, Вас оглушают и разрубают на куски.

19

Вы пересекаете внутренний двор и направляетесь к Шикомэ. Они тупо пялятся на Вас, источая вонь испорченного масла.

- У меня важное сообщение для князя Цейтсина, - произносите Вы, стараясь придать своему голосу властность.

Один из стражей фыркает и ревёт:

- Пароль.

Осознавая, что Вы не знаете его, Вы колеблетесь.

- Итак? – ревёт Шикомэ, готовя своё копьё к атаке.

Если Вы владеете Иаи-дзюцу, идите на **252**. В противном случае следуйте на **268**.



20

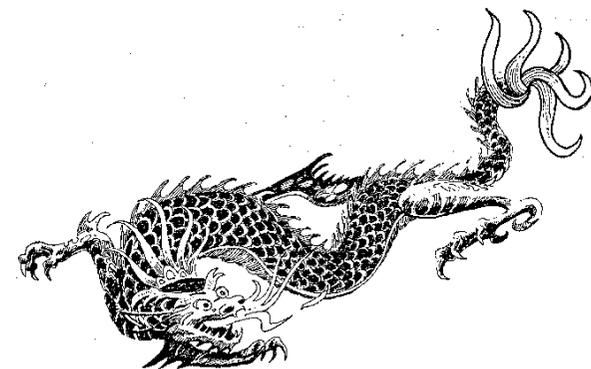
Тюремщик раздражённо ворчит. Проверьте свою Удачу. Если Вам повезёт, идите на **282**. В противном случае идите на **296**.



21

«Пугалка» спешит навстречу своей цели – в грудь одного из монстров, но издаваемый ею визг во время полёта никак не действует на них. Другой монстр нападает на Вас, оцарапав своими когтями, и оттесняет Вас к пенящимся белым водам. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Вы стоите на самом краю дамбы, когда монстр повторно атакует. Вы не можете удержать равновесие и решаете нырнуть в скрывающие какую-то тайну белые пенящиеся воды за Вашей спиной. Идите на **49**.





Элеанора выходит вперёд и отправляет искрящуюся синевой магическую стрелу в своего противника. Она попадает в лицо Гаргантуса и его рубиновые глаза взрываются, будто цветные стёкла. Исполин издаёт громоподобный рёв боли, прежде чем упасть на землю, становясь обычной неподвижной бронзовой статуей.

Элеанора оборачивается к Вам и говорит:

- Я оплатила Вам свой долг и должна уйти. Удачи, воин.

Она разворачивается и исчезает, возвращаясь туда, откуда пришла (вычеркните её имя из Вашего Листа Приключения).

Дай-Они произносит:

- Ты хорошо справился, смертный. Но теперь я должен убить тебя.

Он приближается, держа в руках массивную шипованную железную палицу, именуемую тетсубо. Если Ки-Рин остался с Вами в качестве союзника, Вы можете послать его в бой против Дай-Они (идите на **394**). В противном случае Вам предстоит сразиться с Дай-Они самостоятельно (следуйте на **292**).

23

Защищая свою голову при помощи вакидзаша, Вы падаете на землю, пропуская шипящий огненный шторм над собой. Один из факелов попадает в сочленение Вашей брони, а второй сбивает с Вас шлем. (потеряйте 5 Выносливости).

Если Вы до сих пор живы, Вы вскакиваете с леденящим кровью боевым кличем и отрубаете голову угольщика одним молниеносным движением своей катаны. Вы преследуете выживших, но они скрываются в лесу. Вы прорываетесь через пламя, угрожающее испепелить Вас.

Вы защитили честь сёгуна и можете добавить 1 очко к собственной Чести, прежде чем продолжите путь.

Следуйте на **195**.



24

Вы следуете дальше. Вскоре деревня скрывается из вида, едва Вы только проходите через вспаханные поля фермеров. Главная дорога огибает низкий холм и, пройдя поворот, Вы видите укреплённый замок неподалёку от дороги. Над башнями укреплений Вы видите флаги князя Цейтсина, местного даймё или барона.

Если Вы уже встречали кого-то из людей Цейтсина, следуйте на **314**. В противном случае идите на **326**.

25

Вы погружаетесь на двенадцать футов под холодную поверхность вод колодца под весом своих лакированных доспехов. Вам вполне под силу всплыть вместе с Вашими мечами, если Вам удастся быстро выбраться из своей брони... но Ваши лёгкие уже горят!

Если текущее значение Вашей Выносливости 12 или менее, идите на **353**, если более 12 – на **313**.

26

- Нет, человеческое существо. Ответ не верен, - с жадностью произносит Татсу, его глаза светятся гибельным огнём. – И теперь мне следует сожрать тебя!

Он ревёт и бросается на Вас, его челюсти ужасно щёлкают рядом с Вами. Вам придётся драться с Татсу.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТАТСУ	11	13

Если Вы победите, следуйте на **42**.



27

Где-то внутри себя Вы находите силы сопротивляться злым посулам демона Икиру. Когда Вы делаете это, от мгновенно исчезает. А затем Вы слышите тихое шипение – Икиру впадает в ярость.

Как ты посмел сопротивляться мне, жалкий смертный! – каркает он.

Прежде чем Вы бросаетесь вперёд в попытке схватить Поющую Смерть, Икиру поднимается со своего трона и мчится к Вам – даже не касаясь земли. Его руки – чёрное ничто. Вы готовитесь к сражению, но прежде чем вступить с Вами в рукопашный бой, Икиру отправляет в Вас несколько стрел тёмной энергии, охватывающей Вас. Вы прокляты, Вас обожгло и искалечило. Потеряйте 2 очка Удачи, 4 очка Выносливости и 2 очка Мастерства.

Если Вы выживете, то в руках Икиру появится чёрный меч, покрытый красными рунами, которым он размахивает перед Вами. Его лицо – маска из теней, тёмная и беспросветная. Вы должны сразиться с Икиру.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ИКИРУ	12	12

Каждый раз, когда Икиру ранит Вас, но Вы остаётесь в живых, испытайте свою Удачу. Если Вам везёт, Вы продолжаете бой. В противном случае идите на **109**.

Если Вам удаётся победить, следуйте на **400**.

28

Внезапно раздаётся крик:

- Ха! А это ещё что? Из сена торчит нога! – а затем слышен взрыв хохота.

Сего быстро сбрасывают с телеги и несколько самураев из числа стражи направляют свои копья на Вас.

- Итак, чемпион сёгуна зарылся в сено, словно обычный крестьянин-свиновод! – произносит сурового вида мужчина в кимоно. – Я Иератсу, лейтенант князя Цейтсина. Мы приветствуем тебя в его замке, - говорит он, усмехаясь.

Затем он подаёт сигнал – и стражники окружают Вас. Вы сопротивляетесь, но их слишком много, так что вскоре Вы оказываетесь пленены. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клетку дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.

29

Восточная дорога, пролегающая через долину великой реки Ханг-Йо, полна активной суеты. Здесь, в плодородной речной долине, постоянно разъезжают патрули из самураев сёгуна, многие люди ничего не знают о беспорядках, которые приносит смута на границах Хачимана. Рисовые телеги и импровизированные караваны разносчиков и мастеров, которые следуют из одного лена в другой, ничем не отличаются от тех, что пользовались Дорогой Восточного Ветра две сотни лет назад.

Они, принадлежащие более низкому сословию, чем Вы, самурай и чемпион сёгуна, очень осторожны и стараются, чтобы брызги из-под колёс их телег не забрызгали Вашу великолепную броню, и кланяются Вам вслед. Путешествие в плоскогорья протекает достаточно мирно, но едва только последний изгиб реки, сверкающей словно ртуть в свете послеполуденного солнца, остаётся позади, поведение встреченных Вами крестьян меняется.

Идите на **43**.



Вы открываете дверь на Вершину Величайшей Высоты. Следующее, что Вы осознаёте – Вы стоите на узкой полоске камня высоко в странном жёлтом небе. Над головой светит оранжевое солнце. Далеко внизу видна земля тёмно-красного цвета. От горизонта до горизонта, насколько хватает взгляда, видны башни тысяч других вершин, но Вы находитесь на самой высокой из них. За Вашей спиной в воздухе висит дверь, ворота через миры в Ступицу.

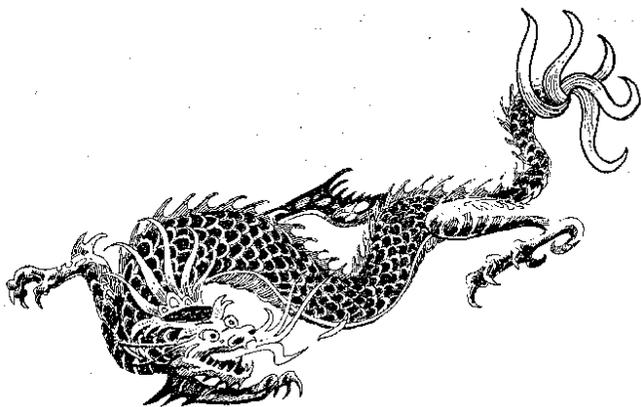
В небе появляется пятнышко, растущее по мере приближения к Вам. Приглядевшись, Вы видите Татсу, бескрылого дракона, способного ходить по воздуху. У него массивное змеевидное тело с четырьмя когтистыми лапами, которыми он перебирает, будто идя по воздуху.

Если Вы уже встречались с Татсу в Лесу Теней, идите на **144**. Иначе следуйте на **156**.

31

Чешуйчатая зелёная кожа монстров становится тускло-пурпурного цвета, когда принимает на себя удары Вашего меча, до тех пор, пока монстры не начинают выглядеть как гнилые фрукты. Но похоже, раны не настолько сильно беспокоят монстров, как Вы ожидали.

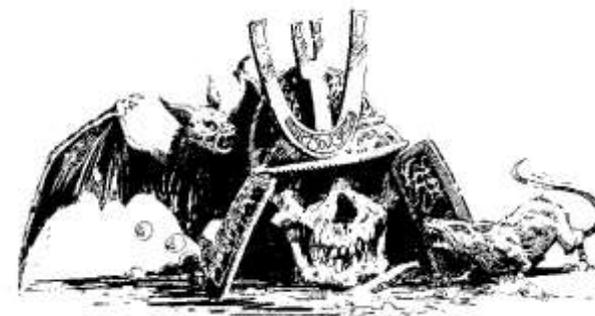
Другие зелёные фигуры выходят из воды, занимая место тех, с кем Вы уже сражались. Вскоре Вы окружены врагами. Вы не сможете победить всех этих существ в одиночку при помощи навыков фехтования. Следуйте на **41**.



32

Немёртвый воин сражается с Вами в жуткой тишине. Ваше последнее движение раскалывает одну из костяных рук монстра, и он отскакивает от Вас.

Внезапно монстр становится практически невидимым, только красноватый контур позволяет Вам определить его местоположение. Продолжайте бой, но теперь вы не можете использовать Иаи-дзюцу (если у Вас есть это умение) и должны вычитать 2 очка из своего Мастерства до тех пор, пока Ваш противник невидим. Как только Вам удастся ранить оппонента, следуйте на **58**.



33

Татсу в удивлении и бессильной ярости замирает.

- Да, это загадка. Будь проклят, смертный! – ревет он. На какой-то миг Вам кажется, что дракон набросится на Вас, но затем он успокаивается. – Вы с честью заслужили право пройти через лес и можете уйти. Но перед этим, послушайте меня. Если Вы когда-либо попадёте на Турнир Равнин и убьёте Даи-Они, призовите Джизо, Охотника на Демонов, следующими словами: «О, Джизо! Здесь злобный дух! Приди и исполни своё предназначенье!»

Оставив это таинственное послание, Татсу поднимается ввысь и исчезает. На том месте, где он был, остаётся нефритовый талисман в виде дракона. Вы поднимаете его и осматриваете. Это Талисман Удачных Обстоятельств. Добавьте 2 очка к своей Удаче.

Вы продолжаете свой путь через лес. Идите на **82**.



Вы сворачиваете на пыльную просеку, но срываетесь на бег, когда слышите крики боли, доносящиеся из деревни. Вы видите всадников, предположительно – бандитов, облачённых в броню и преследующих жителей деревни. Роща деревьев на некоторое время закрывает Вам обзор, а едва Вы огибаете её, всадник галопом скачет по тропе от деревни прямо к Вам. Это самурай с длинным копьём в одной руке и одетый в доспехи, лакированные зеленью и синевой – цветами князя Цейтсина, местного владыки.

Побежите ли Вы напрямую к нему, покажете ему свою Печать Сёгуна и прикажете объяснить, что здесь происходит (следуйте на 44) или подождёте, пока он сам доберётся до Вас (следуйте на 56)?

35

Едва три монстра взбираются на насыпь, желая сграбастать Вас, Вы совершаете гигантский скачок вверх. Вы перелетаете за спины монстров. Они разворачиваются и бегут прямо на Вас. Вы можете либо убежать (идите на 173), либо сражаться в одиночку против троих (идите на 183).

Однако, пролетая над монстрами Вы заметили кое-что интересное. плоские головы на самом деле являются маленькими бассейнами, в которых плещется вода. Странные балансирующие движения монстров служат лишь для того, чтобы не расплескать воду.



36

Глаза Феникса закатываются, а пламя дрожит и пропадает. Птица падает перед Вами без признаков жизни. Но затем, совершенно внезапно, пламя загорается снова, но на этот раз тело Феникса обращается в пепел.

Невероятно, но другой Феникс, меньше поверженного, выкапывается из пепла. Он зависает в воздухе и, издав возбуждённый крик, уносится в небеса и исчезает (к Вашему облегчению). Поражённые увиденным, Вы какое-то время стоите в задумчивости, а

затем разворачиваетесь и уходите через дверь. Вы возвращаетесь в Ступицу. Следуйте на **8** и выберите следующую дверь, через которую ещё не проходили.

37

Вы приказываете им освободить Вас из ловушки, уповая на то, что Вашего авторитета в столь невыгодных обстоятельствах хватит для подобных требований. Друг за другом угольщики выходят на поляну, опасаясь того, что Вы обманываете их.

Но когда они видят положение, в котором Вы оказались, они начинают обсуждать, как поступить с пойманным самураем. Наиболее популярной идеей становится Ваше сожжение заживо в одной из печей. Они обдирают кору с ближайшего дерева, готовясь связать Вас. Расскажите ли Вы о всей важности Вашей миссии (идите на **89**) или напугаете их тем, что духи будут охотиться за ними, если они убьют чемпиона сёгуна (идите на **101**)?



38

Внезапный треск, громкий, словно раскат грома... и Вы оказываетесь придавлены чем-то, ударившим Вас по спине. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если Вы ещё живы, то невзирая на ужасную боль, Вы выползаете из-под упавшей на Вас решётки. Путь назад теперь отрезан, Вам остаётся лишь идти вперёд. Мерзкая вонь достигает Вашего носа и прямо перед Вами разливается молочно-белый люминесцирующий свет. Следуйте на **50**.

39

Ваши лёгкие были пронзены тремя заострёнными концами трезубцами. Вы падаете на землю, кашляя кровью. Вы попали в лапы Капхам, от которых уже не уйти. Они утащат Вас в мрачные глубины реки, даже если Вы умрёте.

40

Тюремщик двигается между клетей, будя остальных заключённых, просовывая чёрный хлеб и тухлую воду через прутья решёток в дверях. Наконец, он возвращается и открывает дверь Вашей клетки. Но на этот раз вместе с ним трое солдат.

Притворитесь ли Вы раненым, чтобы внезапно напасть на них в самой клетке (идите на **370**), или же притворитесь мёртвым, позволите им вывести Вас из клетки и, отняв оружие, попытаете убежать (следуйте на **380**)?

41

Если Вы владеете Каруми-дзюцу и хотите использовать это умение, чтобы перепрыгнуть через головы нападающих, идите на **35**. В противном случае Вы оказываетесь загнаны в глухую защиту мощными атаками монстров.

Ваш меч сверкает в воздухе подобно магическому барьеру, окружающему Вас, но враги насаждают со всех сторон. Наконец, один из них прорывается сквозь Вашу защиту и наносит удар своими когтями. Потеряйте 2 очка Выносливости.

Если Вы ещё живы, идите на **129**.

42

Дракон переворачивается и умирает. Затем, невероятным образом, он исчезает прямо у Вас на глазах, будто бы его никогда здесь и не было. Лес вокруг Вас теряет свою ауру таинственности и магии, окружавшую его до сих пор. Вы следуете вперёд, вернувшись на тропу с другой стороны поляны.

Идите на **82**.

43

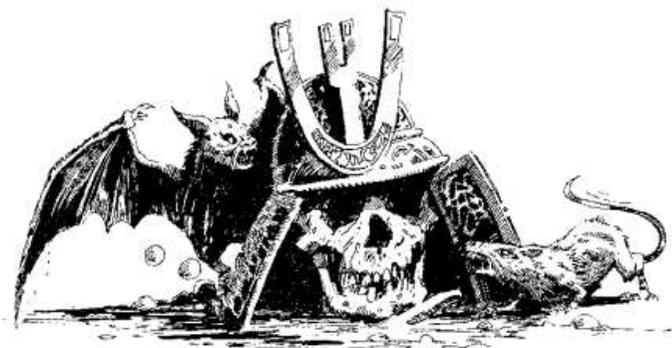
Уважение, которое обычно оказывалось к каждому человеку Вашего положения в обществе, к сожалению, отсутствует уже у первых встреченных обитателей плоскогорья. Это добытчики угля, покрытые серой сажей, их профессиональным отличием.

Самый молодой из них узнаёт стяг, развевающийся за Вашей спиной и с насмешкой обращается к остальным:

- Смотрите, друзья! Вот праведный чемпион незаконного владыки. Где меч твоего господина, а? Где же твой господин без меча? Хасекава, да будет проклята его бритая голова, не сёгун! У тебя нет господина, ты ронин!

Ронинами называли самураев, которые не служили ни одному из князей и потеряли свой статус в обществе. Крестьянин поносит Вас и сёгуна. Остальные угольщики шипят на юнца, пытаясь его успокоить.

Преподадите ли Вы урок юноше (следуйте на **59**) или пойдёте дальше, сделав вид, что ничего не услышали (идите на **77**)?



44

Во имя Кихея Хасекавы Вы обращаетесь к всаднику, пытаетесь узнать, что происходит. Он приближается к Вам и говорит:

- Бандитский набег! Я скачу в крепость князя Цейтсина.

Внезапно, оказавшись на расстоянии удара, он поднимает своё копьё и колет им в Вашу руку, пока Вы стоите в немом изумлении. Потеряйте 3 очка Выносливости. Вы должны сражаться с вероломным самураем.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КОННЫЙ САМУРАЙ	8	9

Если Вы победите, следуйте на **72**.

45

Вам удаётся добраться до окраины деревни, где Вы сталкиваетесь с хлипкой стеной одного из мелких домов. Вы пролезаете через получившийся проём внутрь и выбегаете с другой стороны, сохраняя разрыв с перелетевшими через крышу головами. Лишь несколько голов поджидают Вас на окраине деревни. Вы должны снова вступить с ними в бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОКУРО-КУБИ	8	8

Если победите их, следуйте на **9**.

46

Наложив на тетиву зазубренную стрелу, Вы тщательно прицеливаетесь и готовитесь убить обоих стражей Шикомэ так быстро, насколько возможно. Бросьте два кубика. Если результат меньше Вашего Мастерства, идите на **236**. В противном случае следуйте на **248**.

47

Магия чёрного рунного меча вытягивает Ваши жизненные силы. Потеряйте 1 очко Удачи и 1 очко Мастерства. Возвращайтесь на **199** и продолжайте схватку.

48

С немым вопросом она смотрит на Вас. Какой предмет Вы попытаете использовать:

Рог? Идите на **86**.

Зелье из Вод Знаний? Идите на **96**.

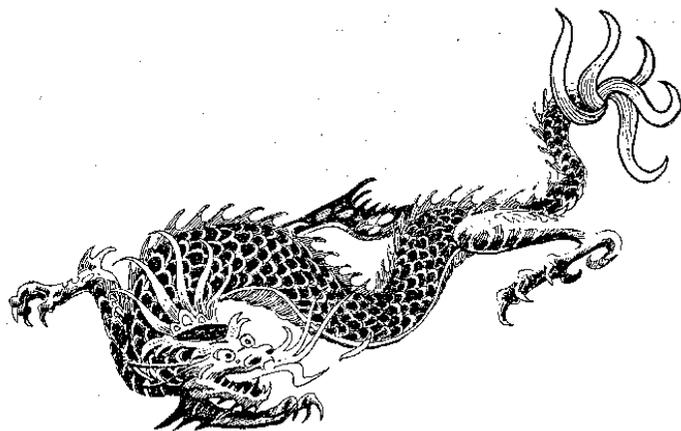
Шлем Деградации? Идите на **114**.

Если у Вас нет ни одного из этих предметов, идите на **130**.

49

Вы бросаетесь в пенящиеся белые воды реки только для того, чтобы к своему ужасу увидеть заострённые пики, установленные там монстрами под поверхностью воды, на которые Вы и падаете. Потеряйте 7 очков Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, то Вы снимаете себя с пик, пробивших Вашу плоть в нескольких местах, и выбираетесь на дальний берег реки. Идите на **395**.



50

Постепенно запах становится сильнее. Вы выходите в огромную пещеру, освещённую тусклым бледным светом, но обнаружить источник света на данный момент невозможно. Кости, старая одежда и проржавевшее оружие валяются на каждом шагу. А затем Вы замечаете это. Огромный сияющий силуэт движется прямо на Вас. Ненормальная зияющая пасть, обрамлённая множеством зубов, подымается, чтобы пожрать Вас. Два глаза, массивные диски непроглядной черноты, смотрят на Вас, ожив вместе с древним злом. Тело, покрытое сотнями чёрных быстро шевелящихся ножек, покрыто костяным панцирем и состоит из множества сегментов. Это существо грязно-белого цвета, именно оно излучает этот бледный свет. Это Мукэйда³, какая-то разновидность огромных сороконожек.

Тварь стремительно приближается к Вам, желая попробовать на зуб и Вас. Если у Вас есть умение Кью-дзюцу и лук и стрелы у Вас собой, Вы можете выпустить в монстра две стрелы, прежде чем она Вас настигнет (но после схватки Вы не сможете вернуть их). В любом случае, Вам предстоит сражаться с этим чудищем.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МУКЭЙДА	7	20

Если Вы победили, следуйте на **62**.



³ «Mukade» (в оригинале) – дословно с японского «многоножка».

51



Вы наблюдаете, как Икиру призывает ещё теневого существа. Затем он взмахивает руками и все они бросаются на Вас, аморфные кляксы черноты, пытающиеся поглотить Вас. Вам предстоит бой с десятью существами, но нападать они будут по очереди. Однако, едва Вы умудряетесь попасть по тени, Поющая Смерть вспыхивает и уничтожает тень мгновенно.

У каждой из десяти Теней Мастерство равно 9, а Выносливость – 1. Если Вы сразите их всех, то сможете обойти яму и встать перед Икиру, лицом к его чёрному лицу. Идите на **121**.

52

Едва Вы приближаетесь к устью через трясины болота, начинается дождь. Вы пытаетесь найти убежище, но дождь усиливается и вскоре Вы промокаете до нитки и покрываетесь грязью с головы до ног. Бесперывно льёт в течение двух дней, когда Вы решаете сдать и повернуть назад. Вода поднимается до тех пор, пока Вам не приходится плыть. Через несколько миль силы оставляют Вас – и Вы тонете.



53

Встав спиной к белым водам, Вы крепко сжимаете свой меч. Но предательская слизь мешает Вам удерживать равновесие. Ваш меч проходит над головой монстра и тот атакует Вас своими острыми когтями. Эта рана обходится Вам в 4 единицы Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, то чешуйчатый зелёный монстр толкает Вас в пенящиеся белые воды, словно Вы какая-то кукла. К несчастью, монстры разместили под поверхностью воды заточенные колья, на которые Вы оказываетесь наколоты. Потеряйте ещё 4 очка Выносливости.

Если Вы снова выжили, Вы наперекор Боли снимаете своё тело с пробивших Ваше тело кольев и выбираетесь на дальний берег. Идите на **395**.



54

Наконец Вы победили Дай-Они, и он лежит у Ваших ног на песке Арены, готовый испустить последний вздох. Призрачная толпа исчезает, и Арена пустеет. Превозмогая боль, Дай-Они шепчет:

- Ты победил, смертный. Законы Турнира Равнин, установленные богами, связывают меня, словно стальные оковы. Теперь я должен честно ответить на один из твоих вопросов.

Что Вы спросите:

- В чём секрет Поющей Смерти? – идите на **206**.

- Как мне сразить Икиру, Мастера Теней? – следуйте на **188**.

- Помогите мне с моей миссией уничтожения Икиру, - ступайте на **150**.

55

В очередной раз маг появляется перед Вами из воздуха.

- Почти последнее испытание, - объявляет он. – Вы не плохо справляетесь, самурай.

Жрица начинает дрожать, когда Вы приближаетесь к челюстям и плавникам Морского Дракона, покрытым линиями шипов. Дракон поднимает свою голову, едва волшебник в очередной раз исчезает, а затем выплёвывает в Вас обоим мощный поток кипящей воды. Крики жрицы звучат в Ваших ушах до тех пор, пока Вы не теряете сознание. Морской Дракон заглатывает Вас целиком.



56

Конный самурай останавливается неподалёку от Вас. Затем он кричит:

- Да это же тот самый трус, так называемый лакей сёгуна Кихея Хасекавы! Долгих лет новому сёгуну Цейтсину-саме!

Он поднимает своё копьё и бросается на Вас. Князь Цейтсин стал предателем. Если Вы владеете Кью-дзюцу и хотите выпустить стрелу, следуйте на **80**. В противном случае Вам предстоит отразить его нападение: следуйте на **92**.

57

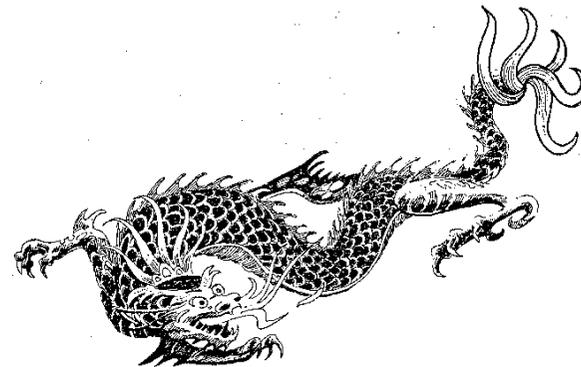
Бестелесные головы начинают кричать, насылая на Вас ужасные проклятья, и врезаться в Вас своими черепами: в лицо и в руки. Вы боретесь, но вскоре теряете возможность защитить себя, ошеломлённые и будто пьяные. Рокуро-Куби сдирают плоть с Ваших костей, даже когда Вы падаете. Этой ночью у них будет неплохой пир.

58

И ещё раз монстр отпрыгивает от Вас к другому концу моста. Он снова становится видимым и громко завывает. К Вашему ужасу

скелеты, плывущие по кровавой реке, шевелятся, возвращаясь к жизни. Шесть из них взбираются на мост.

Если у Вас есть умение Кью-дзюцу и Вы хотите выстрелить в Немёртвого Самурая, проследуйте на **134**, в противном случае идите на **242**.



59

Угольщиков порядка десятка, и они собрались вокруг дымящейся печи, полной свежего дёрна. Серый дым подымается из печей, нагруженных деревом, медленно становящегося древесным углём при высоких температурах. Рядом лежит несколько штабелей уже сожжённой древесины.

Прикажете ли Вы им унижаться у Ваших ног (идите на **111**), пошлёте стрелу в юнца, если владеете Кью-дзюцу (идите на **123**), обнажите Ваши мечи (идите на **135**) или, владея Каруми-дзюцу, одним прыжком окажетесь между крестьян (идите на **147**)?

60

Вы обнажаете меч с криком:

- Ты должна мне помочь! Или готовься к последствиям!

Её лицо целиком бледнеет от ужаса, но затем она указывает на Вас, и стрела из синей энергии срывается с её руки и взрывается перед Вами. Ослепительная вспышка синего пламени болезненно жжёт Вас. Потеряйте 2 очка Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, то прозрев, Вы видите, что женщина исчезла. Если хотите преследовать её, идите на **70**. Также Вы можете

вернуться в Ступицу через дверь за Вашей спиной. В этом случае вернитесь на **8** и выберете другую дверь, через которую ещё не проходили.

61

На полпути Вы оскальживаетесь и летите головой вниз в пенящиеся белые воды. К Вашему несчастью Каппы – а именно так называются эти зелёные чешуйчатые монстры – поместили там под поверхностью воды заострённые колья. Без защиты своей брони Вы не сможете пережить эту болезненную ловушку.

62

Вы вогнали свой меч глубоко в один из этих чёрных глаз, и монстр отшатнулся назад, издавая ужасный пронзительный визг. В своей агонии чудище дико бьётся об пол и стены, Вам приходится отскочить прочь с его пути. Наконец, оно затихло и свалилось замертво.

Обыскав пещеру, Вы обнаружили выход в одном её конце и сваленную кучу «сокровищ» – в основном, кости и старое бесполезное оружие. Однако, Вам посчастливилось найти 15 золотых монет, сияющий богато украшенный серебряный шлем, бутылку с тёмно-зелёной жидкостью, напоминающей чернила и изумительно выполненный железный боевой веер, используемый в битвах для подачи воинам сигналов, который инкрустирован изображением из слоновой кости, вызывающим у Вас странные ощущения.

Что Вы предпримите:

Подберёте боевой веер и откроете его (идите на **182**)?

Выпьете странную жидкость (идите на **196**)?

Примерите шлем (идите на **210**)?

Оставьте всё как есть и отправитесь на выход (идите на **222**)?



63

Вы бросаете меч в сторону трона. Он летит к соевой цели, словно стрела. Едва меч касается кольца теней, он вспыхивает ярким светом. Во вспышке яркой белизны тени сгорают до конца. Свет касается Икиру, кутающегося в своё одеяние, но в последний момент Мастер Теней уворачивается, падая в сторону, и меч вонзается в трон, где и остаётся, крепко застряв.

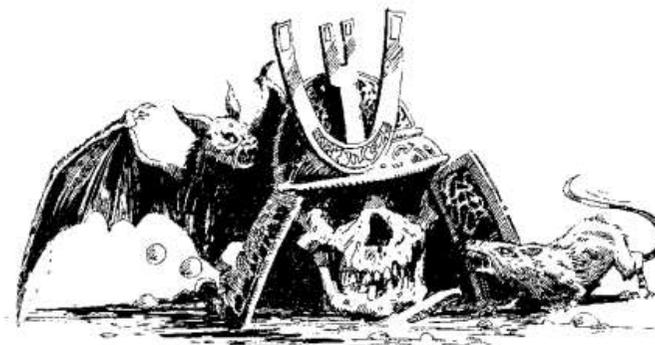
Поющая Смерть больше не в Ваших руках. Сила, которую он давал, исчезла. Потеряйте 4 очка Выносливости, 2 очка Удачи и 2 очка Мастерства.

Икиру вскакивает на ноги и шепчет:

-Ты глупец!

Его голос похож на шелест листьев.

Идите на **260**.



