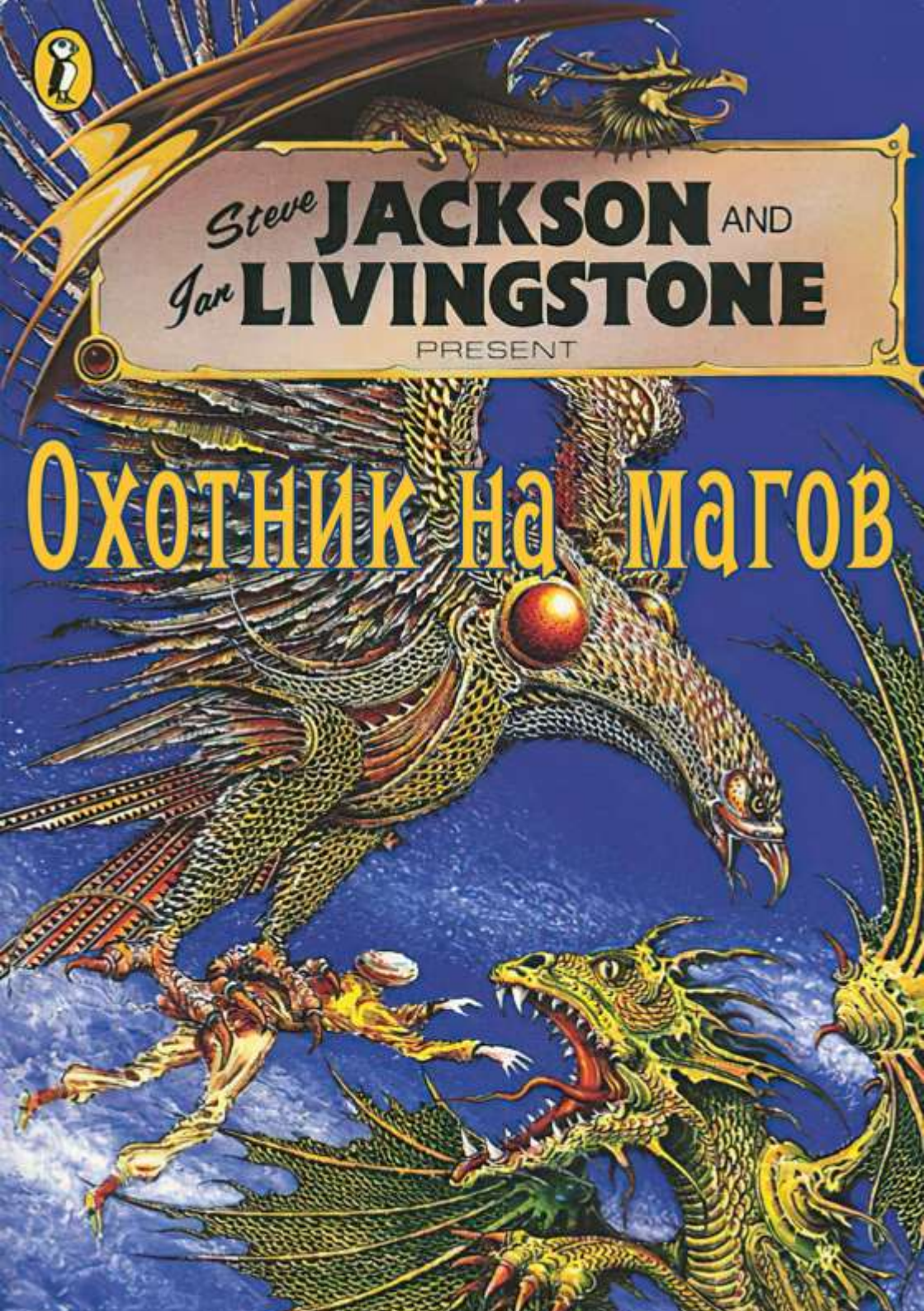

Steve JACKSON AND
Ian LIVINGSTONE
PRESENT
Охотник на магов

Стив Джексон и Ян Ливингстон
представляют

Пол Мейсон

Охотник на магов



Иллюстрации Гари Майса
Перевод Андр
Верстка Алексей Беседин

PUFFINBOOKS

Отрывки из самого почитаемого трактата об охоте на магов.

На протяжении долгой карьеры, посвященной преследованию зла и сжиганию демонопоклонников, я испытал эффективность техник, которые здесь описываю. Правильное сочетание двух или более из них приведет к поражению даже сильнейшего из колдунов.

Как победить мага

1. Ношение магом (или колдуном) одежды из некрашеной ткани привязывает его к земле, не позволяя летать.
2. Пуля из чистого серебра пробивает кожу мага.
3. Меч, соприкоснувшийся с кровью мага, может ранить его.
4. Маг, связанный веревкой из человеческих волос, не может ни освободиться, ни применить магию.
5. Маг не может защитить себя от собственной магии.

Как обнаружить мага

1. Маги не едят рыбу.
2. Маги всегда должны носить рядом с телом кусок красной ткани, иначе они теряют половину своих сил.
3. Маленькие птички заболевают и умирают рядом с магом.

4. Когда их спрашивают, откуда они взялись, маги всегда лгут.
5. Тело мага, погруженное в воду, разбухает и становится вдва раза больше.

Как выследить мага

1. Если начертить на земле священный символ и бросить в него камень, он отскочит в одну из четвертей круга, указывая направление, где находится ближайший маг.
2. Игла компаса, которую обмакнули в кровь мага, всегда указывает в его направлении, и частота колебаний, указывает на степень его близости.
3. Каждый сто первый отпечаток ноги, оставленный магом - это кошачий след.
4. Собака, питающаяся в течение недели исключительно козьим мясом, сможет выследить мага по запаху.
5. Если в тринадцатый день полнолуния развести открытый огонь, пламя укажет в направлении ближайшего мага.

Будьте осторожны, потому что маги и колдуны неуязвимы для обычного оружия и могут использовать хитрости, чтобы обмануть даже самого доблестного из охотников на магов. Если мы примем плащ, подаренный колдуном, то попадем под его власть. Проявите проницательность, и да восторжествует добро!

Чужак в стране зла!

Вы - охотник на магов, выслеживающий злодеев и предающий их правосудию. Ваш верный кремневый пистолет и прекрасный стальной палаш видели много сражений, и у вас есть знания, навыки и снаряжение, чтобы схватить самого хитрого колдуна. Но тут случается катастрофа. Магия переносит вас далеко от привычного мира, в страну сокровищ, ловушек и предательства.

Вы должны пережить странные истории и причудливые превращения, если хотите победить, одолеть своего врага и вернуться на родину.

ВСТУПЛЕНИЕ

Есть множество охотников на магов, людей, которые поклялись избавить землю от скверны злых мудрецов. Но вы не просто охотник на магов, а лучший в своем ремесле. При покровительстве маркграфа Мечтнера, бича зла, вы привлекли бесчисленное множество людей к ответственности - и к смерти в огне! Другие могут клясться своими благословенными реликвиями и трюками, но вы знаете, что добились успеха благодаря своим талантам и усердию. Ораян Призыватель Демонов, Юриал из Рачсбурга, Саломея Колдовская Невеста... все эти печально известные маги и ведьмы по очереди попали вам в руки. Одного за другим вы загнали их в круг из зеркал, ослабили серебряной пулей, выпущенной из вашего верного пистолета, связали веревкой из человеческих волос и потащили в замок маркграфа. Благодаря вам мир был избавлен от их пагубного влияния.

Ваш последний противник это Менций, который, без сомнения, превосходит их всех в порочности и преданности злу. Это приключение начинается в тот момент, когда вы пытаетесь пленить его...



Перед началом самой сложной миссии в вашей жизнивы используете кубики, чтобы узнать свои первоначальные показатели Мастерства, Выносливости и Удачи. На странице ниже есть лист персонажа, который вы можете использовать для записи деталей вашего приключения. На нем вы найдете ячейки для записи ваших оценок Мастерства, Выносливости и Удачи. Рекомендуется делать записи на листе карандашом или сделать несколько ксерокопий листа для использования в будущих попытках завершить ваше приключение.

Мастерство, Выносливость и Удача

Бросьте кубик. Добавьте 6 к результату и запишите сумму (от 7 до 12) – это ваш начальный показатель Мастерства.

Бросьте два кубика. Добавьте 12 к результату запишите эту сумму (от 14 до 24) – это ваша начальная Выносливость.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму (от 7 до 12) – это ваш начальный показатель Удачи.

Это ваши первоначальные показатели, и вы никогда не должны стирать запись о них. Ваши характеристики будут постоянно меняться во время приключения, но их первоначальные оценки будут меняться очень редко. Вы должны вести учет всех изменений, так что пишите маленькими цифрами или используйте ластик.

Хотя вы можете получить дополнительные очки Мастерства, Выносливости и Удачи их текущий показатель никогда не может превышать их начальный уровень, за

исключением очень редких случаев, о которых вам будет сказано на конкретных параграфах.

Ваш показатель Мастерства отражает ваш навык фехтования и общий боевой опыт, чем выше, тем лучше. Ваш показатель Выносливости отражает ваше телосложение и общую живучесть, чем выше ваш уровень Выносливости, тем дольше вы будете в состоянии бороться. Ваша оценка Удачи определяет, везучий ли вы человек, что немаловажно в мире фэнтази.

Сражения

Во время приключений вы будете встречаться с другими людьми и существами. Некоторые из них будут атаковать вас, с другими вы сами решите вступить в бой. В этих случаях вы должны провести битву, как описано ниже.

Сначала запишите Мастерство и Выносливость существа в первое пустое поле битвы с врагом на листе персонажа. Каждый раз, когда повстречаете противника, значения его характеристик, будут указаны в книге. Запишите также любые специальные способности этого противника, если они у него есть.

Ход битвы таков:

1. Бросьте два кубика за существо. Добавьте его Мастерство. Получившийся результат будет его силой атаки.

2. Бросьте два кубика за себя. Добавьте свое Мастерство на текущий момент. Это – ваша сила атаки.

3. Если ваша сила атаки выше, чем у противника, вы его ранили. Переходите к шагу 4. Если у противника сила атаки больше вашей, то ранили вас. Переходите к шагу 5. Если обе

силы атаки одинаковы, вы парировали удары друг друга – начинайте следующий раунд с шага 1.

4. Вы ранили противника, поэтому вычтите 2 из его Выносливости. Можете призвать на помощь свою Удачу, чтобы нанести дополнительные повреждение (см. ниже).

5. Вас ранили, поэтому вычтите 2 из своей Выносливости. Опять же, можете призвать свою Удачу (см. ниже).

6. Внесите соответствующие поправки в значения своей Выносливости (и Удачи, если вы ею воспользовались – см. ниже), либо Выносливости противника.

7. Продолжайте в подобной последовательности, пока Выносливость одного из вас не упадет до нуля (смерть).

Если вы погибли в бою, то должны начать приключение с самого начала, создав нового персонажа.

Бегство

На некоторых параграфах вам будет предоставлена возможность убежать из боя, если дела пойдут плохо. Однако, если вы все же сбегаете, ваш противник автоматически ранит вас (теряете 2 очка Выносливости) - такова цена трусости. (Обратите внимание, что вы можете использовать Удачу, чтобы минимизировать урон от этой раны обычным способом, см. ниже). Вы можете убежать только в том случае, если эта возможность специально предоставлена вам в этом параграфе.



Бой с несколькими противниками

В некоторых ситуациях вы можете столкнуться с несколькими противниками. Иногда вы будете драться с ними как с одним существом. Иногда будете бороться с каждым из них по очереди, а иногда вам придется бороться с ними со всеми одновременно! Если они рассматриваются в качестве одного противника, бой идет как обычно.

Когда будете бороться с вашими противниками по одному, бой тоже будет идти как обычно - за исключением того, что сразу после того, как вы победили существо, следующий враг атакует вас! Когда же вас атакуют сразу несколько противников, в этом случае, силу атаки врагов определяйте как обычно, но перед своим броском, решите, против кого вы направите удар. Если ваша сила атаки окажется больше – вы раните этого, но только этого, врага как обычно. Если ваша сила атаки окажется больше, чем у других врагов, вы их не раните – считайте, что просто парировали их удары. Если же ваша сила атаки окажется меньше, значит, враги ранят вас как обычно.



Удача

В разное время, во время вашего приключения, или в сражениях, или когда столкнетесь с ситуациями, в которых вам может повезти или не повезти, вы можете положиться на свою Удачу, чтобы получить благоприятный результат. Но будьте осторожны! Использование Удачи является рискованным делом, и если вам не повезет, то результаты могут быть катастрофическими.

Процедура использования Удачи заключается в следующем: бросьте два кубика. Если выпавшее число равно или меньше, чем ваш текущий счет Удачи, вам повезло, и результат будет в вашу пользу. Если число выше, чем ваш текущий счет Удачи, вам не повезло, и вы будете наказаны.

Эта процедура известна, как проверка Удачи. Каждый раз, когда испытываете Удачу, вы должны вычитать 1 очко из вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованно это будет.



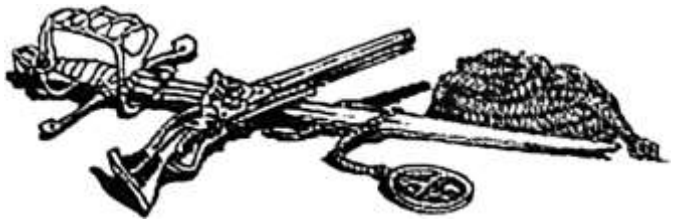
Применение Удачи в сражениях

На определенных страницах книги вам будет говориться проверить Удачу, и будут указаны последствия вашего везения или невезения. Однако в сражениях у вас всегда есть вариант прибегнуть к своему везению, либо чтобы нанести противнику более серьезное ранение, либо чтобы уменьшить серьезность полученной раны.

Если вы только что ранили противника, то можете проверить Удачу, как описано выше. Если вам повезло, вы нанесли сильную рану, и можете вычесть дополнительно 2 очка из Выносливости противника. Однако если не повезло, вы его просто оцарапали, и противник теряет только 1 очко Выносливости вместо 2.

Если вас только что ранили, вы можете проверить Удачу, чтобы попытаться свести ранение к минимуму. Если вам повезло, вы ухитрились избежать полного ущерба от удара и теряете только 1 очко Выносливости вместо 2. Если вам не повезло, вы получаете более серьезное ранение. Вычтите 1 дополнительное очко Выносливости.

Помните, каждый раз, когда проверяете Удачу, вы должен вычитать 1 из вашего показателя Удачи.



Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

Ваш навык Мастерства будет часто меняться во время вашего приключения. Иногда параграф может содержать инструкции увеличить или уменьшить ваш показатель Мастерства. При этом ваше Мастерство никогда не может превышать начального значения, если это специально не указано. Магическое оружие может увеличить ваше Мастерство, но помните, что только одно оружие можно использовать одновременно! Вы не можете использовать 2 бонуса, если носите два волшебных меча. Если потеряете оружие, и вынуждены будете сражаться голыми руками, понижайте во время боя ваше Мастерство на 2 очка.



Выносливость и провизия

Ваш показатель Выносливости будет постоянно меняться за время вашего приключения, из-за сражений с монстрами и выполнения трудных задач. Когда вы окажетесь рядом с вашей целью, ваш уровень Выносливости может быть опасно низким и сражение, в подобном случае, может быть особенно опасно, так что будьте осторожны!

Ваш рюкзак в начале путешествия содержит пять порций пищи. Вы можете отдохнуть и поесть в любое время, за исключением того момента, когда уже вступили в бой. Употребление в пищу еды восстанавливает 4 очка Выносливости. Когда едите, добавьте 4 к вашему счету Выносливости и вычтите 1 порцию еды из вашего имущества. Помните также, что ваш счет Выносливости не может превышать ее начального значения, если это специально не указано. Помните, что у вас впереди длинный путь, так что используйте ваши запасы мудро!

Удача

Во время приключения, когда вам особенно повезет, к вашему показателю Удачи будут начисляться дополнительные баллы. Подробности приведены на страницах книги. Помните, что, как и Мастерство и Выносливость, ваша Удача никогда не может превышать ее начального значения, если это специально не указано на странице.

Снаряжение

Вы не один из тех охотников на магов, которые возят с собой целый воз с оружием, но все же, есть некоторые вещи, без которых не обойтись. Ваша одежда сделана из неокрашенной кожи, так как это немного снижает эффективность колдовства, применяемого против вас (контакт с неокрашенной тканью также ослабляет магов). Вы носите с собой пистолет, пороховницу и три пули - одна из них серебряная. Для рукопашного боя вы используете длинный палаш с корзинчатым эфесом, он отлично послужил вам во многих боях.

Зеркала – это полезные предметы, в общении с магами, у вас есть 12, вы храните их в карманах вашей кожаной куртки. У вас есть с собой стрелка компаса. Вы часто используете веревку из человеческих волос, чтобы связывать плененных магов. Вы не особенно богаты, бросьте кубик: результат – это количество серебряных монет, с которыми начинаете свое приключение. Запишите все это снаряжение на лист персонажа.

Компаньон

По ходу дела у вас может появиться компаньон. Если это происходит, вам придется записать его характеристики Мастерства и Выносливости на листе персонажа в разделе «Компаньон». Кроме того, не забудьте записать все имущество вашего компаньона. Естественно, у вас будет возможность использовать его снаряжение по мере необходимости, но если вы расстанетесь, то потеряете все вещи, которые были при вашем спутнике! Поэтому не

забывайте вести точный учет своего имущества и имущества вашего товарища.

Если вы вступите в бой, ваш компаньон может помочь вам. Но помните, что ваш спутник отъявленный трус, поэтому он вступит в битву только вынужденно. Если вас атакует один противник или враги атакуют вас все одновременно, ваш компаньон никогда не поможет вам и предпочтет остаться в стороне. Кроме того, если вас сопровождает компаньон, но на листе персонажа еще не записаны его Мастерство и Выносливость, то это означает что он так слаб, что не может сражаться. Если ваши противники атакуют вас по одному, то только в этом случае ваш спутник вступит в бой. Пока вы сражаетесь с первым врагом, он будет биться со вторым (разыграйте оба боя одновременно). Если вы одолеете вашего противника, можете вступить в бой с противником вашего компаньона, в этом случае ваш товарищ прекратит сражаться. Но если ваш спутник одолеет своего врага раньше, чем вы своего, вам на помощь он спешить не будет. Помните, что, если ваш компаньон вступает в битву без оружия ему придется понижать в бою свою силу атаки на 2 очка.



ЛИСТПЕРСОНАЖА

Мастерство
Начальное
Значение =

Выносливость
Начальное
Значение =

Удача
Начальное
Значение =

Деньги

Снаряжение

Снаряжение компаньона

Запасы провизии

Записи

Компаньон

Мастерство
Начальное
Значение =

Выносливость
Начальное
Значение =

Перемещение ☐

СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ

Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =
Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =
Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =
Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =	Мастерство = Выносливость =

ПРОЛОГ

Погоня подходит к концу. Ваша добыча в отчаянии. Вы надеетесь, что больше ни один невинный не будет принесен в жертву во время его попытки избежать правосудия. Ваши легкие разрываются от усилий, но вы бежите вдоль цепочки следов так быстро, как только можете, молясь, чтобы в мрачных сумерках не зацепиться и не споткнуться о случайный корень. Затем в воротах кладбища вырисовывается силуэт вашего врага. Менций! Он опирается на одну из колонн, чтобы не упасть от усталости, его плащ развевается в ночи, как крылья гигантского черного стервятника. Он поворачивает голову и видит вас - и в воздухе раздается неземной визг. Он мечется как затравленная лисица, но вы уже огородили его кругом из зеркал. Ему некуда деваться, только отступать на кладбище, где покоится тело его матери. Здесь его колдовская сила слабеет, и он знает это. Он взмахивает руками в последней попытке взлететь и успевает подняться на метр над почвой, прежде чем серебряная пуля из вашего пистолета сбивает его на землю.

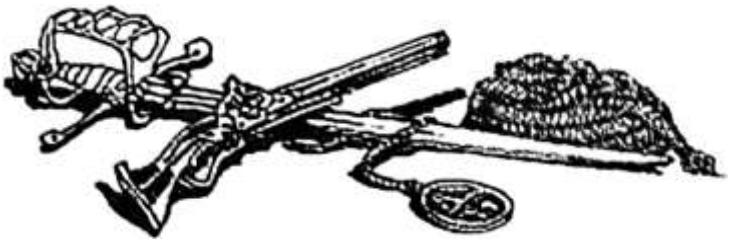
Тяжело дыша, вы преодолеваете последние пятьдесят метров до того места, где лежит Менций. Он поворачивает к вам искаженное презрительной гримасой лицо. «Я проклинаю тебя до конца вечности, - рычит он. - И я обязательно отомщу». Вы слышали много подобных угроз раньше, и все еще живы, так что не теряете времени на ответ, а быстро связываете его своей веревкой из человеческих волос. Если вы сможешь вернуть его в замок маркграфа до рассвета, то уже завтра он может быть казнен.

Однако судьба вам не благоволит. На обратном пути ваша лошадь спотыкается и связанный Менций, лежащий поперек вашего седла, злорадно кудахчет. Конечно его магия здесь не причем, но вы все равно досадуете. Ваша лошадь охромела, и вы должны вести ее в поводу до конца пути.

В итоге вы прибываете в замок только в полдень. Вас ожидают дурные вести: старый маркграф Мечтнер ваш друг, человек, который предоставил вам средства и значительные полномочия для охоты за волшебниками, умер этой ночью. Ваше прибытие едва ли замечено среди похоронных приготовлений, и вы неуверенны, что ваши срочные указания стражникам, ведущим Менция вниз в подземелье, будут выполнены должным образом.