64

Вы выходите вперёд; от Шикомэ воняет прогорклым маслом, они смотрят на Вас тупыми и безучастными глазами. Вы застаёте их врасплох, бросившись в атаку.

В секунды Вы убиваете одного, но второй страж ревёт в ужасе и удивлении, поднимая тревогу. Кажется, будто открылись врата Ада: в секунды замок наполняется самураями и Шикомэ. Вы путаетесь скрыться, но достаточно быстро оказывается, что вы окружены и смяты волнами нападающих. В пылу битвы Моичи погибает, но Вас берут в плен живым, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом. Да, Вас здесь

узнают в лицо. Вас наполняет печаль о поражении и потере Вашего верного вассала.

Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

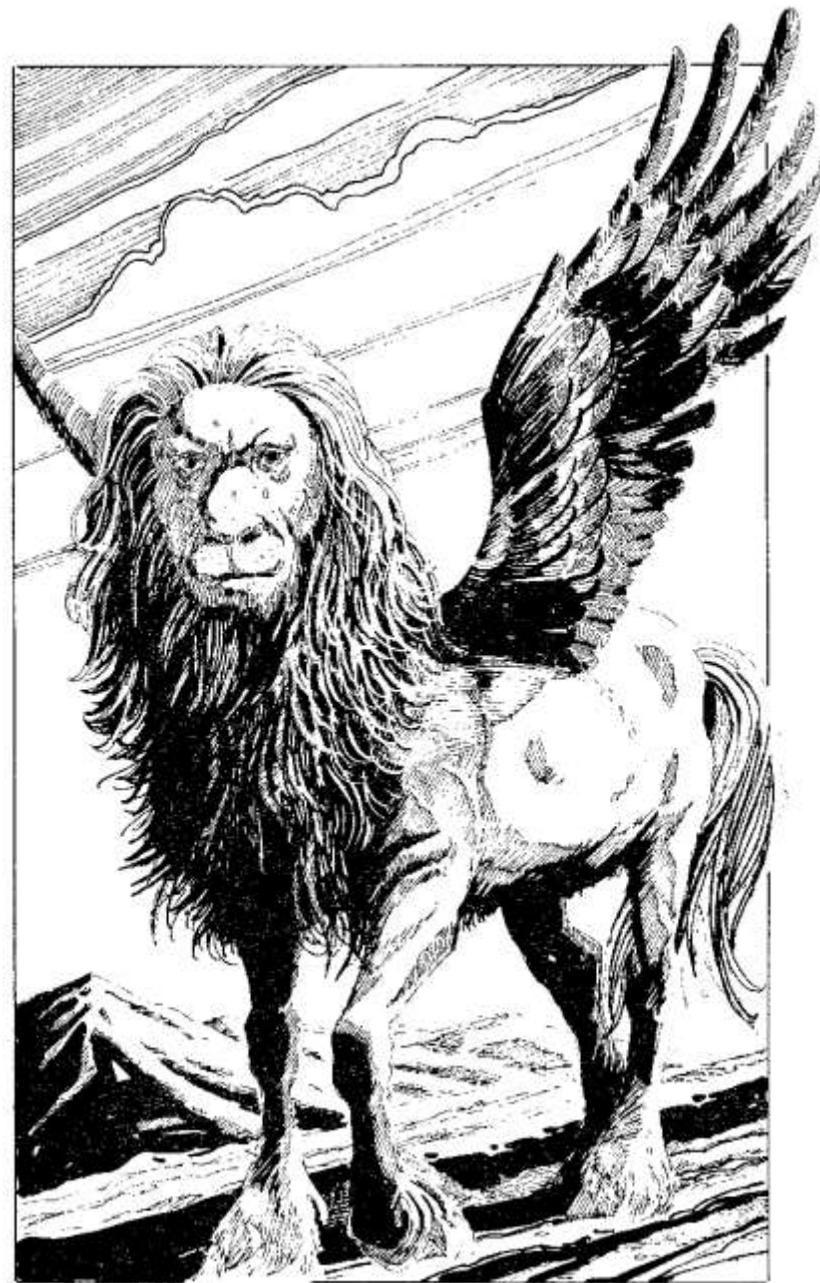
Следуйте на **316**.

65

Наступили сумерки, а Вы до сих пор не смогли освободиться от зажавшей Вашу ногу ловушки. По Вашей спине пробежали мурашки: Вы убеждены, что угольщики наблюдают и ждут.

Ночь оживает в шелесте листьев и маленьких животных, а затем наступает полная тишина. Ветер стих, а звуки животных прекратились... кроме шорохов от крупного, но скрытого зверя. Вы слышите его дыхание неподалёку от тропы, затем громкий рёв поднимает стаю птиц в ночные небеса.

Вы полагаете, что это Шако-Гуруби, лесная пантера. Вы почти беззащитны, в ловушке и в темноте. Обнажите ли Вы своё меч и отрежете себе ногу ниже колена, чтобы освободиться и суметь постоять за себя (идите на **119**), или будете атаковать мечом вслепую, надеясь, что пантера не нападёт (идите на **139**)?



Вы проходите через дверь, подписанную как «Гора Неопикуемой Святооти». Вы стоите у подножья высокой скалы, на которую просто взобраться, хотя это и потребует долгого времени и измотает Вас. Но другого видимого пути нет, поэтому Вам остаётся лишь лезть наверх.

Наконец Вы подтягиваете себя на площадку, на самом пике скалы. Вы замираете в изумлении, узрев открывшийся Вам вид. Статуя странного благородного существа, излучающая ауру силы и благодати, смотрит вниз, на Вас, и её глаза будто два шара пламени.

У существа тело лошади, но голова льва и огромные перьевые крылья. Это Ки-Рин, слуга богов, магическое существо, представитель и воин сил Добра и Порядка.

Какое-то время он изучающе смотрит на Вас. Если Ваша честь выше или равна 5, идите на **340**. Если она меньше 5, следуйте на **352**.

67

Трезубец пробивает Вашу броню и ломает пару рёбер. Потеряйте 4 очка Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, Вы решаете, что лучше отступить, чем умереть и уходите от брода. Отправляйтесь на **335**.

68

Вы проходите через дверь Старинных Равнин. Перед Вами расстилается перспектива, захватывающая дух. Травянистая равнина, усыпанная низкими холмами и рощами, простирается во все стороны под светло-голубыми небесами. Воздух здесь свежее и чище, чем в любом ином месте, где Вам довелось побывать. Неподалёку пасётся стадо примитивно выглядящих оленей. Прямо за Вами в воздухе висит дверь, обратный путь в Ступицу.

Затем появляется массивное животное. Это огромный саблезубый тигр. Животное смотрит прямо на Вас и начинает приближаться к Вам, постепенно переходя на полноценный бег.

Что Вы будете делать? Достанете Рубин Феникса, если имеете его (идите на **214**), выпустите в тигра стрелу, если обладаете данным умением (идите на **224**), затрубите в горн, если он у Вас есть (идите на **234**) или отступите обратно в дверь (идите на **8** и выберите новую дверь из тех, в которые Вы ещё не ходили)?



69

Бестелесные головы начинают кричать, насылая на Вас ужасные проклятья, и врезаться в Вас своими черепами: в лицо и в руки. Вы боретесь, но вскоре теряете возможность защитить себя, ошеломлённые и будто пьяные. В прострации Вы падаете спиной в колодец и летите с шестидесятифутовой высоты прямо в холодную воду внизу.

Идите на **25**.

70

Вы преследуете женщину, по оставленной ей тропке, но мгновенья спустя Вам начинает казаться, что она исчезла без следа. Вы бесцельно блуждаете по лесу, но вскоре окончательно теряетесь. Вы обречены блуждать по Зачарованному Лесу Вечно. Возможно однажды Вы ещё раз столкнётесь с этой молодой женщиной.

Ваше приключение завершается здесь.



71

Первый крестьянин, которого Вы встречаете – женщина средних лет, чью голову обматывает невзрачный шёлковый шарф. Кажется, она поглощена меланхолией, но она приглашает Вас в свой дом, низкое деревянное строение с дырой в одной из панелей стен.

Вам предлагают соломенный тюфяк для отдыха и горячую кашу на ужин. Почините ли Вы дом женщины (идите на **215**) или же поедите каши и устроитесь спать (следуйте на **203**)?

72



Сильным рубящим ударом Вы оставляете глубокую рану на ноге всадника. От боли он кричит и вываливается из седла. Ещё до того, как он касается земли, одним резким ударом катаны Вы снимаете его голову долой с плеч.

Вы понимаете, что князь Цейтсин – предатель. Около десятка его самураев находятся сейчас в деревне, грабя и убивая беззащитных крестьян.

Оставьте ли Вы деревню на произвол судьбы, решив, что возложенная на Вас миссия важнее всего остального (следуйте на **104**)? Или Вы ворвётесь в деревню и нападёте на ближайшего самурая (идите на **116**)? Или Вы ворвётесь в деревню и громогласно объявите, что Вы – чемпион сёгуна и сразитесь с любым в честной дуэли (тогда следуйте на **128**)? А если Вы обладаете навыками Кью-дзюцу, Вы можете войти в деревню и, перебегая от дома к дому, перестрелять всех налётчиков на Вашем пути (идите на **140**)?

73

Медленно Вы прокладываете свой путь к другому берегу по каменной дамбе, скрытой несколькими дюймами воды. Зелёная слизь под ногами предательски скользит. Пара чешуйчатых зелёных монстров всплывают из зелёных глубин и карабкаются на дамбу. Они обладают острыми когтями и, похоже, твёрдо стоят на этой слизи.

Броситесь ли Вы с брода в белые воды (идите на **49**), отступите и убежите прочь в поисках другой переправы через реку (следуйте на **105**), или Вы владеете Кью-дзюцу и попытаетесь напугать их, выстрелив «пугалкой» (идите на **21**)?

74

Наконец Вы победили Дай-Они, и он лежит у Ваших ног на песке Арены, готовый испустить последний вздох. Призрачная толпа исчезает, и Арена пустеет. Превозмогая боль, Дай-Они шепчет:

- Ты победил, смертный. Законы Турнира Равнин, установленные богами, связывают меня, словно стальные оковы. Теперь я должен честно ответить на один из твоих вопросов.

Тем временем Магия Дай-Они несколько слабеет. Вы можете восстановить 1 очко Мастерства, 1 очко Удачи или 2 очка Выносливости, если потеряли хоть что-то из этого в бою.

Что Вы спросите у Дай-Они:

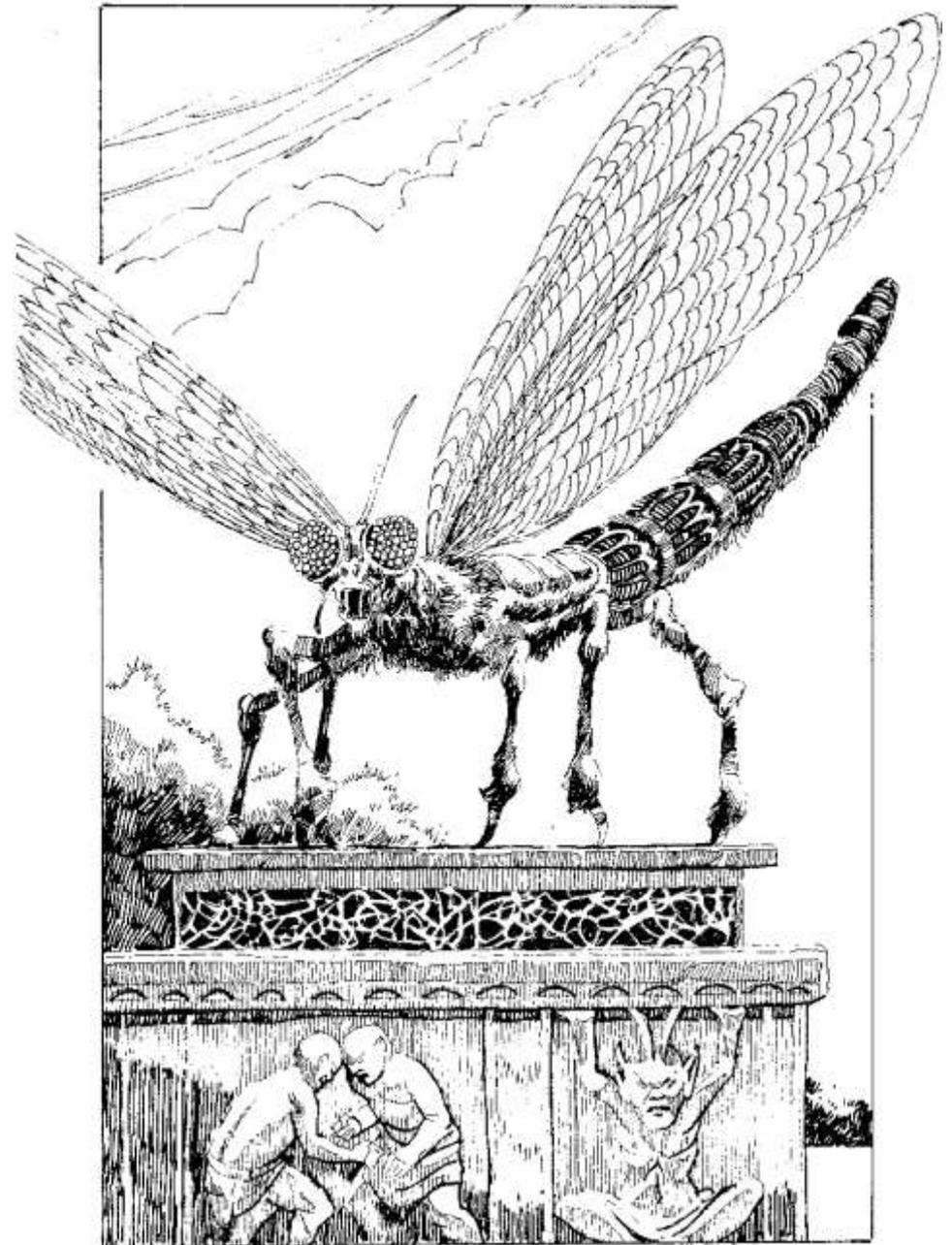
- В чём секрет Поющей Смерти? – идите на **206**.
- Как мне сразить Икиру, Мастера Теней? – следуйте на **188**.
- Помогите мне с моей миссией уничтожения Икиру, - ступайте на **150**.

75

Едва Вы приближаетесь к Хаммураби, Повелителю Мух, маг появляется снова, и статуя оживает, сгибая сорокафутовые крылья. Мерцающие фасеточные глаза смотрят сквозь Вас, и жужжание заполняет всё вокруг. Маг исчезает, а несметные полчища насекомых стараются вгрызться в Ваши глаза и кожу. Прислужники Хаммураби пришли защитить своего господина.

Вскоре полчища насекомых покрывают каждый дюйм Вашего тела, но жрица начинает петь колыбельную. Это Песнь Роя. Насекомые засыпают и падают с Вас, пока весь пол не покрывается их тельцами. Жрица продолжает петь, и Вы видите, что тело Хаммураби покачивается в такт её пению.

Она является последовательницей Повелителя Мух. Она приседает в реверансе перед Хаммураби, тем самым открывая Ваш путь к фонтану. Идите на **95**.



Стены Арены начинают трястись и исчезать. Вместо них появляется нечто иное, чёрное тёмное место. Вы оказываетесь в конце длинного зала, украшенного колоннами из чёрного мрамора.

Жаровни с тлеющими углями дают жуткий свет, позволяя теням колыхаться и дрожать, накладываться друг на друга по всему полу. В конце зала видна огромная яма, из которой поднимаются ядовитые пары. За ямой располагается готескный трон, высеченный из цельного камня. Мастерство его создателя экстраординарно: пики, башенки, горгульи и иные странные пересекающиеся формы украшают его. Кажется, будто трон сплетён из теней.

Только сейчас Вы можете заметить фигуру в балахоне, восседающую на троне. Похоже, что она усталилась на что-то перед тронном. Там, на постаменте, лежит превосходный но-дачи, двуручный меч, украшенный ярким филигранным золотом. Он кажется совершенно чуждым этому месту, в зале теневого мрака и задумчивого зла. Вы узнаете Поющую Смерть, Меч Самураев, и Ваше сердце ликует.

Укрытая капюшоном голова вскидывается в удивлении. Под капюшоном видна только тьма. Едва различимый, на грани выдоха, шипящий шёпот доносится до Вас:

- Кто осмелился прийти в Оникару, Логово Демонов, и навлечь на себя гнев Икиру, Мастера Теней?

Если Вы знаете секрет Поющей Смерти, идите на **152**. В противном случае следуйте на **94**.

Вы быстро следуете мимо покрытых дёрном холмов, используемых угольщиками. Они провожают Вас криками о том, что Вы покинули сёгуна и бежите из Хачимана в ужасе, оставив павшего сёгуна и его сподвижников убитыми. В самом деле, Вы не могли ожидать ничего хорошего, ведь порой в Ваши обязанности входило убийство предателей и врагов Вашего господина, их семьи никогда Вас не простят. Вас мучают угрызения совести за то, что Вы не защитили доброе имя сёгуна. Вычтите 1 очко Вашей чести.

Идите на **93**.





Вы шагаете в дверь, обозначенную, как «Бесконечные Пески Акхона». На Вашем лице немедленно выступили бусины пота, стоило лишь Вам погрузиться в эту ужасающую жару. Под жёлтым небом, на котором светит солнце, намного крупнее тех светил, что Вы видели за всю свою жизнь, простираются многие мили пустыни – бесконечные пески Акхона. За Вашими плечами дверь, ведущая назад в Ступицу.

Внезапно неприятный, оглушающий рёв наполняет воздух. Странная птица спускается с небес вниз. Она крупнее самого крупного орла, а её глаза светятся красным цветом. Её перья блестят золотом и выглядят, словно металл, но наиболее странной вещью является жёлтое пламя, свободно играющее по всему телу птицы, не опалия её.

Это Феникс. Если у Вас есть Рубин Феникса, идите на **348**. Если нет, то следуйте на **360**.

79

Проходит не так много времени, как на Вас из своего убежища нападает другой паук-ловчий, которому помогает вынырнувший из-под воды водяной паук. Вам предстоит сражаться с ними одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПАУК-ЛОВЧИЙ	10	12
ВОДЯНОЙ ПАУК	8	10

Если победите, следуйте на **87**.

80

Всадник облачён в тяжёлую боевую броню. Вам следует использовать бронебойные стрелы против него. Вы можете выстрелить дважды, прежде чем всадник настигнет Вас. Бросьте два кубика для каждого из выстрелов: если результат меньше Вашего Мастерства – стрела проливает кровь и всадник теряет 2 очка Выносливости.

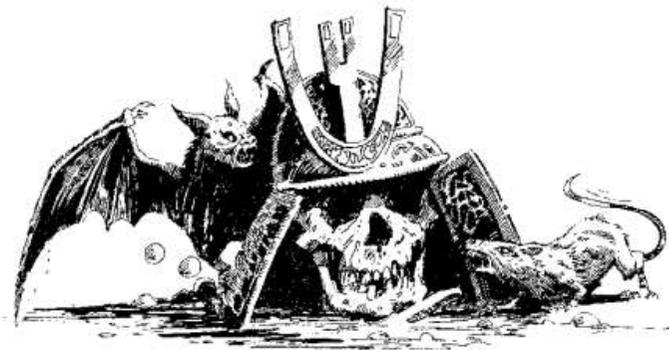
Затем он приближается вплотную, его копьё нацелено в ваше горло. Идите на **92**, но не забудьте вычесть у своего противника Выносливость за ранения, нанесённые Вашими выстрелами.



Битва продолжается. Когда Вы наносите удары, способные убить любого простого человека, серебряный самурай падает на колени и подставляет свою голову под Ваш меч, признавая Ваше мастерство. Вы не можете навредить ему, поэтому приказываете подняться.

- Вы сражались храбро и благородно. Я должен последовать за Вами, сопровождая в Зачарованном Саду.

Отправитесь ли Вы теперь по тропе к статуе жрицы и демона (идите на **185**) или же последуете к статуе Хаммураби, Повелителя Мух (идите на **165**)?



Наконец-то Вы выбираетесь из Леса Теней. Впереди тропинка превращается в дорогу, которая бежит через древний каменный мост над рекой. Это река Хианг-Кианг и мост Хигакура. За ними, на горизонте, виднеется Шиосийский хребет.

Стоит Вам ступить на мост, как всё вокруг Вас изменилось, будто бы Вы перешли в другой мир. Все ориентиры на месте – и мост, и горы, и прочее – но небо стало значительно темнее. По обе стороны моста река стала кроваво-красного цвета, а по её течению плывут целые скелеты, черепа, отдельные кости и конечности.

Впереди появляется отвратительный призрак. Это воин-самурай, но погибший довольно давно. Ухмыляющийся череп покоится в шлеме, а в каждой руке скелет держит по мечу. Прикреплённый к его спине стяг украшен черепами, а надпись на нём гласит: «Злая Смерть». Немёртвый воин подскакивает в воздух и приземляется прямо перед Вами. Вам предстоит сразиться с ним.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
НЕМЁРТВЫЙ САМУРАЙ	9	11

Если Вам удастся понизить его Выносливость до 5 или менее, следуйте на **32**.

83

В надежде начать схватку до того, как чешуйчатые зелёные монстры утащат Вашу броню в мрачные глубины, Вы мчитесь по каменной дамбе брода, скрытой несколькими дюймами воды. К сожалению, покрывающая её зелёная слизь оказывается чрезвычайно скользкой. Проверьте свою Удачу, но добавьте 1 к результату броска кубиков, потому что Вы бездумно бежите через брод.

Если Вам везёт, идите на **97**. В противном случае следуйте на **61**.



84

Татсу выглядит разочарованным.

- Вы правы, человеческое существо, это яйцо.

Затем дракон моргает и жадный блеск возвращается в его взор.

- Но справишься ли ты теперь, хитроумный смертный?

Когда его никто не знает,

Оно значеньем обладает;

Но стоит лишь его узнать,

Начнёт значение терять.

И опять, если Вы уверены в своём ответе, возьмите соответствующую каждой букве ответа цифры (с 1 до 33 по порядку в алфавите) и сложите их все. Перейдите на параграф с соответствующим номером.

Если текст параграфа не имеет смысла – Вы ошиблись и должны проследовать на **26**.

85

Вы разбили головы большинства старейшин, но ещё множество кружится вокруг Вас. Вы должны бежать прочь. Испытайте свою Удачу. Если Вам повезёт, идите на **45**. Иначе следуйте на **57**.

86

Вы прикладываете рог к своим губам и оглушительно трубите. Но женщина закрывает уши и, вскрикнув от боли, убегает обратно в лес.

Если Вы хотите последовать за ней, идите на **70**. В противном случае Вы можете вернуться через магическую дверь в Ступицу. В этом случае возвращайтесь на **8** и выберите другую дверь, в которую ещё не входили.

87

Больше ни один паук не пытается остановить Вас, поэтому Вы продолжаете свой путь. Дождь постепенно стихает и уровень воды падает, обнажая длинную дамбу, ведущую на север от Паучьих Топей.

Вы заходите глубоко в предгорья Шиосийского хребта, где, используя козы тропы, продолжаете свой путь. Наконец, Вы оказываетесь на одном из высочайших пиков.

Следуйте на **8**.



88

Вы ловите вооружённую руку стражника и выкручиваете её, отправляя противника лицом в стену. После этого удара он падает на пол без чувств. Вы можете взять его меч, убирая штраф к Мастерству, но у стражника нет ни короткого меча, ни вакидзаши.

Если Вы владеете Ни-то-Кен-дзюцу, Вы не сможете его использовать, пока не найдёте другой короткий клинок. Так же Вы не можете использовать Кью-дзюцу, пока не найдёте другой лук.

Коридор оканчивается лестницей. Ступени ведут вверх и вниз. Будете ли Вы подниматься (идите на **108**) или опускаться (следуйте на **122**) по ним?

89

Беспокоясь о мудрости путей сёгуна, Вы рассказываете о своей миссии. К сожалению, эти крестьяне не верны Вашему господину, и они надеются, что Поющая Смерть никогда к нему не вернётся.

Вы можете лишь наблюдать, как они привозят телегу тлеющих углей из одной из печей и вываливают всё её содержимое на Вас. Это болезненная, но быстрая смерть.

90

Дай-Они использует заклинание, наполняющее его булаву электрической энергией. Потеряйте ещё 2 очка Выносливости.

Если Вы живы, возвращайтесь на **292** и сражайтесь дальше.

91

Внутри пещеры Вы видите прекрасную женщину на каменном ложе. Её глаза злорадно сверкают, когда она приглашает Вас отужинать вместе с ней сердцем человеческого ребёнка. Вы заявляете в ответ, что являетесь благородным самураем и даже не подойдёте к ней.

Прекрасная женщина на Ваших глазах превращается в сморщенную демоническую каргу. Это Нуши, монстр, принимающий обличие прекрасной девы и способный управлять всеми зверями неподалёку от её логова.

- Тогда ты должен сражаться с моими питомцами, самурай, - говорит она.

Она издаёт странный звук – и вход в пещеру оказывается заблокирован тремя гигантскими пауками: пауком-ловчим, могучим земляным пауком и тонконогим водным пауком. Возможно, Вы смогли бы победить двух из этих монстров, но не трёх одновременно. Ваше приключение завершается здесь.

92

Наконечник копья со свистом приближается к Вам. Бросьте два кубика: если результат меньше или равен Вашему Мастерству, Вы успешно парировали этот выпад. В противном случае, оно вонзилось в Ваше плечо, и Вы теряете 3 очка Выносливости.

В любом случае, Самурай поворачивает своего коня назад и наносит удар сверху-вниз, когда Вы пытаетесь спешить его.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВОИН-САМУРАЙ	8	9

Если Вы победили, следуйте на **72**.

93

Насмешки угольщиков прекращаются, когда Вы сворачиваете на дорогу, проходящую через лес, в котором рубятся деревья, сжигаемые для получения угля. Хруст сухих веток предупреждает Вас о

приближении четверых крестьян, размахивающих лопатами, выбегающих из неудавшейся засады.

Другие угольщики неподалёку, используют лесную тропу, чтобы срезать себе путь. Вы прислоняетесь спиной к дереву, так что они могут атаковать Вас лишь по двое одновременно. Вам предстоит дать бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый УГОЛЬЩИК	6	10
Второй УГОЛЬЩИК	7	9

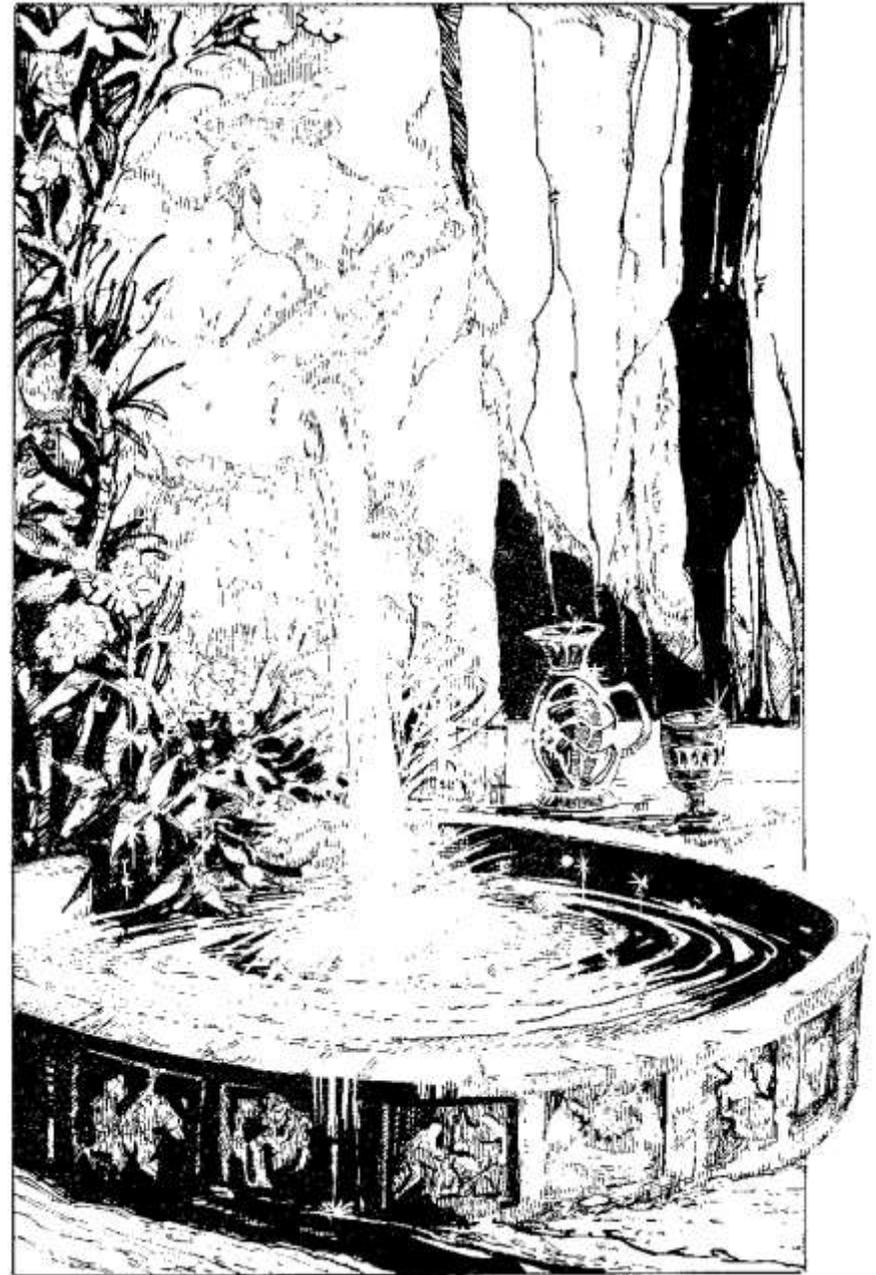
Если Вы убьёте первого из нападающих без ранений, идите на **347**. Если Вас ранили прежде, чем Вы убили одного из них, идите на **365**.

94

Вы идёте через зал с одной только целью – уничтожить Икиру. Фигура на троне смеётся прозрачным смехом со слабыми отзвуками безумия. Затем она делает жест. К Вашему ужасу теневая фигура взлетает из ямы и начинает менять свои очертания прямо перед Вами. Она похожа на человека, но её голову украшают рога, а на руках имеются массивные острые когти. Это Теневой Демон, полу-материальное создание из дальних мест, с которым Вы должны сразиться.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТЕНЕВОЙ ДЕМОН	9	10

Каждый раз, когда Ваша атака проходит по нему, Вы должны бросить кубик: если выпадает чётное число, демон теряет 2 очка Выносливости; если нечётное, то Ваш удар попал в полу-материальную плоть и Ваш противник теряет лишь 1 очко Выносливости. Если Вы сразите его, идите на **260**.



Вы выходите за пределы мерцающего великолепия Повелителя Мух к фонтану. Каскад воды падает из центра большой белой скалы в мраморный бассейн. Вьющиеся растения отражаются в арке падающей воды и сияют, оставаясь навечно влажными благодаря брызгам этого водопада.

На одном из мраморных блоков стоят серебряные кувшин и чаша. Вода чиста и прохладна.