Как вассал маркграфа вы должны принять участие в похоронной церемонии, которой руководит его преемник, беспечный юнец Рейнхардт. Лишь после этого вы сможете осуществить правосудие над Менцием, воистину обескураживающее известие.

Перейдите к параграфу 1.





1

Похороны состоятся немедленно. По традиции наследник умершего носит красную траурную одежду, в то время как все остальные должны носить некрашеную ткань. Для вас это не составляет никакого труда, так как вы всегда одеваетесь в некрашеную ткань и грубую кожу. Вы занимаете свое место в похоронном кортеже и медленно следуете за гробом по его пути к замковой часовне. Обряды длятся несколько часов, а затем вся компания возвращается в Великий зал, где в честь покойного маркграфа будет съедена последняя трапеза. После второго блюда молодой Рейнхардт, облаченный в церемониальный алый костюм поднимается со своего места, он извиняется и уходит. Вам бы тоже хотелось покинуть мрачный пир, но вежливость запрещает это.

Внезапно замок начинает трястись. Раздаются крики, и вы вскакиваете на ноги, покачиваясь, когда пол вздымается под вашими ногами. Каменный блок рушится вниз, и люди ныряют под столы в поисках укрытия. Если вы готовы рискнуть нарушить этикет и отправиться в темницу - 87. Если останетесь на месте - 234.

2

Вы показываете вашему собутыльнику рану, и он втягивает в себя воздух. Он ведет вас из таверны и дальше по улицам к маленькому зданию. Внутри он некоторое время разговаривает с остроглазым парнем. Если пулевое ранение у вас - 298. Если у Рейнхардта – 381.

3

Рейнхардт отчаянно вскрикивает, когда вас уносят, но это бесполезно. Это послужит ему хорошим уроком за то, что он не помог вам в битве! Запишите слово *потерян* и перечеркните все слова и предметы в разделе «Компаньон» на листе персонажа - 251.



4

Скудная, выгоревшая на солнце растительность совсем не похожа на темные влажные леса вашей родины. После получаса ходьбы по вашему лицу уже стекает струйка пота. К счастью, вы можете утолить жажду в соседней реке. Где-то к середине утра вы видите дым, поднимающийся в небо впереди. Осторожно продвигаясь вперед, вы замечаете небольшую деревню. Здания, кажется, сделаны из обожженной глины, и жители носят странную одежду, но по крайней мере это люди, и они кажутся мирными и дружелюбными. Вы вдвоем направляетесь в деревню, раскинув руки и умоляя о пище и помощи. К вашему ужасу, жители деревни просто пялятся на вас, сбитые с толку, затем они начинают бормотать на языке, который вы никогда раньше не слышали. Если вы будете упорствовать, пытаясь заставить этих людей понять вас - 206. Если вернетесь назад по своим следам – 369.

5

По лезвию вашего меча пробегает волна ослепительного света, из книги заклинаний доносится шипение, и вы ощущаете жжения по всему телу. Потеряйте 1 очко Выносливости. Если этим ударом вы уничтожили мерцающий шар – 215, в противном случае продолжите бой - 286.

6

Вы начинаете расспрашивать, не видели ли здесь кого-нибудь похожего на вас, поскольку Рейнхардт выглядит гораздо более похожим на вас, чем любой из этих смуглых людей. Вам быстро везет. Один старик объясняет, что человек, которого вы ищете, прошел через город, и он совершенно уверен, что незнакомец направлялся в главный город этой страны - Калламер. Старик замечает, что этот человек говорит на калламерском лучше вас, и это кажется вам немного странным - но и только. Это хорошо, что вы напали на след. Этот человек с радостью расскажет вам еще кое-что о Калламере - 348.

7

Ваш стремительный выпад поражает волшебника в грудь и, к вашему удивлению, клинок не только пробивает кожу, но и пронзает колдуна насквозь! Его руки тщетно бьют по мечу, но он уже мертв, и знает это. Его тело падает и корчится в предсмертных конвульсиях. Вы выдергиваете палаш из тела – 384.

8

Практически невозможно получить какую-либо полезную информацию, не будучи в состоянии говорить на языке этих людей, но вы привлекаете значительное внимание своими попытками. В конце концов, вы безутешно бродите по улицам в поисках чего-то, что может вам помочь. Это бесполезно, запишите слово *слава*, если его еще у вас нет, а затем поставьте крестик на листе персонажа – 241.



9

Вы собираете немного сухого дерева и раскладываете костер; вокруг много горючего материала, и работа спорится. Тело Менция вскоре поглощает ревущее пламя, и пока смотрите на огонь, вы планируете свои следующие шаги - 336.

10

Крабовое мясо должно быть вкусно и питательно, если вы хотите съесть немного - 359. В противном случае решите, следует ли продолжать движение вдоль пляжа влево (64) или двигаться в противоположном направлении (220).

11

Обыскав гнездо, вы находите настоящий клад: 67 золотых монет, семь ювелирных изделий и бриллиант размером с одну из ваших пуль (запишите это на листе персонажа). Теперь вы должны справиться с трудной задачей - спуск с высокой вершины. Проверьте вашу Удачу. Если повезет – 94, не повезло - 278.

12

Дважды вам приходилось отсасывать змеиный яд из своего тела, а однажды сделать то же самое с ядом какого-то демонического насекомого, вызванного магом Ораяном (которого вы позже имели удовольствие видеть сожженным на костре). Вы знаете методику, это просто: надо сохранять хладнокровие и делать все правильно. Бросьте два кубика. Если результат меньше вашего текущего Мастерства - 191. Если равен или больше - 212.





13

К вашему удивлению, дверь наверху лестницы открывается, и появляется Рейнхардт, который спешит к вам. Он очень рад вас видеть, и начинает рассказывать, какими добрыми и щедрыми были его хозяева, как они спасли его от опасностей дикой природы и осыпали подарками. Проводя вас в большой зал башни, он вручает вам несколько подарков: маленький черный колокольчик, короткий меч с рукоятью усыпанной драгоценными камнями и расшитый плащ. Если вы принимаете эти дары - 77. Если откажетесь - 213.

14

Когда идете дальше, то чувствуете, что часть пола под ногами медленно опускается вниз на несколько сантиметров. Раздается щелчок, звук камня, движущегося по камню, и огромная каменная плита обрушивается на вас. Ваши надежды на успех разбиты навсегда и похоронены здесь.

15

Схватив Рейнхардта за шиворот, вы прыгаете назад в быстрый поток. Существо рычит, но отягощенное доспехами не осмеливается последовать за вами. Вас уносит на несколько сотен метров вниз по течению - место, куда вы прибыли, выпав из магического портала, остается позади, - прежде чем вам удается выбраться из реки. Вы падаете на берег, давая жаркому солнцу высушить вашу одежду, прежде чем продолжить путь вниз по реке - 245.

Используя большое количество жестов и ограниченные знания языка, вам удается дать понять, что вы пытаетесь найти мага. Вам быстро везет - седобородый старик энергично кивает и сообщает, что человек, которого вы ищете, находится за городом, седобородый предлагает проводить вас туда. Во время путешествия вы пытаетесь завязать разговор со стариком, но постоянно натыкаетесь на языковой барьер. Пройдя по холмам пару часов, вы попадаете в уже знакомую вам укромную долину. Седобородый кричит: «Хасим!» - и говорит вам что-то такое, что вы не совсем понимаете, за исключением слова «колдун». Когда никто не отвечает, старик велит вам подождать и исчезает в пещере. Вскоре он возвращается с белым, как полотно, лицом дрожа всем телом. Беспокойно оглядываясь по сторонам, он жестами настоятельно просит вас следовать за ним. Если пойдете за ним - 196. Если решите пойти в противоположном направлении - 357.





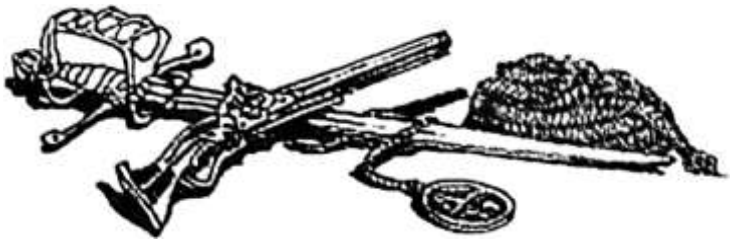
17

Обыскав тела павших врагов, вы находите связку ключей, по-видимому, сделанных из стекла или хрусталя. Вы спешите обратно к камере и освобождаете Рейнхардта. Теперь вернетесь обратно по туннелю (240) или продолжите движение по нему (179)?



18

Нечто бросается вам в глаза – куча одежды, лежащая на берегу реки. Когда вы ее поднимаете, то понимаете, что это ваша собственная куртка и бриджи из некрашеного льна. Вы, должно быть, верно идете по следу! Одна странная вещь - ткань разорвана, так как будто ее срывали с тела. Тем не менее, ее можно починить, и она, безусловно, предпочтительнее того, во что вы сейчас одеты. Занесите неокрашенную одежду в ваш список снаряжения - 110.



19

Вы заряжаете пистолет, прицеливаетесь и стреляете. Вы попали в цель, но магия Менция сильнее. Пуля рикошетит от его тела, как будто она ударилась о самую прочную сталь, и вонзается в стену. Менций заканчивает читать заклинание – 91.

Вы опытный охотник за магами и потому действуете почти рефлекторно. За считанные секунды вы смачиваете свой клинок кровью волшебника. а потом обрушиваете его на шею мага. Его неуязвимость к земному оружию уничтожается с соприкосновением с собственной кровью, и вы отсекаете ему голову. Глядя вниз на свой меч, вы замечаете, что он изменился. Ваш практичный стальной палаш, превратился в причудливую рапиру с украшенной драгоценными камнями рукоятью. Вы чувствуете себя странно изменившимся и только теперь замечаете, что ваша одежда стала красного цвета. Вы забираете свою веревку из человеческих волос с трупа Менция. Ваша первоочередная проблема касается того, что делать с трупом, после того как разберетесь с этим, вы можете начать искать молодого маркграфа и найти путь домой. Вы:

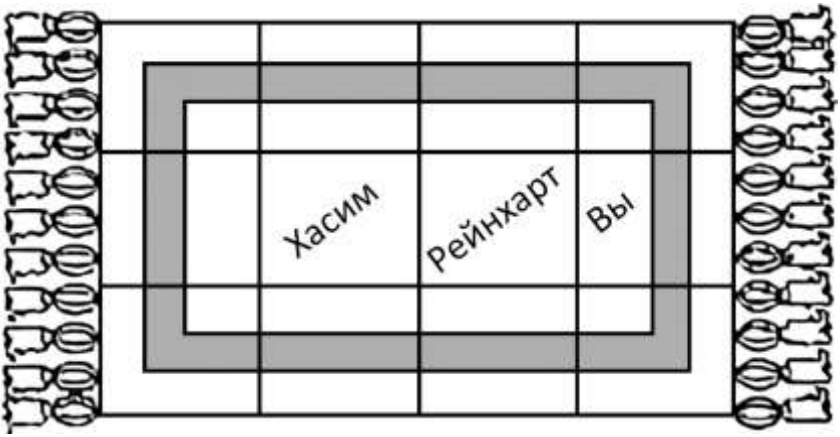
Похороните его? 132

Сожжете? 345

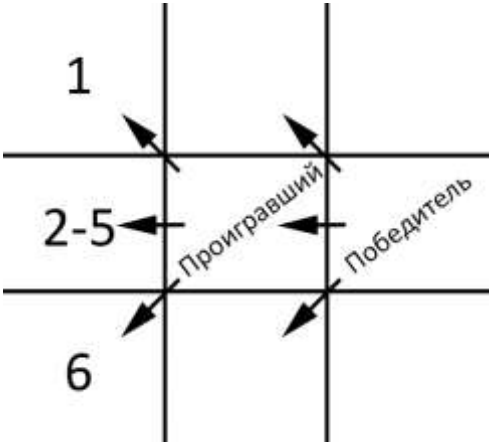
Бросите в реку? 200







На этой диаграмме изображен ковер-самолет. Хасим находится в отмеченном его именем квадрате. Вы сидите на позиции в задней части ковра, а Рейнхардт перед вами. Проведите бой между вами как обычно, но со следующими дополнительными правилами: тот, кто проигрывает раунд, вынужден отступить. Бросьте кубик и обратитесь к следующей диаграмме, чтобы увидеть, в каком направлении он отодвигается назад.



Затем победитель должен следовать за ним, перемещаясь в квадрат перед проигравшим, как указано стрелками на диаграмме (если победитель находится слева, то просто разверните стрелки вправо). Если проигравшего столкнут за край ковра, он упадет. Если кто-нибудь из вас войдет на квадрат, где находится Хасим, весь ковер задрожит. Затем вы должны бросить два кубика для себя и для Рейнхардта: если результат будет меньше или равен текущему Мастерству этого персонажа, то все в порядке. Если результат больше, чем ваше или Рейнхардта Мастерство, то вы (или Рейнхардт, или оба) падаете с ковра. Следите за тем, где вы с Рейнхардтом находитесь на ковре, используя фишки или карандашные пометки. В каждом раунде боя вам не обязательно использовать все свое Мастерство. Вы можете выбрать (прежде чем бросить кубики), сколько очков Мастерства будете использовать. Рейнхардт всегда будет атаковать изо всех сил. Удачу можно использовать, как обычно, чтобы изменить результат. Вы оба деретесь без оружия, поэтому в этом бою нет штрафов к силе атаки за сражение голыми руками. Если вы победите Рейнхардта раньше, чем кто-нибудь упадет с ковра - 209. Если Рейнхардт упадет с ковра - 72. Если упадете вы (или оба) – 60.



22

Аль-Бакбук отмахивается от ваших денег, но, кажется, он доволен вашим предложением. Он дарит вам на прощание бокал на память о нем (запишите это) и советует вам, если когда-нибудь окажетесь в городе Калламере, разыскать его брата, Аль-Хаддара, знаменитого сказителя. Сейчас вы:

Пойдете за покупками?	248
Попробуете напасть на след разыскиваемого человека?	322
Направитесь в Калламер?	348

23

Остальные придворные приближаются к вам. Вы не можете надеяться одолеть их всех, поэтому ваш единственный шанс бегство. Проверьте Удачу. Если повезет – 292, не повезет – 197.

24

Веревка из человеческих волос слишком ценна для вас, чтобы вы могли оставить ее здесь, поэтому вы отрезаете от нее небольшой кусок и связываете им руки волшебника, а затем снимаете с него оставшуюся часть. Хотя он, вероятно, сможет освободиться, вам должно хватить времени, чтобы скрыться. Выйдя из пещеры, вы оказываетесь перед выбором. Если пойдете на юго-запад в направлении, указанном волшебником – 118. Если выберите другое направление – 327.

25

После утомительного подъема перед вами открывается вид на несколько километров во все стороны. На севере не видно ничего, кроме все более высоких гор. На юге, вдалеке, виднеется слабое мерцание моря. Следуя взглядом по направлению дороги, можно разглядеть город, по-видимому, он больше, чем город, из которого вы только что были изгнаны. Если решаете идти по дороге - 76. Если вместо этого направитесь напрямик к побережью - 393.



26

Отодвинув трупы в сторону, вы ставите Рейнхардта к задней стенке ниши и сами прижимаетесь к нему надеясь, застать врасплох ваших врагов. Звуки приближаются, вы выбираете момент и по широкой дуге наносите удар. Голова впереди идущего отделяется от тела, и ваш следующий удар сильно ранит другого врага, но это бесполезно. Перед вами шесть противников - шесть безжалостных убийц, привыкших сражаться в темноте. Вы сражаетесь, как загнанный в угол волк, зная, что это ваш последний бой. Вы забираете с собой еще трех подземных недочеловеков, прежде чем они, наконец, одолевают вас. Это была славная битва, но Менций ускользнул от вас.

27

Положившись на ваше чувство направления, вы отправляетесь прямиком с сторону города, рассуждая, что, как только приблизитесь к нему, то обязательно наткнетесь на довольно большую дорогу. Именно так и происходит, еще до конца дня вы натыкаетесь на широкую дорогу - и на некоторых обитателей этой странной страны. Их свободная яркая одежда столь же странна, как и гортанные звуки, которые сходят у них за язык. Однако, те пятеро, которых встретили - по-видимому, купцы, - похоже, прониклись к вам симпатией и предлагают вам еду, которую вы жадно пожираете. Вы проводите ночь в их лагере, стараясь быть настороже; однако на следующее утро просыпаетесь целым и невредимым, и ваши веселые хозяева снова предлагают вам еду и питье. Вы жестами даете понять им, что направляетесь в город. Как оказалось, и они тоже. В течение следующих двух дней совместного путешествия вы выучили несколько имен и фраз на их языке, но по прибытии в город едва ли более способны связать два слова и объясниться. Когда проходите через ворота в город Калламер, то отмечаете необычайно смелую архитектуру в этого места. Предводитель пятерки купцов вручает вам бурдюк с вином и прощается с вами (запишите это на листе персонажа) - 100.



28

«Это бесполезно, - говорит Рейнхардт. - Смотрите, куда завели нас ваши замечательные методы охоты на магов в самую середину в никуда и нигде!» Затем он поворачивается и уходит прочь, на мгновение вы подумываете бросить его здесь и вернуться в город, но здравый смысл берет верх. Вы спешите за ним так быстро, как только можете в такую жару. Вы продолжаете идти до наступления темноты, не находя никаких признаков цивилизации. Если у вас записано *повязка* – 53. Если у вас нет этого слова и в поле «Перемещение» стоит галочка - 84, если галочки нет - 321.



29

Менций все еще может защитить себя, но он уязвим для вашего оружия.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МЕНЦИЙ	5	8

Сражайтесь с Менцием как обычно. Однако он не использует меч: вместо этого он нападет на вас с помощью магии, поэтому ранит вас в каждом раунде, даже если ваша сила атаки больше, чем у него. В первом раунде вы должны потерять 1 очко Выносливости; затем, когда сила магического амулета будет ослаблена, в каждом следующем раунде вы будете терять 2 очка Выносливости. Если вы уменьшите Выносливость Менция до 2 или менее очков и у вас записано слово *отражение* - 124, если этого слова нет - 174.



30

Зверь летит медленно, так что у вас есть время взвести курок пистолета, тщательно прицелиться и выстрелить (вычеркните с листа персонажа использованную пулю). Волшебное существо падает на землю. Вы спешите к нему и убеждаетесь, что он уже не дышит. Если вы вернетесь к руинам и будете искать логово чудовища - 311. Если отправитесь к морю – 264.

31

Вы называете имя Аль-Нашшара нескольким прохожим, но они просто пожимают плечами и уходят. Разочарованный своей неудачей, вы идете по главной улице города, пока не попадаете на большую площадь, с которой открывается вид на внушительную башню, расположенную на утесе, возвышающемся над морем. На площади в самом разгаре торговля на главном городском рынке. Если у вас записано слово *«след»* - 349. Если нет - 267.



32

Сконцентрировавшись еще раз, вы бросаете камень в центр круга. Он отскакивает от земли один раз, но в неожиданную сторону. Очень сильный сигнал! Проложив линию от центра символа к камню, вы определяете направление, в котором вам придется двигаться, оно указывает вам путь на группу скал высоко на склоне горы. Надеясь, что Менций не слишком далеко, вы отправляетесь в путь. Ходить в такую жару утомительная работа, особенно в вашем ослабленном состоянии. Однако вы выдерживаете хороший темп. За скалистым выступом вы попадаете на горную тропу, которая, кажется, ведет в правильном направлении - 52.

33

Вы осторожно открываете коробку. Внутри пусто. «Я хочу вернуть свою собственность, - говорит Менций. - Принеси ее в Башню Рангора до наступления темноты, и твоя смерть будет милосердно короткой». С этими словами он уходит прочь. Это не похоже на заманчивое предложение. Если вы хотите прямо сейчас отправиться в Башню Рангора - 312. Если нет – 241. Запишите номер параграфа «312». Теперь вы знаете, где находится Менций; если вам предложат возможность отправиться туда, можете перейти к параграфу 312.



34

На мгновение шар ярко вспыхивает, почти ослепляя вас. Затем вас окружает абсолютная тьма. Все чувства исчезают, уходят из ваших конечностей, уходят из вашего тела. Неужели это смерть? Какое-то воспоминание не дает вам покоя, но вы не можете его определить… до тех пор, пока свет не бьет вам в глаза - свет факела. Вы находитесь в тюремной камере. Пол рассекает глубокая трещина. Вы каким-то образом вернулись в замок маркграфа, не выполнив, однако, свою миссию. Вы должны жить с осознанием этой неудачи до конца своих дней.



35

Сначала вы должны обзавестись собакой. На рыночной площади в центре города вы находите целый лабиринт ларьков, среди торговцев есть и дрессировщик животных с подходящей собакой на продажу. Несмотря на ваше слабое знание языка, когда речь заходит о собаке, вам удается объясниться. Торговец требует за животное пять золотых. Пять золотых! Это целое состояние, более чем в сто раз превышающее стоимость собаки. Если у вас есть такие деньги, и вы хотите купить собаку - 338. Если вы не можете или не хотите платить - 184.

36

Выхватываете уже заряженный порохом пистолет, закатываете серебряную пулю в ствол, забиваете ее шомполом, прицеливаетесь и стреляете. Выстрел попадает прямо в грудь. Ваш враг пошатывается и смотрит на рану. Затем, издав чудовищный вопль, он напрягается всем телом. Пуля вылетает из раны обратно, поражая вас в предплечье (потеряйте 3 очка Выносливости). Двойник кажется слегка ослабленным своими усилиями, но вы не можете знать, как скоро он придет в себя, но понимаете, что это на самом деле Менций, каким-то образом перенесенный в другое тело. Если попытаетесь прикончить его сейчас - 247. Если рискнете сбежать - 376.



37

Вам удается собрать немного топлива и развести костер. Когда пламя поднимается, вы внимательно следите за тем, куда оно указывает. Трудно сказать точно, но, кажется, языки огня указывают вдоль горного склона, вверх по течению. Если пойдете в указанном направлении – 229. Если подниметесь вверх по склону горы, чтобы получить лучший обзор – 395.

38

Существо сражается как когтями, так и зубами. Во время боя он продолжает завывать жутким, почти человеческим голосом.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗОЛОТОЙ ЛОРД-ЛЕВ	9	14

Если вы уменьшите Выносливость льва до 3 очков или менее - 157.



«Моя история - это предупреждение не лезть не в свое дело и доверять Хазе. Тех, кто вмешивается в дела сильных мира сего, ждет ужасная участь. Знайте же, что во времена бывшего правителя Калламера, халифа Каролины, страну постигло страшное бедствие. Злой колдун из другого мира, по имени Битос, вступил в заговор с членом Великого Совета Сидж Молчаливой, чтобы завоевать всю страну и свергнуть благословенного Хазой правителя. Пока армия охраняла северные границы от угрозы вторжения со стороны Бэй-Хань, армия Битоса из жителей окрестностей, чьи души он держал в плену, устремилась к городу с востока. Кто мог остановить их наступление? Храбрый Рамедес, герой Калламера, был единственным возможным спасителем, но он был далеко, в одном из своих многочисленных приключений. Однако как раз в тот момент, когда всякая надежда, казалось, улетучилась, он вернулся и...» Голова Аль-Факика резко опускается на грудь, мгновение спустя раздается хриплый храп. Вы толкаете его, чтобы он проснулся, и он вскакивает, вздрогнув. «Убирайся отсюда, негодяй! - кричит он. - Думаешь, ты сможешь украсть мои деньги, а?» Он хватает нож и размахивает им перед вашим лицом. Если вы поспешно выходите, и у вас записано слово *«след»* - 205, если выходите и у вас нет этого слова, поставьте крестик на листе персонажа - 241. Если хотите сразиться с ним:

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
АЛЬ-ФАКИК	5	5

Если победите – 386.

Стражники оглядывают вас с головы до ног с нескрываемым презрением, и на мгновение вы думаете, что они собираются бросить вам вызов, но зря беспокоитесь - они разрешают вам пройти через ворота. Вы оказываетесь среди шумных улиц, полных странных темнокожих людей, и замечаете, что большинство из них носят шелковую одежду, которая была бы не по карману даже кошельку маркграфа. Их болтовня непонятна: если вы хотите куда-то попасть, вам придется найти способ общения с ними. Если вы немедленно начнете поиски Менция - 198. Если потратите немного времени на обустройство - 293.



41

Вы спешите обратно в дом, в котором разговаривали с вором, и врываетесь в комнату, но он уже ушел со своей добычей. Если вы спрячетесь здесь, ожидая его возвращения - 390. Если обыщете комнату и заберете себе что-нибудь взамен утраченному - 218.



42

Вы не готовы к этой титанической магической битве. Менций кажется более могущественным, чем когда-либо, когда бросает заклинание за заклинанием в своего противника. Вы подкрадываетесь к нему сзади, но он замечает вас краем глаза. Почти небрежно он швыряет вам в голову огненную стрелу, обрекая вас на гибель.

Зеленый дым просачивается из-под земли и заполняет комнату. Кашляя и брызгая слюной, вы останавливаете заклинание и широко распахиваете дверь… как раз в тот момент, когда прибывает отряд стражников. Сержант приказывает своим людям схватить вас. Вас тащат к кастеляну, который, похоже, утвердился в качестве нового правителя. К сожалению, вы никогда не были особенно хорошо знакомы с этим парнем.

«Мы поймали его с поличным, когда он занимался призывом злого духа, - объявляет сержант, арестовавший вас, - и вот это было найдено у него», - добавляет он, передавая книгу заклинаний Менция кастеляну.

Он с отвращением переворачивает пару страниц. «У вас есть, что сказать до вынесения приговора?» - спрашивает он, изогнув бровь. Вы объясняете, что пытались преследовать мага, похитившего лорда Рейнхардта, но замолкаете, поскольку очевидно, что кастелян глух к вашим словам. «Хорошо известно, что те, кто часто подвергается встрече с практикой колдовства, часто привлекает его злое очарование. Несмотря на ваше прошлое достойное поведение, исключений быть не может. Вас казнят на рассвете».



44

Вы приканчиваете паука-мага ударом в сердце. Вас переполняет радостное возбуждение: еще один колдун пал жертвой величайшего врага зла! Быстро обыскав его логово, вы с удивлением находите серебряное изображение священного символа. Когда вы поднимаете его, то находите молитву, написанную на обратной стороне на вашем языке! К сожалению, маги не выказывают страха перед священным символом, но, тем не менее, он может пригодится. Занесите его на лист персонажа и поставьте крестик – 241.

45

Скелеты приближаются, размахивая клинками. Из комнаты наверху доносится издевательский смех; это Менций, в чью ловушку вы попали. Но Курт, свирепо рыча, прыгает на скелеты, стоящие перед лестницей. Они отступают, испуганные свирепостью вашего верного пса. Если только вы сможете пробиться к лестнице...

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ СКЕЛЕТ	6	5
ВТОРОЙ СКЕЛЕТ	6	5

Пока по очереди сражаетесь с этими двумя скелетами, остальные пытаются пробиться к вам. В результате Курт погибает, разрубленный на куски бронзовыми клинками. Если у вас есть компаньон, он тоже падает под ударами (запишите *погиб* на листе персонажа). Если одолеете скелеты за 8 раундов боя или меньше - 392. Если нет – 270.



46

Дым вдруг начинает вырываться из вашего кольца, уплотняясь и принимая форму огромного и страшного, похожего на человека существа. Прежде чем вы успеваете среагировать, существо подхватывает вас и уносит к кораблю, бросая на палубу перед ярко одетой фигурой. Вы по-прежнему не видите его лица, только пару острых глаз, смотрящих на вас со злобной насмешкой. Он говорит что-то на языке, который вы не узнаете, а затем щелкает пальцами, и огромное существо из кольца исчезает - 300.

47

Вскоре вы узнаете, что нынешний правитель Калламера - Асия Альбудур. Ее дворец находится в центре города, рядом с внушительной статуей женщины, держащей в каждой руке по мечу. Если попросите аудиенции у Асии Альбудур, чтобы предупредить ее об угрозе со стороны Менция, поставьте крестик на листе персонажа, затем если у вас есть слово *купание* - 197, или если у вас его нет – 162. Если вы просто хотите навести справки, и у вас записано слово *рано* - 284, или, если у вас его нет – 356.

48

«Кстати, - говорит ваш необычный хозяин, - меня зовут Хасим Недостойный. Я сделаю все, что в моих силах, чтобы помочь вам в вашей миссии». Если у вас есть ключ от кандалов - 180. Если у вас есть *шрам* или *укус* - 367. В противном случае - 396.

Туннель ведет мимо ряда дверей с зарешеченными окошками: к прутьям одного из них прижимается лицо. Подойдя ближе, вы узнаете Рейнхардта! От выражения полного отчаяния на его лице у вас начинается покалывание в голове - 109.



«Менций!» - восклицаете вы.

«А да, ты же ничего об этом не знаешь», - говорит ваш сомнительный благодетель. Он снова щелкает пальцами, и снова появляется огромное человекоподобное существо. «Джинн, зеркало», - отдает он приказ, и в тот же миг перед вашим лицом появляется зеркало. Вы вдруг обнаруживаете, что смотрите на Рейнхардта – нет на его отражение! «Побочный эффект вхождения в этот слой реальности, - продолжает комично одетый персонаж. - Вы поменялись местами. Менций теперь в вашем теле, в Калламере. Кстати, я верну себе свое кольцо, если вы не против». Он снова щелкает пальцами, и кольцо вылетает из вашего кармана и падает ему на ладонь – 368.



Вы приказываете Курту обнюхать все вокруг и выйти на след. Через несколько минут он уже учуял запах мага и тащит вас за собой на поводке. Он ведет вас по боковой улочке к лестничному пролету рядом с полуразрушенным зданием: ступени ведут вниз, в какой-то подвал. Осторожно, чтобы не упасть, вы следуете за Куртом вниз в темную комнату, слабо освещенную лучами света из отверстий в потолке. Шестое чувство предупреждает вас о неминуемой опасности, и вы смотрите вверх. На потолке распластался жилистый лысый человек с запавшими глазами. Курт рычит на него, и мужчина падает с потолка прямо на вас. Его движения напоминают вам паука, но, когда сражаетесь, то быстро обнаруживаете, что он уязвим для вашего оружия,

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МАГ-ПАУК	7	10

Курт также будет атаковать мага, в каждом раунде нанося 1 очко урона. Если вы уменьшите Выносливость мага до 1 очка, он взмолится о пощаде. Если пощадите его – 339, если нет - 44.



Наконец тропинка приводит в укромную долину, прохладный воздух которой приносит желанное облегчение от палящего солнца. В дальнем конце из дыры в скале поднимается струйка дыма. Темное отверстие наводит на мысль о пещере. Вы осторожно приближаетесь к входу в пещеру, вглядываясь в темноту. Вам ничего не видно, но кажется, что из пещеры доносится слабый звук, возможно, голос. Внезапно он замирает. Вы входите в пещеру, пытаясь определить, что это был за слабый проблеск света, который только что видели. И действительно, появляется танцующее пятно света, его явно отбрасывает факел. Готовый действовать, вы, тем не менее, выжидаете. Факел несет темнокожий старик в странном головном уборе. Он что-то бормочет вам, а потом озадаченно смотрит, когда вы в ответ спрашиваете его, кто он такой. Через некоторое время он поднимает руку, в знак того чтобы вы подождали, и бежит обратно в темноту, возвращаясь через несколько минут с книгой. Воткнув факел в трещину в стене, он перелистывает страницы книги. Когда он находит нужное место, то начинает бормотать и жестикулировать свободной рукой. Он колдун и накладывает какое-то заклинание! Если вы немедленно нападете - 81. Если предпочитаете подождать и посмотреть, что произойдет - 324.



Вы останавливаетесь на ночь. Рейнхардт, без сомнения утомленный дневным путешествием, немедленно начинает храпеть. Вы тоже ложитесь, но сон почему-то ускользает от вас. Вы не можете удержаться, чтобы не осмотреть звездное небо, тщетно ища знакомые созвездия. Вы впадаете в полусон, в котором сквозь полузакрытые глаза наблюдаете, как к вам незаметно крадутся четыре фигуры в капюшонах и плащах. Только когда они склоняются над спящей фигурой Рейнхардта, вы улавливаете блеск оружия и понимаете, что это не сон. Вы вскакиваете, хватаете свой клинок и, застав ближайшего врага врасплох, пронзаете ему грудь. Затем вы атакуете следующего врага.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗЛОУМЫШЛЕННИК В ПЛАЩЕ	8	6

Если вы все еще сражаетесь после четырех раундов боя, запишите текущие характеристики противника, а затем - 307. Если вы победите за четыре раунда или меньше, сражайтесь со следующими двумя противниками, по очереди.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВТОРОЙ ЗЛОУМЫШЛЕННИК В ПЛАЩЕ	7	6
ТРЕТИЙ ЗЛОУМЫШЛЕННИК В ПЛАЩЕ	8	6

Если победите их всех – 160.

54

У Джаддара не было времени выпустить еще одну волшебную стрелу в Аль-Азрада. В облике змеи тот напал на него. Сражение было поистине великим…

Аль-Хаддар рассказывает свою историю так живо и с такими выразительными жестами, что вы чувствуете, что живете в ней. Теперь он начинает бороться с вами, крича: «Кто победит, змея или человек?»

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
АЛЬ-АЗРАД В ОБЛИКЕ ЗМЕИ	6	6

Сражайтесь как обычно: однако вы не можете умереть в этом бою. Если вы победите змею, восстановите по 2 очка Выносливости за каждые три, потерянных в бою - 294. Если проиграете – 151.

55

Ваш собутыльник жаждет научить вас своему языку. Вы узнаете, что его зовут Аль-Бакбук, и он проявляет живой интерес к беседе. Когда приходит время покинуть таверну. Аль-Бакбук предлагает вам гостеприимство в своем доме, в течение следующих нескольких дней вы постепенно приобретаете ограниченный словарный запас и способность связать несколько слов вместе на местном языке (запишите *начатки калламерского* на листе персонажа). Аль-Бакбук весьма щедр и великодушен, но вы знаете, что рано или поздно вам придется с ним попрощаться. Если покинете его без подарка - 315. В противном случае вы можете предложить ему деньги (22), или, если они у вас есть, драгоценное украшение (372) или кольцо с рубином (161).

56

Вы вдвоем ступаете на ковер и садитесь. Вы чувствуете себя немного глупо, пока ковер не взлетает в воздух! Какое-то мгновение он мягко покачивается на месте, а потом Хасим говорит: «В Калламер», и вы летите вперед со скоростью птицы – 93.



57

Запишите слово *след* на листе персонажа. Как вы найдете такого капризного юношу, как Рейнхардт? Если у вас записано *начатки калламерского* или *калламерский,* вы можете поискать сказителя, вы уже поняли, что в этой стране люди этой профессии знаю многое (323), в противном случае – 205.

Через некоторое время вы теряете дым из виду, но случайно натыкаетесь на горную тропу, которая, кажется, идет в правильном направлении. Следуя за ней в тенистую долину, вы снова замечаете дымный шлейф, идущий из отверстия в скальной стене, у основания которого находится вход в пещеру. Из пещеры выходит странный человек, одетый в свободные одежды из какого-то тонкого материала, и с изумрудно-зеленой тканью, обернутой вокруг его головы. Увидев вас, он делает паузу, а затем неуверенно произносит какую-то непонятную фразу. Когда вы в ответ спрашиваете его, кто он и откуда родом, он смотрит на вас с недоумением. Затем он делает вам знак следовать за ним и исчезает в пещере. К тому времени, когда вы достигаете входа в пещеру, он уже исчез в темноте. Однако примерно через минуту он возвращается с книгой в одной руке и горящим факелом в другой. Факел он вставляет в трещину в стене, а потом начинает перелистывать книгу. Найдя нужную страницу, он начинает что-то бормотать и жестикулировать свободной рукой. Он колдун, творящий какое-то заклинание! Если вы нападете на него немедленно - 99, если подождете, чтобы увидеть, что произойдет - 262.





59

Вы готовите наиболее эффективный способ скрутить мага, когда сильные руки хватают вас сзади. Должно быть, кто-то из обитателей шатров с подозрением отнесся к вашим действиям. Услышав шум, волшебник выходит из своей палатки и начинает говорить с другими на языке, который вы не узнаете - это не местный язык, и уж точно не наречие вашей родины. Затем, размахивая длинным черным посохом, он встает перед вами, а схватившие вас люди отпускают вас. Теперь, видя мага так близко, вы понимаете, что это не Менций. Тем не менее, вы должны сразиться с ним.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
САБА	9	10

Если победите его, обитатели местных палаток позволяют вам идти своей дорогой - видимо, их кодекс чести соблюден – 241.

60

Вы падаете к далекой земле, кувыркаясь в воздухе, и давление растает у вас в груди и ушах. Земля мчится к вам навстречу - 214.

61

«Я могу помочь вам несколькими способами, - говорит Хасим. - Во-первых, я могу дать вам некоторую защиту от его магии!» Он вручает амулет с цепочкой, который вешает вам на шею (запишите это на листе персонажа). «Я не гарантирую, что он защитить вас полностью, но это должно помочь против прямого нападения. Во-вторых, я могу посоветовать вам, быть осторожным. Поскольку наш мир так богат магией, сила Менция растет с каждым днем. Он, без сомнения, уже получил кое-какие сведения о Калламере. Наконец, - говорит он, разворачивая короткий узорчатый ковер, - я могу доставить вас в Калламер быстро и тайно... Мы долетим за тридцать минут!» Если у вас есть что-то из нижеперечисленного: тюрбан, одеяние визиря, бокал Аль-Бакбука или *Курт* - 353. Если у вас нет ни одного из этих предметов - 188.



62

Падение, падение, снова падение… вас опять тошнит от обмена телами. Теперь это ваше лицо прижато к решетке крошечной камеры. «Вытащи меня отсюда!» - настойчиво шипите вы Рейнхардту.

«Никаких шансов! - отвечает этот засранец. – Мне же придется сражаться с охранниками. Я ухожу отсюда». Он торопливо идет по туннелю направо. Вы никогда больше его не увидите. Вы довольно скоро узнаете свою собственную судьбу: существа, которые захватили вас в плен, используют вас как раба в течение тех нескольких лет вашей жалкой жизни, которые вам еще остаются. Ваши поиски заканчиваются глубоко под землей в качестве раба темных эльфов.

63

Если скорпион ужалил вас во время боя – 181, если нет – 242.

64

Вы идете вдоль берега около километра, замечая, что местность становится более каменистой. Вы огибаете мыс и смотрите на широкую бухту. Пляж еще немного тянется вперед, оканчиваясь крутыми скалами. Немного в стороне на море маленькая лодка плывет к берегу за скалами. Если вы повернете назад - 287. Если пойдете вперед и попытаетесь взобраться на скалы - 114.

65

Самодовольный взгляд на зверином лике существа, сменяется удивлением и возмущением, когда вы наносите ему могучий удар. С яростью монстр бросается в отчаянную битву.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДЕМОН КОЛЬЦА	12	16

Если одолеете демона, запишите слово *джинн* – 169.



66

Зарядив пистолет серебряной пулей, вы тщательно прицеливаетесь и стреляете. Пуля попадает точно в лоб Менцию. Его отбрасывает назад, сверкающая пуля торчит в его голове как третий глаз. Его черты искажаются от ярости - или агонии - и пуля снова вылетает из его головы, оставляя дырочку, затем края раны начинают стягиваться. Менций стоит совершенно неподвижно. Его глаза безумно смотрят на вас, но вы избегаете его взгляда. «Достаточно. Я думал сделать твою смерть интересной - но теперь я лишу тебя даже этой привилегии!» - говорит Менций. Он поднимает руки над головой и завывает словно волк. Затем он резко опускает их вниз, бросая в вас заряд магической энергии. Если у вас есть магический амулет – 289, если у вас его нет – 186.

67

Вычеркните с листа персонажа снаряжение, бывшее у вас в момент прохождения через магический портал, вы потеряли: пистолет, 3 пули, пороховницу, палаш, неокрашенную одежду, зеркала, стрелку компаса, серебряные монеты и всю провизию. Занесите на лист персонажа новое снаряжение, теперь у вас есть: рапира, прекрасная красная одежда, 1 драгоценное украшение, веревка из человеческих волос и 10 золотых монет. Понизьте ваше текущее и начальное Мастерство на 3 очка и на 6 очков вашу текущую и начальную Выносливость (эта потеря постоянна до тех пор, пока вы не вернете свое тело). Если вы попытаетесь найти способ поменяться телами с Рейнхардтом - 276. Или вы можете отправиться в путь и выбрать способ действий - 175.

68

Следуя вдоль реки, вы возвращаетесь обратно в город. Хотя вы избавились от одного волшебника, ваш главный враг все еще жив. Похоже, что ваш лучший шанс - это добраться до самого большого города в округе, потому что вы знаете, что Менция притягивает толпа. Несколько заданных вопросов вскоре дают вам новый пункт назначения – Калламер - 348.

69

Тело демона взрывается вспышкой пламени и уносится вверх в столбе дыма, пока от него ничего не остается. Вы вернулись туда, откуда начали свой путь по этой стране, но, по крайней мере, выучили кое-что из местного языка и знаете теперь, что Менций жив. У вас также есть зацепка: Аль-Бакбук рассказал вам о городе Калламер, столице этих земель, он притянет Менция, как магнит; если вы хотите выследить его, то должны искать его там. Первым делом, вы возвращаетесь в город. Аль-Бакбук вне себя от радости, увидев вас снова, и требует, чтобы вы рассказали ему свою историю. Вы объясняете, что произошло, предлагая ему в качестве прощального подарка теперь уже бесполезное (но все еще ценное) кольцо с рубином - 372.



70

Заклинание легко всплывает у вас в памяти. Когда вы произносите его, веки Менция опускаются, а дыхание замедляется. Наконец он замирает неподвижно, склонив голову. Вы делаете шаг вперед, и он резко вскидывает голову, его глаза злобно смотрят на вас. «Держись того, что у тебя хорошо получается», - рычит он - 91.

71

Ослабив веревку, вы оставляете петлю на шее колдуна. Он понимает, что это значит и смотрит на вас со страхом. Он выглядит жалкой, бессильной фигурой - но, как вам хорошо известно, маги народ хитрый. Вы пытаетесь придумать способ обойти языковой барьер, но для этого вам понадобятся свободные руки - по понятным причинам это невозможно. Если у вас есть ключ от кандалов - 355. В противном случае - 265.



72

Рейнхардта больше нет - неужели он не сможет выжить, упав с такой высоты? Запишите слово *пропал* на листе персонажа, а также вычеркните все, что было у Рейнхардта в момент падения.