Если Вы хотите выпить воды прямо из фонтана, идите на **161**. Если хотите наполнить кувшин, следуйте на **243**.

96

Кажется, что-то повредило разум женщины. Возможно, Воды Знаний смогут помочь очистить его. Бездумно и безучастно женщина принимает от Вас бутылку и выпивает её содержимое. Внезапно она замирает, а её глаза проясняются, в них видны искорки понимания.

- Меня зовут Элеанора Заклинательница. Я была проклята Икиру! – она с благодарностью смотрит на Вас. – И я знаю о Вас и Вашей миссии. Я помогу Вам на Месте Битвы.

Она кланяется и покидает поляну. Запишите на Вашем Листе Приключения, что Элеанора Заклинательница стала Вашим союзником. Теперь Вы должны вернуться в Ступицу, пройдя через двери. Следуйте на **8** и выберите следующую дверь, в которую не заходили прежде.



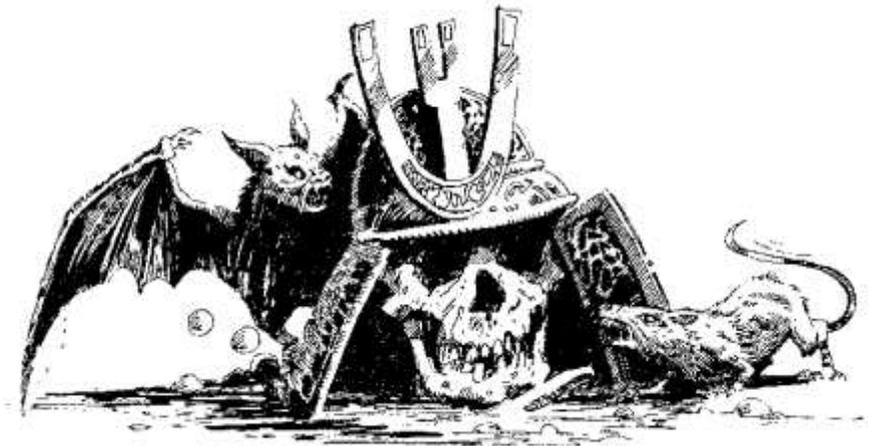
97

На половине пути через брод Вы оскальживаетесь на предательской слизи. Вы почти уже упали в белые пенящиеся воды, но Ваша нога упёрлась в панцирь огромной водяной улитки, позволив Вам сохранить равновесие и добраться до противоположенного берега.

Увы, Вы опоздали – монстры побросали Ваши доспехи в реку и теперь готовы дать Вам бой. Вы начинаете схватку с первой троицей. У них острые когти, которые будут наносить вам раны на 3 очка Выносливости при попадании по Вам, так как Вы не защищены доспехами.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый КАППА	8	14
Второй КАППА	8	12
Третий КАППА	7	13

Если Вам удастся понизить Выносливость одного из противников до 4 очков или менее, идите на **31**.



98

Вы обнаруживаете, что стоите на небольшом клочке твёрдой земли. Вокруг Вас простирается огромное болото.

Оно пузырится и вздымается, топь состоит из вонючей грязи и вязкой жижи. Скрюченные деревья и кусты в беспорядке тянутся ввысь. Дверь висит в воздухе за Вашей спиной, Ваш путь назад в Ступицу.

Внезапно огромная змея с глазами, сверкающими словно чёрные алмазы, вырывается из топи и нависает над Вами, готовая опустить свою голову вниз и перекусить Вас пополам.

Если Вы хотите драться со змеей, следуйте на **246**. Если хотите использовать против неё что-то из предметов, идите на **258**.

99

Вы потеряли свою Честь. Когда своим мысленным взором Вы возвращаетесь к началу Вашего странствия за Поющей Смертью, Вы осознаёте, что почти каждое Ваше действие несло Вам бесчестье. Без Чести Вы ничто, Ваша жизнь бессмысленна.

Вы должны совершить ритуал сепуку, чтобы покончить со своей жизнью.

Вы призываете всё своё мужество, чтобы упасть на лезвие своей катаны и насаживаетесь на её лезвие, пока жизнь не покидает Вас. В конце концов, несмотря на все свои прегрешения, в конце своей жизни Вы поступили в соответствии с кодексом, как истинный Самурай.

100

Вы пересекаете внутренний двор и направляетесь к дворцу, изображая из себя свеженазначенного генерала. Шикомэ, воняющие прогорклым маслом, тупо смотрят на Вас. Вы приближаетесь к ним, смотря сквозь них, будто бы тварей там и не было, и показываете им знак сёгуна, надеясь, что они его не опознают.

Ваше смелое и высокомерное поведение полностью одурачивают Шикомэ, и они отдают Вам честь, когда Вы проходите мимо них во дворец! Идите на **158**.



101

Дерзкий юноша предлагает зашить Ваши рот, уши и нос, прежде чем убить Вас: так Ваш дух не сможет покинуть тело, чтобы охотиться за своими обидчиками. Но упоминание о духах испугало остальных, в связи с этим решивших отпустить Вас. Юноша замечает злобный блеск Ваших глаз и исчезает прежде, чем Вас освобождают. Его отец, смуглый старик, скрипя от боли, опускается перед Вами на колени и смиренно приносит Вам свои извинения за ужасную непочтительность своего сына.

Остальные соглашаются с его предложением показать Вам безопасную деревню, в которой Вы могли бы переночевать. Прикажете ли Вы им поклясться в верности перед дальнейшей дорогой (идите на **163**) или скомандуете старику показать Вам святилище деревни (идите на **179**)?

102

Дай-Они смеётся и отступает. Он бормочет магические слова и накладывает на Вас Заклинание Невезения. Потеряйте 1 очко Удачи и вернитесь на **292** для продолжения схватки.

103

На какой-то момент всё утихает, когда Вы распластываетесь по скале, а затем сильный толчок проходит по земле, и тряска начинается снова. Сотрясение настолько сильное, что Вы слышите хруст сланца. Выступ над пещерой падает вниз с неестественный грохотом и поднимает тучу серой скальной пыли. Если бы Вы искали укрытия в пещере, то скорее всего были бы погребены заживо.

Следуйте на **273**.

104

Вы разворачиваетесь и уходите, возвращаясь на главную дорогу. Крики незащищенных селян эхом разносятся по беззаботной местности. Потеряйте 1 очко Чести за Ваши бессердечные действия. Следуйте на **24**.

105

Нет никаких оправданий тому, что Вы трусливо отступили от брода позади Вас. Вы потеряли броню и без её защиты будете терять по 4 очка Выносливости вместо 2, если Вас ранят во время поединка.

Чемпион сёгуна должен быть лучше, чем Вы. Без своей брони у Вас намного меньше шансов завершить свою миссию успешно. А отступив, Вы обесчестили своего господина – сёгуна, того кто послал Вас на эту миссию. Вычтите 2 очка Чести и идите на **263**.

106

Вы выходите из долины и упираетесь в огромный неприступный лес, тянущийся на многие мили докуда хватает глаз. Дорога исчезает в его глубинах, словно камень в воде. Вы понимаете, что это Лес Теней и Вы должны пройти через него.

Моичи слабо улыбается Вам и говорит:

- Я не слышал ничего хорошего об этом Лесе с тех самых пор, как была похищена Поющая Смерть, мой господин. Неужели мы должны?..

Вы киваете ему в ответ:

- Да, Моичи. Мы должны.

Вы устремляетесь вперёд. Идите на **124**.

107

Карта говорит, что путь, ведущий к красному храму находится на западе, в направлении, куда ведёт дамба через скрытое туманом озеро. Если Вы хотите попытаться проделать весь путь до красного храма, идите на **317**. В противном случае идите на **17** и выбирайте иной маршрут.

108

Вы врываетесь в небольшой склад. Двери его ведут во внутренний двор и в сам дворец. Отправитесь ли Вы внутрь в поисках Цейтсина (идите на **158**) или оденете броню только что убитого Вами стражника и попытаетесь выбраться через ворота замка наружу (следуйте на **168**)?

109

Внезапно поток теней срывается с меча Икиру и превращается в кокон вокруг Вас, словно сделанный из сетки переплетённых шнуров. Когда эта сеть касается Вас, Вы чувствуете смертельную боль. Вы отступаете назад, воя от боли, но паутина тьмы начинает сжиматься, вытягивая из Вас жизнь.

После Вашей смерти Ваш дух попадает в Логово Демонов, чтобы служить Икиру, если он пожелает призвать Вас.

110

Вы проходите через двери с надписью: «Башня Судьбы». Всё вокруг меняется. Вы стоите на самом верш укреплённой башни, вокруг Вас идёт сражение. Земли вокруг Вас постоянно меняются: временами это равнины, временами горы; небо то голубеет, то краснеет... Всё выглядит так, будто Башня перемещается с места на место, из мира в мир. Перед Вами стоит внушительный воин. Его взрослое лицо украшает борода, чувствуется, что он участвовал во многих битвах. Его броня кажется Вам странной, скорее всего иноземной: она покрывает его с головы до ног. За спиной воина стоят восемь других, их лица скрыты за забралами шлемов. Их броня отливают золотом с белым сюрко, покрытым синими кругами.

Мужчина говорит:

- Добро пожаловать в Башню Судьбы, участник соревнований. Мы – Рыцари Золотой Компании. Мы готовы присоединиться к Вам в Турнире Равнин, если пожелаете. Но Вы должны ответить мне на один вопрос. Вернёте ли Вы нам боевой веер нашего короля?

Если у Вас есть боевой веер с символом из девяти золотых стрел, синим кругом на белом фоне, идите на **186**. В противном случае идите на **200**.



111

Старейший из угольщиков, смуглый старик, скрипя от боли, опускается перед Вами на колени и смиренно приносит Вам свои извинения за ужасную непочтительность своего сына. Остальные соглашаются с его предложением показать Вам безопасную деревню, в которой Вы могли бы переночевать.

Глядя на Ваше суровое лицо, старик молит Вас сделать его сына рабом или проучить его иным способом, не убивая.

Прикажете ли Вы им поклясться в верности перед дальнейшей дорогой (идите на **163**) или скомандуете старику показать Вам святилище деревни (идите на **179**)?

112

Вы следуете по узкой лесной тропе, петляющей между группами деревьев Леса Теней. Деревья растут так близко друг к другу, что лишь немногие лучи солнца умудряются пробиться вниз, в конусах света медленно парят мелкие пылинки. Царит полумрак, а звуки, издаваемые лесными обитателями, едва касаются Вашего сознания, будто бы во сне наяву.

Внезапно вы натываетесь на широкую ярко освещённую поляну. Вы мотае головой, чтобы прояснить своё зрение, когда какой-то звук заставляет Вас поднять голову. Огромный дракон приземляется прямо перед Вами. У него длинное извивающееся тело, будто у змеи, но есть и четыре когтистых лапы. На его рогатой голове мерцают два больших янтарных глаза. Он без крыльев, но способен ходить по воздуху.

Это Татсу, бескрылый дракон, способный перемещаться по земле, воде и небесам.

Он располагается прямо перед Вами, паря в нескольких футах над землёй. Он с уважением смотрит на Вас, а затем глубоким и сильным голосом, полным силы и мудрости, заговаривает с Вами:

- Добро пожаловать в самое сердце этого леса, смертный. Я его страж – но есть определённые небесные законы, сдерживающие меня.

Похоже, что дракон улыбается Вам, если драконы вообще умеют улыбаться!

- Вы обязаны решить две загадки, которые я должен Вам загадать. Если Ваши ответы будут верны, Вы сможете пройти через лес. А если

нет, что ж... тогда я смогу съесть Вас. И Вы не сможете убежать. Никто не может спокойно пройти через этот лес, не встретившись перед тем со мной.

Затем он смеётся, как если бы последние несколько слов были абсолютно очевидны. Следуйте на **2**.

113

Вокруг Вас угнетающая тишина; туман убивает даже звуки капающей воды с огромных каменных колонн. Скользя от одной к другой, Вы выходите к той части дамбы, где вода поднимается вокруг ближайшего базальтового столба.

Внезапно необычайно огромное существо разверзает воды озера, создавая приливную волну, которая смывает Вас в воду. Кракен пробудился, и его огромные щупальца, каждое толщиной с Вашу грудь, тащат Вас к его зияющему клюву.

Только гиганты могут осмелиться угрожать такому существу. Но даже они приносили одного-двух человек в жертву, утоляя голод Кракена.

114

Вы достаёте шлем. Похоже, что на разум этой женщины что-то повлияло, возможно шлем сможет помочь исцелить её. Вы предлагаете женщине шлем, но её глаза широко раскрываются в ужасе.

- Нет! – кричит она, прежде чем броситься в лес.

Если Вы хотите последовать за ней, идите на **70**. В противном случае Вы можете вернуться через магическую дверь в Ступицу. В этом случае возвращайтесь на **8** и выберите другую дверь, в которую ещё не входили.

115

Вы раскрыли головы многих старейшин, но ещё большее количество голов окружило Вас. Вам надо бежать. Испытайте Удачу. Если Вам повезло, идите на **69**. В противном случае следуйте на **57**.

116

Вы врываетесь в деревню. Люди разбегаются в ужасе, преследуемые самураями Цейтсина, а некоторые дома поглотило свирепое пламя. Неподалёку самурай в изумительных зелёно-синих доспехах обыскивал тело старика, которого он только что жестоко убил.

Один только вид этого мятежника, позорящий и его самого и всех самураев, вызывает у Вас отвращение. Вы бросаетесь вперёд и одним ударом своего остро заточенного меча разрезаете его на две половины. Он успевает закричать.

Несколько самураев предателя оборачиваются на крик, трое из них бросаются к Вам. Один из них узнаёт Вас и говорит:

- О, чемпион сёгуна... прошу прощения – *бывшего* сёгуна. Убить эту паршивую блохастую овцу!

Они быстро приближаются к Вам, широко размахивая своими мечами. Вы должны сражаться с ними одновременно. Если Вы владеете Каруми-дзюцу, то можете вычитать 1 очко из атакующих бросков своих противников во время этой схватки, потому как Вы скачете и суетитесь вокруг них, пытаясь увернуться от их ударов.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый САМУРАЙ	6	7
Второй САМУРАЙ	8	8
Третий САМУРАЙ	7	6

Если Вы убьёте всех троих, следуйте на **154**.



117

Вы пытаетесь разрубить сеть и освободиться, но монстр слишком быстр для Вас. Он обматывает сеть вокруг Ваших плеч и стягивает Вас с Вашей неустойчивой позиции на покрытых слизью камнях. От Вашего меча никакого толка, когда Вы оказываетесь утянуты под поверхность воды, окружённые чешуйчатыми зелёными монстрами.

Вы ничего не можете поделать. Вы попали в лапы Каппам, откуда никому уже не выбраться.

118

Дай-Они радостно усмехается и накладывает на Вас Заклинание Смятения. Потеряйте 1 очко Мастерства и возвращайтесь на **292**, чтобы продолжить бой.

119

С громким криком Вы в два удара отсекаете себе ногу и в полубессознательном состоянии отползаете от ловушки. Через кровавый туман боли Вы слышите, как зверь вгрызается в Вашу отрезанную ногу, пока Вы пытаетесь обрезком кожи вместо жгута остановить кровотечение. Потеряйте 7 очков Выносливости.

Если Вы выживете, остаток ночи пройдёт в ужасе. Вы попытаетесь отбиться от нападения твари. В разгорающемся свете дня Вы осознаёте свою ошибку: зверь был не лесной пантерой, а гиеной, которая подражала рёву крупной кошки. Вы зря покалечили себя и теперь вынуждены вернуться к своему господину опозоренным. В любом случае Ваши приключения окончены.

120

Звук множества копыт доносится до Вас издалека. Вы останавливаетесь и пытаетесь взбежать на вершину холма, когда разезд из пары десятков людей князя Цейтсина появляется перед Вами. Вам не скрыться, поэтому Вы принимаете бой. Вы доблестно сражаетесь, сразив нескольких противников, но врагов слишком много. Вскоре Вас оглушают. К Вашему ужасу они убивают Моичи, назвав его предателем. Но Вы знаете, что он был единственным из них, по

настоящему верным своей стране. Вскоре Вас крепко связывают и перебрасывают через лошадиный круп.

- Князь Цейтсин будет доволен столь лёгкой поимкой, - усмехается один из них.

Они привозят Вас в замок, оставленный Вами позади. Вас проводят во внутренний двор, где многие самураи-вассалы Цейтсина собрались, чтобы посмеяться и поиздеваться над Вами. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.

121

Вы стоите перед троном. Икиру поднимается, словно тень; Вы заглядываете под капюшон, но видите лишь теневое ничто, лик зла. Икиру указывает на Вас и стрелы чёрной энергии срываются с его пальцев в Вашем направлении. Если Ваша Честь ниже 6, идите на **131**. В противном случае следуйте на **189**.

122

Лестница выходит в сырой грубо вырубленный туннель, исчезающий в темноте. Проверьте свою Удачу. Если Вам повезло, идите на **16**. В противном случае следуйте на **38**.



123

В тот самый момент, когда дятел дважды стучит по стволу дерева, Вы отправляете стрелу в смертельный полёт к юноше. У него нет времени увернуться. Бросьте два кубика.

Если результат меньше Вашего Мастерства, Вы хорошо прицелились, идите на **207**. В противном случае следуйте на **351**.

124

Едва Вы оказываетесь под сенью леса, Вы внезапно чувствуете себя покинутым. Обернувшись, Вы не видите нигде Моичи. Вернувшись по своим следам, Вы видите его бегущим через долину назад.

Очевидно, что страх перед лесом оказался сильнее его «верности» Вам. Проклиная настолько бесполезного труса, среди прочего, Вы снова углубляетесь в лес. Идите на **112**.

125

Дамба тянется миля за милей, построенная какой-то древней цивилизацией, проживавшей в дельте реки прежде, чем опустились вечные туманы. Через некоторое время Вы видите тропинку, идущую в топи. Если Вы хотите свернуть ан неё, идите на **339**. Если хотите следовать по дамбе, то идите на **387**.

126

Вы проходите через дверь в Зачарованный Лес. Вы оказываетесь на лесной поляне. Висит странная тишина, будто бы в этом лесу нет ни единого лесного обитателя. В воздухе витает волшебство – Вы почти что дышите им. Вы знаете, что если бы путешествовали по этому лесу, то сразу же бы потерялись, скорее всего – навсегда. Сзади Вас находится дверь в Ступицу, и Вы полны решимости держать её в поле своего зрения.

В этот момент молодая женщина в зелёных богатых одеяниях выходит на поляну. Она невероятно красива, но взгляд её кажется пустыми и безразличным. Она безучастно оглядывает Вас. Самым необычным является то, что вокруг её рук переливается сияющая синева энергии. Вы спрашиваете её, кто она такая и присоединится ли она к Вам в сражении против Дай-Они.



- Кто я такая? Я уже не знаю. Что же насчёт помощи...Её не так-то просто получить, - говорит она.

Её брови поднимаются в замешательстве, будто ей трудно говорить. Нападёте ли Вы на неё, желая заставить помочь Вам (идите на **60**) или попытаетесь использовать какой-либо из предметов (идите на **48**)?

127

Едва Вы подбегаете к краю брода, три чешуйчатых зелёных фигуры выбираются из реки там, где лежат оставшиеся части Вашей брони. Они крупнее людей, с головами необычной формы, и двигаются так, будто пытаются удержать какой-то невидимый груз у себя на макушке. Едва Вы останавливаетесь, ещё пара существ всплывает рядом с Вами.

Убежите ли Вы прочь в поисках более безопасной переправы (идите на **105**), медленно двинетесь вперёд по каменной дамбе (идите на **73**) или помчитесь прямо к своей броне, которую подбирают чешуйчатые монстры (следуйте на **83**)?



128

Вы вбегаете в деревню и затем громким криком вызываете на поединок напавших самураев. Многие из них оборачиваются к Вам, когда Вы объявляете о себе. Один из них выходит вперёд и произносит:

- Мы больше не подчиняемся Кихею Хасекаве и следуем за новым сёгуном, Цейтсином. Но мы всё ещё самураи. Мы принимаем твой вызов на поединок.

Сделав ещё один шаг к Вам, он обнажает свой меч. Он стоит перед Вами с мечом, поднятым над головой, его конец направлен на Ваше горло. Вам предстоит сразиться с тремя самураями, но нападать они будут по одиночке в честном и определённом порядке.

МАСТЕРСТВО

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Первый
САМУРАЙ
Второй
САМУРАЙ
Третий
САМУРАЙ

7
9
7

9
8
9

Если Вы убьёте всех троих, следуйте на **190**.

129

Вы должны пойти на отчаянные меры, чтобы избежать смерти от лап этих чешуйчатых зелёных монстров.

Попробуете ли Вы повернуть трюк, связанный с серой (идите на **231**)? Или в Вашу голову пришли какие-то мысли по поводу странных голов монстров (идите на **255**)? А может быть, Вы хотите применить заклинание (идите на **277**)?

130

Кажется, что что-то повредило разум этой женщины, но Вы, похоже, ничем не можете ей помочь. Если у Вас есть желание силой заставить женщину помочь Вам, идите на **60**.

Так же Вы можете вернуться через дверь за Вашей спиной обратно в Ступицу. Если решитесь на это, следуйте на **8** и там выберите ту дверь, через которую ещё не проходили.



131

Магические стрелы врезаются в Вас, накладывая проклятье, обжигая и калеча Вас. Потеряйте 1 единицу Мастерства, 1 очко Удачи и 4 очка Выносливости.

Если Вы ещё живы, Вы отступаете назад и Икиру радостно шипит. Но затем Вы приходите в себя и прыгаете вперёд, замахиваясь на него Поющей Смертью.

Идите на **199**.

132

Где-то неподалёку раздаётся шёпот:

- Это ты, Хида?

Не услышав ответа, шептавший тихо ругается – и Вы слышите приближающиеся звуки шагов кого-то бегущего к Вам. Стражник появляется в свете факела и с удивлением пялится на Вас:

- Сбежал? Как?..

Но договорить он не успевает, так как Вы бросаетесь в атаку.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СТРАЖНИК	7	9

Если победа за Вами, идите на **142**.

133

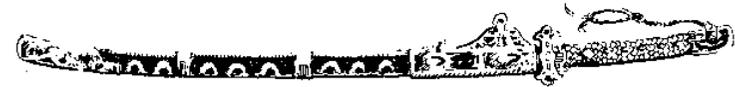
Щелчки продолжают, а затем внезапно голова старосты легко поднялась с его плечи взлетела в воздух, равно как и головы остальных жителей деревни. В ужасе вы понимаете, что они – Рокуро-Куби, немертвые, чьи головы по ночам отделяются от тел ради охоты. Летящие головы устремляются к Вам, их челюсти злобно щёлкают. Вам предстоит драться с ними, как будто это один многоголовый монстр.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОКУРО-КУБИ	11	17

Если Вы победите, следуйте на **115**.

134

Если у Вас есть стрела с орлиным оперением, изготовленная Цуневарой, и Вы хотите использовать её, идите на **192**. В противном случае Вы вытаскиваете обычную стрелу, которая будет утеряна (следуйте на **164**).



135

Один из угольщиков вытянул влажный дёрн из ближайшей печи из неё взметнулся столб огня и дыма. Другие угольщики подхватили палки, с которыми решили атаковать Вас, третьи нервно попятились назад, прячась в лесу за печами.

Проверьте свою Удачу. Если Вам повезло, следуйте на **293**. В противном случае идите на **307**.



Вы оглядываетесь по сторонам. Казармы, конюшни и прочие постройки примыкают к внешним стенам. Во дворе замка находится квадратное каменное строение с лёгкой надстройкой, укрытой крышей, и резными фронтонами. Это дворец князя Цейтсина. Но гораздо сильнее Ваше внимание привлекает пара стражей перед воротами дворца.

Это Шикомэ, гнусные человекоподобные существа, но волосатые, словно обезьяны, клыкастые, когтистые и с ужасными рожами вместо человеческих лиц. Они одеты в грязное и потрёпанное подобие брони самураев, хотя их оружие на вид в превосходном состоянии. Присутствие здесь Шикомэ может значить лишь одно – Цейтсин примкнул к Икиру, Мастеру Теней. Цейтсин должен быть во дворце, и, похоже, его смерть даже более важна, чем представлялось ранее.

Переоденетесь ли Вы в доспехи сражённого Вами ранее стража и, вместе с Моичи, приблизитесь к ним под предлогом важного донесения для князя Цейтсина (идите на **148**); притворитесь, что Вы пленник Моичи, приведённый к Цейтсину (следуйте на **160**), или Вы владеете Кью-дзюцу и попытаетесь убрать стражей настолько быстро и тихо, насколько это вообще возможно (путь на **170**)?

Человек, одетый в церемониальный наряд придворного мага, вышел из-за живой ограды и, сердечно улыбаясь, предложил Вам пройти в Зачарованный Сад.

- Только выпив воды из этого ручья вернуться можете Вы в Хачиман, - говорит он. – Вы должны придерживаться тропы всё время. Это место полно опасностей, но, если Вы справитесь с ними, награда будет высока.

С этими словами он исчезает в дыму с театральным ПУФ. Тропки к фонтану пролегают мимо статуй. Выберете ли Вы путь к серебряному самураю (идите на **379**) или к жрице и демону (следуйте на **349**)?





Вы решаете, что уже готовы встретиться с Дай-Они и его союзниками, поэтому открываете дверь с подписью «Место Битвы» и делаете шаг.

Вы оказываетесь на огромной арене, но все зрительские места пусты – никто не сидел на них в течение тысячелетий. Но едва Вы появляетесь, призрачные фигуры проявляются на скамьях, мужчины и женщины прошлых веков, общающиеся, жестикулирующие, делающие ставки на результат сражения, будто бы они только и ждали этот момент в течение вечности.

Едва Вы ступаете на песок арены, союзники, указанные в Вашем Листе Приключения, появляются за Вашей спиной, сообщая Вам о своей вере в победу и готовности поддержать Вас. Если же Вам не удалось найти союзников, Вы стоите на поле в одиночестве.

Перед Вами стоит Дай-Они; его облик прекрасен, но его лицо сияет злом. За его спиной на некотором удалении находятся три монстра, его союзники. Первое существо – ненормально огромная жаба, склизкая и покрытая бородавками, с пастью лишь немногим меньше её головы. Второе существо – огромное насекомое, похожее на готескного гигантского богомола, защищённого хитиновой бронёй, чьи жвала наводят страх. Третье создание – огромный бронзовый козлоногий мужчина ростом в сорок футов. Его бронзовая кожа позеленела и потрескалась с годами. Однако его глаза – два шара красного пламени, мерцающие внутренней силой.

Дай-Они маниакально смеётся и говорит:

- В конце концов ты смог попасть на Место Битвы, смертный... Но ты не покинешь его живым! Это, - и он указывает на своих последователей, - мои демонические друзья. Граальш⁴, пожри их!

Ненормальное жабоподобное существо выпрыгивает вперёд. Если у Вас нет союзников, идите на **254**. Каким-то образом Вы понимаете, что правила Арены предусматривают поединки один на один в каждой битве. Кого же лучше послать против жабы (выбрать Вы можете только того союзника, который указан на Вашем Листе Приключения): Ки-Рина (идите на **146**), Саблезубого Тигра (следуйте на **172**),

⁴ В оригинале Graalsch – не имеет перевода с английского. По транслиту следовало бы назвать монстра Граалшь, но это мне кажется неблагозвучным.

Заклинательницу Элеанору (идите на **162**), Золотую Компанию (следуйте на **184**), Феникса (идите на **194**), Татсу (следуйте на **208**) – или лучше использовать магию палочки с орнаментом змеи (идите на **228**)?

139

Через несколько минут слепых взмахов мечом, Вы чувствуете, что зверь мягко отступает прочь, но не смеете уснуть: вдруг он вернётся? Потеряйте 2 Выносливости за бессонную ночь.

Следуйте на **151**.



140

Потеряйте 1 очко Чести за столь недостойное решение.

Вы приближаетесь к деревне и крадётесь вдоль стены дома, Ваш лук уже наготове. Вы смотрите на деревенскую площадь. Крестьяне пытаются спастись, один из самураев обыскивает труп старика. Вы решаете использовать трёхгранную стрелу.

Бросьте 2 кубика: если результат меньше Вашего Мастерства, идите на **226**; в противном случае отправляйтесь на **240**.

141

Вы ныряете в реку, держа свой вакидзаши в зубах, но вода – не Ваша стихия. Вас быстро окружают могучие зеленокожие твари. Ужасные монстры имеют острые когти на лапах, которыми сгребают Ваше тело и утаскивают в мрачные пучины. Вы ничего не можете поделать: Вы попали в руки Каппам. Спасти от них невозможно.

142

Ваш меч опускается сверху и прорубается через плечо стражника, ключицу и грудину, разрезая его сердце. Он мгновенно умирает, окропляя всё вокруг своей кровью. Вы бросаетесь бежать дальше. Коридор заканчивается лестницей, ведущей вверх и вниз. Будете ли Вы подниматься (идите на **108**) или спускаться (следуйте на **122**)?

143

Лапы паука слабо дёргаются, когда он в смертельной агонии падает на спину. Дальше Вы видите ещё больше гигантских паучьих сетей и камыши, справа располагается пещера, а за Вашей спиной вода продолжает прибывать.

Войдёте ли Вы в пещеру (идите на **91**) или проложите свой путь через паутину (следуйте на **79**)?

144

Вы уже встречались с Татсу в Лесу. Он узнаёт Вас и замирает перед Вами. Если у Вас есть нефритовый амулет в форме дракона, идите на **12**. В противном случае следуйте на **166**.

145

Едва Вы бросаетесь прочь, голова старосты отделяется от его тела и взлетает в воздух, сопровождаемая головами всех прочих жителей деревни. В ужасе Вы понимаете, что это Рокуро-Куби, немертвые, чьи головы по ночам отделяются от тел ради охоты. Летящие головы устремляются к Вам, челюсти устрашающе щёлкают. Вам удаётся прорваться через кольцо старейшин, но вскоре Вам предстоит бой с головами нескольких жителей деревни. Вы должны драться с ними, словно это один многоголовый монстр.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОКУРО-КУБИ	11	17

Если Вы победите, идите на **85**.

Вы приказываете Ки-Рину идти в бой. Он взлетает в воздух и приземляется перед жабой, его копыта горят огнём. Граальш, жабоподобная тварь, фокусирует свой взгляд на Ки-Рине. Внезапно он открывает свою гигантскую пасть, взлетает в воздух и пожирает Кирина в пару мгновений, не давай тому спастись. Существо приземляется на землю с глухим шлепком и довольным урчанием.

Дай-Они дико смеётся. Вычеркните Ки-Рина из списка Ваших союзников. У Вас нет времени на траур: жабоподобная тварь приближается к Вам.

Если у Вас не осталось союзников, идите на **254**. Кого же лучше послать против жабы (выбрать Вы можете только того союзника, который указан на Вашем Листе Приключения): Саблезубого Тигра (следуйте на **172**), Заклинательницу Элеанору (идите на **162**), Золотую Компанию (следуйте на **184**), Феникса (идите на **194**), Татсу (следуйте на **208**) – или лучше использовать магию палочки с орнаментом змеи (идите на **228**)?