«Я сожалею о смерти вашего соотечественника, - говорит Хасим, - но мы все равно должны продолжить преследование Менция». Поскольку вы не использовали оружие, вы восстанавливаете по 2 очка Выносливости за каждые 3 очка, потерянные в бою – 93.

73

Запишите слова *слава*. В таверне. Аль-Бакбук рассказывает всем желающим о вашем невероятном подвиге. Большинство слушателей проявляют скепсис, но все равно вас быстро окружает восхищенная толпа. К сожалению, один головорез с большими мускулами и узкими глазами, начинает задирать вас и пользуется случаем, чтобы вызвать вас на поединок.

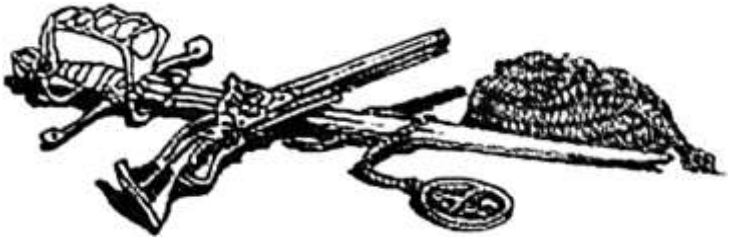
	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МУСКУЛИСТЫЙ БАНДИТ	6	9

Если вы уменьшите его Выносливость до 1 очка – 137.

74

Тщательно подбирая выражения, вы осторожно наводите справки о новоприбывших жителях города. Вы узнаете о всевозможных странных типах, прибывших в город, но описание одного из них, похоже, соответствует нынешней внешности Менция. Его описывают как «чудного», и цвет волос тоже подходит. Его зовут Саба, он недавно обосновался в городе, и регулярно дает магические представления в той части городского базара, которая состоит из палаток мелких торговцев, которые и живут там и торгуют, это его основная клиентура. Если вы продолжаете наводить справки, и у вас записано слово *рано* – 136. Если продолжаете расспросы, но у вас нет этого слова – 233. Если поспешите на базар в поисках Сабы - 364.

В карманах вашей прекрасной красной одежды вы обнаруживаете 10 золотых и некоторые украшения, которые, как предполагаете, должны стоить гораздо больше. На земле рядом с вами лежит ключ. Вы узнаете в нем ключ от кандалов Менция. Вы поднимаете его и прячете в карман. Вашего рюкзака нигде не видно. Сотрите бывшее в нем снаряжение с листа персонажа и запишите новое: вы потеряли: пистолет, 3 пули, пороховницу, палаш, неокрашенную одежду, зеркала, стрелку компаса, серебряные монеты и всю провизию. Занесите на лист персонажа новое снаряжение, теперь у вас есть: рапира, прекрасная красная одежда, ключ от кандалов, 1 драгоценное украшение, веревка из человеческих волос и 10 золотых монет. Понизьте ваше текущее и начальное Мастерство на 3 очка, а вашу начальную и текущую Выносливость на 6 очков. Если ваша лодыжка болит -187, если нет - 336.





76

Облако пыли впереди предупреждает о приближении всадников. Затем вы различаете двух лошадей. Всадники одеты в чешуйчатые доспехи, вы таких никогда не видели. Когда они приближаются, то останавливаются и окликают вас. Если попытаетесь поговорить с ними - 211. Если будете отмалчиваться - 399.

77

Вам следовало бы помнить элементарные правила охоты на магов. «Рейнхардт» запрокидывает голову и смеется – смехом чистого зла. «Ты идиот! - ликует он. - Я поменялся телами с этим червяком Рейнхардтом, это побочный эффект при перемещении между мирами. Я сказал, что отомщу, и так оно и будет - ты будешь служить мне до конца своих дней». Ваша воля улетучивается, покидает ваше тело как последние песчинки в песочных часах. Менций поймал вас в ловушку. Теперь вы его раб.



78

Вы находите тихий переулок и царапаете в грязи священный символ. Немного успокоившись, вы поднимаете камешек и бросаете его в круг. Теперь, когда у вас есть некоторое представление о том, в каком направлении следовать, вы идете по аллее до ее конца и упираетесь... в городскую стену. Согласно вашему предсказанию, колдун должен находится за пределами города. Поспешив к воротам, вы покидаете странное поселение, двигаясь в направлении, указанном камешком. Через несколько часов свет солнца угасает; а вы все еще не нашли никаких следов Менция. Вам предстоит провести тяжелую ночь. Ваше тело болит, и вы быстро засыпаете. Если у вас есть сумка волшебника – 286, если у вас есть *шрам* или *укус* – 150. В противном случае – 341.

79

Скелеты смыкаются вокруг вас, размахивая клинками. Из комнаты наверху доносится издевательский смех - это Менций, в чью ловушку вы попали. Размахивая священной булавой, вы превращаете два ближайших скелета в груду костей. Следующая волна атакующих будет более осторожной. Если бы только вы смогли проложить себе путь сквозь них к лестнице.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ СКЕЛЕТ	6	5
ВТОРОЙ СКЕЛЕТ	6	5
ТРЕТИЙ СКЕЛЕТ	6	5

Сражайтесь с ними по одному. Если одолеете их за 10 раундов боя или меньше – 392. Если нет – 270.

80

Вы двигаетесь по дороге в течение двух дней, добывая пищу, которую вам удается найти, ее хватает для элементарного выживания. Наконец вы прибываете в город, пройдя сквозь впечатляющие врата на его узкие улочки - 100.

81

Как вы собираетесь напасть на волшебника? (Вы должны использовать только те предметы, которые у вас есть.) Вы:

Нанесете удар рапирой?	237
Выстрелите в него из пистолета?	330
Ударите его палашом?	7
Набросите на него веревку из человеческих волос?	155
Или не будете атаковать волшебника?	341



82

Наконец вы видите впереди какое-то здание. Вы так измучены, что просто врываетесь в дверь без стука, внутри группы столов и стульев наводят на мысль о гостинице. Ну, конечно же, тучный лысый человек выскакивает из задней комнаты с тарелкой еды, которую вы жадно поглощаете, и чашей вина, которую осушаете одним глотком. Восстановите 2 очка Выносливости. В гостинице больше никто не живет, поэтому хозяин трактира обращается с вами как с королевской особой. После ночного сна и еще одной превосходной трапезы вы чувствуете себя намного лучше. Трактирщик просит у вас 2 золотых за еду и питание. Если вы не можете или не хотите платить – 295. Если платите, то затем выходите из гостиницы и направляетесь дальше к горному перевалу. Отсюда, кажется, путь ведет вниз. Ваше настроение улучшается, пока вы спускаетесь вниз по склону горы - 365.

83

«Так, - спрашивает Аль-Факик. – Зачем вы мне это рассказали?»

Вы не ожидали от этого парня такой грубости. Если вы попросите его рассказать историю - 301. Или скажете ему, что вас послал его брат - 112. В противном случае, вы можете только уйти, если у вас записано слово *след* – 205, если нет, то поставьте крестик на листе персонажа - 241.

84

Хотя вы привыкли к тяжелой жизни, но не учли слабости тела, в котором сейчас обитаете. Когда ложитесь на

выжженную землю, вы осознаете, что каждый мускул вашего тела болит, и боль от пулевого ранения в животе наполняет вас отвращением к жизни. Рейнхардт в своем собственном теле постоянно жаловался на усталость в течение последних нескольких часов, но вы не утруждали себя тем, чтобы слушать его стоны. А теперь вы жалеете, что не послушались его и не остановились на отдых раньше. Вы лежите в агонии на жестокой земле, глядя на незнакомые звезды. Вы вытолкнули из вашего мира, отняли ваше здоровое тело, поместили в эту хрупкую оболочку. Ваша жизнь начинает угасать... звезды медленно тускнеют у вас перед глазами... все кончено.

85

Ваша веревка может быть полезна для связывания магов, но не слишком эффективна как оружие. Когда вы приближаетесь к вашему врагу, он смеется вам в лицо. «Я проклял тебя до конца вечности, - говорит он. - А теперь приготовься встретить ее!» Сгусток пламени вылетает из его рук, поражая вас прежде, чем успеваете отреагировать. Вы умираете через несколько секунд.

86

Сняв веревку с пояса, вы набрасываете ее на него и затягиваете, прежде чем он успевает подумать о сопротивлении. «Пожалуйста, пощадите меня, - умоляет он. - У меня нет ничего, что стоило бы украсть». Вы сильнее затягиваете веревку, и он визжит от боли, кажется, веревка не только связывает его, но и может причинить ему боль. Если у вас есть *шрам* или *укус* - 104. Если нет – 299.



87

Вы мчитесь по холодному каменному коридору, уворачиваясь от падающих камней. Вибрация усиливается, пока вы бежите, и в полу перед вами появляется трещина. Вы балансируете на краю пропасти, а потом прыгаете через нее. Наполовину прыгая, наполовину падая, вы спускаетесь по лестнице в подземелье. Из самой дальней камеры просачивается струйка зеленого дыма, и вы слышите голос, произносящий какое-то оккультное заклинание. Земля дрожит у вас под ногами, но вы подбегаете к двери камеры и заглядываете внутрь. Менций стоит с поднятыми руками, кандалы лежат у его ног, а веревка из человеческих волос безвредно свисает с его рук. Рейнхардт стоит, уставившись в одну точку; он словно прикован к месту, ключ от кандалов все еще зажат у него в руке. В углу камеры скорчился стражник, а из-под земли сочится зеленый дым. Менций начинает вращаться, и с оглушительным треском земля раскалывается. Вращающийся колдун и загипнотизированный Рейнхардт медленно движутся к зияющей бездне. Если вы хотите выстрелить из своего пистолета в Менция - 166. Если броситесь на него, до того как он закончит заклинание - 290.

88

Последним зарядом энергии Менций уничтожает своего противника. Но он явно ослаблен этим усилием - его первая мысль о бегстве. Но когда понимает, что он в ловушке круга зеркал, то поднимает руки и испускает пронзительный крик. Если у вас есть пистолет и серебряная пуля - 268. В противном случае – 186.

С помощью языка жестов вы даете понять, что очень голодны. Ваш новый друг быстро вызывает слугу, и через несколько минут перед вами уже стоит большая миска с едой. По крайней мере, вы предполагаете, что это еда, потому что коричневая дрянь и белое вещество не похожи ни на что, что видели раньше. Вы пробуете это на вкус и чуть не задыхаетесь – столько здесь перца! Однако вы голодны, поэтому съедаете коричневое нечто, смешивая его с мягким белым веществом, чтобы уменьшить остроту. Восстановите 4 очка Выносливости. Окончив есть, вы попробуете выучить несколько слов на местном языке (55), пойдете делать покупки (248) или посетите целителя, чтобы подлечить рану от пули (2)?



90

Песок под ногами твердый и упругий, идеальная поверхность для ходьбы. Вы проходите мимо странной песчаной дюны, удивляясь, как она оказалась так близко к набегающим волнам. Вы достаточно скоро получаете ответ. Песчаный бугор дрожит, и из него вылезает огромный краб и несется к вам. Вы можете повернуться и убежать - 340. Или принять бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКИЙ КРАБ	9	10

Если убьете краба – 10.

91

Вы упустили свой шанс. Менций завершает свое заклинание. Никаких смертоносных магических молний не вылетает из его рук, чтобы поразить вас, вместо этого он начинает расти. Затем, оглянувшись вокруг, понимаете, что на самом деле это вы уменьшаетесь. В то же время, шерсть начинает прорастать по всему вашему телу, и хвост появляется из основания вашего позвоночника. В течение нескольких секунд трансформация завершена. Менций смеется и поднимает вас. «Моя любимая крыса», - смеется он. Почему-то это кажется вам удачной судьбой.

Вы осторожно снимаете веревку с мага, готовый действовать на случай, если он что-то предпримет. Он кажется таким же осторожным, как и вы, и двигается очень медленно. Он указывает на упавшую книгу, а затем на свой язык, показывая, как будто говорит. Он делает это несколько раз, раскидывает руки в стороны и улыбается. Если вы оставите его в покое и уйдете из пещеры - 253. Если позволите поднять книгу и начать чтение заклинания еще раз - 398.





93

Путешествие длится всего несколько минут. Благодаря ковру под вами и облакам, которые окружают вас, вы ничего не видите внизу и не можете рассмотреть страну, над которой пролетаете. Наконец вы по спирали спускаетесь вниз, мягко приземляясь на плоскую крышу здания в большом городе.

«Я прикрыл наше приближение чарами невидимости, но если я останусь здесь на какое-то время, Менций может обнаружить меня и убежать, - говорит Хасим. - Поэтому я желаю вам удачи и благословения Хазы и ухожу». С этими словами он снова взмывает в воздух. Ковер исчезает вдали с невероятной скоростью. Вы немного отдыхаете, чтобы размять ноги, а затем спускаетесь по нескольким ступенькам на оживленную улицу - 100.



Каким-то чудом вам удается спуститься по склону горы, и вы останавливаетесь передохнуть на удобном уступе. Как только переводите дыхание, из-за горы показывается корабль. Вы протираете глаза. Корабль? Да конечно же, деревянный двухмачтовый корабль плывет по воздуху к вам, плавно приближаясь и останавливаясь напротив вашего уступа. Невысокая фигура, одетая в яркое цветное одеяние, с лицом, закрытым большим капюшоном подходит к фальшборту и перекидывает к вам доску трапа. Если вы пойдете по доске - 201. Если нет, проверьте свою Удачу. Если повезет – 164, не повезет - 328.



95

Когда вы разрубаете злую птицу в воздухе, ее маслянистые черные перья каскадом падают вокруг вас. Вы ставите ногу на первую ступеньку, ведущую к двери Вездесущей башни, когда голос сзади окликает вас. Это Ханиф ад-Дин Хасан верный визирь халифа Хорасана, его одежда порвана и грязна, а на покрытом пылью лице видна частично зажившая рана.

«Во имя Хазы, - прежде чем ты войдешь в башню, помоги мне, - умоляет он. - Я бежал из Хорасана. где злой колдун заменил меня волшебным существом, в точности похожим на меня. Если ты поможешь мне, я смогу вернуться во дворец, убить самозванца и все исправить».

Возможно, у вас не будет другого шанса войти в башню. Поэтому вы должны предложить визирю что-нибудь, что поможет ему. Проверьте свой лист персонажа. При условии, что у вас есть эта вещь, вы можете отдать ему любой из следующих предметов: серебряный священный символ, книгу заклинаний, кольцо с рубином, золотой шестигранник, сумку волшебника, одеяние визиря, магический амулет, пистолет и пули, зазубренный нож или меч. Вычеркните предмет, который вы ему отдаете из своего снаряжения – 382.

96

Рейнхардт вам мало чем может помочь, но вам удается собрать немного топлива и развести костер. Когда пламя поднимается, вы внимательно следите за тем, куда оно указывает. Трудно сказать точно, но, кажется, языки огня

указывают вдоль горного склона, вверх по течению. Если пойдете в указанном направлении – 350. Если поднимете вверх по склону горы, чтобы получить лучший обзор - 388.

97

Через некоторое время Курт приводит вас к груде камней, оставшейся после оползня. Он тащит вас к большому камню. За ним вы находите вход в туннель - 281.

98

Вы осторожно поднимаетесь по лестнице и громко стучите в обитую медью дверь, которая тут же распахивается. Войдя, вы оказываетесь в большом зале, обставленном дорогой мебелью; тут никого не видно. Повернувшись, вы видите свое отражение в зеркале. Затем что-то странное в этом отражении заставляет вас остановиться. Вы быстро поднимаете правую руку. А отражение нет! Вместо этого оно запрокидывает голову, смеется, а затем начинает петь и жестикулировать – 305.

99

Как вы собираетесь напасть на волшебника? (Вы должны использовать только те предметы, которые у вас есть.) Вы:

Нанесете удар рапирой?	237
Выстрелите в него из пистолета?	330
Ударите его палашом?	7
Набросите на него веревку из человеческих волос?	391
Или не будете атаковать волшебника?	262



Город состоит из множества разнообразных ослепительно-белых зданий, большинство из которых не похожи ни на одно из тех, что вы видели раньше. Люди демонстрируют сходное разнообразие, хотя волосы и кожа у всех имеют темный цвет. Здесь есть люди всех ростов и размеров, богатые и бедные, кроткие и свирепые на вид. Есть даже некоторые странные существа, которые совсем не похожи на людей. Все это разнообразие ничуть не облегчает вашу задачу. Если у вас есть кольцо с рубином - 57. Если у вас его нет, но у вас есть *шрам* или *укус,* или записано слово *потерян* - 199. В противном случае - 241.



101

Все чувства исчезают, уходят из ваших конечностей, уходят из вашего тела. Неужели это смерть? Какое-то воспоминание не дает вам покоя, но вы не можете его определить… до тех пор, пока свет не бьет вам в глаза - свет факела. Вы находитесь в тюремной камере. Пол рассекает глубокая трещина. Рейнхардт стоит рядом. Каким-то образом вы вернулись в замок маркграфа. Рейнхардт рад вернуться домой, причем в своем собственном теле, но для вас возвращение далеко не радостно. Вы победили Менция, это правда, но вам пришлось заплатить за это страшную цену. Всю оставшуюся жизнь вы должен носить преждевременно состарившееся тело своего ненавистного врага. Стоила ли эта жертва того? Рейнхардт вознаграждает вас, но почему-то вы не можете избавиться от ощущения, что упустили слишком много шансов. Ваше тело и уверенность в себе разрушены, дни охоты на магов для вас закончились. Ранний выход на пенсию - это все, что ждет вас в будущем.

102

Вы расправляетесь с вором быстро и без лишнего шума. Окинув взглядом комнату, вы замечаете изящный хрустальный кубок, инкрустированный драгоценными камнями. Если вы возьмете его, запишите это на листе персонажа. Выйдя наружу, проходите мимо человека, ведущего осла; он начинает пристально вглядываться в вас, но вы не обращаете на него никакого внимания и продолжаете идти вперед. Чтобы найти Рейнхардта, вам нужно хоть немного выучить местный язык. Если вы еще не были в таверне – 293, если уже были, то – 189.

Используя толстую палку, найденную поблизости, вы начинаете чертить священный символ на сухой земле склона холма. Для правильной работы этого метода необходимо совершенное спокойствие. Как только символ завершен, вы выбираете подходящий камень, возносите молитву и бросаете камень в круг. Он отскакивает от земли один раз, но в неожиданную сторону. Проложив линию от центра символа к камню, вы определяете направление, в котором вам придется двигаться, оно указывает вам путь на группу скал высоко на склоне горы. Надеясь, что Менций не слишком далеко, вы отправляетесь в путь. Ходить в такую жару утомительная работа, особенно в вашем ослабленном состоянии. Однако вы выдерживаете хороший темп. За скалистым выступом вы попадаете на горную тропу, которая, кажется, ведет в правильном направлении - 52.



104

«Отпусти его, дурак», - раздается знакомый голос. Рейнхардт стоит немного дальше по туннелю. «Он спас и приютил меня, когда ты бросил меня на произвол судьбы», - говорит он раздраженно. Вы снова смотрите на мага, а потом немного ослабляете веревку. Очень медленно он протягивает руку, чтобы коснуться вас, и произносит небольшое заклинание, *шрам* или *укус* исчезает (сотрите его с листа персонажа). Это что, трюк? Он указывает на упавшую книгу. Если вы разрешите ему поднять ее и продолжить свое заклинание - 398. Если затянете веревку туже и задушите его - 236.



105

Теперь у вас есть собака (запишите это), но, поскольку ее не кормили козьим мясом, она пока не может помочь вам выследить Менция. Если вы попытаетесь навести о нем справки в городе - 318. В противном случае вам придется определить направление движения мага, нарисовав священный символ - 78.

106

Чтобы получить достаточное количество козлятины для вашей собаки, вам придется заплатить 2 золотых; если у вас еще нет места для проживания, вам придется заплатить еще 2 золотых за еду и жилье для себя. Если вы не можете или не хотите платить – 267. Если покупаете козлятину, вычеркните 2 золотых с вашего листа персонажа. Затем, если вам есть, где остановиться, перейдите к соответствующему параграфу. Если у вас нет такого места, где можно остановиться, вычеркните еще 2 золотых и решите, затаитесь ли вы, пока откармливаете собаку (170) или продолжите поиски в городе (261)?



107

В Менции есть что-то очень необычное: мало того, что его волосы поседели, так еще и кожа постарела. Кроме раны на голове, из пулевого ранения в животе теперь тоже течет кровь. Хотя на кладбище серебряная пуля пробила его кожу, вы знаете, что колдовская сила чародея немедленно стянула края раны вместе. Похоже, что у Менция не осталось сил, потому что иначе как бы рана снова открылась? Вы развязываете веревку из человеческих волос, держа ее под рукой на случай, если маг проявит какие-либо признаки восстановления своих сил. А теперь, что будете делать с раной? Если остановите кровотечение - 379. Если вы сначала удалите серебряную пулю - 219.



Вы вдруг обнаруживаете, что смотрите... на Рейнхардта! На мгновение вам кажется, что этот парень показывает вам какой-то портрет, но потом понимаете: это зеркало. Каким-то образом вы переместились в тело Рейнхардта. Но если вы в теле Рейнхарда, то труп, который вы оставили у реки, должно быть Рейнхардтом. А его бывший владелец, злой волшебник Менций, теперь бродит по земле в вашем облике! Все становится на свои места - странная одежда, которую вы носите, превращение вашего палаша в изящную рапиру. Вы еще раз обыскиваете свои карманы, подтверждая то, что и так знаете, все это вещи Рейнхардта. Ваше снаряжение для охоты на магов теперь находится в распоряжении того самого человека, для пленения которого оно предназначено! Молодой человек терпеливо ждет, пока вы проверяете свои вещи, но теперь у вас есть совсем другая задача - необходимо выследить смертоносного мага. Вы показываете юноше, что больше не нуждаетесь в его помощи. Он выводит вас из комнаты и на оживленную улицу.