Упругим шагом, словно прогуливаясь, Вы идёте к крестьянам, а затем напрягаете свои мускулы и одним прыжком оказываетесь прямо перед ними, застывшими в изумлении. Храбрейшие из них пытаются подхватить лопаты, валяющиеся рядом, но Ваши клинки врезают землю неподалёку от инструментов. Угольщики в ужасе отступают.

Старейший из них, смуглый старик, скрипя от боли, опускается перед Вами на колени и смиренно приносит Вам свои извинения за ужасную непочтительность своего сына. Остальные соглашаются с его предложением показать Вам безопасную деревню, в которой Вы могли бы переночевать.

Глядя на Ваше суровое лицо, старик молит Вас сделать его сына рабом или проучить его иным способом, не убивая.

Прикажете ли Вы им поклясться в верности перед дальнейшей дорогой (идите на **163**) или скомандуете старику показать Вам святилище деревни (идите на **179**)?

Облачившись в доспех стражника, цветов князя Цейтсина, Вы вместе с Моичи приближаетесь к Шикомэ. Они тупо пялятся на Вас, пока Вы излагаете свою легенду. Один из них фыркает и скрывается лишь затем, чтобы вернуться с тремя другими монстрами.

- Они отведут Вас к князю Цейтсину, - ревёт он.

Трое Шикомэ ведут Вас во дворец через его комнаты и коридоры. Нападёте ли Вы на стражей сейчас (идите на **256**) или позволите им довести Вас до князя Цейтсина (следуйте на **180**)?





Несколько скрюченных деревьев и множество дыр в размытой дождём земле вносят разнообразие в монотонность окрестностей. Огромная паутина, натянутая между деревьями тридцати футов в высоту, заставляет Вас остановиться. Внезапно кусок круглого камня откатывается в сторону, и из своего логова появляется необычный паук-ловчий.

Он намного выше Вас и его жвала похожи на гигантские лезвия ножниц. Вам предстоит сражаться за свою жизнь.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТОТАТЭ		
КУМО	10	14

Одержав победу, идите на **143**.

150

Дай-Они злобно улыбается:

- Почти готово, смертный.

Он призывает остатки своих магических сил и накладывает на Вас Заклинание Удачи. Получите 2 очка Удачи.

- Тебе потребуется всё твоё везение, но даже этого будет недостаточно.

Затем его тело умирает. Если у Вас есть нефритовый амулет, выполненный в форме Татсу, идите на **220**. В противном случае следуйте на **270**.



151

При помощи вакидзаши вы до сих пор пытаетесь перепилить ловушку, хотя уже настало утро. Внезапно Вы слышите крик за своей спиной. Это вернулись угольщики. Вы приказываете им освободить Вас из ловушки, уповая на то, что Вашего авторитета в столь невыгодных обстоятельствах хватит для подобных требований.

Они обсуждают, что делать с пойманным самураем. Наиболее популярной идеей становится Ваше сожжение заживо в одной из печей. Они обдирают кору с ближайшего дерева, готовясь связать Вас. Расскажите ли Вы о всей важности Вашей миссии (идите на **89**) или напугаете их тем, что духи будут охотиться за ними, если они убьют чемпиона сёгуна (идите на **101**)?

152

Не скрываясь Вы выкрикиваете слово «гармония» так громко, как только можете. Звук, словно трубный рёв, эхом разносится через тихий мрак этого зала теней. Икиру в ужасе вскакивает со своего трона.

- Нет! – скрежещет он, и этот звук похож на звук мела, пишущего на доске.

Свет исходит от меча, прогоняя тени прочь и заставляя Икиру ещё глубже спрятать лицо под капюшоном. Свечение угасает так же быстро, как и появляется. Мистическим образом Поющая Смерть поднимается в воздух и затем мчится к Вам с фантастической скоростью. Взяв клинок в руки Вы чувствуете приятное покалывание, будто меч приветствует Вас.

Эффект слияния с этим мечом фантастичен: Вы снова полны сил. Получите 2 очка Удачи, 2 очка Мастерства и 4 очка Выносливости, даже если хоть один из этих бонусов поднимет Ваши характеристики сверх начальных. На миг Вы замираете без возможности действовать, пока новая сила течёт через Вас.

Фигура в балахоне быстро жестикулирует и из ямы появляется тень. Она начинает принимать форму напротив Вас. Тень похожа на человека, но его голова украшена рогами, а на руках острые когти. Это Теневой Демон, полу-материальное создание из дальних земель.

Если Ваша Честь ниже 5, идите на **174**. В противном случае следуйте на **274**.

153

Осколки кости, ранее бывшей черепом Рокуро-Куби, падают на землю вокруг Вас. Хоть ночь и темна, но Вы достаточно хорошо видите, чтобы бежать прочь от Деревни Немёртвых. Увеличьте Вашу Удачу на 1 очко за выживание в деревне. Идите на **397**.



154

Последний из Ваших противников пал замертво к Вашим ногам.

- Давайте, подходите! Позвольте мне сразиться с оставшимися! – громко кричите Вы.

При виде тел своих троих товарищей и возвышающегося над ними чемпиона сёгуна, остальные самураи убегают прочь, поджав хвосты. Следуйте на **176**.



Едва солнце скрылось за холмами, и темнота начала обволакивать окрестности, разговор старейшин становился всё более и более бессмысленным. Странные щелчки наподобие ударов кастаньет заставляют Вас вздрогнуть, и Вы видите, что челюсти старосты бесконтрольно широко открываются и закрываются вновь. Щелчки вскорости доносятся отовсюду.

Убежите ли Вы в ужасе (идите на **145**) или же подождёте, чтобы увидеть, встанут ли они из тех странных поз, в которые внезапно опустились (следуйте на **133**)?

156

Это странное существо с глазами, сияющими зловещим оранжевым огнём, он приближается к Вам и, открыв свою пасть, выдыхает поток пламени на Вас. Вы отшатываетесь, но не можете избежать огня, не свалившись с вершины, пламя обжигает Вас. Потеряйте 4 очка Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, то Татсу готовится к повторному нападению. Вы решаете не сражаться с ним в столь невыгодной для Вас позиции. Открыв дверь за Вашей спиной, Вы возвращаетесь в Ступицу.

Идите на **8** и выбирайте следующую дверь, в которой ещё не бывали.

157

Несколько линий камыша видны рядом с местом, к которому Вы вернулись по своим следам. Вы можете следовать вдоль них, но из-за мути в воде, Вы не можете точно определить, какая из линий обозначает край тропы. Вы ошибаетесь с выбором и погружаетесь в бездонный бассейн грязи. Чем сильнее Вы стараетесь выплыть, тем быстрее Вас затягивает топь, пока воды болота не смыкаются над Вашей головой.

Влияние Икиру теперь распространится по всему Хачиману.



158

Вы бежите по длинному коридору и вскоре обнаруживаете себя в лабиринте из комнат и переходов, большей своей частью пустых, кроме тех, что предназначены для прислуги и рабов, с удивлением пялящихся на Вас. Вы сворачиваете за угол, когда Вам открывается зрелище, заставившее Вас удивиться.

Вы врзались прямо в князя Цейтсина собственной его персоной, ковляющего по коридору навстречу Вам между двумя самураями, следующими по бокам от него.

Князь Цейтсин – огромный толстый мужчина с большими челюстями и заплывшим жиром лицом. Два поросячьих глаза возмущенно пялятся на Вас. Он одет в обширное кимоно, украшенное золотым листом. Вы замечаете, что он достаточно открыто носит шапку, предназначенную лишь сёгуну.

Цейтсин в ужасе вскрикивает, едва только узнаёт Вас, и, сделав знак своему охраннику, разворачивается и спешит прочь от Вас. Самураи обнажают свои мечи и кланяются, прежде чем броситься в атаку.

Следуйте на **302**.

159

Едва Вы ускоряете свой шаг, Вы поскользываетесь на предательской зелёной слизи. Испытайте Удачу, но добавьте к броску кубиков 1, потому что Вы пересекаете брод, пренебрегая опасностью. Если Вам повезло, идите на **283**. В противном случае следуйте на **323**.



160

- Но мой господин, кто поверит, что такой как я сможет захватить такого благородного воина, как Вы! – восклицает Моичи.

Вы смотрите на него с подозрением, прежде чем приказать следовать этому плану. Вы отдаёте Моичи Ваше оружие. Он хватает Вас за шею и силком тащит Вас вперёд. Вы ничего не можете поделать, но чувствуете, что Моичи наслаждается происходящим.

Оба Шикомэ со скукой смотрят на Вас, пока Моичи рассказывает им Вашу историю. Один из стражей хрюкает и ужасающе пялится на Вас, прежде чем скрыться. Вскоре он возвращается с тремя своими приятелями, один другого уродливей и злей. Эта троица и вводит Вас во дворец. Один из них хрюкает Моичи:

- Ещё одно развлечение хозяину, да? – и наносит ужасный удар Вам под рёбра.

Потеряйте 2 очка Выносливости.

- Да, его подвергнут адским мучениям, - говорит Моичи, искоса глянув на Вас.

Вы с ненавистью оглядываетесь на них.

Будете ли Вы ждать, пока Вас доведут до Цейтсина (следуйте на **180**), или Моичи должен освободить Вас, чтобы Вы оба могли напасть на стражей Шикомэ (идите на **204**)?

161

Страдая от жажды, Вы припадаете губами к освежающему бассейну и пьёте Воды Знаний. Озарение протекает по Вашему существу. Внезапно Вы узнаете все ответы на все вопросы: будто бы Вы становитесь богом.

Переполненный опытом, который Вы не можете в себя вместить, вы с вожделением припадаете к воде ещё раз. Вы отравлены знаниями: знаниями алхимиков, знаниями крестьян с лугов, знаниями мудрейших придворных учёных и многими другими.

Вашу жажду знаний не утолить, и Вы пьёте ещё... Но Вы не напиваетесь: Вы бросаетесь с головой в бассейн, чтобы раствориться в знаниях и... тонете.

162

Вы приказываете Элеоноре сражаться с жабой. Она выбегает вперёд, голубая энергия срывается с её пальцев, но Демоническая Жаба прыгает вперёд с немыслимой скоростью и, прежде чем девушка успеваает что-либо предпринять, проглатывает её целиком своей огромной пастью.

Её больше нет. Вы отступаете в ужасе. Вычеркните её имя из Листа Приключения. Если у Вас не осталось союзников, идите на **254**. Кого же лучше послать против жабы (выбрать Вы можете только того союзника, который указан на Вашем Листе Приключения): Ки-Рина (идите на **146**), Феникса (идите на **194**) – или лучше использовать магию палочки с орнаментом змеи (идите на **228**)?

163

Они повторяют клятву верности, и Вы сообщаете им, что такова воля сёгуна – миловать раскаявшихся, поэтому Вы сохраните их жизни. Повысьте Вашу Честь на 1.

Скомандуете ли Вы старику показать Вам святилище деревни (идите на **179**) или же отправитесь дальше в одиночку (следуйте на **195**)?

164

Стрела взрезает воздух и вонзается в грудь существа. Оно отступает назад, но не заметно никакого иного эффекта. Вы стреляете ещё раз, но стрела проходит сквозь ногу Немёртвого Самурая – между двух костей. Другие скелеты почти взобрались на мост.

Вы не можете больше тратить время на стрельбу. Идите на **242**.

165

Вы спрашиваете совета у серебряного самурая по поводу статуи Хаммураби, но он остаётся безмолвен. В очередной раз волшебник появляется из воздуха, и статуя Повелителя Мух сгибает свои сорокафутовые крылья, обращая свои гигантские сияющие фасеточные глаза на Вас.

Вокруг Вас раздаётся жужжание, и полчища мух вгрызаются в Ваши глаза и кожу. Прислужники Хаммураби пришли защищать своего господина. Насекомые покрывают каждый дюйм Вашего тела, Вы

беспомощно задыхаетесь... а затем Хаммураби наносит свой удар. Кажется, он решил, что Ваша голова станет лакомым кусочком. Вы не в силах ничего сделать ему.

166

Он говорит громоподобным голосом:

- Смертный, ты думал, что сразил меня? Я намного могущественнее, чем ты можешь себе вообразить!

Глаза Татсу сияют злобным оранжевым огнём, он приближается к Вам и, открыв свою пасть, выдыхает поток пламени на Вас. Вы отшатываетесь, но не можете избежать огня, не свалившись с вершины, пламя обжигает Вас. Потеряйте 4 очка Выносливости.

Татсу готовится к повторному нападению. Вы решаете не сражаться с ним в столь невыгодной для Вас позиции. Открыв дверь за Вашей спиной, Вы возвращаетесь в Ступицу.

Идите на **8** и выберите следующую дверь, в которой ещё не бывали.

167

Освободиться от своей брони для Вас дело двух минут. Призвав все свои силы, Вы перебрасываете доспехи часть за частью на другой берег. К Вашему ужасу из воды высовывается зелёная чешуйчатая лапа, подхватывает нагрудник в воздухе и опускается ниже по течению. Вы потеряли свой нагрудник.

Нырнёт ли Вы в реку, пытаясь его вернуть (идите на **141**) или перебежите по броду, держась ближе к белой воде (идите на **127**)?

168

Вы выходите на яркий солнечный свет. Внутренний двор полон занятых людей – торговцев, мастеровых, солдат и так далее – и никто из них не обращает на Вас внимания, когда Вы направляетесь прямо к воротам. Вы проходите их с видом человека, получившего важное задание, поэтому никто не задаёт Вам лишних вопросов. Благодаря своей удаче, Вы спешите к основной дороге. Там Вы поворачиваете на север, к Лесу Теней. Вскоре Вы движетесь между двух лесистых холмов, образовавших небольшую долину. Идите на **386**.

169

Несколько линий камыша видны рядом с местом, к которому Вы вернулись по своим следам. Вы можете следовать вдоль них, но из-за мути в воде, Вы не можете точно определить, какая из линий обозначает край тропы.

Вслепую Вы выбираете одну из этих линий и вскоре оказываетесь на склоне холма, скрытого занавесями дождевых струй. Когда земля наконец показывается из-под воды, и Вы оставляете потоп за своей спиной, Вы замечаете, что всевозможные болотные обитатели – крысы, болотные саламандры и даже огромный дракон-тритон, слишком испуганный, чтобы проглотить Вас целиком, – спешат к тому же клочку возвышенности, чтобы спастись от наводнения. Идите на **149**.

170

Вы решаете использовать зазубренные стрелы, так как они наиболее смертельны. Вы достаёте одну и прицеливаетесь в ближайшего Шикомэ. Бросьте два кубика. Если результат меньше Вашего Мастерства, идите на **232**. В противном случае следуйте на **244**.

171

В последний момент Вы опускаете лезвие своего меча, разрубая сеть. Затем Вы замахиваетесь снова с едва ли правдоподобной скоростью. Ваш меч врежется прямо в лицо чешуйчатого зелёного монстра, который становится пурпурным и скрывается под поверхностью воды, оставив след из пузырящейся пурпурной крови.

Второй монстр ещё выбирается на брод, и у Вас хватает времени достигнуть другого берега, сохраняя баланс на каждом шаге этого пути. Идите на **395**.

172

Тигр бросается вперёд и угрожающе рычит, жабоподобная тварь отскакивает назад в нерешительности. Граальш, Демоническая Жаба, резко выбрасывает голову вперёд, его огромная пасть открывается, но гигантский тигр уворачивается, двигаясь с необычной грацией, и приземляется на спину жабы, полосуюя её своими когтями. Затем он вгрызается в тело Граальша и начинает рвать его на лоскуты.

Когда его задача оказывается выполненной, тигр подпрыгивает высоко в воздух и исчезает, как будто прыгнув на другие планы бытия. Вычеркните его из Вашего Листа Приключения. Дай-Они впадает в ярость и кричит:

- К`рллк, срази этого человецишку! – и Демонический Богомол выбегает вперёд.

Если Вы остались без союзников, идите на **266**. Иначе подумайте, кого лучше послать в бой против этой твари (помните, Вы можете использовать только записанных на Листе Персонажа союзников): Ки-Рина (идите на **278**), Золотую Компанию (следуйте на **304**) или Татсу (идите на **294**)?

173

Один из чешуйчатых зелёных монстров бросает в Вас трезубец, едва Вы пытаетесь сбежать. Проверьте свою Удачу. Если Вам повезло, идите на **225**. В противном случае следуйте на **257**.

174

Вы должны сразиться с Теневым Демоном. Похоже, что Поющая Смерть может резать тени, словно плоть, у Вас не должно возникнуть проблем в полу-материальностью этого существа.

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
	9	10

Если Вы сразите его, идите на **212**.

175

Она не отвечает. Вы оборачиваетесь, чтобы взглянуть на женщину. Она смотрит на Вас в странном возбуждении. Её зубы начинают стучать в весьма раздражающем ритме, будто бы она пытается что-то сказать, но не может. Наконец, ей удаётся выдать несколько слов:

- Идите... Покиньте деревню.

Если Вы думаете, что это скучная благодарность за Вашу помощь и решаете съесть кашу и лечь спать, следуйте на **203**. Если Вы вместо этого решите покинуть деревню, идите на **15**.

176

Жители деревни выходят из своих домов и укрытий, некоторые из них радостно кричат, другие оплакивают погибших друзей и родных. Когда большинство крестьян отправляется тушить пожар, несколько старейшин направляются к Вам. Низко поклонившись, один из них произносит:

- Я староста этой деревни, Нинджи. К сожалению, мы не можем отблагодарить Вас в должной мере за Ваш благородный поступок. Хачиман скатился в худшие времена, но приятно видеть того, кто следует старинными путями. Мой господин, прошу, примите этот скромный дар, - он протягивает Вам красную шёлковую головную повязку с узором в виде колеса с тремя спицами. – Эта повязка принадлежала Шинменю, легендарному герою Хачимана, выходцу этой деревни. Эта повязка веками хранилась у нас.

Это большая честь для Вас – Шинмень был великим героем. Получите по 1 очку Чести и Удачи.

В этот момент неподалёку начинается какая-то сумятица: до Вас доносятся крики ненависти и злобы. Группа крестьян нашла раненного самурая из числа налётчиков и теперь тащит его прямо к Вам. Они скандируют:

- Убей, убей, убей, убей!..

Староста кланяется Вам и говорит:

- Прошу, господин, избавьте нас от этого мерзкого убийцы.

Самурай, лежащий у Ваших ног, – абсолютно беззащитный стройный юноша в окровавленной головной повязке. Он дерзко смотрит на Вас, стараясь не выдать своего страха.

Убьёте ли Вы самурая по желанию крестьян (идите на **238**) или сохраните ему жизнь (следуйте на **250**)?

177

Вместо того, чтобы лечь спать, Вы выходите из дома и прогуливаетесь по деревне. Рядом с домом старосты деревни должно начаться собрание старейшин. Постепенно темнеет. Покинете ли Вы деревню (идите на 15) или присоединитесь к старейшинам (идите на 319)?

178

- Помилуй меня, великий воин, прошу, помилуй меня. Это всё Икиру: он заставил меня восстать против законного сёгуна, прости меня, отныне я буду верным вассалом, - бормочет он столь очевидную ложь.

Когда Вы опускаете взгляд, чувствуя лишь презрение и отвращение, глаза Цейтсина сужаются в хитроумной злобе. Его правая рука рассекает воздух. Игообразный кинжал срывается с его руки и вонзается в Ваше бедро.

Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, Вы в удивлении отшатываетесь, а Цейтсин поднимается на ноги, выхватывая свой меч.

- Будь ты проклят, чёртова свинья! – кричит он и наносит рубящий удар.

Вам предстоит схватка с князем Цейтсином.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КНЯЗЬ ЦЕЙТСИН	7	11

Если Вы победите, идите на 322.

179

Приказав старику в одиночку сопроводить Вас, Вы покидаете лагерь угольщиков. Он прощается с сыном, а затем провожает Вас, сочась лестью.

Он ведёт Вас по извилистой дороге к равнинам Каншуро, земле, где лесистые возвышенности разделены прекрасными мирными долами. Их

утёсы скрывают прогрызшие известняк реки, сформировавшие этот край.

В сумерках Вы спускаетесь в Долину Тиншу, где находится маленькая живописная деревня. Вы поворачиваетесь к старику и спрашиваете его имя, но он падает на землю. Вы пытаетесь поднять его, но сердце Вашего проводника остановилось. Он умер.

Следуйте на 5.

180

Вас вводят в зал аудиенций замка, где Вы достаточно быстро понимаете свою ошибку. Князь Цейтсин – жирный свинообразный мужчина – сидит перед Вами, но его защищает строй самураев (порядка шести десятков) и Шикомэ. Кто-то из стражников узнаёт Вас по событиям деревни – и в следующий миг их мечи обрывают Вам и Моиичи жизни.

181

Вода поднимается всё быстрее и быстрее, и Вам становится всё тяжелее прокладывать свой путь через это безликое пространство. В какой-то момент Вы оступаетесь и проваливаетесь в вонючую трясиину. Испытайте свою Удачу.

Если Вам повезёт, идите на 169. В противном случае следуйте на 157.

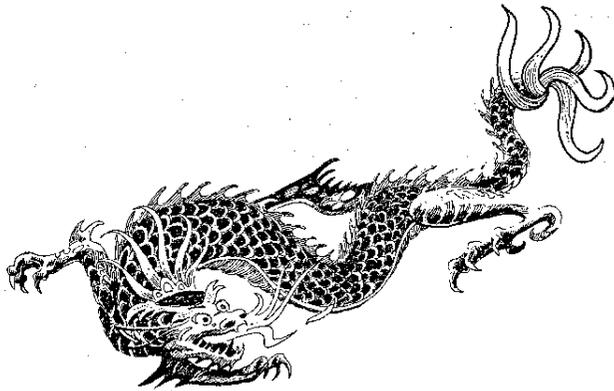
182

Вы открываете железный боевой веер. На нём обнаруживается прекрасное изображение, нарисованное на его раздвижных лезвиях, какая-то древняя эмблема, которую Вы не узнаете: девять золотых стрел, летящих точно в синий круг, и всё это изображено на простом белом фоне. В недоумении Вы складываете его и убираете в свой мешок.

Выпьете странную жидкость, если ещё не делали этого (идите на 196)?

Примерите шлем, если ещё не делали этого (идите на 210)?

Отправитесь на выход из пещеры (идите на 222)?



Прижавшись спиной к дереву, Вы сдерживаете новый натиск противников. Вы должны пойти на отчаянные меры, чтобы избежать смерти от лап этих чешуйчатых зелёных монстров.

Попробуете ли Вы повернуть трюк, связанный с серой (идите на **231**)? Или в Вашу голову пришли какие-то мысли по поводу странных голов монстров (идите на **255**)? А может быть, Вы хотите применить заклинание (идите на **277**)?

Рыцари Золотой Компании издают боевой клич и устремляются вперёд в боевом построении. Однако их оружие, прямые мечи и булавы, не могут повредить кожному покрову Демонической Жабы. Граальш приникает к земле и действует с необычайной точностью: каждое сверхбыстрое движение его головы позволяет заглотить одного-двух рыцарей. В считанные секунды все они погибают.

Вы стоите в ошеломлении от его ужасающей мощи. Вычеркните Рыцарей Золотой Компании из своего Листа Приключения. Граальш поворачивается и скачет к Вам. Если у Вас не осталось союзников, идите на **254**. Кого же лучше послать против жабы (выбрать Вы можете только того союзника, который указан на Вашем Листе Приключения): Ки-Рина (идите на **146**), Саблезубого Тигра (следуйте на **172**) или Татсу (следуйте на **208**)?



Серебряный самурай целенаправленно следует за Вами к статуям демона и пойманной жрицы.

Маг появляется снова из воздуха и обе статуи, темнокожего краснорогого демона и светлокожей жрицы оживают. Она бросается Вам в ноги, моля спасти её из Логова Демонов, но её пленитель грубо дёргает за цепь, и девушка падает на пол.

Серебряный самурай издаёт Боевой Клич Веков, и демон содрогается в ужасе. Между ними разгорается могучая схватка, но даже сверхъестественные силы демона не могут навредить сияющему самураю.

Демон повержен. Цепь исчезает, а серебряный самурай расплавляется в небольшую лужицу серебра. Жрица кладёт свои руки на ваши ладони.

- Куда теперь, благородный спаситель?

Если Вы решите идти к статуе Морского Дракона, идите на **55**. Если Ваш путь лежит к статуе Хаммураби, Повелителя Мух, следуйте на **75**.

186

Вы достаёте боевой веер. У рыцаря от удивления перехватывает дыхание.

- Вы нашли его! – восклицает он.

Вы протягиваете рыцарю веер, а затем он преклоняет перед Вами колено. Остальные рыцари следуют его примеру.

- Когда Вы придёте на Место Битвы, мы будем там, чтобы сразиться на Вашей стороне. Очень долго мы искали этот артефакт.

Внезапно Вы обнаруживаете, что вернулись в Ступицу, окружённую восемью дверями и множеством звёзд. Отметьте в Листе Приключения, что Золотая Компания стала Вашими союзниками. Вернитесь на **8** и выберите следующую дверь, в которую Вы ещё не входили.



187

Вы быстро мчитесь в направлении, противоположенном тому, откуда Вы пришли в деревню. Никто не появляется, чтобы заметить Ваше исчезновение, и Вам становится легче дышать. Внезапно Вы замечаете силуэт старика-угольщика, приведшего Вас в эту деревню. Вы думали, что он мёртв, оставив бездыханное тело на другом конце деревни. Но похоже, что он пришёл сюда вдоль стены. Вы делаете шаг вперёд, но останавливаетесь, когда его голова отделяется от тела и взлетает в ночной воздух: ещё один Рокуро-Куби!

Он выдыхает тёмные облака яда, которые шипят и дымятся перед Вашим лицом. Вы агонизируете. Потеряйте 2 очка Выносливости. Вам предстоит сразиться с Рокуро-Куби, летающим по воздуху и злобно щёлкающим челюстями.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОКУРО-КУБИ	7	8

Если Вы победите, идите на **153**.

188

Дай-Они злобно усмехается.

- Просто победи его в битве, смертный.

Он дико смеётся, прежде чем его тело умирает. Если у Вас есть нефритовый амулет, выполненный в форме Татсу, идите на **220**. В противном случае следуйте на **270**.

189

Внезапно Поющая Смерть ярко вспыхивает ещё один раз – и вся тёмная магия рассеивается в этом очищающем свете. Икиру отшатывается, но свет гаснет так же быстро, как и появляется. Идите на **199**.

190

Наконец, последний из них замертво падает у Ваших ног. Вы ожидаете следующего противника, готового занять место павших, но ни один из выживших самураев не двигается. Селяне, укрывшись в своих домах, наблюдают за происходящим с ужасом и надеждой во взорах. Один или два самурая отступают в неуверенности. Они поражены Вашим мастерством мечника.

Один из них произносит:

- Вы мастер меча и завоевали великий почёт здесь. Вы великолепно сражались, поэтому мы уйдём... и сохраним Вашу жизнь.

Его слова звучат учтиво, но Вы чувствуете, что сразиться с Вами он боится больше, чем сделать из Вас героя, позволившего им уйти. Выжившие самураи покидают деревню настолько быстро, насколько только могут, Вы слишком устали, чтобы преследовать их.

Получите 1 очко Чести за Вашу храбрость и защиту деревни. Следуйте на **176**.

191

Она кладёт свою руку Вам на плечо, указывает на ужин и кровать, затем спешит в свою маленькую спальню, пока солнце окрашивает горизонт багрянцем во время заката. Если Вы хотите покинуть дом, завершив ремонт, идите на **177**. Если хотите поесть и поспать, следуйте на **203**.

192

Стрела взлетает в воздух и пронзает грудь существа. Немёртвый самурай ужасающе воет, а затем валится на землю. Он начинает исчезать, равно как и стрела. На том месте, где лежал Ваш противник остаётся лишь пепел. В это же время скелеты, карабкавшиеся на мост, падают обратно в воды реки и тонут, исчезая с глаз. Река и небеса снова возвращаются к своему первоначальному виду.

Вы пересекаете мост и проверяете кучку пепла. Среди останков Вы замечаете рог цвета слоновой кости, сделанный каким-то великим мастером и украшенный серебряным изображением саблезубого тигра. Вы поднимаете его и следуете дальше.

Идите на **211**.

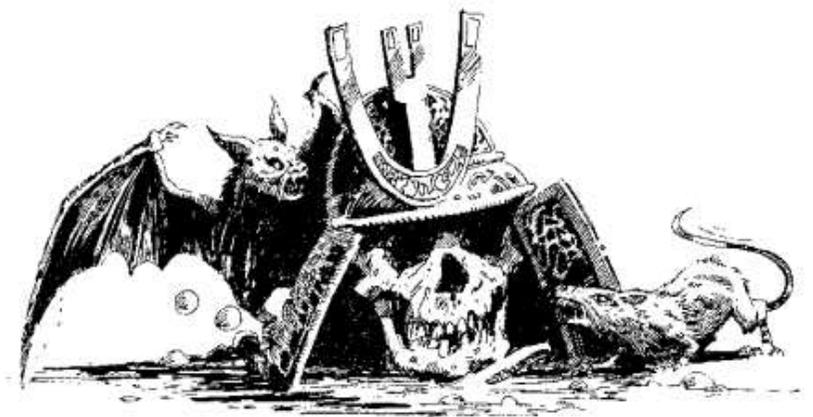
193

При ближайшем рассмотрении, река выглядит довольно глубокой, и Вы не сможете пересечь её в своей тяжёлой броне. Если Вы решите перебросить свои доспехи на другую сторону перед пересечением реки, идите на **167**. А если решитесь воспользоваться бродом, то пойдёте ближе к пенящейся белой воде (идите на **213**) или ближе к зелёным глубинам, рядом с которыми вы сейчас находитесь (идите на **201**)?

194

Вы приказываете Фениксу напасть на Граальша, Демонической Жабы. Феникс взлетает в воздух и пикирует на жабоподобную тварь. Странно, но Граальш не шевелится, даже когда Феникс превращается в огненный шар практически над ним. Когда пламя тухнет, Граальш стоит практически невредимым, как если бы был защищён от любого пламени. Голова жабы выстреливает вперёд и Феникс исчезает в его огромной пасти.

Феникса больше нет. Вычеркните его имя с Вашего Листа Приключения. Если у Вас не осталось союзников, идите на **254**. Кого же лучше послать против жабы (выбрать Вы можете только того союзника, который указан на Вашем Листе Приключения): Ки-Рина (идите на **146**), Заклинательницу Элеанору (идите на **162**) – или лучше использовать магию палочки с орнаментом змеи (идите на **228**)?





Дорога разветвляется за лесом угольщиков, и Вы решаете свернуть налево, в небольшую лесистую долину. Едва Вы спускаетесь, наступают сумерки, и Вы видите приветливый огонёк рядом с грубой хаты пастуха коз.

Вы приближаетесь в надежде найти кров на ночь, когда фигура, одетая в лакированные самурайские доспехи, выходит из низких дверей дома и подходит к огню.

Огни освещают его золотую броню, а его высокомерное лицо трудно не узнать. Это Йоро Гинсей, бывший капитан стражи свергнутого князя Тоды. В своё время Тода выступал против сёгуна. Его обесчещенные самураи совершили сепуку, обряд самоубийства, предпочтя смерть бесчестию. Но Гинсей решил продолжить жизнь в качестве ронина, самурая без благородного покровителя. Его ненависть к самураям хорошо известна.

Следуйте на **209**.

196

Вы подносите бутылку к губам и чувствуете гнусную вонь. Вы делаете глоток – вкус заставляет Вас судорожно сглотнуть и напрячься... но жидкость уже обожгла Ваше горло. Это бодрящее и исцеляющее зелье, заставившее часть Ваших ран затянуться.

Восстановите до 3 очков Выносливости.

В бутылке осталось ещё немного зелья – на один хороший глоток, который можно сделать в любое время. Он восстановит Вам до 5 очков Выносливости.

Подберёте боевой веер и откроете его, если ещё не делали этого (идите на **182**)?

Примерьте шлем, если ещё не делали этого (идите на **210**)?

Или отправитесь на выход из пещеры (идите на **222**)?



197

Одним мощным толчком Вы спрыгиваете со спины Земляного Борова на сланцевые скалы позади. Попытайтесь ли Вы спрятаться в пещере (идите на **265**) или взобраться на пик хребта, чтобы сбежать (следуйте на **259**)?

198

Рыцари бросаются вперед, сохраняя боевой порядок. Две рубиново-красные стрелы вылетают из глаз Гаргантуса и попадают в грудь одного из рыцарей, подбрасывая его мёртвое тело на сорок футов вверх. Оставшиеся рыцари не используют мечи и булавы, вместо этого они разматывают множество канатов. Они бегут вокруг ног Гаргантуса, переплетая и стягивая этим своеобразным лассо великана. Вскоре им удаётся оплести его руки и одну из ног, но двое человек уже пали в бою.

Затем оставшиеся рыцари натягивают канаты и Гаргантус медленно и неукротимо падает. Прежде чем упасть на землю, он издаёт подобный рёву водопада жуткий вой, полный разочарования. Едва это происходит, свет из его глаз исчезает, и Гаргантус лежит недвижимой массивной бронзовой статуей.

Лидер Золотой Компании обращается к Вам:

- Наш долг был выплачен, принёсший боевой веер. Прощайте.

Они одновременно делают шаг и исчезают, вычеркните их из Вашего Листа Приключения. Дай-Они произносит:

- Ты неплохо справился, смертный. Но теперь я должен убить тебя.

Он приближается, сжимая в руках массивную шипованную железную булаву, называемую тетсубо. Если Ки-Рин всё ещё на Вашей стороне, Вы можете отправить его в бой против Дай-Они (идите на **394**). В противном случае Вы сами вступаете в бой (следуйте на **292**).

199

В тёмных руках Икиру появляется меч из чёрной стали, украшенный красными рунами; Вы оба готовитесь к битве – свет против тьмы.

Каждый раз, когда Вам удаётся ранить Икиру, вычитайте его Выносливость, как и при обычной схватке, но также бросайте кубик на

проверку Удачи. Если Вам повезёт, идите на **235**. В противном случае бой продолжается.

Каждый раз, когда Икиру удаётся ранить Вас, Вы не только теряете Выносливость, но и чувствуете удар могущественного заклинания, исходящего из чёрного клинка. Бросьте два кубика: если результат Выше Вашей оставшейся Выносливости, идите на **47**; в противном случае бой продолжается.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ИКИРУ	12	12

Если победа за Вами, идите на **400**.

200

Рыцарь спадает с лица, когда видит, что Вы не понимаете, о чём идёт речь.

- Ещё один претендент, который не принёс нам того, что мы ищем, - бормочет он. – Уходи! Мы не будем тебе помогать. Может быть Владыка Демонов пожрёт тебя!

После этого Вы понимаете, что снова оказались в Ступице, окружённые звёздами и восемью дверями. Возвращайтесь на **8** и выберите снова тот путь, по которому ещё не проходили.





Выбрав путь по краю брода рядом с зелёными глубинами, Вы осторожно прокладываете свой путь прямо к противоположному берегу реки по камню, скрытому несколькими дюймами воды. Зелёная слизь, покрывающая камень под Вашими ногами, крайне ненадёжна.

Внезапно две фигуры почти магическим образом появляются из глубин. Они обладают зелёной чешуйчатой кожей и странными плоскими головами. Они двигаются так, будто пытаются удержать что-то на своей макушке, но они также обладают опасно выглядящими когтистыми лапами. И они стоят как раз на броне.

Попытайтесь ли Вы ударить мечом ближайшего монстра (идите на 233) или совершите отчаянный рывок к дальнему берегу (следуйте на 159)?

202

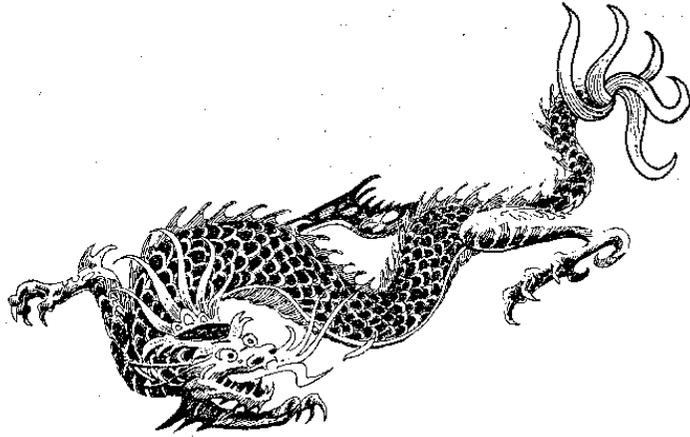
Один из самураев замечает труп товарища и поднимает тревогу. Вы ныряете в укрытие, но Вас уже обнаружили и трое самураев бегут к Вам. Один из них узнаёт Вас и говорит:

- А, чемпион сёгуна... *бывшего* сёгуна, прошу простить. Убейте эту паршивого облезлого козла!

Они бросаются к Вам, дико вращая своими мечами. Вам предстоит сражаться со всеми тремя одновременно. Если Вы владеете Карумидзюцу, то можете вычитать 1 из их бросков на атаку в течение этого поединка: вы будете метаться между ними, стараясь увернуться от всех ударов.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый САМУРАЙ	6	7
Второй САМУРАЙ	8	8
Третий САМУРАЙ	7	6

Если убьёте всех троих, идите на 154.



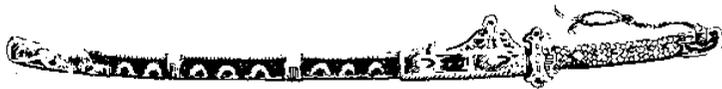
В этой деревушке так мирно и спокойно, что Вы снимаете свои доспехи и ложитесь в постель, постепенно засыпая...

Будит Вас резкая боль в ноге. Вы резко садитесь и в свете луны видите бестелесную голову, вгрызающуюся в Вашу ногу. Это голова приютившей Вас женщины. Из отсечённой шеи не капает кровь, и с холодным ужасом Вы понимаете, что она – Рокуро-Куби, немёртвое существо, чья голова по ночам ради охоты отделяется от тела.

Вы уже потеряли 3 очка Выносливости. Обнажив свою катану, Вы вступаете в бой с летающей головой, злобно щёлкающей на Вас челюстями.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОКУРО-КУБИ	8	8

Если Вы победите, то следуйте на **187**.



Вы выхватываете свои мечи у Моичи и готовитесь к атаке, как и Ваш вассал. Шикомэ абсолютно удивлены происходящим. В течение двух раундов они не могут нападать. Моичи сражается с одним из них, а двух других Вам придётся взять на себя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый ШИКОМЭ	6	6
Второй ШИКОМЭ	7	5

Если они остаются в живых после шести раундов боя, следуйте на **218**. Если Вам удастся убить их до этого, идите на **336**.

На какой-то миг всё стихает, когда Вы скрываетесь в зеве пещеры, а затем следует очередной толчок, и земля начинает трястись снова. Дрожь настолько сильна, что по всей пещере раздаётся хруст сланца. Вы поднимаете взгляд вверх – в тот самый момент, когда сотни тонн сланца падают Вам прямо на голову. Отсюда Вам не выбраться – потолок пещеры Вас раздавил.

Лицо Дай-Они корчится в гневе и боли.

- Будь ты проклят, смертный! Секрет – это «Гармония». Произнеси это слово – и Поющая Смерть оживёт и будет парить в твоих руках, но только если ты обладаешь благородным сердцем – поэтому Икиру до сих пор не способен его использовать, - добавляет он со смехом злого ликования.

Затем его тело умирает. Если у Вас есть нефритовый амулет, выполненный в форме Татсу, идите на **220**. В противном случае следуйте на **270**.

207

Какую стрелу Вы использовали для выстрела: трёхгранную (идите на **223**) или зазубренную (следуйте на **239**)?

208

Вы приказываете Татсу вступить в бой. Он галопирует по небу. Граальш поворачивает свою тупую морду к Татсу в тот момент, когда дракон выдыхает поток пламени, поглощающий Демонической Жабы. Это невероятно, но, когда поток пламени заканчивается, становится ясно, что Граальш не ранен. Едва Татсу останавливается в удивлении, Демоническая Жаба совершает огромный прыжок и откусывает голову дракона.

Тело Татсу растворяется, будто бы оно никогда не существовало. Вычеркните его имя с Листа Приключения. Дай-Они насмехается над Вами и приказывает Гаальшу продолжать. Если у Вас не осталось союзников, идите на **254**. Кого же лучше послать против жабы (выбрать Вы можете только того союзника, который указан на Вашем Листе Приключения): Ки-Рина (идите на **146**), Саблезубого Тигра (следуйте на **172**) или Золотую Компанию (следуйте на **184**)?



209

Ронин замечает Ваш силуэт на фоне неба и кладёт свою руку на рукоять катаны, поворачиваясь к Вам. Он является предателем и врагов Вашего господина, но несравненным мечником.

Скроетесь ли Вы среди деревьев (идите на **221**) или понаблюдаете за Гинсеем (идите на **241**)?

210

Осторожно Вы одеваете серебряный шлем себе на голову. Какое-то время ничего не происходит, но затем острые вспышки боли пронзают Ваш мозг. Вы кричите в агонии и срываете шлем со своей головы. Однако Ваш мозг будто бы оцепенел, словно Вы не совсем Вы. Это Шлем Деградации (потеряйте 1 очко Мастерства). В любом случае Вы можете взять шлем с собой, если захотите. Что Вы будете делать дальше: выпьете странную жидкость, если не пили её ранее (идите на **196**); подберёте боевой веер и откроете его, если не делали этого ранее (идите на **182**) или отправитесь на выход из пещеры (идите на **222**)?

211

Вы следуете по дороге к горам и логову Икиру. День завершается без приключений, и Вы проводите ночь под звёздным небом.

Вы просыпаетесь на следующий день бодрым и отдохнувшим. Вы можете восстановить себе до 2 единиц Выносливости. Вы оставляете дорогу и спешите дальше, пока не оказываетесь в горах Шиосийского хребта. Козья тропа идёт вверх на самую крупную гору, и Вы решаете следовать дальше по ней. Идите на **8**.

212

Теневой Демон мёртв – и Икиру шипит в ужасе и гневе. В спешке он поднимает свои руки и издаёт странный крик. Теневые формы начинают подниматься из ямы и окутывать его, фаланга охранных теней. Множество их в секунды окружает своего повелителя.

Сделаете ли Вы шаг вперёд и бросите Поющую Смерть в яму (идите на **312**)?

Будете ждать дальнейшего развития событий (идите на **51**)?

Обойдёте яму и попытаетесь прорубиться через тени (следуйте на **298**)?

Или метнёте Поющую Смерть словно копьё в Икиру (следуйте на **63**)?



213

Выбрав сторону брода близкую к белым водам, Вы осторожно прокладываете свой путь к противоположенному берегу реки вдоль каменного уступа, который лишь на несколько дюймов ниже уровня воды. Зелёная слизь скользит под Вашими ногами, и всё, что Вы можете – держать равновесие, продвигаясь всё дальше. Внезапно две чешуйчатых зелёных фигуры всплывают из зелёных глубин и устремляются к броду. Они обладают острыми когтями и необычными по форме головами.

Попробуете ли Вы прорваться к дальнему берегу (идите на 159), отступите назад к броду и попытаетесь найти другое, более безопасное, место для переправы (идите на 245) или вступите в бой на камнях брода (следуйте на 315)?



214

Вы достаёте рубин, вспыхивающий в лучах солнца, но саблезубый тигр продолжает свой бег. Затем он прыгает на Вас. Вы должны сражаться с тигром.

САБЛЕЗУБЫЙ ТИГР	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
	10	12

Если Вы победите, то Вам нечего здесь делать. Поэтому Вы делаете шаг через двери в Ступицу. Вернитесь на 8 и выбирайте дверь снова. Помните, двери, через которые Вы уже прошли оказываются запертыми.

215

Поиск подходящей доски и заделывание дыры не занимают у Вас много времени. В конце концов в этом маленьком домике станет уютнее жить. К Вашему ужасу, за время Вашей работы меланхоличная женщина разволновалась, и её зубы стали стучать, будто кастаньеты.

Будете ли Вы продолжать работу, игнорируя её (идите на 191), или спросите, что не так (идите на 175)?

216

Вы следуете от дома к дому, абсолютно незаметно. Ещё одного самурая Вы убиваете выстрелом в грудь. Другие самураи оборачиваются в удивлении, но не могут обнаружить своего противника. Вы продолжаете свою осторожную стрельбу из лука – вскоре Вы убиваете четверых, а Вас до сих пор не замечают. Нервы выживших не выдерживают – и они бросаются в бегство (Вы можете восстановить большинство из использованных стрел, но несколько из них сломалось: 1 трёхгранная, 1 зазубренная и 1 бронебойная. Вычеркните их из Листа Приключения). Следуйте на 176.

217

Тропинка петляет в тумане в течение нескольких миль, много дальше, чем это указано на карте. И до сих пор нет никаких следов красного храма! Если Вы хотите вернуться на гигантскую мостовую, идите на 113. В противном случае следуйте на 369.

218

Звуки битвы предупреждают остальных об опасности. Армия Шикомэ и самураев появляется во дворе замка, и достаточно быстро Вы и Моичи оказываетесь обезврежены. В пылу битвы Моичи погибает, но Вас берут в плен живым, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом. Да, Вас здесь узнают в лицо. Вас наполняет печаль о поражении и потере Вашего верного вассала.

Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на 316.

219

Вы проходите мимо лагеря угольщиков. Старейший из них угольщиков догоняет Вас спустя некоторое время и, задыхаясь, говорит, что может показать Вам безопасное место для отдыха, дабы никто не мог назвать его семью бесчестящей самурая.

Он ведёт Вас прямо к ветреной дороге к равнинам Каншуро, земле, где лесистые возвышенности разделены прекрасными мирными долами. Их утёсы скрывают прогрызшие известняк реки, сформировавшие этот край.

В сумерках Вы спускаетесь в Долину Тиншу, где находится маленькая живописная деревня. Вы поворачиваетесь к старику и спрашиваете его имя, но он падает на землю. Вы пытаетесь поднять его, но сердце Вашего проводника остановилось. Он умер.

Следуйте на 5.



Происходит ужасное. Из тела Дай-Они выходят странные призрачные формы, постепенно срастающиеся в призрак демона с бестелесными когтистыми лапами. Это Сура, призрачный воин, дух Дай-Они, вернувшийся ради мести.

Но Вы помните слова Татсу и пробуждаете Джизо, Охотника на Демонов, словами:

- О Джизо! Злобный дух Сура здесь! Приди и исполни своё предназначение!

Едва Вы договариваете «предназначение», существо появляется перед Вами. Оно одето, как воин-монах и держит в руках посох с высеченными на нём мерцающими рунами. Вы испытываете трепет при взгляде на него. Охотник на Демонов игнорирует Вас и просто бьёт злобного призрака. Привидение немедленно исчезает с отголосками вопля страха. Даже не выслушав Вашей благодарности, Джизо тоже исчезает.

Идите на **76**.

221

Гинсей бросает Вам вызов, но не может отследить Вас. Отступая, Вы понимаете, что это будет битва на мечах. Ужас сковывает Вашу грудь, Вы не смеете сразиться с врагом своего господина. Ваша честь запятнана, Вы чувствуете себя недостойным титула чемпиона сёгуна. Вычтите 2 очка Чести.

Опускается ночь, и Вы ищете в лесу сухое убежище для отдыха. Следуйте на **371**.

222

Выход из тоннеля, петля, ведёт Вас вверх до тех пор, пока Вы не можете увидеть маленький круг света – вход в пещеру, расположенный под каменным уступом на склоне холма. По склону можно спуститься в небольшую долину, через которую тянется дорога. Это главный тракт! Вы должны следовать по нему на север, чтобы достигнуть Оникару и Икиру. Следуйте на **386**.

223

Трёхгранная стрела рассекает воздух и вонзается в юнца: он вскрикивает и падает в агонии. Один из угольщиков подхватывает лопату, но старейший из них бросается Вам в ноги, умоляя не убивать его сына. Глядя на Ваше суровое лицо, он предлагает проводить Вас до деревни, где Вы можете переночевать в безопасности. Прикажете ли Вы ему вести Вас в деревню (идите на **253**) или пойдёте дальше своим путём (следуйте на **195**)?

224

Вы прицеливаетесь и спускаете тетиву. Если Вам везёт, то Вы можете вычесть урон, нанесённый стрелой из Выносливости тигра. У Вас есть шанс трижды выстрелить в тигра, прежде чем он Настигнет Вас. Затем, Вам предстоит сражаться с ним врукопашную.

САБЛЕЗУБЫЙ ТИГР	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
	10	12

Если Вы победите, то Вам нечего здесь делать. Поэтому Вы делаете шаг через двери в Ступицу. Вернитесь на **8** и выбирайте дверь снова. Помните, двери, через которые Вы уже прошли оказываются запертыми.

225

Трезубец задевает Вас на излёте, не причинив вреда. Вам удаётся сбежать от преследователей. Идите на **245**.

226

Вы прицеливаетесь и стреляете – стрела пронзает шею мародёра. Он скидывает свои руки и падает замертво (Вы не сможете подобрать эту стрелу позже, вычеркните её из своего Листа Приключения). А теперь проверьте свою Удачу. Если Вам везёт, идите на **216**. В противном случае следуйте на **202**.

227

Дорога спускается к самой реке, прямо к броду. Вы можете видеть под водой тянущуюся к другому берегу каменную полосу, похожую на плотину, над которой струится река. Ниже этой плотины вода белая и пенная, выше – спокойная, глубокая и зелёная. Брод шириной около десяти футов и покрыт зелёной слизью.

Будете перебираться рядом с пенящимися белыми водами (идите на **213**) или ближе к зелёным спокойным водам (идите на **201**)? Так же Вы можете окунуться в воду и переплыть реку: если Вы сохранили свою броню, идите на **193**; в противном случае следуйте на **141**.

228

Вы бросаете резную палочку на пути жабоподобной твари. Внезапно огромный Змей появляется на этом месте, а Граальш, Демоническая Жаба, в ужасе на мгновение замирает. Огромное тело змеи выстреливает вперёд и обвивается множеством колец вокруг жабы в стальной хватке, всё сильнее сжимающей. Голова Змея покачивается над пойманым в ловушку телом Граальша, а затем резко опускается вниз и вгрызается в него. Демоническая Жаба издаёт ужасны вопль, когда жизнь покидает её.

Когда работа завершена, Змей растворяется в воздухе, будто бы ускользая на иные планы бытия. Вычеркните его со своего Листа Приключения. Дай-Они впадает в ярость и кричит:

- К`рллк, срази этого человечешку! – и Демонический Богомол выбегает вперёд.

Если Вы остались без союзников, идите на **266**. Иначе подумайте, кого лучше послать в бой против этой твари (помните, Вы можете использовать только записанных на Листе Персонажа союзников): Ки-Рина (идите на **278**), Феникса (следуйте на **320**) или Заклинательницу Элеанору (идите на **330**)?

229

Вода поднимается всё быстрее и быстрее, пока только камыши не остаются посреди этого безликого пространства. Вам приходится плыть многие мили, но в конец концов Вы устаёте и навек погружаетесь под водную гладь.

230

Вы бежите по длинному коридору и вскоре обнаруживаете себя в лабиринте из комнат и переходов, большей своей частью пустых, кроме тех, что предназначены для прислуги и рабов, с удивлением пялящихся на Вас. Вы сворачиваете за угол, когда Вам открывается зрелище, заставившее Вас удивиться.

Вы врзались прямо в князя Цейтсина собственной его персоной, ковьялящего по коридору навстречу Вам между двумя самураями, следующими по бокам от него.

Князь Цейтсин – огромный толстый мужчина с большими челюстями и заплывшим жиром лицом. Два поросячьих глаза возмущенно пялятся на Вас. Он одет в обширное кимоно, украшенное золотым листом. Вы замечаете, что он достаточно открыто носит шапку, предназначенную лишь сёгуну.

Цейтсин в ужасе вскрикивает, едва только узнаёт Вас, и, сделав знак своему охраннику, разворачивается и спешит прочь от Вас. Самураи обнажают свои мечи и кланяются, прежде чем броситься в атаку. Моичи срывается вперёд и сцепляется с одним из них. Вы должны сражаться со вторым.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ ЦЕЙТСИНА	9	8

Если победа за Вами, следуйте на **354**.

231

Увы, но у Вас нет с собой серы, чтобы Вы могли её использовать для нападения или устрашения монстров. Они оттесняют Вас к берегу реки. Ваш меч сверкает в воздухе, словно магический барьер, окружающий Вас, но в конце концов один из противников прорывает Вашу защиту и наносит удар своей когтистой лапой. Вы падаете на землю, и Вас утягивают в реку. Вы попали в лапы Каппам, откуда нет выхода.

232

Два щелчка тетивы – и оба Шикомэ не издав ни звука падают замертво, сражённые Вашими аккуратными выстрелами перед воротами дворца. Моичи стоит с широко открытым ртом от удивления:

- С таким мастерством Вы являетесь истинным мастером Пути Лука и Меча, мой господин.

В этот раз в его голосе нет ни тени сарказма. Быстро Вы бросаетесь во дворец настолько тихо, насколько это возможно, погружаясь в лабиринт коридоров и пустых комнат.

Идите на **230**.

233

Жёлтые глаза зелёного чешуйчатого монстра сияют, выдавая злой разум, когда Вы обнажаете свой меч и отступаете от зелёных глубин.

Если Вы владеете Иаи-дзюцу, идите на **357**. В противном случае, существо бросает в Вас крепкую сеть, которой пытается поймать Ваш меч, когда Вы замахиваетесь.

Бросьте 2 кубика и добавьте 2 очка к выпавшему результату, поскольку Вы можете оскользнуться на слизи. Если результат меньше Вашего Мастерства, следуйте на **171**. Если значение больше или равно Вашему Мастерству, идите на **117**.

234

Вы подносите рог к своим губам и оглушительно трубите. Эхо разносит этот звук над равниной. Тигр резко останавливается. Затем он медленно подходит к Вам, в его движениях читается больше любопытства, нежели голод.

Его рост в холке мало уступает Вашему, но всё что делает тигр – любяще облизывает Ваше лицо. Вы считаете, что тигр принял Вас за кого-то другого, возможно за истинного владельца рога. Но это всё утеряно в легендах.

Теперь Вы знаете, что тигр будет ждать Вас в Месте Битвы, чтобы помочь в бою. Запишите это на Листе Приключения. Тигр смотрит на Вас неестественно умными глазами, пока Вы возвращаетесь в Ступицу через дверь. Следуйте на **8** и выберите следующую дверь, которую до этого не открывали.

235

Поющая Смерть врезается в бок Икиру, и он шипит от боли. Молния света срывается с клинка и попадает в скрытое капюшоном лицо Икиру. Затем раздаётся оглушительный грохот, чёрный рунный меч исчезает, а Икиру падает на пол, побеждённый. Он не подаёт ни единого признака жизни. Следуйте на **400**.

236

Точность Ваших выстрелов смертельна. В течение нескольких секунд Вы убили двух Шикомэ без единого звука. Вы врываетесь во дворец – у Вас нет времени подбирать стрелы. Идите на **158**.

237

Путешествие через Длиннохолмье не омрачено никакими неприятностями, поэтому за два дня Вы добираетесь до долины одного из притоков великой реки Хианг-Кианг. Воздух наполнен пением птиц, пока Вы спускаетесь по крутому зелёному склону холма к реке.

Там Вы обнаруживаете дорогу с дорожными вехами, чьи верхушки окрашены белым. Дорога ведёт прямо к реке, и Вы решаете далее следовать по ней. Идите на **227**.

238

Вы выходите вперёд и, обнажив свой меч, одним быстрым движением срубаете голову подлого самурая.

- Это всё, что он заслужил, предав сёгуна и став убийцей и бандитом, - произносит староста деревни.

Остальные крестьяне благодарят Вас за то, что Вы поддержали их видение правосудия и преподносят Вам другой подарок – 6 золотых монет.

После короткого празднования, Вы покидаете деревню и отправляетесь в дальнейший путь по главной дороге. Следуйте на **24**.

239

Зазубренная стрела рассекает воздух и вонзается в наглого юнца. Он кричит и падает на землю в агонии, затем кашляет и судорожно дёргается. Зазубренная стрела нанесла ему очень тяжёлую рану, и он

цепляется за древко, пытаясь вытащить наконечник из своей плоти. Один из его друзей решается помочь, и бедный юноша издаёт новый ужасный крик, когда стрелы выдирают из раны. Поток крови хлещет из рваной раны.

Бородачи попытались извлечь стрелу простейшим способом и тем лишь усугубили ситуацию, разорвав несколько артерий. Юнец лежит мёртвым в луже собственной крови и крики злобы раздаются среди прочих угольщиков. Один вынимает головню из печи, другие вооружаются лопатами и готовятся к драке. Попытайтесь ли Вы сбежать (идите на **269**) или примете бой (следуйте на **281**)?

240

Стрела царапает шею самурая. От изумления он даже подпрыгивает. Вы пытаетесь скрыться из виду, но он уже увидел Вас и криком предупредил остальных. Несколько самураев-предателей оборачиваются на этот крик и трое из них мчатся к Вам. Один из них узнаёт Вас и говорит:

- А, чемпион сёгуна... *бывшего* сёгуна, прошу простить. Убейте эту паршивого облезлого козла!

Они бросаются к Вам, дико вращая своими мечами. Вам предстоит сражаться со всеми тремя одновременно. Если Вы владеете Каруми-дзюцу, то можете вычитать 1 из их бросков на атаку в течение этого поединка: вы будете метаться между ними, стараясь увернуться от всех ударов.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый САМУРАЙ	6	7
Второй САМУРАЙ	8	8
Третий САМУРАЙ	7	6

Если убьёте всех троих, идите на **154**.

241

Гинсей усмехается, когда его катана с лёгким свистом покидает свои ножны.

- Чемпион сёгуна. Странно, что столь молодой человек может быть лучшим мечом сёгуна. Должно быть только трусы и дети столь глупы, чтобы поддерживать этот сломанный тростник – Хасекаву. Я вызываю тебя на поединок до смерти.

Он знает, что Вы не можете не ответить на подобное оскорбление. Вы должны убить его. Он вооружён лишь катаной.

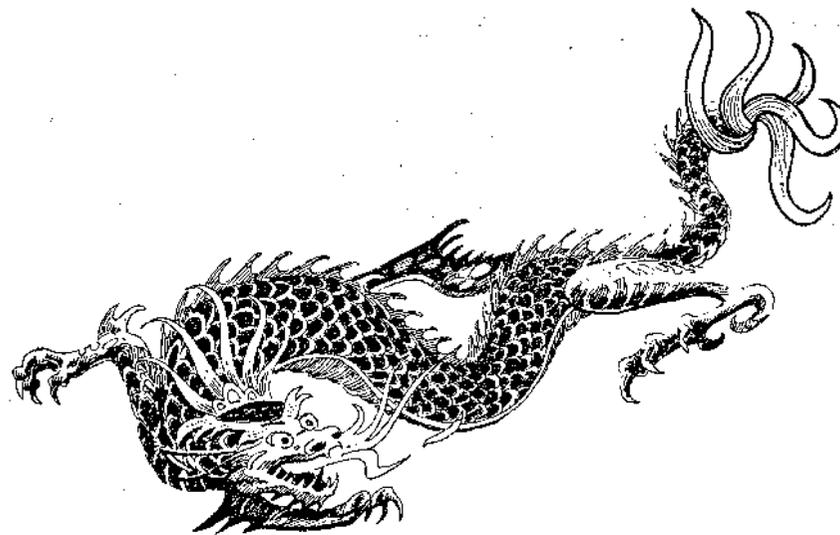
Если Вы владеете Иаи-дзюцу и хотите использовать это умение, идите на **275**.

Если Вы владеете Кью-дзюцу и хотите использовать это умение, идите на **289**.

В противном случае идите на **301**.

242

Ожившие скелеты поднимают себя на мост. Если Вы владеете Каруми-дзюцу и хотите попытаться добраться до немертвого самурая, следуйте на **262**. Если Вы не владеете этим умением или не хотите воспользоваться им, то отражайте атаку скелетов на **358**.



243

Вы погружаете кувшин в бассейн, пока она не наполняется до краёв, а затем закрываете крышку. Запишите его в свой Лист Приключения. Взяв в руки чашу, Вы наливаете немного воды из кувшина и осторожно её выпиваете. Ваше существо пронзает знание всего сущего, будто бы Вы на мгновение стали богом – таков эффект Вод Знаний.

Добавьте 1 очко к своей Удаче за знание богов. Зачарованный Сад начинает дрожать, словно мираж, а затем пропадает. Вы видите, что стоите на горной тропе у подножия одной из скал Шиосийского хребта – ошибки тут быть не может. Крепость Икиру где-то неподалёку, поэтому Вы начинаете подъём. Идите на **8**.

244

Одна из стрел вонзается точно в глаз Шикомэ, убив того на месте; другая же ударила в стену дворца. Оставшийся страж взревел в ужасе и удивлении, поднимая тревогу. Кажется, будто открылись врата Ада: в секунды замок наполняется самураями и Шикомэ. Вы путаетесь скрыться, но достаточно быстро оказываетесь окружены и смяты волнами нападающих. В пылу битвы Моичи погибает, но Вас берут в плен живым, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом. Да, Вас здесь узнают в лицо. Вас наполняет печаль о поражении и потере Вашего верного вассала.

Вас бесцеремонно бросают в маленькую клетку дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.

245

Когда Вы покидаете брод, за Вами никто не гонится. Но долг чемпиона Сёгуна заключается в защите дорог и переправ, обеспечении безопасности земель и обычных людей. А Вы не справились с этим долгом. Вычтите 1 очко Чести и следуйте на **263**.

246

Огромная змея, толстая, словно дерево, пытается откусить Вашу голову. У Вас нет другого выбора, кроме сражения с ней.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВЕЛИКАЯ ЗМЕЯ	10	10

Если Вы победили, идите на **272**.

247

Голос серебряного самурая разносится над Зачарованным Садам:
- У тебя нет чести, ты не самурай.