Вскоре после того, как помахали ему рукой на прощание, вы обнаруживаете, что он обшарил ваши карманы. Вам явно не стоило раскрывать их содержание перед ним. Он забрал все ваши деньги, драгоценности и кольцо с рубином (вычеркните их с листа персонажа). Если вы хотите попытаться найти вора и вернуть свою собственность - 41. Если предпочитаете начать поиски Менция прямо сейчас – 198. Если хотите попробовать сначала освоиться в этой странной земле и еще не были в таверне – 293, а если уже были – 189.

109

«Вытащи меня отсюда! - настойчиво шипит Рейнхардт. - У охранников дальше по туннелю есть ключ». Всегда терпеть не могли этого неблагодарного засранца, но его отец всегда обходился с вами благородно, поэтому, в память о Мечтнере, вы бросаетесь назад по туннелю, чтобы застать врасплох двух стражей, мимо которых прошли раньше.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ОБИТАТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	8	6
ВТОРОЙ ОБИТАТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	7	6

Сражайтесь с ними по одному. Из-за плохого освещения, вы должны понижать свою силу атаки в этом бою на 1 очко. Если победите – 17.

110

Идя вниз по реке, вы выходите на хорошо утоптанную тропу - очевидно, по ней часто ходят, и через несколько минут достигаете города. По крайней мере, вы предполагаете, что это город: на вашей родине города не окружают стенами и в них нет башен с круглыми навершиями в форме луковиц. Тропинка ведет к маленьким воротам, охраняемым смуглыми молодцами со зловеще изогнутыми мечами. Они выглядят как обычные люди, что немного успокаивает вас. Если попытаетесь войти в город - 40. Если пройдете мимо - 231.

111

Вычеркните пулю (или бриллиант), которую использовали с листа персонажа. Ваша меткость не подвела вас: вы попадаете врагу прямо в грудь. Тот испускает крик удивления и переваливается через фальшборт, продолжая вопить, пока падает вниз и не разбивается о камни внизу. После этого корабль начинает трястись и, набирая скорость, устремляется к скале, о которую разбивается вдребезги. Запишите число «333». В следующий раз, когда будете проверять Удачу и вам повезет, отметьте параграф, на котором будете находиться, и немедленно переходите на параграф 333. Теперь вам надо продолжить спуск - 365.

112

При упоминании его брата Аль-Факик отскакивает назад и смотрит на вас сверху вниз налитыми кровью глазами. Его манера внезапно меняется на подобострастную заботливость. «Да, да, конечно, я вам помогу! Новичок в этой стране? Не волнуйтесь, я все улажу для вас». Он торопливо выводит вас из своей хижины и указывает на большое здание: «Поищите большого человека с обезьяной на плече: его зовут Салим. Упомяните при нем Гарун-аль-Гаруна. Да благословит Хаза ваш путь». Сказав это, он поспешно возвращается в свою хижину. Если вы отправитесь на поиски Салима - 394. В противном случае, если у вас записан слово *след* - 205. Если нет, поставьте крестик на листе персонажа и - 241.

113

Из-под земли сочится зеленый дым. Вы начинаете вращаться, но каким-то образом ваши глаза остаются сосредоточенными на земле у ваших ног. Камень раскалывается: перед вами зияет трещина. Вы движетесь к ней и падаете вниз головой в темноту. Пока вы бесконечно кувыркаетесь в пустоте других измерений, у вас есть достаточно времени, чтобы поразмыслить о глупости недостаточно подготовленных попыток использовать злые искусства. Ваша карьера охотника на магов заканчивается здесь.

114

Приближаясь к скалам, вы замечаете узкую тропинку, ведущую наверх. Пройдя по ней, вы попадете в рыбацкую деревню. Деревенские жители приветствуют вас немного настороженно, но затем предлагают вам еду и питье (восстановите 2 очка Выносливости). Ваши расспросы встречают лишь недоуменные взгляды, но в конце концов они сажают вас в рыбацкую лодку. В пути рыбак, опытный моряк, скроенный из того же материала, что и многие другие, которых вы встречали в своих предыдущих приключениях, развлекает вас, обучая вязанию узлов (большинство которых вы уже знаете). После короткого путешествия лодка прибывает в большой город Калламер. Попрощавшись с дружелюбным рыбаком, вы пробираетесь по запутанным улицам – 100.

115

Вы прыгаете на льва и одним мощным ударом отсекаете его голову от туловища. Но тут же рядом раздается смешок. Вы поворачиваете голову, и черные крылья заслоняют солнце... - 151.

116

Ваша следующая проблема в том, что нужно кормить собаку в течение недели козьим мясом. К счастью, местные торговцы продают живых коз, так что вы можете быть уверены, что получите нужное животное. К сожалению, коза стоит 3 золотых. Вам также понадобится еще 2 золотых монеты, чтобы прожить на них эту неделю, и, как вы уже обнаружили, цены в этой стране непомерно высоки. Вы можете продать драгоценное украшение или хрустальный кубок, или и то, и другое, если они у вас есть, за 3 золотых каждый. Если вы покупаете козу, используя деньги или украшение - 193. Если вы покупаете козу, продав хрустальный кубок - 272. Если вы не покупаете козу – 105.

117

Вы можете взять припасы с кухни, получите 4 порции еды, если делаете это. Выйдя из гостиницы, вы идете по тропинке вверх по склону горы, наконец, достигая перевала через горы. Отсюда вы идете вниз – 365.



Поднявшись на вершину холма, чтобы осмотреть местность, вы видите вдалеке морской берег и рядом с ним безошибочные признаки города. Вы как раз готовитесь к спуску, когда внезапный порыв ветра едва не сбивает вас с ног. Затем солнце закрывает тень, и вы слышите ужасный звук, подобный хлопанью парусов на ветру. На вас пикирует огромная хищная птица с растопыренными когтями.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПТИЦА НЕВЕРОЯТНЫХ РАЗМЕРОВ	7	15

Если птица выигрывает два раунда подряд, запишите ее текущие характеристики, а затем - 352. Если победите - 27.



Вам не понадобилось долго искать сказителя. На углу улицы растрепанный старик в лоскутной одежде обращается к пестрой толпе уличных мальчишек, бедных торговцев и пьяниц. Его история звучит примерно так:

«Однажды Бура-Башар пошел на пир. Он был одет в свою повседневную одежду, и когда он вошел, никто не обнял его и не предложил сесть. Итак, Бура-Башар отправился домой и, надев свою лучшую одежду, вернулся на пир. Хозяин тепло приветствовал его, проводил на хорошее место и предложил лучшие блюда.

Бура-Башар положил свой плащ среди еды и сказал: «Ешь, плащ». Другие гости были поражены и спросили его, что же он делает. Он ответил: «Когда я пришел в своей старой одежде, никто не посмотрел на меня и ничего мне не предлагал. Но когда я вернулся в этой одежде, мне дали прекрасную еду и питье. Так что это все предназначалось для моей одежды, а не для меня»».

По толпе пробегает слабая волна смеха. Если вы хотите расспросить сказителя, вам придется бросить немного денег в его чашку. Вычеркните сумму, которую даете сказителю, с листа персонажа – 370. В противном случае, если у вас записано слово *след* - 205, если нет, поставьте крестик на листе персонажа и уходите - 241.

120

Птица снова крепко сжимает вас в когтях и спускается на вершину горного утеса, где устроила себе огромное гнездо. Внутри гнезда птенцы ждут своего корма – вас! Птица отпускает вас, и вы используете свой шанс. Вы должны сражаться со всеми птицами одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПТИЦА НЕВЕРОЯТНЫХ РАЗМЕРОВ	7	(текущее значение)
ПЕРВЫЙ ПТЕНЕЦ	4	7
ВТОРОЙ ПТЕНЕЦ	4	6
ТРЕТИЙ ПТЕНЕЦ	5	8

Если убьете всех птиц – 11.



121

Вы понятия не имеете, что говорит эта женщина, поэтому качаете головой в полном недоумении. Воцаряется тишина, пока женщина пристально смотрит на вас. Затем она щелкает пальцами - 197.

«Конечно, принц освободил человека от цепей и помог ему бежать. Однако доброта принца была вознаграждена предательством. Вызвав темных духов, которые служили ему, неблагодарный колдун превратил принца в горного льва, и они оба исчезли в дальних краях. Принц отчаянно пытался найти кого-нибудь, кто мог бы ему помочь, но, конечно же, все разбегались при его приближении. Так он бродил по земле, пока, наконец, не достиг жаркой пустыни, там далеко-далеко, за зыбучими песками, ему показалось, что он видит башню. Он вспомнил сказки, в которых говорилось о волшебнике, живущем в башне, поэтому повернул в ту сторону и пошел дальше. Он не ушел далеко, когда в земле перед ним появилась трещина. Из нее вышел могучий ифрит, один из джиннов Марида. Принц задрожал от страха.

«Вы перешли мне дорогу, и я должен убить вас, - сказал страшный джинн. - Но прежде я расскажу вам историю моего брата, чтобы вы могли понять мои действия» - 371.



123

Вы отбегаете на некоторое расстояние от пещеры и несетесь обратно тем же путем, каким пришли. Когда добираетесь до реки, вы отчаянно хотите пить, поэтому скользите вниз к берегу. К сожалению, вы так устали, что не можете удержать равновесие и падаете в быстрый поток. Вас несет вниз по течению, пока ваши неумелые гребки не приведут вас достаточно близко к берегу, чтобы выбраться из воды. Вы отдыхаете некоторое время, прежде чем продолжить поиски своей самой важной текущей потребности - еды - 245.

124

Из последних сил Менций поднимается в воздух, отчаянно размахивая руками, и вы вспоминаете вашу первую встречу, когда пленили его, хотя теперь обстоятельства несколько изменились. Он снова мечется, пытаясь сбежать, но не может быстро покинуть круг из зеркал вокруг башни. Словно хищная птица, он взлетает на одну из балок под потолком. «У меня все еще достаточно сил, чтобы уничтожить тебя, проклятый червяк», - выкрикнув это, он снова поднимает руки. От его крика, похожего на завывание тысячи проклятых душ, у вас мурашки бегут по коже, вы чувствуете покалывание в голове. Он бросает в вас свой самый мощный заряд энергии, а ваш амулет больше не имеет силы –186.

125

«А, это ты! - раздается знакомый голос. Вы оборачиваетесь и видите Рейнхардта, стоящего дальше по туннелю. - Хасим спас и приютил меня после того, как вы бросили меня...» - его голос прерывается. «Хасим!» - восклицает он. Он пристально смотрит на мертвого волшебника – 236.

126

Используя большое количество жестов и ограниченные знания языка, вам удается дать понять, что вы пытаетесь найти мага. Вам быстро везет - седобородый старик энергично кивает и сообщает, что человек, которого вы ищете, находится за городом, седобородый предлагает проводить вас туда. Во время путешествия вы пытаетесь завязать разговор со стариком, но постоянно натыкаетесь на языковой барьер. Пройдя по холмам пару часов, вы попадаете в укромную долину. Седобородый кричит: «Хасим!» - и говорит вам что-то такое, что вы не совсем понимаете, за исключением слова «колдун». Из пещеры выходит еще один старик, на этот раз одетый в ту же странную одежду, которую вы заметили на нескольких горожанах. После короткой беседы с ним, ваш проводник приказывает на вас и поворачивается, чтобы уйти из долины. Вы в смущении поворачиваетесь к обитателю пещеры в странной одежде - 308.

127

Вы благодарите волшебника, и он предлагает вам в ответ что-то: это шестигранная золотая монета, покрытая с обеих сторон неразборчивыми символами. Это может быть полезно, поэтому вы кладете ее в карман (занесите золотой шестигранник на лист персонажа) и выходите из пещеры. Волшебник показал, что город Калламер лежит на юго-западе - 27.



128

Вы осматриваете реку, затем склон горы над вами, но ничего не видите, однако странное чувство заставляет вас нервничать, поэтому поднимаете Рейнхардта на ноги и снова отправляетесь в путь - 245.

129

Меч бесполезен против мага, если он не был предварительно смазан его кровью. Ваш отчаянный удар даже не выводит из равновесия вашего врага. «Я проклял тебя до конца вечности, - говорит он. - А теперь приготовься встретить ее!» Сгусток пламени вылетает из его рук, поражая вас прежде, чем успеваете отреагировать. Вы умираете через несколько секунд.



130

У вас записано *калламерский* или *начатки калламерского*? Если да - 6. Если нет, то можете попробовать узнать что-нибудь о городе - 293 (если только вы уже не были в таверне; в этом случае - 189), или можете не тратить время впустую и попытаться общаться с помощью жестов - 232.

131

Менций так сосредоточен на своем заклинании, что не понимает, что вы делаете. Не успевает магический заряд покинуть его руки, как на вас обрушивается головокружительное ощущение перемещения между телами. В следующую секунду вы успеваете заметить выражение абсолютной беспомощности в глазах Менция, когда он понимает, что у него нет времени повернуть процесс обмена телами вспять. Заклинание вспыхивает каскадом сверкающих искр, и тело Менция разлетается на тысячу и один кусочек. Затем сцена перед вами поглощается тьмой, абсолютной тьмой. Если у вас есть ключ от кандалов или записано слово *погиб*, - 260. Если их у вас нет, и в поле «Перемещение» стоит галочка - 400; если ее нет - 309.

132

Вы выкапываете неглубокую могилу, затаскиваете в нее труп и наваливаете сверху землю и камни. От всех этих усилий вы запыхались, и поэтому отдыхаете в тени. Вы определенно чувствуете себя по-другому, гораздо более усталым, чем можно было бы ожидать. Вы засыпаете... и просыпаетесь, когда солнце уже садится, отбрасывая длинные тени на холмы. Прежде чем свет погаснет, вы проверяете свои вещи. К вашему удивлению, нет никаких следов вашего пистолета или зеркал в карманах (вычеркните их с листа персонажа) - 75.



«Верните меня в мое собственное тело! - мне надоело сидеть в этой скорлупе старика, и у меня все время болит живот».

«Я вам сочувствую, - отвечает Хасим, - и я немедленно займусь вашими ранами. Тем не менее, перемещать сознание между телами не в моей власти. Я подозреваю, что по своей природе это заклинание нестабильно, поэтому возможность повернуть все вспять должна появиться в свое время».

Рейнхардт раздраженно хмыкает и отводит взгляд, Хасим достает из маленького мешочка крошечную баночку с порошком, произносит короткое заклинание и кладет руку с горсточкой порошка на живот Рейнхардта. Рейнхардт погружается в сон. В поле «Компаньон» на листе персонажа запишите новые начальные характеристики: Мастерство 6, Выносливость 12. Если у вас были записаны слова: *повязка*, *шрам,* или *укус*, сотрите их - 61.



134

Поставьте крестик на листе персонажа. После представления вы следуете за фокусником, стараясь, чтобы он вас не видел. Он направляется к шатру в дальнем конце палаточного городка. Вы проверяете столько его следов, сколько можете ясно разглядеть, но ни один из них не является кошачьим. После того как он входит в свое жилище, вы немного ждете, а затем осторожно заглядываете внутрь. Волшебник, кажется, решил слегка перекусить. Если *Курт* с вами - 177. В противном случае вы можете подготовить засаду на мага (59) или можете махнуть на него рукой и попробовать что-то другое (241).

135

Задыхаясь от усилий, вы бежите, отчаянно оглядываясь по сторонам, чтобы увидеть, не преследует ли вас шаркун. К счастью, его огромные ноги не рассчитаны на быстрое передвижение, поэтому вы от него убегаете. Если у вас есть ключ от кандалов или *укус* - 377. В противном случае - 274.

136

Дальнейшие расспросы не выявили больше никого, кто был бы похож на Менция. Поставьте крестик на листе персонажа. Если решаете отправиться на базар - 364. В противном случае - 241.

137

Ваш противник делает шаг назад, останавливаясь, чтобы перевести дух. Если вы его все-таки прикончите - 226. Если пощадите его – 360.

По ступенькам позади вас поднимаются Рейнхардт и старик в матерчатой шляпе. Но у вас нет времени на радостное воссоединение. Вы замечаете, что не одни в большом зале: только что по лестнице у противоположной стены спустилась фигура - это вы! Или, точнее, это Менций в вашем теле. Он слегка вздрагивает, когда видит вас.

«Ха! Пришел забрать свою плоть? - насмехается он. - Только через твой труп!» Сказав это, он начинает плести колдовское заклинание.

Вы готовитесь к бою, но мимо вас проталкивается старик. «Бегите! – кричит он. - Его сила стала больше, чем когда-либо. Я задержу его». С этими словами он начинает петь и жестикулировать. Через несколько секунд начинается магическая дуэль, когда два волшебника накладывают друг на друга заклинания страшной разрушительной силы. Если вы останетесь, чтобы помочь - 42. Если сбежите, то вычеркните золотой шестигранник с листа персонажа, если он у вас был – 376.



139

Вы взбираетесь по склону горы, несмотря на безжалостное солнце. Не прошло и получаса, как Рейнхардт жалуется на усталость. Так как он тяжело ранен и застрял в преждевременно состарившемся теле колдуна, вы смягчаетесь и находите небольшую тень, в которой можно отдохнуть. Пока сидите там, вы чувствуете странное головокружение, у вас мурашки бегут по коже головы. Испытайте свою Удачу. Если повезло - 152. Если не повезло - 271.

140

Безжизненное тело существа плюхается в реку и уносится течением. Вы немного отдыхаете, а потом снова отправляетесь в путь. К этому времени землю уже прочертили длинные тени. После еще одного часа ходьбы становится слишком темно, чтобы продолжать путь. Вы находите укромное местечко, разводите костер, чтобы согреться, и проводите беспокойную голодную ночь, надеясь, что больше никакие злые существа не поджидают вас в темноте, чтобы устроить засаду. Потеряв 1 очко Выносливости, на следующее утро вы стоите перед выбором: можете продолжить движение в том же направлении (4) или повернуть назад (369).

141

Загнав бриллиант в ствол, вы тщательно прицеливаетесь и нажимаете на спусковой крючок. Заряд попадает Менцию прямо в лоб. Он смотрит на вас в полном изумлении, а потом его тело съеживаться. Вы с отвращением

наблюдаете, как оно начинает разлагаться, быстро сжимаясь и испуская зловонный зеленый газ. Наконец газ собирается вокруг бриллианта, как бы исчезая в нем. Все, что осталось это драгоценный камень. Осторожно взяв его в руки, вы всматриваетесь в его сверкающие глубины, неужели эта измученная фигура внутри действительно дух Менция? Пока вы смотрите в бриллиант, мир вокруг вас поглощен абсолютной тьмой. Если у вас есть ключ от кандалов или слово *погиб* - 260; в противном случае - 101.

142

В следующий миг вы почти удивляетесь, что проснулись невредимым. Вы оглядываетесь в поисках следов, оставленных нападавшими прошлой ночью, и с радостью обнаруживаете, что при свете они хорошо видны. Вы недолго следуете за ними до беспорядочной груды камней. Следы ведут за тяжелый камень. Заглянув под него, вы обнаруживаете отверстие. Если бы не ваши навыки следопыта, вы бы наверняка прошли мимо – 281.

143

К этому времени вы уже невероятно устали. На обратном пути вы держите глаза открытыми и умудряетесь вовремя заметить еще одного лохматого шаркуна вдалеке – 377.

144

Он, кажется, доволен вашим поведением и принимает менее угрожающую позу, однако, он не сводит с вас глаз, когда вы обходите его и выходите из руин – 264.



145

Ваши языковые возможности довольно слабы, но понимаете, что, поскольку большинство людей здесь темноволосые и темнокожие, такой же чужеземец, как и вы, будет сильно выделяться. Вы расспрашиваете о людях похожих на вас, и вскоре узнаете о новичке в этом городе. Вы не можете понять сложное объяснение, которое сопровождает эту информацию, но добрая женщина ведет вас по улицам и указывает вам на ветхий район, который, кажется, полностью состоит из палаток. Вы проскальзываете между палатками, соблюдая все меры предосторожности, Менций может быть совсем рядом. Толпа собралась на большом открытом пространстве в центре лагеря, наблюдая за каким-то развлечением. Вы подходите ближе и смотрите поверх голов зрителей на примитивную сцену. Со вздохом вы осознаете, что смотрите волшебное шоу: артист в густом гриме вытягивает из каждой части своего тела полосы шелковых шарфов и бросает их на стол, уже заставленный кроликами, фруктами, чашками, шариками и даже клеткой с маленькой желтой птичкой внутри, хотя грим скрывает лицо, но телосложение, цвет волос и форма лица все совпадают. Конечно же, это Менций! Если вы устроите засаду на мага, когда он закончит шоу - 343. Если предпочитаете незаметно следовать за ним - 134.

146

Вы выкапываете неглубокую могилу, затаскиваете туда труп и наваливаете сверху кучу камней, а потом начинаете поиски Рейнхардта - 336.