Вскоре Вы приближаетесь к статуе демона и жрицы. Маг появляется снова из воздуха и обе статуи, темнокожего краснорогого демона и светлокожей жрицы оживают. Она бросается Вам в ноги, моля спасти её из Логова Демонов, но её пленитель жестоко дёргает цепь, роняя девушку на пол. Затем демон бросает свою цепь над Вашей головой и произносит слова Заклинания Окаменения. Вы стали очередной статуей в этом месте, а демон получил свободу. Вы выглядите любопытной противоположностью упавшей жрице, снова превратившейся в камень. До тех пор, пока новый искатель приключений не отыщет красную пагоду, Вы не сможете ощутить вкус жизни.

248

Одна из стрел вонзается точно в глаз Шикомэ, убив того на месте; другая же ударила в стену дворца. Оставшийся страж взревел в ужасе и удивлении, поднимая тревогу. Кажется, будто открылись врата Ада: в секунды замок наполняется самураями и Шикомэ. Вы путаетесь скрыться, но достаточно быстро оказываетесь окружены и смяты

волнами нападающих. Вас берут в плен, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом. Да, Вас здесь узнают в лицо.

Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.

249

Тропинка, которую Вы выбрали в Паучьих Топях, постепенно исчезает под водами болот и озёр, высокие глиняные стены ещё защищают тропу от полного исчезновения под водой. Вы достаточно быстро продвигаетесь вперёд. Совсем скоро Вы доберётесь до южного края устья реки Хианг-Кианг. Если хотите вернуться на край болот и выбрать другой путь, возвращайтесь на **17**. Если хотите продолжить поход и дальше, следуйте на **52**.



250



- Я не могу хладнокровно убить этого самурая, - громко произносите Вы, и крики разочарования раздаются из уст жителей деревни.

- Но он должен заплатить за своё преступление! – кричат они. – Мстить, мстить!

Схваченный самурай садится в изумлении, а затем низко кланяется Вам, протягивая Вам свой меч.

- Благодарю Вас, мой господин. Верность сёгуну Хасекаве до сих пор жива в моём сердце, но я не мог говорить о ней, находясь в подчинении у Цейтсина. Но сейчас я отрекаюсь от предателя Цейтсина и подношу свой меч Вам, мой господин. Возьмите меня с собой в качестве преданного спутника.

Позволите ли Вы ему идти с Вами (ступайте на 276) или, если Вы считаете его слова ложью, скажете ему возвращаться к Цейтсину (следуйте на 264)?

251

Латунный ключ украшен резьбой в виде змееподобных драконов, но нет никаких зацепок к тому, что он может открыть. Пергаменты же, однако, оказываются картой Паучьих Топей в долине реки Хианг-Кианг. На ней указан безопасный путь через эту забытую землю и тропа, ведущая к красному семи ярусному храму. Вы прячете добычу в свой сапог и отправляетесь в лес в поисках сухого места для отдыха.

Идите на 371.

252

Вы немедленно переходите к действию. Вы обнажаете свой меч из ножен и мгновенно перерезаете горло первого Шикомэ – одним быстрым движением. Он падает, ужасно хрипя, и умирает. Другой в изумлении отступает, и Вы подходите ближе для нападения.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СТРАЖНИК ШИКОМЭ	8	7

Если Вы победите, идите на 280.

253

Старейший из встреченных Вами угольщиков догоняет Вас спустя некоторое время и, задышавшись, говорит, что он может показать Вам безопасное место для отдыха, дабы никто не мог назвать его семью бесчестящей самурая.

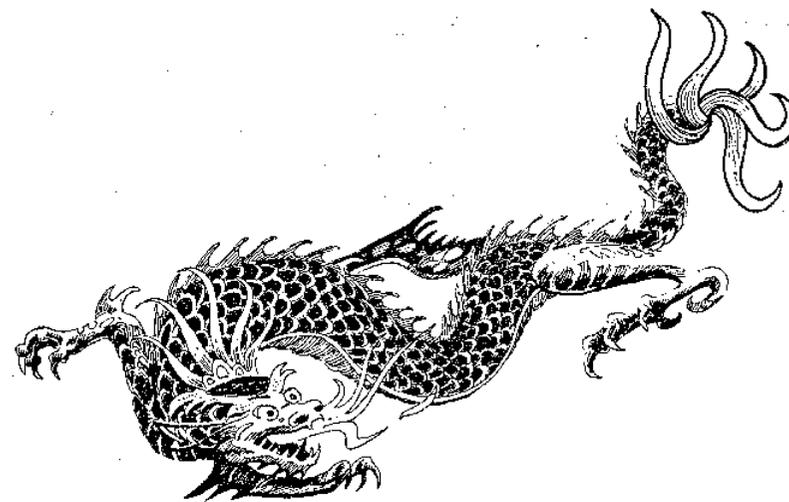
Он ведёт Вас прямо к ветреной дороге к равнинам Каншуро, земле, где лесистые возвышенности разделены прекрасными мирными долами. Их утёсы скрывают прогрызшие известняк реки, сформировавшие этот край.

В сумерках Вы спускаетесь в Долину Тиншу, где находится маленькая живописная деревня. Вы поворачиваетесь к старику и спрашиваете его имя, но он падает на землю. Вы пытаетесь поднять его, но сердце Вашего проводника остановилось. Он умер.

Следуйте на 5.

254

Вам предстоит разобраться со всем самостоятельно. Жаба прыгает вперёд, и эпическая битва начинается. Вам удаётся сразить Граальша и даже богомола, но Вы устаёте. Бронзовый Человек выходит вперёд и вырывает Ваши конечности одну за другой, пока Дай-Они злобно хохочет. Ваше приключение завершается здесь.



255

Вы подаёте своё плечо вперёд и врзаетесь в одного из монстров, затем заставляете его потерять равновесие ударом плоскостью клинка. Фонтан воды взлетает из небольшого бассейна на его темечке. Лапами чудовище хватается за свою голову, издав какое-то бульканье, как если бы тонуло в реке. Поняв, что вода на их головах требуется для дыхания, Вы концентрируетесь на том, чтобы сбить своих противников с ног и заставить расплескать влагу. Они спасаются бегством в реку, а Вы остаётесь стоять на берегу, усталый, но победивший. Идите на **393**.

256

Вы выкрикиваете приказ Моици. Шикомэ замирают в удивлении, когда Вы оба нападаете на них. Вам предстоит сражение сразу с двумя, Моици разберётся с последним.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый ШИКОМЭ	8	9
Второй ШИКОМЭ	7	8

Если они остаются в живых после девяти раундов боя, следуйте на **218**. Если Вам удастся убить их до этого, идите на **336**.

257

Зубья трезубца врзаются в Вашу спину. Если Вы носите броню, идите на **67**. Иначе следуйте на **39**.



258

Что Вы хотите предпринять? Попытайтесь прикоснуться к змее оленьим рогом, если он у Вас есть (идите на **290**)? Затрубите в горн, если он у Вас есть (идите на **318**)? Или используете камень Феникса, если он у Вас есть (идите на **328**)? Если у Вас нет ничего из вышеперечисленного, идите на **246**.

259

Земляной Боров довольно проворно двигается на своих коротких лапах, но Вы достигаете вершины прежде этого существа. Вам открывается широкий обзор. Великая долина нижнего течения Хианг-Кианг лежит перед Вами. В дали виднеется дельта реки, укрытая среди Кумийских Паучьих Топей.

Паучьи Топи теряются в клубах тумана. Зная, что круглой путь займёт несколько недель, Вы спускаетесь по склону в долину, оставляя Земляного Борова позади.

Идите на **17**.

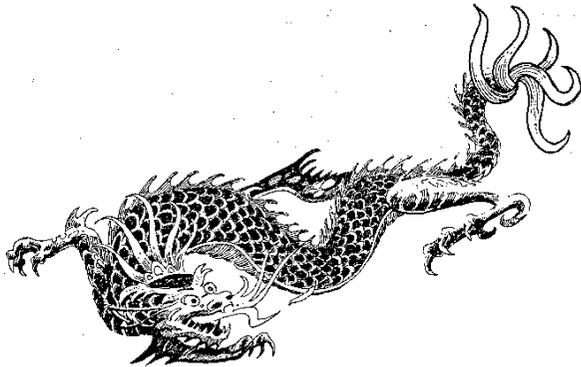
260

Фигура в балахоне абсолютно равнодушна: она начинает смеяться и жестикулирует снова. Другой бесформенный клок мистической тьмы поднимается из ямы. В этот раз его очертания становятся похожими на Ваш, что ужасает Вас. Но тень не нападает. Вместо этого она проникает в Ваш разум, суля Вам власть, богатство, славу, королевства для правления, историю, которую Вы сами можете написать.

- Всё это станет твоим, если ты присягнёшь Икиру, своему господину, - раздаётся шёпот в Вашей голове. Вы чувствуете ужасное желание сдаться, соблазн слишком велик, Вы начинаете жаждать власти и богатства...

Если Ваша честь ниже 5, идите на **324**. В противном случае следуйте на **27**.

261



Моросящий дождь мешает Вашему зрению, пока Вы карабкаетесь на холм. Уровень воды быстро поднимается: скорее всего Вы бы утонули, не сверни Вы сюда. Когда земля показывается из-под воды, и Вы оставляете потоп за своей спиной, Вы замечаете, что всевозможные болотные обитатели – крысы, болотные саламандры и даже огромный дракон-тритон, слишком испуганный, чтобы проглотить Вас целиком, – спешат к тому же клочку возвышенности, чтобы спастись от наводнения. Идите на **149**.

262

Вы бросаетесь вперёд и взлетаете высоко в воздух. Проверьте свою Удачу. Если Вам везёт, идите на **286**. В противном случае следуйте на **334**.

263

Не так много времени спустя на Ваши плечи падают новые напасти. За равниной верхнего течения реки Хианг-Кианг лежит сланцевый хребет, разрезающий небеса, будто пила. Вы приближаетесь к его вершине, когда вся земля под Вашими ногами начинает трястись. Это землетрясение выглядит так, словно весь Хачиман превратился в желе.

Чуть ниже по склону имеется небольшая пещера. Вы можете укрыться в ней под нависающей скалой (идите на **205**) или остаться лежать там, где Вы находитесь (следуйте на **103**).

264

Вы отсылаете мужчину прочь. Крестьяне благодарят Вас за их спасение, но многие добавляют:

- Как бы мне хотелось, чтобы у Вас хватило разума убить этого злобного нечестивого самурая...

После небольшого празднования, Вы уходите из деревни и возвращаетесь на главную дорогу. Следуйте на **24**.

265

Вы бросаетесь к пещере, но Земляной Боров перехватывает Вас. Вам предстоит сражаться с этим существом.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗЕМЛЯНОЙ БОРОВ	8	22

Если победите, то сможете войти в пещеру (следуйте на **355**).

266

Демонический Богомол К`рллк спешит к Вам, его передние лапы готовятся к удару. Вы должны сразиться с Демоническим Богомолем, но из-за его хитиновой брони Вы будете наносить ему раны лишь на 1 очко Выносливости (или на 2 очка, если решите испытать Удачу).

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДЕМОНИЧЕСКИЙ БОГОМОЛ	8	10

В случае победы идите на **346**.

267

Едва Вы выкладываете ключ, один из Ваших глаз встаёт на своё законное место. Вы решаете исследовать лес в поисках пригодного для ночлега сухого места. Вы можете восстановить 1 очко Мастерства. Идите на **371**.

268

Вы бросаетесь в атаку, зная, что стражи поступят точно так же. За несколько мгновений Вы избавляетесь от одного, но другой начинает дико реветь в ужасе. В считанные секунды замок наполняется самураями и Шикомэ. Вы пытаетесь улизнуть, но вскоре оказываетесь окружены и подавлены волной атакующих. Они берут Вас в плен, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом – они точно знают, кто Вы такой.

Вас бесцеремонно бросают в маленькую клетку дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.

269

Только пыль поднимается стеной, когда Вы бросаетесь прочь, стараясь оказаться подальше от этой разъярённой толпы крестьян. Вы замедляете бег и переводите дыхание лишь тогда, когда осознаёте, что Ваш побег обесчестил Вас и имя Вашего сёгуна. Продолжая в том же духе, Вы перестанете быть самураем. Вычтите 2 очка Чести и продолжайте свой путь. Идите на **195**.

270

Происходит ужасное. Из тела Дай-Они выходят спектральные формы, сливающиеся в призрачную форму демона м бестелесными когтистыми лапами. Это Сура, призрачный воин, дух Дай-Они, пришедший отомстить за свою смерть.

Вы должны сразиться с Сурой. Когда он ранит Вас, Вы теряете Выносливость так же, как и в обычном бою, но на Вашем теле не появляется ран: призрак вытягивает Ваши силы.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СУРА	9	8

В случае Вашей победы Сура просто исчезнет. Идите на **76**.

271

Легион Седьмой Печати был почётной стражей самого первого сёгуна Хачимана. Это были воины, подобных которым до сих пор не появлялось на свет. Весь отряд был вырезан в тот день, когда Легион Седьмой Печати отказался сдаться на милость войску в десятки раз превышавшему их по численности около пятисот лет назад.

Дизайн брони несколько архаичен, но это не сказывается на её превосходном качестве. Едва Вам удаётся освободить её из камня, цветки халцедонов превращаются в хрустальную крошку, осыпающуюся с мелодичным перезвоном. А затем Вас сбивает с ног тяжёлое дыхание из-за Вашей спины. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если Вы живы, Вы решаете выбираться из сокровищницы как можно скорее. Идите на **375**.

272

Мёртвая змея медленно тонет в трясине болот. Несколько гладких подводных хищников вцепляются в её туловище и начинают свой пир. Здесь больше нечего делать, поэтому Вы решаете вернуться в Ступицу. Следуйте на **8** и выберите следующую дверь из тех, в которые Вы не ходили.

273

Хребет сейчас надломлен и распался на части, затрудняя поход через него. Наконец-то Вам удаётся найти достаточно ровную площадку, где Вы решаете остановиться и поесть. Едва Вы заглядываете в свой вещевой мешок, земля по новой начинает трястись! Неподалёку оказывается ещё одна пещера.

Попытайтесь добежать до неё (идите на **329**) или снова упадёте ничком на землю прямо здесь (следуйте на **385**)?

274

Теневой Демон бросается на Вас. Вы взмахиваете Поющей Смертью в мощном режущем ударе. Едва меч касается Вашего противника, с его лезвия срывается вспышка света. Демон ревёт в агонии – далёкий слабый вопль – и его теневая субстанция сгорает изнутри, осыпаясь хлопьями на пол, а вскоре исчезают и они. Идите на **212**.

275

Гинсей приближается, его ноги полусогнуты, острое его меча направлено Вам в горло. Вы выступаете вперёд, готовясь встретиться с ним в единственной схватке, оставляя свой меч в ножнах – таким образом создавая противнику иллюзию его превосходства. И в последний момент Вы обнажаете меч и наносите сильный удар, быстрее, чем бросок кобры. При всей Вашей скорости, Гинсей тоже достаточно быстр и успевает отразить Ваш удар, который мог снести его голову с плеч, принимая урон на свою руку.

Вы ранили его, тем самым понизив его Мастерство своим внезапным ударом. Кровь стекает по рукояти его катаны. А теперь Вам предстоит бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОНИН ГИНСЕЙ	9	14

В случае победы следуйте на **399**.

276

- Благодарю Вас, мой господин. Вы никогда не пожалеете об этом, - быстро говорит он.

Крестьяне начинают расходиться, угрюма ворча вещи вроде: «Да все они одинаковы!»

Когда Вы возвращаетесь на главную дорогу, он представляется Вам как Йомитсуме Моичи, но Вы можете звать его просто Моичи.

Вы продолжаете свой путь на север, Ваш вассал-самурай без умолку болтает о своей семье, истории его жизни... настолько навязчиво, что Вы уже начинаете жалеть о своём решении. Наконец он замолкает, когда Вы огибаете низкий холм и видите укреплённый замок в полу лиге от дороги.

- Это крепость князя Цейтсина, мой господин, - тихо произносит Моичи.

Пойдёте ли Вы дальше, следуя главной своей цели (идите на **288**) или решите, что честь сёгуна должна быть защищена, поэтому отправитесь в замок и сразите предателя (идите на **300**)?

277

Вы скачете вверх и вниз, используя странные звуки и жесты, но чешуйчатые зелёные монстры не впечатлены этим действием. Они отесняют Вас к берегу реки. Ваш меч сверкает в воздухе, словно магический барьер, окружающий Вас, но в конце концов один из противников прорывает Вашу защиту и наносит удар своей когтистой лапой. Вы падаете на землю и Вас утягивают в реку. Вы попали в лапы Каппам, откуда нет выхода.



278

Кирин взлетает в воздух, его копыта мерцают огнём. Пока он скачет для нападения, Демонический Богомол неподвижен, словно статуя. В последний миг его голова выстреливает вперёд с ослепляющей скоростью и жвала откусывают голову Ки-Рина, чьё тело падает с небес на землю и исчезает, будто бы это существо никогда и не существовало.

Вычеркните его имя из Вашего Листа Приключения. Демонический Богомол ненадолго замирает, прежде чем двинуться в Вашу сторону.

Если Вы остались без союзников, идите на **266**. Иначе подумайте, кто из Ваших спутников сможет справиться с этой тварью: Татсу (идите на **294**), Золотая Компания (идите на **304**), Феникс (идите на **320**) или Заклинательница Элеонор (следуйте на **330**)?

279

Тропа продолжает петлять под Вашими ногами, когда дождь становится ливнем. Через некоторое время вода начинает подниматься, пока Вы не оказываетесь по колено в ней, а тропа не становится едва различимой между камышами нитью.

Пойдёте ли Вы дальше (следуйте на **229**) или попытаетесь найти тропинку к холму, который заметили ранее (идите на **181**)?

280

Вы переступаете через тела Шикомэ и входите во дворец. Идите на **158**.

281

Вы прислоняетесь спиной к дереву, когда облако дыма затмевает Ваше зрение и заставляет Ваши глаза слезиться. Через силу Вы держите их открытыми, отражая нападение первых двух угольщиков. Они имеют преимущество перед Вами, поэтому первые две их атаки Вы можете только парировать, не нанося повреждений в случае успешного броска кубиков.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый УГОЛЬЩИК	6	10
Второй УГОЛЬЩИК	7	9

Если Вы убьёте первого нападающего не будучи раненным, идите на **347**. Если же своими лопатами они заденут Вас раньше смерти одного из них, следуйте на **365**.

282

Он открывает дверь клетки и подходит к Вашему лежаку. Он склоняется над Вами. Внезапно Вы вскакиваете и впечатываете кулак в его лицо. Он отшатывается в удивлении. Вы должны сражаться с тюремщиком, но на время этого боя понизьте своё Мастерство на 2 очка, так как Вы безоружны.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТЮРЕМЩИК	7	7

Если Вы сумеете убить тюремщика за 4 раунда боя (или меньше), идите на **308**. Если драка занимает пять раундов и более, идите на **332**.

283

Поскользнувшись на слизи, Вы оказываетесь близко к падению, когда одна из Ваших ног упирается в панцирь огромной водной улитки. Вам удаётся восстановить равновесие, поэтому Вы можете перебраться на дальний берег реки, в то время как другие зелёные монстры поднимаются из глубин. Следуйте на **297**.

284

Вы напрягаете свои ноги и подпрыгиваете высоко в воздух. Годы тренировок этого искусства позволяют Вам достигать таких высот, многие из которых считаются невозможными. Вашего умения хватает для того, чтобы запрыгнуть в бойницу и, словно тень, Вы двигаетесь вдоль стены в недра замка. Быстро Вы прячетесь в конюшнях.

Во дворе замка находится квадратное каменное строение с лёгкой надстройкой, укрытой крышей, и резными фронтонами. Это дворец князя Цейтсина.

Но гораздо сильнее Ваше внимание привлекает пара стражей перед воротами дворца.

Это Шикомэ, гнусные человекоподобные существа, но волосатые, словно обезьяны, клыкастые, когтистые и с ужасными рожами вместо человеческих лиц. Они одеты в грязное и потрёпанное подобие брони самураев, хотя их оружие на вид в превосходном состоянии. Присутствие здесь Шикомэ может значить лишь одно – Цейтсин

примкнул к Икиру, Мастеру Теней. Цейтсин должен быть во дворце, и, похоже, его смерть даже более важна, чем представлялось ранее.

Когда наступает поздний вечер, Вы решаете действовать. Если Вы владеете Кью-дзюцу, то можете попытаться убить обоих стражей так тихо, насколько это возможно, парой выстрелов из лука (идите на **46**).

Если не можете или не хотите использовать это умение, то Вы можете спокойно подойти к ним и внезапно напасть (идите на **64**), пройти вперёд и сказать, что доставили чрезвычайно важное сообщение для князя Цейтсина (идите на **19**) или просто двинуться вперёд, изображая из себя столь важного и благородного человека, который обращает внимание на подобную стражу лишь чтобы кратко отсалютовать им (идите на **100**).

285

Выбранная Вами дорога петляет по топям так сильно, что вскоре Вы теряете какое-либо чувство направления. Если Вы хотите вернуться к краю топей и пойти по другому пути, возвращайтесь на **17**. Если же хотите продолжить путь, следуйте на **309**.



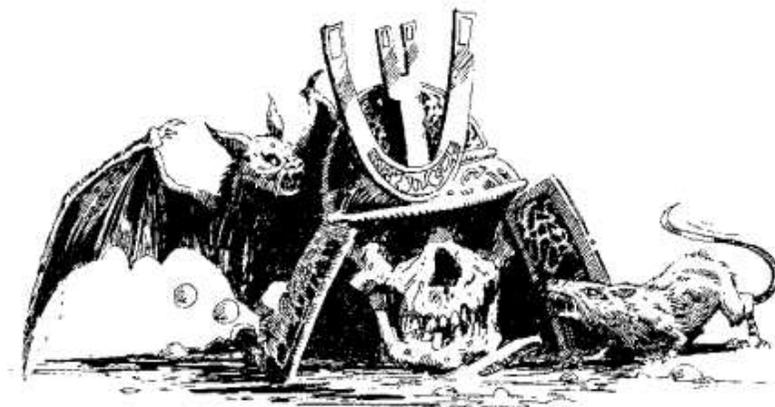
286

Вы пролетаете над нёмёртвым воином и приземляетесь на другой стороне моста. Небо внезапно светлеет. Обернувшись, Вы к своему удивлению замечаете, что ни Самурая, ни скелетов больше здесь нет. Река течёт мирно и спокойно. Листья деревьев крутятся рядом с мостом под лёгкими дуновениями ветра. Вы решаете не задерживаться и идти дальше. Следуйте на **211**.

287

В своей слепоте Вы не можете обнаружить дверь, но ощущение мягкой почвы под ногами и прикосновение ветра к Вашей щеке подтверждают, что Вы выбрались из хижины. Через пару минут, в течение которых Вы не рискуете сделать более дюжины мелких шажков, один из Ваших глаз снова возвращается в нормальное положение. Вы снова можете видеть, но одним только глазом Вы не сможете скоординировать свои атаки, да и он временами снова закатывается, погружая Вас в слепоту. Вычтите 2 очка из своего Мастерства.

Если Вы хотите выложить ключ и пергаменты, принёсшие на Вашу голову такое несчастье, идите на **267**. Если Вы хотите изучить их (в меру своих нынешних сил, конечно), следуйте на **251**.



288

Вы продолжаете свой путь, и настроение Моичи проясняется. Он продолжает болтать и, хотя это раздражает, он похож на простого парня, который с честью пытается следовать Пути Бусидо.

Сейчас дорога вьётся между двух отвесных лесистых холмов, и Вы вместе с Моичи бредёте по прекрасной долине. Испытайте свою Удачу. Если Вам повезло, идите на **106**. В противном случае следуйте на **120**.

289

Пока Гинсей приближается на полусогнутых ногах с обнажённым мечом, чьё остриё направлено Вам в горло, Вы накладываете стрелу на тетиву и отправляете её в полёт. Меч Гинсея размывается в движении, разрубая стрелу на двое, отрубая её оголовье за миг до попадания в Вашего противника. Он злобно фыркает:

- Так ты предпочитаешь сражаться, словно асигару, крестьянин, взявшийся за оружие. Меня не взять твоими хитрыми уловками.

Вы использовали лук против человека, вооружённого одним лишь мечом, который вызвал Вас на смертный бой. Вы запятнали свою честь этим бесчестным поступком. Вычтите 1 очко Чести и идите на **301**.

290

Голова змеи быстро приближается к Вам, но Вы уворачиваетесь и ударяете её рогом. Эффект от этого поразителен. Импульс магической энергии проходит через Вас. Змея и рог исчезают во вспышке синего света. Вместо них на земле лежит тонкая палочка тёмного дерева. По кругу на ней вырезана стилизованная змея.

Вы поднимаете эту палочку и чувствуете силу, текущую через неё. Вы решаете сохранить этот артефакт и убираете его в заплечный мешок. Запишите это в Вашем Листе Приключения. Вы поворачиваетесь и уходите обратно в Ступицу. Идите на **8** и выбирайте следующую дверь, через которую ещё не проходили.



291

Ваш меч не оставляет на стальной посеребрённой коже самурая ни царапины. Пот стекает по Вашему лбу. Если Вы хотите сбежать и попробовать тропу, ведущую к демону и жрице, идите на **247**. Если же решаете восстановить Вашу честь в бою, следуйте на **81**.

292

Вы должны сразиться с Дай-Они. Если ему удаётся ранить Вас, Вы теряете 2 очка Выносливости, как и в обычном бою, но должны бросить ещё один кубик: если выпадет 1 или 2, идите на **90**; 3 или 4, следуйте на **102**; 5 или 6, ступайте на **118**.

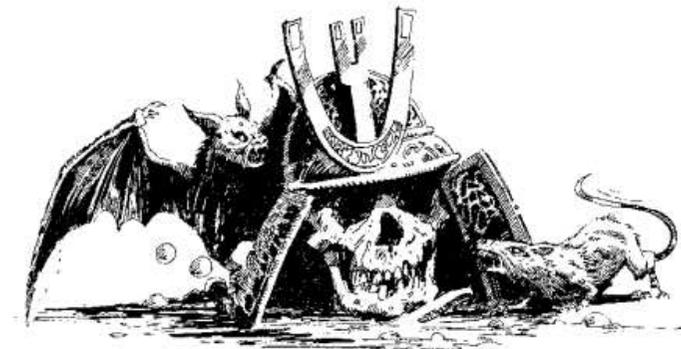
	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДАЙ-ОНИ	10	10

В случае победы идите на **74**.

293

Едва Вы угрожающе подались вперёд, несколько крестьян бросились бежать, стараясь скрыться среди деревьев. Увидев предательство своих товарищей, остальные побросали свои палки и последовали их примеру.

Если Вам кажется, что Вы достаточно сделали для защиты хорошего имени Вашего господина, Вы можете продолжить свой путь (идите на **195**). Если Вы вознамерились преподать им урок, идите на **331**.



294

Татсу галопирует по воздуху и ныряет прямо на К`рлла. В тот момент, когда Демонический Богомол отшатывается для нападения, Татсу выдыхает из своей пасти струю пламени, поглощающую Демонического Богомола, вспыхнувшего, словно спичка, и превратившегося в пепел в считанные секунды. Татсу оборачивается к Вам:

- Прощайте, странник. И удачи Вам: теперь я должен покинуть Вас.

С этими словами дракон исчезает в небесах, вычеркните его имя из Вашего Листа Приключений. Призрачная толпа аплодирует, но звук доносится, будто бы издалека. Дай-Они задыхается от ярости.

- Убей, Гаргантус, убей! – кричит он, и огромный козлоногий человек выскакивает вперед.

Если Вы остались без союзников, идите на **364**. Иначе, решите, кто из Ваших последователей (записанных на Листе Персонажа) лучше справится с этой напастью: Ки-Рин (идите на **382**) или Золотая Компания (следуйте на **198**)?

295

Когда Вы достигаете вершины гребня, Вам открывается широкий обзор. Великая долина нижнего течения Хианг-Кианг лежит перед Вами. В дали виднеется дельта реки, укрытая среди Кумийских Паучьих Топей.

Паучьи Топи теряются в клубах тумана. Зная, что кружной путь займёт несколько недель, Вы спускаетесь по склону в долину.

Идите на **17**.



296

Он игнорирует Ваши стоны боли и идёт дальше, поднимая прочих узников и выдавая чёрный хлеб и тухлую воду через решетки в дверях. В конце концов он возвращается и открывает дверь Вашей клетки. Но на этот раз вместе с ним трое солдат.

Притворитесь ли Вы раненым, чтобы внезапно напасть на них в самой клетки (идите на **370**), или же притворитесь мёртвым, позволите им вывести Вас из клетки и, отняв оружие, попытаете убежать (следуйте на **380**)?

297

Вы встаёте в защитную стойку рядом с берегом реки, когда ещё несколько чешуйчатых зелёных монстров поднимаются из глубин и устремляются к Вам. Если Вы владеете Каруми-дзюцу и желаете перепрыгнуть через их головы в безопасность, следуйте на **35**. Если Вы решите остаться на месте и сражаться, идите на **13**. А если захотите сдаться на милость монстров – идите на **3**.

298

Вы обходите яму и подходите к трону, держа Поющую Смерть перед собой. Едва Вы приближаетесь, тени отшатываются, неспособные противостоять мощи клинка. Те, что оказываются слишком близко, мгновенно испаряются от одного лишь прикосновения. Идите на **121**.

299

Внутри храм чист, но пустынен, Вы видите только зеркало на ширме перед Вами. Вы подходите ближе, чтобы прикоснуться к нему и кажется, что оно поглощает сначала Вашу руку, а затем и Вас. Прежде чем Вы узнаете, что происходит, Вы оказываетесь в прекраснейшем из садов, когда-либо виденных Вами.

В его центре находится декоративный пруд, в который впадает кристально чистый ручей. Несколько расходящихся тропок ведут от Вас к пруду, но наиболее интересными в этом саду оказываются даже не цветы и выюнки, изобилующие своими окрасами, а статуи.

Здесь есть пять великолепных статуй. Ближайшая слева – это серебряный самурай; ближайшая справа изображает юную жрицу, склонившую колени перед ужасным демоном за её спиной, удерживающем цепь, обёрнутую вокруг шеи девушки.

У девушки есть татуировка, изображающая стрекозу на обнажённом плече. Разделённые тропы ведут к этим статуям, а за ними находятся два ужасающих каменных колосса. Первый – Хаммураби, Повелитель Мух, изображённый в виде огромной стрекозы. Второй – ужасающий Морской Дракон, поднимающийся со своего пьедестала в виде водяного смерча. Идите на **137**.



300

Получите 1 очко Чести за Ваше храброе решение.

Моичи бледнеет, когда Вы сообщаете ему о своём выборе, но затем он говорит:

- Что ж, мой господин, я полагаю, этот поступок почётен... Я знаю тайные ворота с задней стороны замка и пароль – мы сможем проникнуть туда с лёгкостью, если Вы позволите этому покорному воину вести Вас за собой, о могучий господин.

Он низко кланяется. Вы не сможете точно сказать, услышали ли Вы нотки сарказма в словах Моичи, но всё равно приказываете ему вести Вас. Он грубо усмехается и ведёт Вас по петляющей тропке к задней

части замка, примыкающей к предгорьям южных склонов Шиосийского хребта.