147

Аль-Бакбук очень рад получить от вас все эти драгоценности и сокровища. Он горячо обнимает вас, целует в обе щеки, а затем торопливо уходит, чтобы, вернувшись, вручить вам прощальный подарок, который оказывается замысловато расшитым халатом. «Этот тривиальный предмет может помочь вам, - говорит Аль-Бакбук, - так как это одеяние почтенного визиря при дворе халифа. Люди будут относиться к вам с уважением, пока вы носите этот халат». Хотя вы плохо представляете себе, что такое «визирь» или «халиф», но принимаете подарок с благодарностью (запишите одеяние визиря на листе персонажа). Аль-Бакбук также советует вам, когда доберетесь до Калламера, разыскать его брата, сказителя Аль-Хаддара. Снова вызываете джинна, и после вспышки, вы оказываетесь на улицах Калламера. Запишите слово *рано* -100.



148

Огромные слуги приближается к вам с обеих сторон и хватает вас за руки. Если вы не оказываете никакого сопротивления - 279. Иначе вам придется сразиться.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ СЛУГА	6	8
ВТОРОЙ СЛУГА	5	7

Сражайтесь с ними одновременно, если победите – 23.

149

Вы чувствуете как будто падаете вверх, пока продолжаете смотреть в глаза Рейнхардта. Вы быстро осознаете, что происходит, заклинание, переместившее сознание, обратимо! Теперь вы знаете, как меняться телами. Всякий раз, когда ваш скальп покалывает, вы можете переместиться в тело Рейнхардта или Менция. В тексте вам не дадут этого выбора напрямую, но вы все равно можете переместиться. Чтобы сделать это, просто сложите цифры номера параграфа, на котором вы находитесь в момент покалывания в голове, и добавьте результат к номеру параграфа. Например, вы находитесь на параграфе 149. Если хотите поменяться телами с Рейнхардтом, складываете цифры (1+4+9=14), затем добавляете к номеру (14+149=163), а затем переходите на параграф 163. Если, с другой стороны, вы хотите разорвать зрительный контакт с Рейнхардтом и предотвратить обмен телами – 310.

150

Погоня приближается к концу... ваши легкие разрываются от напряжения... Менций поворачивает голову и смотрит на вас... серебряная пуля из вашего пистолета сбивает его с ног... Я проклинаю тебя до конца вечности.... Я проклинаю тебя до конца вечности... до конца...

Вы просыпаетесь и обнаруживаете, что лежите в удобной постели. Над вами склонились Рейнхардт и старик, который явно пытается наложить на вас какое-то заклинание. Сотрите слова *шрам* или *укус* с листа персонажа - 48.

151

Вы приходите в себя и видите, что Аль-Хаддар окропляет ваше лицо розовой водой. «Я же говорил вам, что все мои рассказы истинны, - ухмыляется он, - и вы, очевидно, очень увлеклись этой историей. Возможно, завтра вечером мы продолжим эту историю, но сейчас она должна закончиться на этом месте» - 244.

152

Оглядываясь вокруг, вы случайно ловите взгляд Рейнхандта. Вы пристально смотрите друг на друга, и головокружение становится все сильнее. Возникает ощущение, будто вы падаете в воздухе, и вы теперь смотрите прямо в глаза Рейнхардта - но теперь в его собственном теле! Резкая боль в животе подтверждает, что вы теперь в теле Менция! Рейнхардт с радостью принимает возвращение в свое естественное состояние. В разделе с надписью «Компаньон» на листе персонажа запишите характеристики тела Менция – Мастерство равно 5, а Выносливость 8, а затем поставьте галочку рядом с надписью «Перемещение» в правом нижнем углу. Это галочка показывает, что вы поменялись телами с вашим компаньоном, и, если не переместитесь обратно, вы будете использовать Мастерство и Выносливость вашего компаньона. Записывайте любое снаряжение, которое получаете, находясь в этом теле, на листе персонажа, чтобы вы могли отслеживать, кто что имеет.

Теперь вы знаете, как менять тела. Всякий раз, когда ваш скальп покалывает, вы можете переместиться в тело Рейнхардта или Менция. В тексте вам не дадут этого выбора

напрямую, но вы все равно можете переместиться. Чтобы сделать это, просто сложите цифры номера параграфа, на котором вы находитесь в момент головокружения, и добавьте результат к номеру параграфа. Например, вы были на параграфе 139, складываете цифры (1+3+9=13), затем добавляете к номеру (13+139=152), а затем переходите на параграф 152. Вернувшись в свое собственное тело, Рейнхардт жаждет снова продолжить путь и тащит вас вперед - 388.

153

Вы вызываете джинна и получаете от него несколько сказочно украшенных кинжалов, которыми щедро одариваете дворцовых чиновников. Джинн внезапно кричит, что это было ваше последнее желание; затем он исчезает, забрав с собой кольцо с рубином (вычеркните кольцо из вашего снаряжения и запишите слово *слава*) - 351.

154

Волшебник открывает большую книгу и начинает петь. Ваши веки начинают тяжелеть, и вы погружаетесь в дремоту.

Вы просыпаетесь и обнаруживаете, что лежите на удобной кровати, и с потрясением осознаете, что теперь знаете местный язык (запишите *калламерский* вместо *начатки калламерского*). Волшебник замечает, что вы проснулись, и подходит к вам. «А теперь вы меня понимаете», - спрашивает он. «Идеально», - отвечаете вы - 48.

155

Сняв веревку с пояса, вы набрасываете петлю на колдуна и туго затягиваете ее, прежде чем он успевает подумать о сопротивлении. Книга падает у него из рук, и он издает еще более странные звуки. Вы затягиваете веревку, и он визжит от боли. Это необычно, что его можно ранить так легко, но это может быть уловкой. Если вы задушите его - 299. Если передумаете и вместо этого освободите его - 71.



156

Рейнхардта сильно теснит второй всадник, но до сих пор ему, похоже, удается держаться в стороне от меча своего противника. Когда вы приканчиваете вашего врага, он поворачивается, чтобы посмотреть на вас, и в отчаянии кричит: «Помогите!» Кожу головы покалывает, и вы чувствуете головокружение и ощущения падения - 168.

157

Используя свои короткие крылья на спине, существо поднимается в воздух и, яростно хлопая крыльями, улетает вглубь страны, прочь от побережья. Вы:

Выстрелите вдогонку из пистолета, если он у вас есть?	30
Продолжите путь к побережью?	264
Осмотрите руины?	311



158

Аль-Хаддар решает устроить пир в вашу честь, пригласив нескольких своих друзей присоединиться к нему. Изысканная еда и оживленная беседа продолжаются уже несколько часов, и Аль-Хаддар развлекает вас непрерывным потоком забавных историй. Если у вас нет слова *след*, и у вас записано *«калламерский»* и есть при себе одеяние визиря или бокал Аль-Бакбука - 397. Если у вас есть слово *след* или если у вас нет этих предметов - 244.

Теперь, когда Менций мертв, Вы можете попытаться понять эту странную страну, в которую вас занесло его заклинание. Стоящая здесь жара изнуряет, здесь жарче чем в самое жаркое лето, которое можете вспомнить, вы видите деревья, похожее на темные сосны вашей родины; но это корявые чудовищно искривленные растения. Может быть, обитатели этой земли следуют тому же примеру? Вскоре у вас появляется возможность это выяснить, вы выходите на хорошо утоптанную тропу и, следуя по ней, натыкаетесь на город, по крайней мере, на нечто похожее. Вы предполагаете, что это город, но на вашей родине города не окружают стенами, и в них нет башен с круглыми навершиями в форме луковиц. Тропинка ведет к воротам в стене, охраняемым солдатами, похожими на обычных людей. Когда подходите ближе, вы понимаете, что были правы только наполовину - они несколько ниже вас ростом, с довольно суровыми лицами и с крючковатыми носами. Их кожа загорела под палящим солнцем, а одежда не похожа ни на что, что вы когда-либо видели. Вы осторожно приближаетесь, но стражники почти не обращают на вас внимания. Вскоре вы оказываетесь на улице полной странных темнокожих людей. Вы замечаете, что большинство из них носят одежду из шелка, которая не по карману даже кошельку маркграфа. Вы также слышите их болтовню: непонятное гортанное наречие, от которого болит голова. Если вы сразу же начнете расспрашивать о Рейнхардте - 130. Если потратите немного времени, чтобы сперва осмотреться - 293.

Наконец перед вами лежат три трупа. Рассматривая их, вы с ужасом обнаруживаете, что это не люди - кожа у них черная, как ночь, зеленые раскосые глаза, а уши большие и заостренные. Вы берете себе один из зазубренных ножей, которыми они сражались, кроме того можете взять для себя или Рейнхардта один, или два просторных плаща с капюшоном, если хотите их надеть, отметьте это на листе персонажа. Измученный боем, вы падаете на землю и наконец-то засыпаете. К счастью, Рейнхардт, похоже, не спит. Вы очень надеетесь, что он сможет уследить за новыми неприятностями, если они появятся - 142.





161

Достаете кольцо с рубином, оно выглядит немного испачканным, и вы полируете его рукавом. Следует яркая вспышка, раздается грохот, похожий на выстрел из пистолета, в воздухе ощущается едкий запах серы, и огромная чудовищная фигура предстает перед вами. Аль-Бакбук вбегает в комнату и, увидев огромное существо, бросается на пол, жалобно завывая. Демоническое существо говорит голосом, похожим на раскаты грома: «Слушаю и повинуюсь». Вы:

Атакуете злое существо?	65
Попросить его доставить вас к Рейнхардту?	342
Попросите его научить вас языку?	387

162

Чтобы получить аудиенцию вам нужно носить одеяние визиря, иначе вам придется подкупать различных чиновников во дворце. Тактичные расспросы показывают, что для этого потребуется сумма в 15 золотых или любой из следующих предметов: бриллиант, драгоценное украшение, хрустальный кубок, кольцо с рубином или брошь из ляпис-лазури. Если вы знаете тайну кольца и обладаете им, можете использовать его. В противном случае, если у вас есть одеяние визиря или если хотите дать взятку, внесите изменения на лист персонажа - 351. Если не хотите получить аудиенцию - 241.

163

Острая боль в животе заставляет вас очнуться, головокружение и покалывание в голове прекратились. Рейнхардт испускает крик триумфа, поняв, что вернулся в свое тело. В поле с надписью «Компаньон» на листе персонажа запишите характеристик тела Менция – Мастерство равно 5, а Выносливость 8, а затем поставьте галочку рядом с надписью «Перемещение» в правом нижнем углу. Это галочка показывает, что вы поменялись телами с вашим компаньоном, и, если не переместитесь обратно, вы будете использовать Мастерство и Выносливость вашего компаньона. Записывайте любое снаряжение, которое получаете, находясь в этом теле, на листе персонажа, чтобы вы могли отслеживать, кто что имеет. Вернувшись в собственное тело, Рейнхардт жаждет действовать – 32.



164

Фигура хихикает себе под нос и, изобразив насмешливый поклон, тянет доску назад. Корабль приближается к краю уступа. Если у вас есть кольцо с рубином – 46. Если нет, то ваш единственный шанс спастись с этой мрачной скалы это прыгнуть на борт корабля – 239.

165

Существо умирает с жалобным криком, хотя и отвратительное, но оно было такой же жертвой, как и вы. Салима со всех сторон осаждают люди, требующие свои выигрыши, поэтому, когда лодка снова скользит в сторону, вы выбегаете с арены и покидаете здание. Вы возвращаетесь в хижину Аль-Факика, но она пуста, вероломного негодяя и след простыл. Вы должны продолжить поиски в другом месте. Если у вас записано слово *след* - 204. Если нет - 241.

166

Вы заряжаете свой пистолет так быстро, как только можете, но эти двое достигают трещины раньше, чем оружие будет готово к выстрелу. Дикий крик торжества раздается из уст Менция, и пара исчезает в трещине. Вы ложитесь на край и смотрите вниз. Две фигуры падают в чернильно-черную темноту, а потом внезапно исчезают. С этого момента, решаете вы, надо будет держать оружие все время заряженным - не обращая внимания на опасность случайного выстрела – 320.

167

Яркая вспышка, за которой следует странное ощущение падения сквозь тьму. Затем вы оказываетесь в большой богато украшенной комнате. Перед вами немолодая женщина в пышном наряде, сидящая на внушительном троне, она что-то говорит вам. Если вы знаете *начатки калламерского* – 325. Если нет - 121.

Вы вдруг понимаете, что смотрите на Рейнхардта - но теперь он находится в своем собственном теле. У вас есть всего несколько секунд, чтобы понять, что произошло, прежде чем меч, мелькнувший перед вашим лицом, снесет вам голову. В поле с надписью «Компаньон» на листе персонажа запишите характеристик тела Менция – Мастерство равно 5, а Выносливость 8, а затем поставьте галочку рядом с надписью «Перемещение» в правом нижнем углу. Это галочка показывает, что вы поменялись телами с вашим компаньоном, и, если не переместитесь обратно, вы будете использовать Мастерство и Выносливость вашего компаньона. Записывайте любое снаряжение, которое получаете, находясь в этом теле, на листе персонажа, чтобы вы могли отслеживать, кто что имеет.

Теперь вы знаете, как менять тела. Всякий раз, когда чувствуете покалывание в голове, вы можете переместиться в тело Рейнхардта или Менция. В тексте вам не дадут этого выбора напрямую, но вы все равно можете переместиться. Чтобы сделать это, просто сложите цифры номера параграфа, на котором вы находитесь в момент головокружения, и добавьте результат к номеру параграфа. Например, вы были на параграфе 156, складываете цифры (1+5+6=12), затем добавляете к номеру (12+156=168), а затем переходите на параграф 168.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВТОРОЙ ВСАДНИК	6	7

Если убьете его – 249.

169

Тело демона взрывается вспышкой пламени, а затем превращается в дым, который вылетает в окно. Аль-Бакбук поражен до глубины души. Называя убитое вами существо «джинном», он горячо поздравляет вас, предлагая вам пойти с ним в таверну и выпить там в честь вашей победы. Если пойдете с ним - 73. Если нет - 255.

170

Вы неделю живете почти монашеской жизнью, кормя и обучая собаку. Вы называете своего пса *Куртом* (запишите его имя на листе персонажа) в честь вашего дяди по материнской линии, на которого он немного похож. Поставьте четыре крестика на листе персонажа – 241.



171

Огромным усилием воли вы поднимаете свою поникшую голову. Вы должны действовать быстро. Нападете на волшебника (81) или убежите (288)?

172

Голод терзает ваш желудок, потеряйте 4 очка Выносливости. Если вы продолжите путь по горам - 82. Если вернетесь тем же путем, каким пришли - 277.

173

Осматривая труп, вы обнаруживаете, что у убитого угольно-черная кожа и заостренные уши. Вы дрожите - ощущение зла, чувство которое иногда овладевает вами, когда находитесь в присутствии магов, наполняет все ваше тело. Вы продолжаете идти по туннелю, пока не достигнете развилки. Если с вами Курт - 230. Если вы (и ваш спутник, если он есть) носите плащ с капюшоном – 389, если нет - 329.

174

С воплем отчаяния Менций поднимается в воздух, отчаянно размахивая руками, он взлетает на верхние этажи башни, а вы бросаетесь вслед, пытаясь настигнуть его, чтобы нанести смертельный удар. Вы следуете за ним до самой вершины башни, а затем через люк на крышу. Но оттуда вы можете только беспомощно наблюдать, как он летит над морем. Вы не можете последовать за ним. Кто знает, где он окажется, в конце концов? Одно можно сказать наверняка: он сбежал от вас. Вы должны начать все сначала, выслеживая его до самого края этого проклятого мира. Достаточно ли лет жизни осталось вам, чтобы настичь его? Только время покажет.

175

Вы понятия не имеете, где находитесь. Вы покинули замок маркграфа в конце осени, но сейчас жар солнца, сияющего с ясного неба, почти невыносим. Местность здесь незнакомая - вы даже не узнаете деревья и кустарники. Как вы собираетесь выследить Менция? Вы:

Пойдете вниз по течению 283

реки?

Разведете костер? 96

Нарисуете священный символ? 313

Поднимитесь на вершину горы? 139

176

Курт берет след и ведет вас через сельскую местность, пока вы не добираетесь до уединенной долины. Он тащит вас к входу в пещеру и начинает громко лаять. Через некоторое время появляется старик в такой же странной матерчатой шляпе, которую вы заметили у нескольких горожан - 308.

177

Курт с пренебрежением обнюхивает палатку, кажется не очень похоже, что в ней обитает маг. Заглянув внутрь, вы замечаете, что фокусник жует сушеную рыбу. Эта скудная пища подтверждает ваши подозрения - он не маг! Отпрянув от шатра, вы почти натыкаетесь на одного из обитателей палаточного лагеря, который с подозрением смотрит на вас. Вы бормочете торопливые извинения и уходите - 241.

178

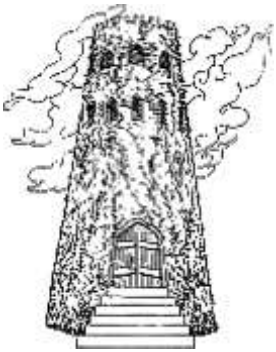
Вы опускаетесь на твердую землю, мучительно сознавая, что вам не хватает сил и еды. Потеряйте 1 очко Выносливости. Вы погружаетесь в беспокойный сон, глядя на незнакомые звезды этой проклятой богом земли. На следующее утро ваш пустой желудок болит еще сильнее - 285.



Через некоторое расстояние туннель выводит в огромную подземную камеру. Здесь свет ярче, и вы с удивлением замечаете, что здесь стоят здания. Местные обитатели – это в основном существа с угольно-черной кожей, одетые в странные одежды, похоже, они правят здесь. Тут и там можно увидеть других существ, включая и людей, трудящихся здесь в качестве рабов. Совсем рядом. еще один туннель побольше ведет прочь из пещеры. Один из обитателей подземелья едет верхом на огромном жуке по направлению к туннелю. Улучив момент, вы бежите за ним и вскакиваете на блестящий черный панцирь. Всадник резко поворачивается и выхватывает кинжал.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ОБИТАТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	8	6

Пока вы сражаетесь, жук продолжает ползти по туннелю, если у вас есть компаньон, он тоже запрыгивает на спину жуку, но не помогает вам в бою. Если победите – 344.



180

«Моя миссия выследить и уничтожить Менция... и всех остальных магов тоже», - заявляете вы, устремив на него испытующий взгляд.

«Что? Даже самых добрых? - спрашивает Хасим, приподнимая бровь, - Ах, да я и забыл, что вы не из нашего мира... Возможно, там, откуда вы прибыли, все волшебники зло. Здесь в Титане все иначе. Во всяком случае, я надеюсь, что вы пощадите меня достаточно долго, чтобы я помог вам найти Менция в нашей стране!» С этим, по крайней мере, вы можете согласиться – 61.

181

Теперь, когда битва закончилась, вы начинаете чувствовать боль от яда, когда он начинает действовать на ваши мышцы. Вы одни в неведомой глуши. Вы должны действовать быстро, если хотите остаться в живых. Вы:

Попробуете отсосать яд из раны?	12
Искупаетесь в реке?	332
Позовете на помощь?	280

182

После упоминания имени Аль-Хаддара вы легко находите его дом на тихой улочке рядом с западными воротами. Когда входите, вы встречаете сказителя, могучего на вид человека с отвисшими щеками.

Вы объясняете ему, что делаете в городе, и он тепло приветствует вас, предлагая вам гостеприимство своего дома. После того, как познакомил вас со своей прекрасной

женой Дуньязад, он трижды хлопает в ладоши, призывая слугу принести напитки и изысканные сладости. Он объясняет, что, хотя он не знает ничего, что может иметь непосредственное отношение к вашему поиску, но у него есть большой запас историй. «Иногда мои истории могут помочь человеку справиться с его трудностями, - объясняет он, - потому что ни одна из них не является выдумкой - все они правдивы, а правда это могучая вещь».

Если примете гостеприимство Аль-Хаддара и останетесь в его доме - 158. Если хотите продолжить поиски в другом месте до наступления ночи, запишите номер параграфа 158 и вы сможете вернуться к Аль-Хаддару, когда вам будет предоставлена возможность отправиться туда, где договорились остановиться на ночлег. Если уходите и у вас записано слово *след* - 205, если не записано - 241.

183

Собаки, питающиеся козьим мясом, обычно не выносят запаха колдунов и сразу нападают на них без всяких уговоров. А вот Курт... явно не хочет выполнять команду. Если решите поговорить с волшебником - 362. Если предпочитаете использовать другой метод атаки (у вас должен быть нужный предмет), то:

Ударите его рапирой?	237
Ударите его палашом?	7
Набросите на него веревку из человеческих волос?	86
Выстрелите в него из пистолета?	330

184

Продавец быстро понижает цену до 2 золотых. Если покупаете собаку за эти деньги - 116. Если не можете заплатить, вы должны найти другой способ выследить Менция. Если будете наводить справки о нем - 318. Если используете священный символ – 78.

185

Какой пулей вы зарядили свой пистолет? Если свинцовой – 19, если серебряной – 66. Если используете пулю из другого материала, замените буквы в названии материала на цифры из следующей таблицы. Затем сложите цифры вместе и обратитесь к параграфу с тем же номером, что и результат.

А	Б	В	Е	И	Л	Н	О	Р	С	Т	Ц
1	3	7	11	13	15	19	22	27	29	35	37



186

Магический заряд распыляет вас на атомы. Последнее, что вы слышите, это слова Менция: «Будь проклят до конца вечности».