Вы ждёте наступления сумерек, прежде чем приблизиться к скрытым воротам. Моичи подходит к одной из секций стены и стучит в неё. Открывается небольшое окошко и два глаза, мерцающих в свете луны, смотрят на Вас.

- Кто пытается пройти здесь? – шипит голос.

- Это я, Моичи. Мы только что вернулись с ночного патрулирования по приказу самого князя Цейтсина. Пароль – «цветущие вишни».

После этого дверь отъезжает в сторону, открывая проход и позволяя Вам вместе с Моичи пройти внутрь. Молча Вы впечатываете свой кулак в лицо удивлённого стража. Без единого звука тот оседает на землю.

Идите на **136**.

301

Гинсей приближается на полусогнутых ногах, острие его меча направлено Вам в горло. Вы встречаете его в смертельном бою.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РОНИН ГИНСЕЙ	10	16

В случае победы следуйте на **399**.

302

Вам предстоит сражаться с обоими врагами одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый САМУРАЙ	7	9
Второй САМУРАЙ	8	7

Если Вы убьёте их обоих, идите на **310**.

303

Оба Ваших глаза закатились, делая Вас совершенно слепым; но вскоре один из них вернулся на место, и Вы смогли разглядеть большой латунный ключ и несколько помятых заляпанных жиром пергаментов. Забрав содержимое сундука, Вы выбрасываете коробку наружу и следуете прочь из хижины, когда Ваши глаза снова закатываются.

Идите на **287**.

304

Рыцари Золотой Компании издают боевой кличи бросаются вперёд в боевом порядке. Однако, их оружие, прямые мечи и булавы, не способны пробить хитиновую броню Демонического Богомола. К`рллк вращается вокруг себя с необычайно быстротой. Его выпады сражают одного-двух рыцарей за раз. В секунды все они оказываются убиты.

Вы замираете в ошеломлении от ужасной мощи этого создания. Вычеркните рыцарей с Вашего Листа Приключения. К`рллк разворачивается и спешит к Вам. Если Вы остались без союзников, идите на **266**. В ином случае решайте, кто из Ваших последователей (записанных на Листе Приключения, конечно) может справиться с этой тварью: Татсу (идите на **294**) или Ки-Рин (следуйте на **278**)?

305

Вы победили Земляного Борова. А затем всё же решили примерить броню: она идеально Вам подошла. Вы можете добавить 1 очко Мастерства, пока носите её. Здесь больше нечего делать, поэтому Вы лезете на гребень, чтобы взглянуть на находящиеся за ним земли. Идите на **295**.

306

Отряд из пятнадцати всадников показался на дороге перед Вами. Они носят сине-зелёные доспехи, и Вы узнаете символ, нарисованный на их знамени. Это самураи князя Цейтсина. Неподалёку от Вас они останавливают своих лошадей, а один из них кричит:

- Это лакей сёгуна! Хватайте его!

Вам некуда бежать, поэтому Вас быстро окружают. Вы доблестно сражаетесь, сразив троих из них и ранив ещё нескольких, но их слишком

много. Вскоре Вас крепко связывают и перебрасывают через лошадиный круп.

- Князь Цейтсин будет доволен столь лёгкой поимкой, - усмехается один из них.

Они привозят Вас в замок, оставленный Вами позади. Вас проводят во внутренний двор, где многие самураи-вассалы Цейтсина собрались, чтобы посмеяться и поиздеваться над Вами. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.

307

Храбрейшие из угольщиков, четвёрка крепких сильных мужчин, нападают на Вас, размахивая своими лопатами. Вы должны сражаться с ними, но прислонившись спиной к дереву, Вы лишили их возможности напасть на Вас всем скопом: они могут атаковать Вас лишь попарно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый УГОЛЬЩИК	6	10
Второй УГОЛЬЩИК	7	9

Если Вы убьёте одного из нападавших, не будучи раненым, идите на **347**. Если же к этому времени Вас успели ранить, следуйте на **365**.

308

Последний вздох вырывается из груди тюремщика. Без промедления Вы выбегаете из клетки. Вы в длинном освещённом факелами коридоре, по обе стороны которого расположены другие узилища. Вы можете побежать налево (идите на **344**) или направо (следуйте на **356**).

309

Спустя ещё полдня, в течение которых Вы всё-таки медленно продвигались вперёд, лишь один раз оступившись в трясину, начинается дождь. Туман клубится вокруг, пока из него не проявляются очертания небольшого холма – центра болот. Небольшая тропинка сворачивает к нему на восток – идти по ней придётся несколько миль.

Свернёте ли Вы к холму (идите на **261**) или продолжите путь по основной тропе (следуйте на **279**)?

310

Убрав меч в ножны, Вы бросаетесь следом за князем Цейтсином. Вскоре Вам удаётся его догнать, как раз в тот момент, когда он скрывается за чёрной позолоченной лакированной дверью. Вы вламываетесь внутрь большой богато обставленной комнаты, в одном из углов которой стоит огромный чёрный с позолотой лакированный сундук.

Дрожа от страха, Цейтсин открыл люк в одном из углов помещения. Но когда он видит, что Вы настигнете его раньше, чем он сможет протиснуть свою огромную тушу в него, он падает перед Вами на колени.

Идите на **178**.

311

Вы взбираетесь на заросший курган неподалёку от берега реки, в то время как ещё несколько зелёных чешуйчатых монстров выбирают из глубин и готовятся напасть на Вас.

Если Вы владеете Каруми-дзюцу и хотите перепрыгнуть над их головами в безопасное место, идите на **35**. Если решаете остаться, где стоите и дать бой, идите на **13**. Если вместо этого решите сдаться им на милость, следуйте на **3**.

312

Вы подходите к яме и бросаете в неё меч. Икиру вскакивает и кричит:

- Нет! НЕТ!

Его голос похож на шелест листьев. Едва меч исчезает из вида, зал содрогается. Тени вокруг Икиру колеблются и исчезают. Его трон начинает разваливаться и порыв ветра пронесется через весь зал. Он набрасывается на Икиру и рвёт его на части. Он порезан на кусочки и уничтожен. Всё вокруг Вас начинает рушиться, яма проваливается сама в себя, унося Поющую Смерть в другое пространство. Хотя Вы и смогли спастись от разрушений и сразили Икиру, великий меч утерян навсегда.

Когда Вы возвращаетесь в Коничи, сёгун благодарит Вас, но впадает в депрессию. Без Поющей Смерти Хачиман начинает разваливаться. Князья поднимают мятежи, варвары устраивают набеги на границы, вскоре вся страна горит в огне их набегов, в которых порой участвуют и мятежники.

В одном из подобных сражений Вы погибаете, стараясь спасти свой народ. Но всё бесполезно – Хачиман погружается в тёмные века. В итоге Вы провалили свою миссию.

313

Вы в лихорадочной спешке избавляетесь от застёжек Вашей брони, снимая её часть за частью, каждая из которых медленно тонет в пучинах вод. Наконец Вы всплываете на поверхность и, выбросив свои мечи к краю бассейна, выбираетесь из воды. К счастью, шахта колодца спускается в природную пещеру, заполненную водой, и тут есть полоска суши над её уровнем.

Доверяя лишь своим ощущениям, в темноте Вы находите туннель, который решаете исследовать. Ваша броня утеряна в глубинах бассейна: до тех пор, пока Вы не найдёте другой комплект брони, Вы будете терять по 4 Выносливости при ранении в битве вместо 2. Следуйте на **363**.



314

Последуете ли Вы дальше по дороге, стараясь пробраться через владения Цейтсина незамеченными (идите на **338**), или решите, что честь сёгуна должна быть восстановлена и попытаете проникнуть в замок и сразить узурпатора (идите на **350**)?

315

Если Вы владеете Кью-дзюцу и хотите попытаться испугать монстров «пугалкой», идите на **21**. В противном случае Вы отбиваетесь от атак ближайшего монстра своими клинками. Следуйте на **53**.

316

Тонкие стрелы солнечного света пронзили мрак Вашей клетки через небольшое окошко утром следующего дня. Вы просыпаетесь от грохота двери Вашей клетки. Это пришёл тюремщик.

- Вставай, собака! – кричит он. Я скоро вернусь, чтобы отвести тебя к Цейтсину!

С этими словами он куда-то уходит.

Вы можете громко застонать, притворившись больным или раненым, чтобы заставить тюремщика подойти к Вам и напасть на него (идите на **20**), или подождать его возвращения (следуйте на **40**).

317

Дамба тянется миля за милей, построенная какой-то древней цивилизацией, жившей в дельте реки до появления вечных туманов. Через какое-то время карта указывает на тропу к берегу озера, которая там разветвляется. Одна тропа ведёт к серповидным базальтовым ступеням, огромным шестиугольным каменным колоннам, по-настоящему гигантской мостовой, исчезающей в тумане. Другая ведёт в торфяные болота, обозначенные на карте как череп, проткнутый мечом.

Отправитесь ли Вы по мостовой (идите на **113**) или через болото (следуйте на **217**)? Карта утверждает, что в конце одного из этих путей находится красный храм, но не говорит – в каком.

318

Из горна доносится оглушительный рёв, который эхом разносится над туманными болотами, но змея никак на него не реагирует. Возможно, у неё нет ушей. Следуйте на **246**.

319

Круг из десятка почтенного вида крестьян окружает колодец перед домом старосты деревни. Они слегка расступаются, позволяя Вам войти в их круг, и староста, имеющий должностную ленту и медаль старосты, предлагает Вам остаться вместе с ними до тех пор, пока дело не разрешится. Затем, как ни странно, они продолжают беседу о нуждах деревни, игнорируя Вас. На самом деле, что достаточно странно, они решают, стоит ли вообще прекратить посевы.

Небо на западе окрасилось румянцем заката. Оставьте ли Вы деревню и уйдёте в закат (идите на **11**) или подождёте окончания беседы (следуйте на **155**)?

320

Феникс взлетает в воздух и мчится к Демоническому Богомолу. В последний момент он замирает напротив шевелящего жвалами К`рлка. Едва Демонический Богомол отшатывается для нападения, Феникс обращается золотистым пламенем. Богомол не может уже остановиться, влетая в пламя – и мгновенно вспыхивает. В секунды от него остаётся лишь пепел.

Феникс издаёт победный крик и взлетает в небеса, исчезая в них. Вычеркните его имя из Вашего Листа Приключений. Дай-Они задыхается от ярости.

- Убей, Гаргантус, убей! – кричит он, и огромный козлоногий человек выскакивает вперёд.

Если Вы остались без союзников, идите на **364**. Иначе, решите, кто из Ваших последователей (записанных на Листе Персонажа) лучше справится с этой напастью: Ки-Рин (идите на **382**) или Заклинательница Элеанора (следуйте на **22**)?

321

Вы отказываетесь встретиться с серебряным самураем в поединке.

- Тогда ты являешься бесчестным человеком, хуже, чем животное: ведь рождённый без чести не может её потерять. Бесчестному – бесчестная смерть!

Вы отказали в благородном сражении во имя Вашего сёгуна. Вычтите 2 очка Чести. Серебряный самурай делает шаг вперёд и готовится к битве, солнце ярко играет на его коже, почти ослепляя Вас.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СЕРЕБРЯНЫЙ САМУРАЙ	10	12

Если Вы ударите его три раза, следуйте на **291**.



322

Предатель, князь Цейтсин, мёртв. Честь сёгуна и Хачимана была защищена. Получите 1 очко Чести за освобождение страны от злого князя Цейтсина и за то, что он убит в центре собственного замка.

Вы осматриваете комнату. В основном, добро в комнате представляло собой довольно богатую обстановку, но большой сундук привлёк Ваше внимание. Вы быстро открыли его. Внутри Вы обнаружили мешочек с сотней золотых монет, стрелу и превосходно выполненный комплект самурайской брони, очевидно слишком маленькой для располневшего Цейтсина. Вы одеваете броню и

замечаете, что она намного лучше Вашей собственной, особенно потому, что выполнена из какого-то необычайно лёгкого металла.

Вы заработали 1 очко Мастерства.

Если у Вас есть способность Кью-дзюцу, Вы узнаете, что стрела была изготовлена легендарным мастером Кью-дзюцу Цуневарой (который по слухам обладал магическими силами). В её оперении использовались перья орла. Она должна обладать силой изгонять злых духов. Запишите эту находку в своём Листе Приключения.

Внезапно снаружи раздаются крики и звон оружия. Люди Цейтсина в любой момент будут здесь. Вы оба скрываетесь в открытом люке и закрываете его за собой. Ступени ведут вниз, в непроглядную тьму. Вы осторожно спускаетесь.

Проследуйте на **122**.

323

Вы приземляетесь на кромке каменной дамбы и беспомощно скатываетесь в пенящиеся белые воды за Вашей спиной. К сожалению, чешуйчатые зелёные монстры разместили заточенные пики как раз там, куда Вы падаете. Ваша броня пробита в нескольких местах, Вы теряете 5 очков Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, Вы умудряетесь выбраться из шипастой ловушки и выползти на берег, избежав когтей двух монстров. Идите на **311**.

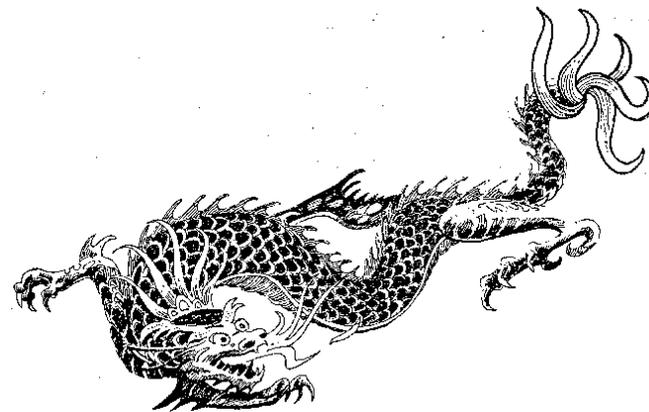
324

Вы поддаётесь этому соблазну. «Власть и богатство должны стать моими», - думаете Вы, падая на одно колено и предлагая свой меч Икиру со словами:

- Я Ваш верный раб, о, Господин.

Призванный демон исчезает и Икиру смеётся, этот смех похож на шелест листьев.

- Ты дурак, - шепчет он и приказывает Вам убить самого себя. Вы понимаете, что не можете сопротивляться его воле и вскрываете свой живот, умирая в агонии.



Прежде, чем Вы успеваете сказать хоть слово, один Каппа бросает в Вас из-под воды трезубец. Проверьте Удачу. Если Вам повезло, идите на **367**. В противном случае следуйте на **373**.

326

Отправитесь ли Вы дальше по дороге (идите на **362**) или нанесёте князю Цейтсину визит с просьбой о помощи в вашем путешествии (идите на **376**)?

327

Сундук раскалывается, едва ударившись об пол, и маленький металлический объект катится по полу, но Вы уже покинули хижину, окунувшись в сумерки и решили найти в лесу сухое место для отдыха.

Достаточно быстро Ваши перестают кружить по голове, но один из них продолжает вращаться, как если бы Вы имели косоглазие. Иногда он закатывается так, что Вы не можете им видеть вообще ничего. Ваша игра меча станет намного хуже, пока Вы не исцелитесь от проклятия дракона. Вычтите 1 очко своего Мастерства и следуйте на **371**.

328

Вы поднимаете рубин перед мордой твари, но она не обращает на него внимания, интересуясь лишь Вами в качестве следующей закуски. Следуйте на **246**.

329

Едва Вы достигаете пещеры, дрожь земли унимается, но Вы решаете зайти внутрь, на случай, если землетрясение повторится. Вы зажигаете факел и в его свете видите, что пещера по сути является маленьким гротом, заполненным розовыми цветками халцедонов, похожими на постель из кораллов. На вершине горы из цветов лежит превосходная лакированная броня, слегка запылившаяся, но вполне пригодная к ношению, покрытая золотыми и синими узорами Легиона Седьмой Печати.

Возьмёте ли Вы броню (идите на **271**) или уйдёте прочь (следуйте на **375**)?

330

Элеанора спешит вперёд. Демонический Богомол возвышается над ней, но она соединяет руки и выпускает хищный снаряд из синей энергии. Однако, эта магия бессильна против хитинового панциря Демонического Богомола и растворяется в воздухе. Богомол выбрасывает голову вперёд и вгрызается в тело колдуньи.

Элеанора исчезает в пасти Демонического Богомола, вычеркните её имя из Вашего Листа Приключения. К`рллк вряд ли колеблется – он уже спешит к Вам. Если Вы остались без союзников, следуйте на **266**. Иначе решите, кто из оставшихся на Вашем Листе Приключения помощников должен вступить в бой: Феникс (следуйте на **320**) или Ки-Рин (идите на **278**).

331

Потрясая катаной, Вы следуете по тропинке в лес за обнаглевшим юнцом. Он выпрыгивает из своего укрытия и, не скрываясь, мчится прочь через опушку. Но едва Вы поворачиваете следом за ним, ловушка закрывается на Вашей голени, разрывая Ваши жилы и быстро сжимая свои тиски.

Вы тяжело падаете и сдавленно стонете. Ловушка выполнена из железа: Вы скорее умрёте от жажды, чем сможете освободить себя. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если Вы ещё живы, будете ли Вы звать угольщиков на помощь (идите на **37**) или будете лежать тихо и ждать (идите на **65**)?

332

Стражники слышат шум драки и устремляются в клеть. Один из них всаживает копьё Вам в грудь и кровь наполняет Ваши лёгкие. Вы падаете на грязный пол клетки, захлёбываясь своей собственной кровью.

333

Зубья трезубца пронзили Ваш доспех и сломали одно из Ваших Рёбер. Потеряйте 2 очка Выносливости. Если Вы выжили и хотите немедленно уйти, следуйте на **335**. Если Вы вынимаете трезубец из своей плоти и используете его, чтобы устроить Капп, пока разговариваете с ними, идите на **361**.

334

Ваш прыжок недостаточно высок. Немёртвый Самурай хватает Вас за ноги и бросает на землю. Вы вскакиваете на ноги, но скелеты уже окружили Вас. Идите на **358**.

335

Никто не преследует Вас, когда Вы уходите от брода, охраняемого Капшамми.

Но проходит не так много времени, как на Ваши плечи падают новые напасти. За равниной верхнего течения реки Хианг-Кианг лежит сланцевый хребет, разрезающий небеса, будто пила. Вы приближаетесь к его вершине, когда вся земля под Вашими ногами начинает трястись. Это землетрясение выглядит так, словно весь Хачиман превратился в желе.

Чуть ниже по склону имеется небольшая пещера. Вы можете укрыться в ней под нависающей скалой (идите на **205**) или остаться лежать там, где Вы находитесь (следуйте на **103**).

336

Моичи убивает своего оппонента, но получает несколько ран. Вы останавливаетесь передохнуть и Моичи широко и счастливо улыбается Вам.

- Хороший бой, мой господин. Это великая честь драться вместе с Вами.

Он угодливо кланяется.

- Достаточно этих завуалированных издевательств, - говорите Вы. – Двигаемся к центру двorca!

Вы бежите по длинному коридору и вскоре обнаруживаете себя в лабиринте из комнат и переходов, большей своей частью пустых, кроме тех, что предназначены для прислуги и рабов, с удивлением плящих на Вас. Вы сворачиваете за угол, когда Вам открывается зрелище, заставившее Вас удивиться.

Вы врзались прямо в князя Цейтсина собственной его персоной, ковыляющего по коридору навстречу Вам между двумя самураями, следующими по бокам от него.

Князь Цейтсин – огромный толстый мужчина с большими челюстями и заплывшим жиром лицом. Два поросячьих глаза возмущенно плятятся на Вас. Он одет в обширное кимоно, украшенное золотым листом. Вы замечаете, что он достаточно открыто носит шапку, предназначенную лишь сёгуну.

Цейтсин в ужасе вскрикивает, едва только узнаёт Вас, и, сделав знак своему охраннику, разворачивается и спешит прочь от Вас. Самураи обнажают свои мечи и кланяются, прежде чем броситься в атаку. Моичи срывается вперёд и сцепляется с одним из них. Вы должны сражаться со вторым.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ ЦЕЙТСИНА	9	8

Если победа за Вами, следуйте на **354**.

337

Земляной Боров похож на ходячую платформу с широкой спиной и восемью коренастыми лапами. В центре его спины открывается огромная щелевидная пасть и края, загибающиеся кверху, пытаются опутать Вас своими хвостами, оканчивающимися тяжёлыми костяными шарами, похожими на моргенштерны.

Вы обнажаете свою катану и готовитесь дать бой, который не будет лёгким: балансировать на спине этой твари будет непросто. На время этого боя вычитите 1 очко Мастерства.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗЕМЛЯНОЙ БОРОВ	8	22

Если Вы одержите победу, Вы отправитесь обследовать пещеру. Следуйте на **355**.

338

Вы тащитесь прочь. Земли здесь менее обработаны, более дикие и заросшие. Вскоре Вы оказываетесь между двух лесистых холмов, следуя по неглубокой долине.

Проверьте свою Удачу. Если Вам повезёт, идите на **386**. В противном случае следуйте на **306**.

339

Тропинка петляет всё больше и в конце концов Вы окончательно теряетесь в тумане. Вы останавливаетесь, пытаетесь сориентироваться; а затем начинается дождь, хотя туман никуда не девается. Дождь безостановочно идёт в течение двух дней, уровень воды поднимается Вам по шею. Из Паучьих Топей не выбраться. Вы проплываете много миль, но в конце силы оставляют Вас, и Вы тонете.



340

Ки-Рин благожелательно смотрит на Вас, заставляя Вас чувствовать умиротворение и спокойствие.

- У Вас благородная цель, смертный, и Вы были лучшим выбором для её достижения. У Вас доброе сердце. Поэтому я присоединюсь к Вам. Я буду на Месте Битвы, чтобы сражаться вместе с Вами против Дай-Они и его злобных союзников.

Его голос можно слушать бесконечно. Вы уже готовы поблагодарить Ки-Рина, когда он издаёт дикий рёв и взлетает ввысь, оставляя Вас в одиночестве. Дверь появляется в воздухе прямо перед Вами. Пройдя сквозь неё, Вы возвращаетесь в Ступицу, окружённую восемью дверями и множеством звёзд.

Отметьте на Листе Приключения, что Ки-Рин стал Вашим союзником. Возвращайтесь на **8** и следуйте дальше, но не выбирайте те двери, через которые Вы уже прошли.

341

Серебряный самурай делает шаг вперёд и готовится к битве, солнце ярко играет на его коже, почти ослепляя Вас.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СЕРЕБРЯНЫЙ САМУРАЙ	10	12

Если Вы ударите его три раза, следуйте на **291**.

342

Вы скрываетесь, прежде чем стража успевает среагировать, но, когда они понимают, куда Вы направились, они не преследуют Вас. Вскоре Вы оказываетесь в комнате, полной оружия, одежды и тому подобным. Здесь Вы находите свои мечи, но другого пути отсюда нет. Вы в ловушке.

Вы врываетесь обратно в коридор, но там Вас ждёт уже более десятка стражников.

Они двигаются на Вас. Вы доблестно сражаетесь, некоторых из них умудряетесь убить в тесноте коридора, но в конце концов копьё пронзает Вашу грудь. Вы падаете на пол подземелья и завершаете свой жизненный путь.

343

Хрупкая материя почти ничего не весит, поэтому Вы упаковываете полотна в свой заплечный мешок, прежде чем покидаете хижину в поисках сухого места для отдыха в лесу. Идите на **371**.

344

Вы бежите налево вдоль сырой и вонючей тюремной стены. Где-то неподалёку раздаётся шёпот:

- Это ты Хида?

А затем шептавший тихо ругается – и Вы слышите приближающиеся звуки шагов кого-то бегущего к Вам. Вы скрываетесь в тених коридора, но здесь слишком светло. Однако Ваш вид заставляет стражника замереть в изумлении, что позволяет Вам сильно его ударить. От отшатывается назад, но обнажает свой меч и набрасывается на Вас. На его лице застывшая маска гнева и боли. Вы должны сражаться с ним голыми руками, поэтому вычитите 2 очка Мастерства на время этой битвы.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СТРАЖНИК	7	9

Если победа за Вами, идите на **88**.

345

Глаза жжёт от газа, выделяемого Отрёкшимся при ранениях. Вы рвётесь по туннелю вперёд и, к счастью, довольно скоро оказываетесь на свежем воздухе у подножья холма неподалёку от деревни. Похоже, Рокуро-Куби остались рядом с телом Отрёкшегося, поэтому Вы можете сбежать из их деревни.

Добавьте 1 очко Удачи за спасение от этих нападений и следуйте на **397**.

346

Демонический Богомол падает замертво перед Вами, истекая чёрным ихором. Дай-Они злобно кричит:

- Гаргантус, срази этого смертного!

Бронзовый Человек встаёт напротив Вас. Идите на **364**.

347

Вы кажетесь неуязвимым для их выпадов, а когда Вы разрубаете одного, другие бросаются Вам в ноги, моля о милосердии. Вы говорите

им, что они похожи на дураков, особенно, если они думали, что смогут ранить чемпиона сёгуна.

Старейший из них сообщил, что в обмен на помилование может показать Вам деревню, где Вы можете в безопасности переночевать. Прикажете ли Вы ему вести Вас туда немедленно (идите на **179**) или сначала заставите их поклясться в верности сёгуну (идите на **163**)?

348

При приближении Феникса Вы чувствуете странное тепло, исходящее из Вашего заплечного мешка. Вы дотягиваетесь до него и вынимаете Рубин Феникса. От него идёт нестерпимый жар, а мерцание глубокого красного света озаряет Вас. Инстинктивно Вы отбрасываете его.

Феникс издаёт очередной дикий крик и золотые потоки пламени озаряют его, превращая птицу на короткий миг в огненный шар. Затем он приземляется неподалёку от Вас, его рубиново-красные глаза рассматривают Вас закрываясь время от времени мембранами. Он передаёт Вам сообщение, не произнеся ни слова:

- Я помогу Вам. Ждите меня в Месте Битвы, принёсший Рубин.

Затем мифическая птица улетает. Запишите, что Феникс стал Вашим союзником. Вы разворачиваетесь и делаете шаг в дверь. Вернитесь на **8** и войдите в дверь, через которую ещё ни разу не проходили.

349

Вы приближаетесь к статуе демона и жрицы. Маг появляется снова из воздуха и обе статуи, темнокожего краснорогого демона и светлокожей жрицы оживают. Она бросается Вам в ноги, моля спасти её из Логова Демонов, но её пленитель жестоко дёргает цепь, роняя девушку на пол. Затем демон бросает свою цепь над Вашей головой и произносит слова Заклинания Окаменения. Вы стали очередной статуей в этом месте, а демон получил свободу. Вы выглядите любопытной противоположностью упавшей жрице, снова превратившейся в камень. До тех пор, пока новый искатель приключений не отыщет красную пагоду, Вы не сможете ощутить вкус жизни.

350

Получите 1 очко Чести за Ваше храброе решение.

Вы целенаправленно устремляетесь к замку князя Цейтсина. Приблизившись к нему, Вы можете различить солдат на стенах по отблескам солнца на их оружии. Направитесь ли Вы напрямик к главным воротам замка (идите на **374**) или прячась в тени стен будете искать место более удобное для проникновения через них (идите на **388**)?

351

Ваша стрела не попадает в цель, но угольщики получили предупреждение. Они быстро скрываются в лесу, в котором добывают материалы для своей работы. Только старейший из них встаёт перед сыном и говорит, что может показать Вам безопасное место для отдыха, чтобы никто не мог сказать, что его семья обесчестила самурая. Идите на **179**.

352

Ки-Рин смотрит на Вас с отвращением. Он бросает на Вас испепеляющий взгляд, полный презрения и насмешки, прежде чем поднимается в воздух, оставляя Вас одного на горной вершине, где властвуют ледяные ветра, а струи дождя начинают хлестать по Вам.

Прямо перед Вами появляется дверь, и Вы пользуетесь возможностью убраться прочь от разгулявшейся стихии, пройдя сквозь неё. Вы снова оказываетесь в Ступице, окружённые звёздами и восемью дверями. Возвращайтесь на **8** и выбирайте снова ту дверь, которую ещё не открывали.



353

Ваши руки лихорадочно расстёгивают застёжки брони, но холодная вода подрывает Ваши силы, а недостаток кислорода вскоре заставляет Вас сдаться. К тому времени как Рокуро-Куби начинают обглаживать Вашу нежную плоть, Вы уже долгое время являетесь утопленником.



354

Моичи тоже уже прикончил своего противника, но получил ещё несколько ранений. Убрав свой меч в ножны, Вы мчитесь следом за князем Цейтсином. Вскоре Вам удаётся догнать его, как раз вовремя, чтобы заметить закрывающуюся за ним лакированную чёрную дверь, обшитую золотом. Вместе с Моичи Вы вламываетесь внутрь большой богато обставленной комнаты, в одном из углов которой стоит огромный чёрный с позолотой лакированный сундук. Дрожа от страха, Цейтсин открыл люк в одном из углов помещения. Но когда он видит, что Вы достигнете его раньше, чем он сможет протиснуть свою огромную тушу в него, он падает перед Вами на колени.

- Помилуй меня, великий воин, прошу, помилуй меня. Это всё Икиру: он заставил меня восстать против законного сёгуна, прости меня, отныне я буду верным вассалом, - бормочет он столь очевидную ложь.

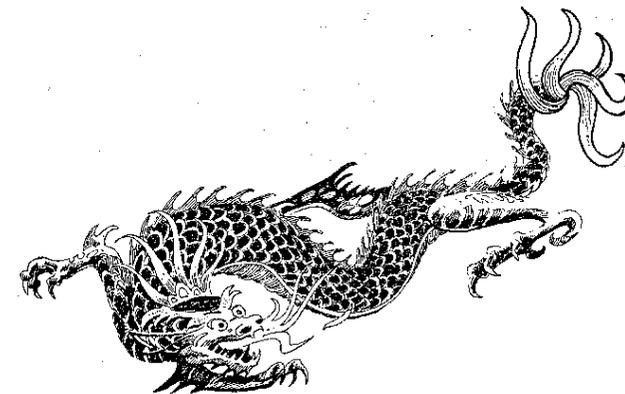
Когда Вы опускаете взгляд, чувствуя лишь презрение и отвращение, глаза Цейтсина сужаются в хитроумной злобе. Его правая рука рассекает воздух. Иглообразный кинжал срывается с его руки и вонзается в Ваше бедро.

Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, Вы в удивлении отшатываетесь, а Цейтсин поднимается на ноги, выхватывая свой меч.

- Будь ты проклят, чёртова свинья! – кричит он и наносит рубящий удар.

Моичи выскакивает вперёд и спустя несколько мгновений Вы с ним обрываете жалкую жизнь Цейтсина. Следуйте на 366.



355

В свете факела Вы видите, что пещера по сути является маленьким гротом, заполненным розовыми цветками халцедонов, похожими на постель из кораллов. На вершине горы из цветов лежит превосходная лакированная броня, слегка запылившаяся, но вполне пригодная к ношению, покрытая золотыми и синими узорами Легиона Седьмой Печати.