187

Вы понятия не имеете, где находитесь. Когда вы покидали замок маркграфа, стояла поздняя осень, прохладная и влажная, но здесь солнце жжет сильнее, чем летом. Вы не узнаете этой местности, даже деревья и кустарники, которые растут поблизости вам незнакомы. Как вы собираетесь выследить Менция? Вы:

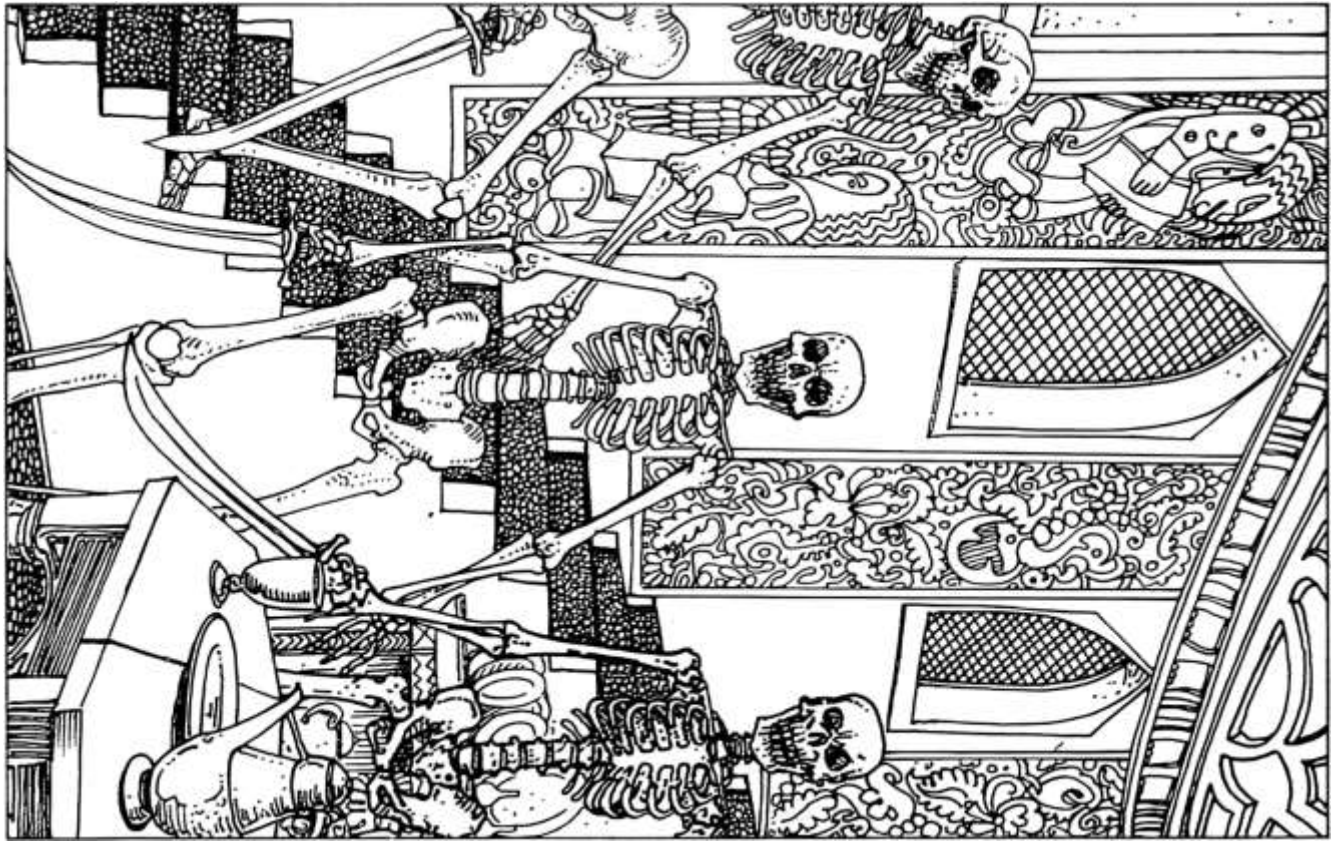
Пойдете вниз по реке?	245
Начертите священный символ?	103
Поднимитесь на вершину горы?	395
Разведете костер?	37

188

Комментарий Хасима о полете некоторое время остается загадкой, но он указывает, что Менций будет в Калламере через несколько часов, так что вы прибудете туда, следуя по пятам злодея (запишите *рано* на листе персонажа). А теперь вы решаете еще немного отдохнуть. Затем Хасим берет ковер и выводит вас из пещеры в долину. Если у вас есть ключ от кандалов – 56, в противном случае - 227.

189

Вернувшись в таверну, вы снова встречаете дружелюбного бородача, похоже, он местный завсегдатай. И снова он с удовольствием покупает вам пару стаканчиков - 55.



190

Скелеты отступают назад, давая вам пройти к лестнице. Они стоят, зловеще скалясь, пока вы пробираетесь между ними. Из комнаты наверху доносится насмешливый голос: «Итак, у вас достаточно хорошие манеры, чтобы вернуть мне мою книгу?» - 392.

191

Боль очень сильная, но вам удается избавить свое тело от большей части яда. Потеряйте 2 очка Выносливости. Если вы все еще живы, то очень слабы – 242.

192

Сотрите галочку из поля «Перемещение» на листе персонажа. Рейнхардт в ярости от того, что его обманом заставили вернуться в тело Менция, и он бросается на вас.

«Осторожно! Вы же ковер перевернете!» - кричит Хасим, но вы его не слушаете. Если Курт с вами – 235, если нет - 21.

193

Вы неделю живете в грязной комнате, несколько завидуя регулярному рациону вашей собаки из козьего мяса. Вы называете своего пса *Куртом* (запишите его имя на листе персонажа) в честь вашего дяди по материнской линии, на которого он немного похож. В течение недели вы понемногу исследуете город, узнавая больше об этих странных людях (запишите *начатки калламерского* на листе персонажа, если еще не сделали этого). Если хотите купить что-нибудь – 248, если нет – 304.

194

Вы задаетесь вопросом, куда вам следует идти дальше, когда к вам бойко шагает фигура, ухмыляясь во все слишком знакомое вам лицо. Это Менций, выставляющий напоказ свое одолженное тело. Вокруг полно людей, так что вы надеетесь, что он не захочет привлекать к себе внимание серьезной магией, но ваши глаза все равно мечутся по сторонам в поисках возможных путей бегства. «Я обещал отомстить, и я выполню это, - говорит он на вашем родном языке, но с дружелюбным выражением лица и приятным тоном. - Мне будет очень приятно полностью погасить вашу душу, и это будет особенно легко, так как этот богатый магией мир, усилил мои силы втрое. Кстати, в качестве небольшого жеста моего презрения к вашим способностям позвольте мне вернуть вам вот это». С этими словами он протягивает вам шкатулку. Вы ощущаете покалывание в голове. Если у вас есть с собой книга заклинаний - 33, иначе - 275.

195

Спускаться легче, чем подниматься, но вы должны быть осторожны, чтобы не поскользнуться. Через некоторое время вы снова оказываетесь у подножия горы и следуете вниз по течению реки. Если у вас есть кольцо с рубином - 159, если нет - 245.

196

Старик продолжает нервно оглядываться по сторонам до тех пор, пока вы благополучно не возвращаетесь в город. Прежде чем проститься с вами, он предлагает вам отправиться в Калламер, самый большой город в этой стране. Вполне вероятно, что Менций отправиться туда, большой город идеально ему подходит, чтобы хорошо спрятаться и состряпать свой злой план - 348.

197

Прежде чем успеваете пошевелить хоть пальцем, вас хватают и тащат по богато украшенному коридору во внутренний двор с красивым декоративным бассейном и фонтаном. Посреди двора стоит деревянная колода, и вы изо всех сил пытаетесь освободиться, когда понимаете значение красновато-коричневых потеков и зарубок на ней. Но все напрасно: в вашем ослабленном состоянии вы не можете тягаться со здоровенными придворными. Вас толкают на плаху, и уродливый человек с большим покрытым резьбой мечом приближается к вам. Дальше темнота.

198

Как вы собираетесь найти волшебника? Вы:

Нарисуете священный символ?	78
Наведете справки в городе?	318
Будете дрессировать собаку?	35

Вы бродите по улицам, поражаясь количеству суетящихся вокруг людей. По мере того как вы проникаете все глубже в город, приближаясь к морскому утесу, к вам все чаще пристают лоточники, пытающиеся всучить вам свои товары, и нищие, надеющиеся разлучить вас со свободной мелочью. Отмахнувшись от них, вы входите на большую рыночную площадь, над которой возвышается внушительная башня, стоящая на самом краю утеса. Вы пристально смотрите на нее. Это ваше воображение, или какое-то злое присутствие постоянно возвращает ваш взгляд к одному из верхних окон? Однако вам приходилось сталкиваться и с более грозными ситуациями, поэтому вы пробираетесь через рыночную площадь и поднимаетесь по ступеням, ведущим к оббитым медью дверям башни. Открыв дверь, вы оказываетесь в большом зале. В поле зрения нет ни души, а потом позади раздается голос, называющий ваше имя. Если у вас есть сумка волшебника - 337. Если нет - 138.



200

Вы пинком сталкиваете обезглавленное тело вниз по склону и бросаете голову вслед за ним. Оно скатывается на берег, но не падает в воду, так что вы карабкаетесь вниз по склону. Рядом с рекой, вы поскальзываетесь и подворачтваете ногу. Прихрамывая, вы преодолеваете последние метры и сталкиваете труп Менция в быстрый поток. Его относит метров на пятнадцать, а потом он застревает под низко висящей веткой. Когда вы хромаете вдоль берега, то замечаете нечто странное: тело Менция не распухло, как всегда случается с телами колдунов при попадании в воду. У вас болит лодыжка, и вы осматриваете ее. Как ни странно, у вас есть шрам на ноге. Вы не помните, чтобы вас когда-нибудь ранили в это место… но помните, как глупый юный сын маркграфа, играя с рапирой, распорол себе ногу. Это объясняет рапиру и красную одежду! Каким-то образом вы поменялись телами. Это означает, что Рейнхардт должен был оказаться в вашем теле или в теле Менция, если последнее верно, то самый злой колдун из всех теперь свободен и бродит по холмам этой страны в теле своего злейшего врага – в вашем теле! Вы поднимаетесь обратно по склону и отдыхаете несколько часов. До наступления темноты вы осматриваете свои вещи - 75.

201

Когда вы находитесь на полпути к летающему кораблю, его красочно разодетый капитан, безумно хихикая, внезапно переворачивает трап. Вы падаете к далекой земле, кувыркаясь в воздухе, и давление растает у вас в груди и ушах. Земля мчится к вам навстречу – 214.

202

Последним зарядом энергии Менций уничтожает своего противника. Но он явно ослаблен этим усилием - его первая мысль о бегстве. С воплем отчаяния Менций поднимается в воздух, отчаянно размахивая руками, он взлетает на верхние этажи башни, а вы бросаетесь вслед, пытаясь настигнуть его, чтобы нанести смертельный удар. Вы следуете за ним до самой вершины башни, а затем через люк на крышу. Но оттуда вы можете только беспомощно наблюдать, как он летит над морем. Вы не можете последовать за ним. Кто знает, где он окажется, в конце концов? Одно можно сказать наверняка: он сбежал от вас. Вы должны начать все сначала, выслеживая его до самого края этого проклятого мира. Достаточно ли лет жизни осталось вам, чтобы настичь его? Только время покажет.



203

Вы осторожно снимаете веревку с мага, не сводя с него глаз, но избегая его взгляда. Он ничего не предпринимает, стоя спокойно и уверенно, пока вы отступаете. Он медленно разводит руки и улыбается - 253.

204

Снаружи раздаются крики, потом в комнату врываются какие-то люди. Они оттаскивают вас от карманника и выкидывают наружу. Вы понятия не имеете о дальнейшей судьбе вора, потому что вас толкают к городским воротам и выгоняют прочь из города. Вы снова находитесь в дикой местности. От города тянется дорога, но вы не знаете, куда она ведет. Если пойдете по дороге – 76, если хотите подняться на холм, чтобы осмотреться - 25.

205

Вы бродите по оживленной улице, не зная, с чего начать поиски, и гадая, где же можно найти Рейнхардта. Будучи лордом, и притом высокомерным, он вполне может попытаться связаться с правителем города, чтобы ему предоставили подходящее его происхождению жилище, и вы начинаете искать замок или особняк лорда. Вы пристаете к нескольким городским жителям, привлекая много любопытных взглядов, но получая мало конкретной помощи. Наконец, выйдя к морскому утесу, вы видите башню, расположенную дальше вдоль линии берега на самом краю утеса. Может быть, это и есть то самое место? Вы идете по дороге к башне, входите на большую рыночную площадь, полную торговцев всех мастей, проталкиваетесь сквозь толпу - и оказываетесь у подножия высокой лестницы. Если у вас есть книга заклинаний - 98. Если нет - 13.

Постоянно указывая на свой рот, вы объясняете, что голодны, и жители деревни в ответ предлагают немного еды. Их медовые лепешки и легкое вино конечно не банкет, но этои гораздо вкуснее, чем последняя еда, которую вы ели - на похоронах Мечтнера, восстановите 2 очка Выносливости. Во время еды вы пытаетесь объяснить жителям деревни, что ищете Менция, но они не могут понять вас. Наконец у одного из них появилась идея. После еды он выводит вас из деревни и ведет по горной тропинке. В укромной долине шлейф дыма выходит из отверстия в скале под ним зияет пасть пещеры. Крестьянин ведет вас к пещере и зовет кого-то. Через некоторое время появляется свет, и к вам выходит старик с факелом. Он одет в свободную одежду и почему-то вокруг его головы обернута тряпка. Он узнает крестьянина, и они вдвоем некоторое время разговаривают. Наконец старик исчезает в глубине пещеры и возвращается с книгой. Он отпускает вашего проводника, а затем, воткнув факел в трещину в стене, перелистывает страницы книги. Когда он находит нужное место, то начинает бормотать и жестикулировать свободной рукой. Он колдун и накладывает какое-то заклинание! Если вы немедленно нападете - 81. Если предпочитаете подождать и посмотреть, что произойдет - 324.



207

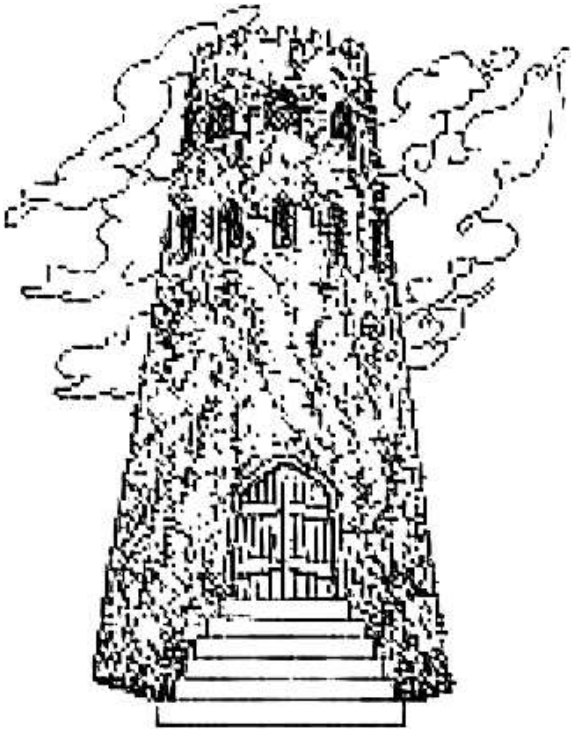
«Менций мертв, - протестуете вы, - И я избавился от его трупа».

«Но перед этим он поменялся телами со своим спутником – побочный эффект проникновения в этот слой реальности». Такое чувство, будто вас ударили кулаком в живот. Менций по-прежнему жив! А Рейнхардт, порывистый молодой лорд, освободивший волшебника, заплатил за свою глупость жизнью. «Кстати, у вас есть кое-что из моих вещей. Я верну его, если вы не слишком возражаете!» - говорит ваш хозяин, щелкнув пальцами. Кольцо с рубином взлетает в воздух и падает ему на ладонь – 368.

Вы пристально смотрите в глаза Менция и концентрируетесь на смене тел. Некоторое время вы дезориентированы, а потом обнаруживаете, что смотрите на тело, которое только что покинули. Губы Менция кривятся в презрительной усмешке. Он выхватывает меч и небрежно срубает ближайшего прохожего. Слишком поздно вы понимаете его план. Когда со всех сторон раздаются крики ужаса, он упирается вам в глаза непроницаемым взглядом, используя свои магические силы, чтобы снова обменяться телами. Через секунду вы обнаруживаете, что стоите с окровавленным мечом в руке в окружении сотни враждебных свидетелей. Менций кажется истощенным усилием по принуждению к обмену телами, но он умудряется весело помахать вам, когда вас хватают множество рук и тащат прочь. Во дворце вас судит правительница Калламера Асия Альбудур. После ознакомления с фактами дела она, не теряя времени даром, выносит приговор – 197.



Поскольку вы не использовали оружие, то оба восстанавливаете по 2 очка Выносливости за каждые 3 очка, потерянные в бою. Если вы потеряли только 2 очка, восстановите 1 очко. Рейнхардт избит и теперь готов подчиняться вам - по крайней мере, на данный момент - 93.





210

Ваш собутыльник замечает коготь, висящий у вас на поясе, и, кажется, весьма удивлен. Он берет его у вас, повторяя несколько раз слово «Шаука», и показывает другим посетителям таверны. Вскоре вас окружает восхищенная толпа, и все они что-то неразборчиво бормочут. К сожалению, один из них, злобный на вид парень с выпирающими мускулами и зловонным дыханием, неизвестно почему вызывает вас на поединок.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МУСКУЛИСТЫЙ ВЕРЗИЛА	6	9

Если вы уменьшите его Выносливость до 1 очка – 137.

211

Вы не можете точно понять, чего требуют эти люди, но они показывают вам растопыренную пятерню и затем золотую монету. Протянутая рука одного из всадников окончательно проясняет смысл сказанного. Если можете и хотите заплатить 5 золотых – 80. Если откажетесь платить - 399.

212

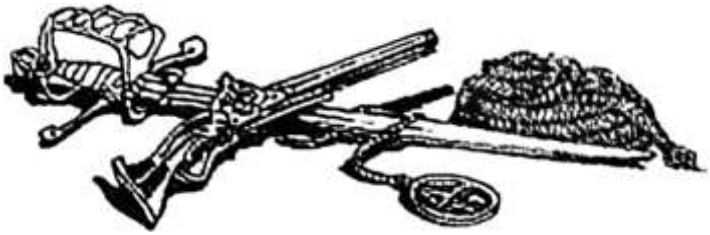
Как только вы начинаете отсасывать яд, спазм боли пронзает ваше тело. Вы пытаетесь выплюнуть яд, но невольно его глотаете. Ваш конец будет быстрым. Ваше путешествие заканчивается здесь.

213

«Это не имеет значения, - сплевывает Рейнхардт, и в его голосе появляется новая нотка, - я все равно отомщу». Он начинает петь и жестикулировать перед вами - 305.

214

Внезапно слепящий свет солнца, сменяется абсолютной темнотой. Ощущение падения исчезло, и вы ничего не чувствуете. Затем, с неприятно знакомым ощущением, ваши ноги касаются твердой почвы. В стенном кронштейне горит факел. Вы находитесь в тюремной камере. Пол рассекает трещина. Вы каким-то образом вернулись в замок маркграфа, не выполнив, однако, свою миссию. Вы должны жить с осознанием этой неудачи до конца своих дней.



215

Раздается громкий треск, и шар взрывается, разбрасывая вокруг себя искры. Вы чувствуете, как кожу на голове покалывает от статики. Восстановите 1 очко Удачи. Если у вас есть ключ от кандалов, *шрам* или *укус*, вы можете, либо вернуться в город (380), либо продолжить путь вперед (285). Если их у вас нет – 28.

Долгое время Рейнхардт только и делал, что ворчал, пока вы шли вперед. Однако в течение последнего часа он хранит молчание. Вы хвалите его и говорите ему, что он может вести себя как настоящий мужчина, а в ответ он падает на землю, как мешок с капустой. Нет никакой пищи, чтобы заполнить зияющую пустоту в вашем желудке. Потеряйте 1 очко Выносливости. Вы засыпаете, глядя на незнакомые звезды этой странной земли.

На следующее утро Рейнхардт мертв. Слишком поздно вы осознаете, что его тело было не только старым и слабым, но и тяжело раненным. Вы слишком голодны, чтобы выкопать ему настоящую могилу. Вы проверяете его одежду и с удивлением находите ключ, которым он воспользовался, чтобы освободить Менция от оков. По какой-то причине - возможно, из-за чувства вины - он носил с собой инструмент, с помощью которого погубил себя (занесите ключ в список снаряжения). Вы произносите краткую молитву над телом - 285.



217

Визирь сияет, так ему нравится ваш подарок. «Хвала Хазе! - восклицает он. – С помощью этой одежды добро непременно восторжествует! А теперь я должен отплатить вам за вашу доброту». Он надевает халат и трижды хлопает в ладоши. С оглушительным треском разверзается земля; огромный ифрит. с лицом, которое могло бы испугать целую армию бесстрашных людей, появляется из нее и низко кланяется визирю. «Принеси священную булаву», - приказывает визирь. Ифрит еще раз кланяется, затем прыгает обратно в трещину, из которой снова появился в мгновение ока, держа в руках грозную стальную булаву, искусно украшенную узором, изображающую извивающегося дракона. Визирь вручает вам эту булаву и приказывает своему грозному слуге удалиться. Ифрит прыгает в пропасть, которая смыкается над его головой. Запишите священную булаву на листе персонажа. Если будете использовать ее в бою, можете добавлять 4 очка к своей силе атаки. Восстановите до 4 очков Удачи - 361.