Этот отряд был почётной стражей самого первого сёгуна Хачимана. Это были воины, подобных которым до сих пор не появлялось на свет. Весь отряд был вырезан в тот день, когда Легион Седьмой Печати отказался сдать на милость войску в десятки раз превышавшему их по численности около пятисот лет назад.

Дизайн брони несколько архаичен, но это не сказывается на её превосходном качестве. Когда Вы дотрагиваетесь до цветов в попытке добраться до брони, раздаётся мелодичный перезвон. Доспех превосходно сидит на Вас и мерцает таинственным светом. Вы можете

добавить себе 1 единицу Мастерства, пока носите этот доспех, благодаря его магии.

В этом гроте больше нет ничего интересного, поэтому Вы взбираетесь на гребень – взглянуть, что располагается за ним.

Идите на **295**.

356



Вы бежите направо. Коридор выходит в большую квадратную комнату – тупиковую, как Вы можете увидеть. Однако, здесь хранится оружие, одежда и прочие полезные вещицы. У вашей радости, сложенное в углу лежит Ваше оружие. Быстро снарядившись, Вы чувствуете себя намного лучше. Получите 1 очко Удачи за возвращение своих мечей.

Здесь можно найти множество стрел: если Вы мастер Кью-дзюцу, Вы можете восстановить все утерянные стрелы или поменять количество стрел каждого типа (но общее их число не должно превышать 12 штук).

Больше здесь ничего интересного для Вас нет. Вы разворачиваетесь и выходите обратно в коридор и идёте по нему, минуя свою клеть. Идите на **132**.

357



Через секунду после того, как Ваша рука легла на рукоять катаны, голова ближайшего монстра упала в воду реки рядом с дальним берегом. Его безжизненное тело, всё ещё держащее в лапах сеть, медленно скрывается под водой.

Второй монстр всё ещё пытается взобраться на брод, поэтому Вам хватает времени добраться до дальнего берега, балансируя на опасно предательской слизи. Идите на **395**.

358

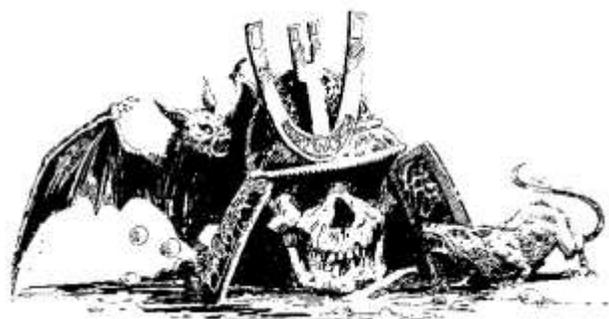
Вам предстоит сразиться с шестью скелетами, управляемыми Немёртвым Самураем, но нападать на Вас они будут только по трое.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Первый СКЕЛЕТ	6	7
Второй СКЕЛЕТ	7	6
Третий СКЕЛЕТ	7	7

Если Вы победите их всех, Вам предстоит сражение с оставшимися тремя.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Четвёртый СКЕЛЕТ	7	6
Пятый СКЕЛЕТ	6	7
Шестой СКЕЛЕТ	8	9

Если Вы победите их, следуйте на **368**.



359

Вы аккуратно достаёте сундук и ставите его на покрытый соломой пол. Затем при помощи лезвия вакидзаши, Вы поддеваете застёжку и защищаете глаза от любой возможной вспышки пламени изнутри. Застёжка ломается и крышка открывается, выпуская кукольного дракона, словно чёртика из табакерки. Два облачка пара вырываются из ноздрей дракона и окутывают Вашу голову оранжевым дымом. Он попадает в Ваши глаза, начинающие зудеть и неуправляемо закатываться внутрь Вашей головы.

Бросите ли Вы сундук и уйдёте (идите на **327**) или бросите взгляд на то, что охраняет игрушка (идите на **303**)?

360

Феникс пикирует катастрофически близко от Вас. Внезапно он взрывается пламенем, на мгновение становясь похожим на золотой огненный шар, и опалив Вас этим огнём. Потеряйте 2 очка Выносливости.

Если вы до сих пор живы, примите ли Вы бой с Фениксом (идите на **372**) или попытаетесь сбежать от него через дверь за Вашей спиной (следуйте на **390**)?

361

Вы решаете угрожать монстрам тем, что приведёте армию самураев уничтожить всех Капп, если только они не помогут Вам в Вашей миссии. жёлтые глаза покачиваются вверх и вниз под водой, а затем один из монстров показывается на поверхности и бросает мерцающий красный драгоценный камень к Вашим ногам.

- Это наше величайшее сокровище, - шипит он. – Теперь Оставьте нас!

Камень – рубин, огранённый в виде феникса. Очень редкое сокровище, взятое у одного торговца, пытавшегося пересечь этот брод много лет назад. Отметьте его в своём Листе Приключения. Каппа исчезает из поля зрения, и Вы решаете продолжить свой путь.

Идите на **335**.

362

Вы решаете продолжить путь. Земли здесь менее обработаны, более дикие и заросшие. Вскоре Вы оказываетесь между двух лесистых холмов, следуя по неглубокой долине.

Проверьте свою Удачу. Если Вам повезёт, идите на **386**. В противном случае следуйте на **396**.

363

Звуки ужасающей болтовни из шахты колодца говорят Вам, что Рокуро-Куби всё ещё преследуют Вас, поэтому Вы слепо бросаетесь вперёд. Внезапно какая-то слизь касается Вашего лица заставляя его вспыхнуть. Кислота въедается в Вашу плоть. Потеряйте 3 очка Выносливости.

Если Вы до сих пор живы, Вы в ужасе оглядываетесь. Ошибиться трудно – пахнет серой. Это Отрёкшийся – немертвая душа злого человека, который никогда не был похоронен по правилам, и чей дух был отторгнут загробным миром из-за переполнявшей его злобы.

Вам предстоит сразиться с Отрёкшимся в полной темноте. Вычитите на время этого боя 2 единицы своего Мастерства: всё, что Вы можете разглядеть – лишь тонкая призрачная жёлтая линия его силуэта.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ОТРЁКШИЙСЯ	7	9

В случае победы идите на **345**.

364

Его глаза мерцают, и две стрелы рубинового света устремляются к Вам. Сейчас Вы должны сразиться с Гаргантусом, бронзовым гигантом. Каждый третий раунд битвы Гаргантус выпускает в Вас рубиново-красные стрелы магической энергии из своих глаз. Когда это происходит, бросьте ещё один кубик. Если выпадет чётное число – Вы увернулись; если это будет нечётное число – Вы будете ранены на 4 очка Выносливости.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГАРГАНТУС	9	12

Если Вы победите, Дай-Они что-то в гневе пробормочет себе под нос и, взяв огромную шипованную железную палицу тетсубо, двинется к Вам. Идите на **292**.



365

Первые из Ваших противников падают замертво в лужи собственной крови, но и Ваша кровь капает на землю. Крестьяне прекрасно видят, что Вы не неуязвимы. Новый противник атакует Вас. Это неуклюжий грубый мужик с косматой чёрной бородой, вращающий над своей головой головешку из одной из печей.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
УГОЛЬЩИК	10	10

Если угольщик выживает в течении 5 раундов боя, идите на **377**. Если Вы побеждаете его за это время, следуйте на **389**.

366

Предатель, князь Цейтсин, мёртв. Честь сёгуна и Хачимана была защищена. Получите 1 очко Чести за освобождение страны от злого князя Цейтсина и за то, что он убит в центре собственного замка.

- Сёгун отомщён, равно как и те крестьяне, - произносит Моиичи, бездельничающий, пока Вы осматриваете комнату.

В основном, добро в комнате представляет собой довольно богатую обстановку, но большой сундук привлекает Ваше внимание. Вы быстро открываете его. Внутри Вы обнаруживаете мешочек с сотней золотых монет, стрелу и превосходно выполненный комплект самурайской брони, очевидно слишком маленькой для располневшего Цейтсина. Вы одеваете броню и замечаете, что она намного лучше Вашей собственной, особенно потому, что выполнена из какого-то необычайно лёгкого металла.

Вы заработали 1 очко Удачи.

Если у Вас есть способность Кью-дзюцу, Вы узнаете, что стрела была изготовлена легендарным мастером Кью-дзюцу Цуневарой (который по слухам обладал магическими силами). В её оперении использовались перья орла. Она должна обладать силой изгонять злых духов. Запишите эту находку в своём Листе Приключения.

Внезапно снаружи раздаются крики и звон оружия. Люди Цейтсина в любой момент будут здесь. Вы оба скрываетесь в открытом люке и

закрываете его за собой. Ступени ведут вниз, в непроглядную тьму. Вы осторожно спускаетесь.

Следуйте на **378**.

367

Трезубец попадает в Вас на излёте и не наносит никаких повреждений. Вы подхватываете его и используете для устрашения Капп. Они погружаются в воду до тех пор, пока в зелёных глубинах не остаются видны лишь их жёлтые глаза.

Если Вы хотите покинуть эти места, следуйте на **335**. Если же решаете поговорить с ними, то следуйте на **361**.



368

Разрозненные останки скелетов разбросаны вокруг Вас. Немёртвый самурай молча приближается к Вам для последнего боя.

НЕМЁРТВЫЙ
САМУРАЙ

МАСТЕРСТВО

9

ВЫНОСЛИВОСТЬ

3

Если Вам удаётся убить его, он падает на землю и начинает таять. Небеса очищаются, и краснота реки исчезает. Среди останков немертвого самурая Вы замечаете великолепно изготовленный горн цвета слоновой кости, украшенный серебряным узором в виде саблезубого тигра. Вы подбираете его и идёте дальше.

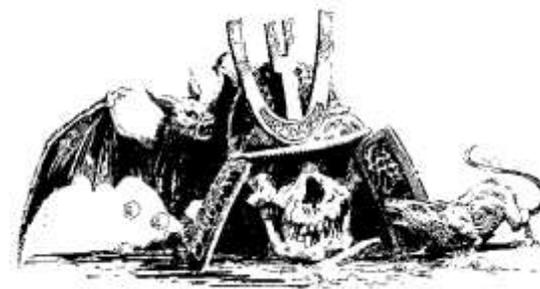
Следуйте на **211**.

369

Ваше терпение вознаграждено. Невероятное зрелище предстаёт перед Вами среди клубов тумана. Красный храм кажется нетронутым временем. Нет никаких пятен или гнили, краска выглядит безукоризненно. Едва Вы подходите, красная дверь распахивается, будто бы Вас приглашают внутрь. Если Вы согласны переступить порог, идите на **299**. Если Вы решите вернуться на мостовую, идите на **113**.

370

Вы стонете от боли и один из солдат склоняется над Вами. Внезапно Вы нападаете, но вскоре оказывается загнанным в угол без своих мечей. Звуки битвы привлекают внимание остальных стражников, и они бросаются к Вашей клети. Один из них пронзает копьём Вашу грудь, и кровь наполняет Ваши лёгкие. Вы падаете на грязный пол темницы, захлёбываясь своей кровью.



371

Лес вокруг прибежища Гинсея спокоен и сух. Вас не беспокоили во время сна, поэтому просыпаетесь Вы обновлённым. Восстановите вплоть до 3 очков потерянной Выносливости. Едва набухшее оранжевое солнце поднимается над утренними туманами, Вы должны решить, куда идти дальше: следовать на север к Длиннохолмью (идите на **237**) или на северо-запад к деревьям и равнинам Каншуро (следуйте на **219**).

372

Феникс не пытается клюнуть Вас или оцарапать своими когтями. Вместо этого он пытается пролететь поближе к Вам и воспламениться, обжигая Вас этим огнём. Каждый раз, когда он атакует Вас, киньте один кубик и вычтите 1 очко из выпавшего числа. Это количество Выносливости, которую Вы теряете от пламени (заметьте, что Вы можете и не потерять Выносливости, если окажетесь удачливы!).

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ФЕНИКС	9	7

Если Вы победили, следуйте на **36**.

373

Трезубец врзается прямо в Вашу грудь. Если на Вас есть броня, идите на **333**. Если же нет, следуйте на **39**.

374

Вы следуете по тропе с таким видом, будто это Вы хозяин замка. Двое стражей у ворот бесстрастно оглядывают Вас. Вы представляетесь им в качестве ронина – самурая без благородного покровителя – который желает присоединиться к Цейтсину. Они кивают и один из них стучит в огромные внешние ворота и скрывается за ними. Достаточно быстро показывается одетый в кимоно мужчина.

- Меня зовут Иератсу, я лейтенант армии князя Цейтсина. Прошу следовать за мной.

Жестом он указывает на двери, и Вы входите в огромный внутренний двор. Внезапно Иератсу кричит:

- Если ты ронин, тогда зачем напал на наших людей в деревне? Ты попался к нам в руки, чемпион сёгуна!

Множество воинов появляется во дворе, словно крысы, выскакивающие из щелей, и окружают Вас, лишая места для манёвра. Их слишком много, чтобы сопротивляться: Вас быстро скручивают и берут в плен.

Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.



375

Едва Вы оборачиваетесь, чтобы уйти, выход пещеры перекрывает нечто, похожее на ненормальный ходячий булыжник. Это Земляной Боров, чьё тело на восьми могучих приземистых лапах похоже на камень. Его бока имеют наросты, оканчивающиеся костяными шарами, подобные моренштернам. В центре его спины видна щелеподобная огромная пасть. В гроте Вам некуда спрятаться – придётся принять бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗЕМЛЯНОЙ БОРОВ	8	22

Если Вы победите, следуйте на **305**.

Вы следуете по дороге к замку князя Цейтсина. Она петляет между полей, на которых продолжают работать крестьяне. Двое часовых в церемониальных одеяниях цветов князя Цейтсина стоят снаружи замка у дубовых дверей. При Вашем приближении дверь открывается и из неё выходит одетый в кимоно мужчина с двумя мечами, чьи ножны покоятся у него за поясом. Вышедший кланяется Вам.

- Добро пожаловать! Добро пожаловать, чемпион сёгуна. Меня зовут Иератсу, я лейтенант князя Цейтсина. Пожалуйста, проходите.

Когда Вы входите во внутренний двор, ворота за Вашей спиной захлопываются и более двух десятков самураев окружает Вас.

- Увы, - говорит Иератсу, - князь Цейтсин провозгласил себя новым сёгуном. Кихей Хасакава – напыщенный дурак, равно как и все его последователи.

Затем он подаёт сигнал – и стражники окружают Вас. Вы сопротивляетесь, но их слишком много, так что вскоре Вы оказываетесь пленены. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клетку дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.



Битва ещё продолжается, когда другие угольщики готовятся обрушить Вам на голову ливень из горящих факелов. Испытайте свою Удачу. Если Вам повезёт, идите на **7**. В противном случае следуйте на **23**.



Ступени упираются в глухую стену. Едва Вы надавливаете на неё, она отъезжает в сторону. В этот же момент раздаётся лязг. Ступив в проход, Вы оказываетесь во влажном и вонючем тоннеле. Слева находится опущенная железная решётка, отрезавшая Вас от ступеней вверх, расположенных прямо за ней. У Вас нет иного выбора, кроме как следовать по тоннелю прямо к молочно-белому свечению в другом его конце. Едва Вы и Моичи начинаете продвигаться вперёд, ужасная вонь ударяет Вам в нос.



Постепенно запах становится сильнее. Вы выходите в огромную пещеру, освещённую тусклым бледным светом, но обнаружить источник света на данный момент невозможно. Кости, старая одежда и проржавевшее оружие валяются на каждом шагу. А затем Вы замечаете это. Огромный сияющий силуэт движется прямо на Вас. Ненормальная зияющая пасть, обрамлённая множеством зубов, подымается, чтобы пожрать Вас. Два глаза, массивные диски непроглядной черноты, смотрят на Вас, ожив вместе с древним злом. Тело, покрытое сотнями чёрных быстро шевелящихся ножек, покрыто костяным панцирем и состоит из множества сегментов. Это существо грязно-белого цвета, именно оно излучает этот бледный свет. Это Мукэйда⁵, какая-то разновидность огромных сороконожек.

Моичи в ужасе кричит, и Вы в изумлении отступаете. Существо с щелчком вытягивает свою голову вперёд, атакуя подобно змее, и в мгновении ока отрывает Моичи руку по самое плечо. Он слабо стонет и валится на пол.

Происходящее наполняет Вас злостью и печалью, но теперь существо стремительно приближается к Вам, желая попробовать на зуб и Вас. Если Вы владеете Кью-дзюцу и лук и стрелы у Вас собой, Вы можете выпустить в монстре две стрелы, прежде чем он Вас настигнет (но после схватки Вы не сможете вернуть их). В любом случае, Вам предстоит сражаться с этим чудищем.

МУКЭЙДА	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
	7	20

Если Вы победили, следуйте на **384**.



⁵ «Mukade» (в оригинале) – дословно с японского «многоножка».



Когда Вы осторожно проходите по тропе, ведущей к статуе сказочного серебряного самурая, придворный маг появляется за его спиной и осыпает статую прекрасной синей пылью.

- Ага, мой азартный приятель, это вторая наша встреча, - говорит он и исчезает в облаке дыма с очередным ПУФ. Самурай всё так же целиком отлит из серебра, но теперь он двигается и говорит.

- Я вызываю тебя во имя чести твоего господина на поединок!

Примете ли Вы вызов (идите на **341**) или откажетесь от него (идите на **321**)?

380

Вы стонете от боли. Тюремщик говорит:

- Наверное, вчера его ранили.

Двое стражей грубо поднимают Вас на ноги. Вы тяжело оседаете на их руках, словно полумёртвый, и они помогают Вам выйти из клетки. Затемнённый коридор с дверями клеток по сторонам тянется в обе стороны. Внезапно Вы начинаете действовать, отобрав у ближайшего охранника меч прежде, чем он смог что-либо предпринять.

Побежите ли Вы налево (идите на **392**) или направо (следуйте на **342**)?

381

Вскоре Вы уже на некотором удалении от холмов. Вы быстро движетесь вперёд до тех пор, пока не останавливаетесь у скалистой гряды, тянущейся насколько хватает взора. В ужасе Вы осознаёте, что ошиблись с направлением. Вы должны идти к верховьям реки Хианг-Кианг и следовать вдоль неё.

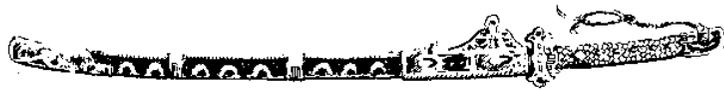
Ещё через пару дней Вы снова на правильном пути и готовы свернуть на север. Один из притоков реки Хианг-Кианг лежит прямо у Вас на пути. Воздух полон трелей певчих дроздов, пока Вы спускаетесь по склону зелёного холма к реке. Там находится дорога с побелевшими от времени вежами, которая ведёт к реке. Вы решаете продолжить путь по ней.

Следуйте на **227**.

382

Ки-Рин взлетает в воздух и стрелой мчится к Гаргантусу, его копыта покрываются огнём. Бронзовый гигант смотрит на него и два луча рубиново-красной энергии вырываются из его глаз и попадают в Ки-Рина. Происходит взрыв – и Ваш союзник мгновенно погибает.

Если Вы остались без союзников, то должны сами сразить Гаргантуса (идите на **364**). Если на Вашей стороне осталась Заклинательница Элеанора, следуйте на **22**. Если же Золотая Компания – Ваши союзники, идите на **198**.



383

Внутри лачуги на удивление чисто, хотя обстановка там и спартанская. Два шелковых полотна висят на стене: на одном из них изображён князь Тода, а на втором видна маленькая деревушка и большой дом (который, возможно, принадлежал Гинсею, когда тот служил у Тоды капитаном стражи), рядом с которым играют двое детей, очень похожих на Гинсея.

Пробежавшись пальцами по полотну, чтобы проверить качество шелка, Вы с удивлением находите выемку в деревянной стене за ним. Там Вы находите чёрный сундук, инкрустированный письменами из красного золота, которые гласят: «Остерегайся дыхания дракона».

Откроете ли Вы сундук (идите на **359**) или просто заберёте шелковые полотна и покинете лачугу (идите на **343**)?

384

Вы вогнали свой меч глубоко в один из этих чёрных глаз, и монстр отшатнулся назад, издавая ужасный пронзительный визг. В своей агонии чудище дико бьётся об пол и стены, Вам приходится отскочить прочь с его пути. Наконец, оно затихло и свалилось замертво. Вы быстро подскочили к Моичи. Он был ещё жив – но только пока. Кровь

рекой струилась из его зияющей раны, лицо его побледнело, а взгляд затуманился.

- В конце концов я умер с честью, мой господин, совершив благородное дело.

Едва с губ Моичи сорвались эти слова, дух самурая покинул его. Вы замираете над телом, чтобы молча почтить память о погибшем. Но Вы знаете, что должны продолжить свой поход.

Обыскав пещеру, Вы обнаружили выход в одном её конце и сваленную кучу «сокровищ» – в основном, кости и старое бесполезное оружие. Однако, Вам посчастливилось найти 15 золотых монет, сияющий богато украшенный серебряный шлем, бутылку с тёмно-зелёной жидкостью, напоминающей чернила, и изумительно выполненный железный боевой веер, используемый в битвах для подачи воинам сигналов, который инкрустирован изображением из слоновой кости, вызывающим у Вас странные ощущения.

Что Вы предпримите:

Подберёте боевой веер и откроете его (идите на **182**)?

Выпьете странную жидкость (идите на **196**)?

Примерите шлем (идите на **210**)?

Оставьте всё как есть и отправитесь на выход (идите на **222**)?

385

Тряска продолжается, пока сама скала не начинает трескаться по краям вокруг Вас. Слишком поздно Вы осознаёте, что это Земляной Боров, огромный монстр, маскирующийся под скалы, на которых лежит.

Если Вы владеете Каруми-дзюцу и хотите использовать это умение, следуйте на **197**.

В противном случае идите на **337**.

386

Вы покидаете долину и оказываетесь перед огромным неприступным лесом, тянущимся на многие мили в обе стороны. Дорога теряется в его чащобе, словно камень в воде. Вы понимаете, что оказались перед Лесом Теней и что Ваш путь лежит через него. Идите на **112**.



387

Вскоре Вы находите тропинку, ведущую к краю воды, где стоят удивительные базальтовые колонны вдоль поистине гигантской мостовой, скрывающейся в тумане. С трудом Вы скользите от одного столпа к другому. Идите на **113**.

388

Вы бесшумно обходите замок, избегая внимания солдат на стенах. Затем Вы бросаетесь под самые стены, которые сделаны из неплохих хорошо подогнанных каменных блоков. К сожалению, Вы не можете найти подходящих выступов, на которые можно было бы опереться во время подъёма.

Однако, если Вы владеете Каруми-дзюцу, то можете достичь бойниц. Если хотите поступить так, идите на **284**.

Если не хотите или не можете использовать это умение, то можно открыто войти через центральные ворота (идите на **374**). Так же Вы можете отбросить идею убийства Цейтсина (идите на **338**) или подождать рядом с ближайшим входом в надежде, что кто-либо им воспользуется в ближайшее время (следуйте на **398**).



389

Ваша доблесть в бою вселяет ужас в сердца угольщиков. Тело угольщика лежит перед Вами в ужасающем положении, его товарищи отступают и скрываются в лесу. Вы защитили честь своего господина и можете добавить 1 очко к своей собственной Чести, прежде чем продолжите путь. Идите на **195**.

390



Вы отступаете назад, в открытую дверь, и ныряете в неё. Феникс не пытается преследовать Вас.

Вы вернулись в Ступицу, окружённую звёздами и восемью дверьми. Идите на **8** и выбирайте новый путь, по которому ещё не проходили.

391

Великолепный зверь при своём падении сотрясает землю. Часть его эбонитовых рогов отсечена Вашим клинком. Чёрный Лось весит несколько тонн и слишком огромен, чтобы его было возможно быстро освежать, но Вы можете срезать несколько кусков мяса с ещё тёплой туши. Добавьте 2 единицы Провизии.

Отломанный кусок рога украшен странным выпуклым узором, напоминающем змею из белой кости. Вы решаете сохранить рог в качестве талисмана. Отметьте его в Листе Приключения и следуйте на **381**.

392

Вы бросаетесь вперёд прежде, чем стражи успевают хоть что-то предпринять. В конце концов у Вас есть хотя бы один меч. Пока Вы не найдёте другой меч, Вы не можете использовать Ни-то-Кен-дзюцу, а до

тех пор, пока Вы не отыщете лук и стрелы, Вам недоступно Кью-дзюцу (если Вы выбрали одно из этих умений).

Коридор упирается в лестницу, ведущую вверх и вниз. Отправитесь ли Вы наверх (идите на **18**) или вниз (следуйте на **4**)?



393

Каппа, а эти чешуйчатые зелёные монстры ими и являются, злобно смотрят на Вас, их жёлтые глаза находятся под водой. В легендах говорится, что Каппы коварны и могут говорить на человеческом языке. Уйдёте ли Вы немедленно, пока это ещё возможно (идите на **335**), или попытаетесь поговорить с ними (идите на **325**)?

394

Ки-Рин взлетает и кружит над Дай-Они. Тот размахивает булавой, но Ки-Рин уворачивается от ударов. Затем Ваш союзник произносит одно лишь слово, заставляющее Дай-Они взречь от боли.

- Ты лишило меня моей магии, проклятое животное! – кричит он.

Ки-Рин улетает прочь со словами:

- Это всё, чем я могу помочь Вам, смертный: всё остальное в Ваших руках. Удачи.

Затем он исчезает из виду. Дай-Они приближается, всё так же сжимая булаву в руках, но теперь Вы видите ужас в его глазах. Вы должны сразить его.

ДАЙ-ОНИ	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
	10	10

Если победа за Вами, идите на **54**.



395

Вы взбираетесь на заросший курган неподалёку от берега реки, в то время как ещё несколько зелёных чешуйчатых монстров выбираются из глубин и готовятся напасть на Вас.

Если Вы владеете Каруми-дзюцу и хотите перепрыгнуть над их головами в безопасное место, идите на **35**. Если решаете остаться, где стоите и дать бой, идите на **13**. Если вместо этого решите сдаться им на милость, следуйте на **3**.

396

Отряд из пятнадцати всадников показывается на дороге перед Вами. Они носят сине-зелёные доспехи, и Вы узнаете символ, нарисованный на их знамени. Это самурай князя Цейтсина. Скачущий впереди отряда самурай приветствует Вас:

- Добро пожаловать в земли князя Цейтсина! Вы чемпион сёгуна, не так ли?

Вы, улыбаясь, киваете в ответ, когда отряд приближается.

Внезапно один из них выкрикивает:

- А князь Цейтсин провозгласил себя новым сёгуном!

С этим кличем самураи набрасываются на Вас, поражённого услышанным. Вам некуда бежать, поэтому Вас быстро окружают. Вы доблестно сражаетесь, сразив троих из них и ранив ещё нескольких, но врагов слишком много. Вскоре Вас крепко связывают и перебрасывают через лошадиный круп.

- Князь Цейтсин будет доволен столь лёгкой поимкой, - усмехается один из них.

Они привозят Вас в замок, оставленный Вами позади. Вас проводят во внутренний двор, где многие самураи-вассалы Цейтсина собрались, чтобы посмеяться и поиздеваться над Вами. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клетку дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом.

Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваши мечи, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

Следуйте на **316**.





Рассвет следующего дня застает Вас пробирающимся через долины в последние края, удерживаемые в безопасности сёгуном. Тощие деревца усеивают коричневую равнину, разрывая туман. Вы отдыхаете на краю этих мрачных земель прежде чем двинуться дальше. Восстановите себе до 4 потерянных единиц Выносливости.

На протяжении следующего дня Вы пробираетесь сквозь туман, который скрадывает звук поступи тяжелых копыт, пока они не раздаются прямо перед Вами. Огромный чёрный зверь вырисовывается перед Вами сквозь туман. Это Чёрный Лось Туманных Земель, который исчез лет семьдесят назад, а может и больше. К Вашему несчастью, он, похоже, решил вернуться. Его ненормальные ветвистые рога – пятьдесят футов полированного эбонита, а глаза похожи на огонь самоцветов. Вам предстоит бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЧЁРНЫЙ ЛОСЬ	9	18

Если победите, следуйте на **391**.

398

Вы выжидаете на некотором удалении от ворот замка, пытаетесь придумать план проникновения без поднятия тревоги среди стражи. Наконец, появляется телега, груженная сеном, осуществляющая поставки в замок. Вы бросаетесь в укрытие ближайшего кустарника и позволяете ей проехать мимо. В телеге достаточно сена, чтобы замаскировать Вас.

Прокрадетесь ли Вы следом за телегой и спрячетесь в сене (идите на **6**), решите отказаться от этой затеи и продолжите свою основную миссию (идите на **338**) или же попытаетесь не таясь попасть в замок через центральные ворота (следуйте на **374**)?

399

Гинсей падает замертво к Вашим ногам, его лакированная синяя броня даёт трещину и окрашивается багрянцем крови. Больше этот человек не будет позорить имя сёгуна. Дымок всё ещё поднимается из лачуги, в которой он скрывался. Проверите ли Вы хижину (идите

на 383) или отправитесь искать сухое место для сна в лесу (следуйте на 371)?



400

Чёрные одежды, скрывавшие Мастера Теней валяются бесформенной кучей на полу. Икиру больше нет. Стены его тёмного зала начинают трястись, а его трон раскалывается. Логово начинает рушиться. Огромные трещины расползаются по полу.

В отчаянии Вы ищете выход, но затем часть стены вываливается, впуская солнечный свет внутрь. Вздвогнув от ярких бликов, Вы мчитесь наружу, чтобы оказаться среди гор Шиосийского хребта. За Вашей спиной рушится огромный чёрный замок странных, чуждых форм, дворец Икиру.

Вы оказываетесь в центре лагеря Шикомэ, но они игнорируют Вас. Некоторые в ужасе смотрят на дворец, другие бегают в панике туда-сюда. Вы не упускаете свой шанс и быстро и незаметно покидаете это место.

Спустя несколько дней Вы возвращаетесь в Кониичи, столицу, где сёгун устраивает пир в Вашу честь. С возвращением Поющей Смерти его правление узаконено и князя Хачимана, объединённые под его знамёнами, отражают нашествие варваров.

С падением Икиру его армия Шикомэ рассеивается – эта опасность исчезает сама по себе. Года мира и процветания уготованы Вам и людям Хачимана.

FIGHTING FANTASY BOOKS

Over 10 million copies sold worldwide!

Can YOU save Hachiman from chaos?

Hachiman is in great danger. The Shogun's control is slipping. Bandits roam the land freely and barbarian invaders have begun to raid across the borders. All this because the Dai-Katana, the Shogun's great sword, has been stolen. YOU are the Shogun's champion, a young Samurai. Your mission is to recover this wondrous sword from Ikiru, the Master of Shadows, deep in the Pit of Demons.

Two dice, a pencil and an eraser are all you need. You have a choice of warrior skills which will affect the outcome of your mission. There are Honour points to be won and lost. YOU decide which route to follow, which dangers to risk and which monsters to fight!

Cover illustration by Peter Andrew Jones
copyright © Solar Wind Ltd



A PUFFIN BOOK

U.K. £2.50
AUST. \$7.95
(recommended)
N.Z. \$8.99
(incl. GST)
DAN. \$4.95



9 780140 320879