218

Вы находите хрустальный кубок, инкрустированный драгоценными камнями, который, похоже, стоит приличную сумму. Вы кладете его в карман и уходите. Выйдя наружу, проходите мимо человека, ведущего осла; он начинает пристально вглядываться в вас, но вы не обращаете на него никакого внимания и продолжаете идти вперед. Если вы хотите немедленно начать поиски Менция - 198. Если предпочитаете сначала освоиться в городе, и еще не были в таверне – 293, если уже были, то – 189.



219

Осматривая рану, вы видите тусклый блеск серебряной пули, застрявшей в животе Менция. Без надлежащих инструментов вам просто придется достать ее пальцами! Как только засовываете их в рану, тело Менция дергается в спазмах боли, но он остается без сознания. Как можно быстрее вы ухватываетесь за пулю большим и указательным пальцами и вынимаете ее. Положив в карман окровавленную серебряную пулю (запишите это на листе персонажа), вы разрываете мантию Менция, чтобы получить комок ткани. Это грубый способ перевязать рану, но, закрепленный на месте, он, кажется, останавливает кровотечение.

Менций вскоре приходит в себя и смотрит на вас затуманенными глазами. «Что это за колдовство? – требует он ответа. - Вы очень похожи на меня!» В его глазах нет той адской злобы, которую вы привыкли видеть, только недоумение. Вы смотрите на себя. Вы носите красную траурную одежду. Догадка поражает вас, как удар - Менций совершил обмен телами! Бедняга перед вами в действительности Рейнхардт, в чьем теле вы сейчас обитаете. Вы рассказываете ему, что произошло, и он умоляет вас все исправить – 67.

220

На самом дальнем конце бухты находится мыс. Склон не очень крутой, поэтому вы поднимаетесь по нему, получая хороший обзор на береговую линию на несколько километров. Единственное, что нарушает безмятежность пейзажа – это город, который вы можете различить на горизонте.

Вы проводите еще одну ночь под открытым небом, направляясь в город; но на этот раз вас убаюкивает нежный плеск волн, и вы спите спокойно. Чтобы поддерживать свои силы, вы должны съесть порцию еды (вычеркните ее с листа персонажа, но не восстанавливайте потерянные очки Выносливости). Если у вас нет провизии, вы должны потерять 4 очка Выносливости. На следующий день вы входите в город - 100.

221

Какой импульс побудил вас освободить этого человека? Вы же охотник на магов, в конце концов, заклятый враг всех колдунов. Тем не менее, есть что-то, другое в этом человеке, что отличает его от прочих встреченных вами чародеев. Он говорит вам несколько слов на странном гортанном языке. Вы отвечаете ему своим именем и спрашиваете его имя, но он только пожимает плечами. Он поднимает руки в жесте капитуляции, затем указывает на книгу. Когда вы не отвечаете, он берет ее, переворачивает страницы и снова начинает петь – 262.

222

Золотой шестигранник лениво вращается в воздухе и приземляется у ног Менция. Менций почти не замечает его и продолжает чтение заклинания. Затем от монеты поднимается облако пурпурного дыма, и внезапно из него появляется старик в матерчатой шляпе. Менций прекращает петь и смотрит на него, открыв рот. Старик, в котором вы узнаете волшебника, которого встретили в долине, немедленно начинает творить свое собственное заклинание. Вскоре эти двое оказываются втянутыми в магический поединок, а вы спешите в укрытие. Несмотря на первоначальный шок, вскоре становится очевидно, что Менций сильнее их них двоих. Если у вас записано слово *отражение* - 88; в противном случае - 202.



223

Вы встречаетесь глазами с Рейнхардтом и снова чувствуете, как меняетесь телами. Если у вас есть галочка в поле «Перемещение», сотрите ее - вы теперь снова в теле Рейнхардта. Если галочки нет, поставьте ее сейчас – вы снова в теле Менция - 28.

224

Через некоторое время слабость проходит, и вы снова начинаете ритуал выслеживания волшебника – 32.



225

Повинуясь внезапному импульсу, вы бросаете монету в своего противника. Она попадает в него и бесполезно падает на пол, лишь слегка отвлекая его (вычеркните золотой шестигранник с листа персонажа). Затем следует вспышка, и появляется облако фиолетового дыма, в центре которого стоит волшебник, которого вы пощадили ранее. Похоже, ваше великодушие будет вознаграждено, поскольку он, не теряя времени, накладывает заклинание на вашего врага, в котором вы теперь узнаете Менциия, каким-то образом сбежавшего из своего трупа и укрывшегося в слишком знакомом вам теле. Эти двое начинают палить друг в друга зарядами магической пиротехники, и до вас доходит, что страшная сила Менция заметно возросла. Если вы улучите момент, чтобы сбежать - 376. Если останетесь и поможете в битве - 42.

226

Вы наносите смертельный удар. В таверне разносится удивленный вздох людей, некоторые из них хватают оружие и окружают вас, в то время как другие бегут прочь и зовут на помощь. Их слишком много, чтобы сражаться, поэтому вы сдаетесь, надеясь, что кто-то сможет прояснить это недоразумение. Вскоре появляются стражники и тащат вас в большое здание. Едва осознавая, что происходит вокруг, вы пытаетесь оправдаться, когда вас обвиняют в убийстве на непонятном вам языке. Вы признаны виновным; приговор: смерть.



227

Рейнхардт жалуется, когда Хасим кладет ковер на землю и велит ему встать на него. Вы, правда, тоже чувствуете себя немного глупо, но если не будете хоть немного доверять Хасиму, то ничего не добьетесь. Наконец-то вы все усаживаетесь на ковре. С легким толчком ковер взлетает в воздух, Рейнхардт испускает крик страха, но, не дав ему возможности заговорить, Хасим произносит: «В Калламер!» - и вы летите вперед со скоростью птицы. Воздух бьет вас в лицо, и вы чувствуете покалывание в голове - 93.



228

Своим предсмертным ударом принц джиннов выбросил своего победителя из окна башни. Прежде чем он приземлился на мягкий песок, Аль-Раад аль-Касиф с жалобным криком испустил дух и больше не появлялся в этом мире. Его убийца тем временем повернул обратно к башне, но путь ему преградили три противника: ядовитая шипящая змея, рычащий горный лев и порхающий ворон. Из-за обитых медью дверей башни послышался голос: «Ты должен сразиться с самым опасным из этих троих, если хочешь войти в башню. Какого противника ты выбираешь?»

Ворона? 354

Льва? 115

Змею? 254

229

Вы прошли всего несколько сотен метров, когда заметили вход в пещеру на склоне горы, хорошо укрытый с обеих сторон скалами. Как только вы его заметили, из него вылезает огромный скорпион, его панцирь, длинной в метр, блестит на солнце. Вы слышали о таких существах, но никогда не думали, что они могут вырасти до таких размеров.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН	8	8

В каждом раунде скорпион будет атаковать дважды. Первый раз своими клешнями, второй раз своим жалом. Сравниваете силу атаки, как обычно. Но, если скорпион ранит вас жалом (если ваша сила атаки больше его в момент атаки жалом, он не получает урона), вы не теряете очков Выносливости, но умрете если вам не удастся победить скорпиона в течение 4 раундов после этого. Если победите гигантского скорпиона – 63.

230

Курт, который раньше подозрительно принюхивался к мертвому обитателю подземелья, теперь рычит в сторону левого прохода. Обрадовавшись его помощи, вы осторожно крадетесь по правому туннелю - 179.



Обогнув городские стены, не сводя глаз со стражников у ворот, вы продолжаете свой путь. Солнце палит беспощадно, и вы задыхаетесь от жары - воздух кажется густым и тяжелым. Вы так сильно концентрируетесь на том, чтобы просто оставаться в сознании, что застигнуты врасплох. Огромная мохнатая фигура с ногами, похожими на стволы деревьев, и глазами без век, похожими на наполненные водой блюдца, встает перед вами и одним взмахом своей лапы с острыми как бритва когтями опрокидывает вас на землю. Теряете1 очко Выносливости.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЛОХМАТЫЙ ШАРКУН	9	14

Вы можете убежать из боя, как только с трудом встанете на ноги, но только в этот момент, позже шаркун не даст вам шанса. Если сбежите - 135. В противном случае вам придется сражаться. Если убьете монстра - 334.



232

Вы пристаете к нескольким горожанам, пытаясь донести до них свои вопросы. Первые трое даже не слушают вас и с отвращением спешат прочь. Следующий слушает, но, в конце концов, сдается, не в силах понять, что вы хотите. Вы стараетесь изо всех сил со следующим, указывая на себя, так как понимаете, что Рейнхардт выглядит гораздо более похожим на вас, чем любой из местных жителей. Ваш собеседник человек с острым носом, который, кажется, очень хочет помочь; он ведет вас в новый дом, подальше от шумной улицы. Когда вы снова пытаетесь объяснить, что хотите, указывая на себя, мужчина ставит перед вами какой-то предмет. Если у вас есть книга заклинаний - 385. Если нет – 108.

233

Дальнейшее расследование показывает, что Саба не единственный чужеземец, соответствующий нынешнему описанию Менция, который недавно прибыл в Калламер. Уличный мальчишка рассказывает вам о странном человеке, которому все-таки удалось добиться аудиенции у правителя города Асии Альбудур; и вскоре после этого ему было дано разрешение поселиться в Башне Рангора рядом с рынком – а ведь это здание оставалось пустым со времени смерти предыдущего правителя города. Поставьте крестик на листе персонажа. Если вы идете прямо в башню - 312. В противном случае вы можете пойти на базар посмотреть на Сабу (364) или выбрать другой вариант (241).

Через несколько минут дрожь стихает. Испуганные люди выходят из своих укрытий, стражники в поисках новостей разбегаются во все стороны, и у всех на устах один-единственный вопрос: «Где Рейнхардт?» Поднимается тревога. В комнату вбегает стражник и говорит, что в последний раз нового маркграфа видели в темнице. Опасаясь худшего, вы ведете отряд стражников к камере Менция. И действительно, никаких следов колдуна нет. Огромная трещина теперь пересекает пол его камеры, и стражник без сознания лежит возле двери. Когда он приходит в себя, то объясняет, что произошло, Новый маркграф пришел к волшебнику, который, казалось, что-то ему обещал. Затем Рейнхардт накинул веревку на запястья Менция и снял с него кандалы. Волшебник выкрикнул несколько заклинаний, и замок задрожал. Менций резко повернулся, и воздух наполнился зеленым дымом. Последнее, что помнит стражник, - это как пол раскололся, и двое мужчин исчезли – 320.



235

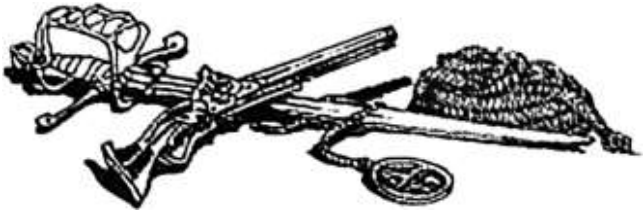
Ваш верный пес прыгает вперед, чтобы защитить вас, рычит на Рейнхардта и кусает его за руку. Рейнхардт всегда был трусом, он в страхе отшатывается от собаки, и его гнев быстро испаряется.

«Потерпите, - успокаивает его Хасим. - Вы скоро вернетесь в свое собственное тело» - 93.

236

«Тебе не нужно было убивать его! - восклицает Рейнхардт. - Он спас мне жизнь».

«Убивать магов это моя работа», - мрачно напоминаете вы ему - 384.



237

Несмотря на свою хрупкость, рапира может разить так же эффективно, как и любой меч. Ваш стремительный выпад поражает волшебника в грудь и, к вашему удивлению, клинок не только протыкает кожу, но и пронзает колдуна насквозь! Его руки тщетно бьют по мечу, но он уже мертв, и знает это. Его тело падает и корчится в предсмертных конвульсиях. Вы выдергиваете рапиру из тела. Если у вас есть *шрам* или *укус* - 125. Если нет – 384.

238

Вы смотрите на Рейнхардта, пристально вглядываясь в его полные страха глаза. На мгновение вам кажется, что вы упали с ковра, но затем вспоминаете то неприятное ощущение, которое почувствовали при перемещении между телами. Если на листе персонажа поставлена галочка в поле «Перемещение» - 192. Если она не поставлена - 303.

239

Одетая как клоун фигура подходит к вам. Вы по-прежнему не можете разглядеть его лицо, только пару озорных сверкающих глаз. Он говорит вам несколько слов на непонятном языке, а затем щелкает пальцами – 300.



240

Вы не проходите и десяти метров, как вдруг слышите звуки, доносящиеся из туннеля впереди. Вам навстречу идет еще кто-то из обитателей подземелья! Если спрячетесь в нише, чтобы устроить им засаду - 26. Если развернетесь и поспешите дальше по туннелю - 179.

Если у вас уже есть три крестика на вашем листе персонажа, и нет слова *вернулся*, вычеркните слово *рано*, если оно у вас есть, и - 194. Если у вас записано слово *слава* и оно подчеркнуто - 383. Если у вас есть слово *слава*, но оно не подчеркнуто, подчеркните его сейчас. Если у вас на листе персонажа пять или более крестиков, запишите слово *слава*, если его там еще нет. В противном случае вам следует выбрать одно из следующих действий. Вы:

Обратитесь к властям (у вас должно быть записано *калламерский)*? 47

Наводите справки и поищите улики:

… если у вас записано *калламерский*? 74

… если у вас записано *начатки калламерского*? 145

… если их нет? 8

Поищете сказителя (вы уже поняли, что здесь люди этой профессии могут знать многое; у вас должно быть записано *калламерский* или *начатки калламерского*)? 323

Используете методы охотника на магов? 373

Пойдете на рынок? 267

Если вам есть, где остановиться, вы можете обратиться к нужному параграфу. Или, если знаете, где находится Менций, вы можете пойти туда прямо сейчас, если хотите.

Выжженная земля, по которой вы тащитесь, не похожа ни на что, что видели раньше. Ваша родина – это прохладные величественные леса, горы и пастбища, и по сравнению с ней это место сущий ад. Если бы не прохладная вода из соседней реки, вы наверняка умерли бы от жары или впали в прострацию. Через несколько часов вы видите дым, поднимающийся в небо откуда-то впереди. Воспользовавшись тем немногим, что дает укрытие на местности, вы подкрадываетесь к небольшой деревне. Здания, кажется, сделаны из обожженной глины, и их обитатели носят странные одежды - но они, по крайней мере, похожи на людей, и кажутся достаточно дружелюбными. Вы входите в деревню, широко раскинув руки, в знак добрых намерений, и прося о помощи. Жители деревни изумленно смотрят на вас, а потом начинают тараторить на языке, который вы никогда раньше не слышали – 206.



243

Потрескивающий кончик молнии касается вашего клинка. Из сумки волшебника раздается хлопок, вы чувствуете резкую боль и неприятный запах паленой плоти. Потеряйте 1 очко Выносливости. Если этим ударом вы уничтожили мерцающий шар – 215, в противном случае продолжите бой - 286.



244

Вы проведете спокойную ночь в доме Аль-Хаддара. Ваша Выносливость восстанавливается до начального уровня (помните, что вы не можете восстановить очки Выносливости, которые потеряли, пройдя через магический портал). На следующее утро вы просыпаетесь поздно и понимаете, что вам давно пора возобновить свои поиски. Если вы знаете, куда идти, обратитесь к соответствующему параграфу. В противном случае, если у вас записано слово *след* - 205. Если нет, то поставьте два крестика на листе персонажа, а потом - 241.

Пока идете вдоль реки, вы пытаетесь осмыслить, что произошло с вами. Вы замечаете, что даже воздух здесь пахнет необычно, а ваша кожа липкая от пота. Заклинание Менция, очевидно, перенесло вас далеко от владений маркграфа. Вы пытаетесь вспомнить все, что знаете о дальних уголках мира. К сожалению, география никогда не была вашей сильной стороной. Если не считать мрачных рассказов о жарких южных землях, где кожа у мужчин ярко-красная, а земля желтая, то вы толком ничего не знаете. Если у вас есть книга заклинаний - 110. В противном случае - 18.





246

Новая вспышка, и джинн снова появляется перед вами, через несколько секунд Аль-Бакбук облачен в наряд достойный короля, а его дом наполнен драгоценностями и коврами самого изысканного качества. Восстановите 1 очко Удачи. Итак, вы призовете джинна, чтобы он доставил вас к Рейнхардту (342), или призовете его, чтобы он доставил вас в Калламер (147)?



247

Чтобы убить его, вам придется смочить свой меч его кровью и снести ему голову с плеч. Не сводя глаз с ошеломленного мага, вы проводите мечом по луже крови на полу, вытекшей из раны Менция. Затем замахиваетесь, готовясь нанести последний удар. В последний момент глаза Менция распахиваются. Ваш меч дугой изгибается вокруг его шеи. Менций взмывает в воздух, издав крик боли, когда ваш клинок задевает его ногу. Но он все еще жив, и его сила возросла настолько, что вы и представить себе не можете. Он создает множество крошечных шариков всепоглощающего пламени и обрушивает на вас огненный ливень, ваше приключение заканчивается здесь.

На рынке есть множество вещей, которые могут быть полезны для вас. Однако цены здесь просто возмутительные, вы можете купить вещи только, если у вас достаточно денег. Если у вас есть драгоценное украшение, вы можете использовать его для покупки одного любого предмета. Вычеркните его из своего снаряжения, если используете его. Вы можете купить любое количество одинаковых предметов, если хотите. Вы также можете купить вещи и подарить их компаньону, если он у вас есть. Десять серебряных монет (СМ) равны одному золотому (ЗМ).

Свечи, 12 штук	1 СМ
Плащ из тонкого шелка	10 ЗМ
Неокрашенная одежда	2 ЗМ
Кинжал	1 ЗМ
Кожаные перчатки	4 ЗМ
Фонарь	3 ЗМ
Маленькое зеркало	5 СМ
Провизия (каждая порция)	5 СМ
Моток пеньковой веревки, 10 метров	7 ЗМ
Тяжелый изогнутый меч	40 ЗМ

Если у вас есть хрустальный кубок, вы можете предложить его в обмен на один предмет. Если сделаете это - 272. После того, как закончили с покупками и, если с вами Курт - 304. Если у вас есть кольцо с рубином - 130, в противном случае - 198.

Вы ловите лошадь одного из всадников. Если Рейнхардт мертв, вы можете забрать все имущество с его тела (запишите *погиб*). Если он жив, то ловит вторую лошадь. В седельной сумке убитого вами разбойника вы находите 47 золотых монет. Верхом двигаться по дороге будет гораздо быстрее. Через несколько часов вы прибываете в прибрежный город Калламер и въезжаете в его величественные ворота – 100.



Это тяжело в такую изнуряющую жару карабкаться по склону горы, но, в конце концов, вы добираетесь до вершины. Этот холм дает хороший обзор и, несмотря на знойное марево, отсюда видно на многие километры. Ваши глаза следят за серебряной лентой реки, на берег которой вы прибыли. Она сливается с несколькими горными потоками и в некотором отдалении пересекает низину. На таком расстоянии людей не разглядишь, но там определенно есть какие-то здания. На горизонте мерцает море, а может быть, могучая река или озеро. Присмотревшись получше, вы понимаете, что это должно быть море. Вы можете различить там темную область, которая может быть городом. Повернувшись еще дальше, вы смотрите вниз на гряду невысоких холмов. Всего в нескольких километрах отсюда вы видите тонкую струйку дыма. Вы:

Спуститесь обратно к реке и пойдете вниз по течению? 195

Направитесь к побережью и оттуда в город? 374

Направитесь к столбу дыма? 58



Вы страдаете от головокружения, вися в воздухе, крепко зажатый в когтях птицы. После нескольких минут полета вы видите, как к вам быстро приближается еще одно летающее существо. Это летающий змей с телом, покрытым радужной чешуей, несомый в воздухе крыльями из прозрачной мембраны. Очевидно эти существа враги, и змей атакует птицу.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПТИЦА НЕВЕРОЯТНЫХ РАЗМЕРОВ	7	(текущее значение)
КРЫЛАТЫЙ ЗМЕЙ	8	9

Проведите битву за двух существ. Во время боя хватка птицы слабеет, и вы можете атаковать ее или змея в каждом раунде боя, если хотите. Если ваша сила атаки больше, вы раните существо, как обычно. Если меньше или равна, вы не получаете урона. Каждый раунд боя вы должны бросать кубик. Если выпадет:

Результат	*Эффект*
1-3	Ничего не происходит.
4-5	Удар одного из существ задевает вас, теряете 1 очко Выносливости.
6	Птица разжимает когти, и вы падаете - 60.

Если птица проиграет бой – 60, если выиграет – 120.

252

Перед вами появляется джинн кольца. По вашему приказу он приносит для вас любые из имеющихся на рынке товаров (при желании можете вернуться к списку товаров на параграфе 267). Затем, объявив, что это было ваше последнее желание, он исчезает, забрав с собой кольцо. Поставьте крестик на листе персонажа - 241.



253

Жест волшебника возбуждает ваши подозрения, поэтому вы быстро выходите из пещеры. К счастью никакие магические стрелы не появляются, чтобы поразить вас, и вы спешите прочь из долины, радуясь, что находитесь вне опасности. Однако вы устали и проголодались. Вы решаете отдохнуть возле густого колючего куста. Когда садитесь, то чувствуете что-то твердое в своем кармане. Это шестиугольная золотая монета, со странными письменами с обеих сторон. Как она туда попала? Запишите золотой шестигранник на листе персонажа и восстановите 1 очко Удачи – 118.

254

Вы прыгаете на змею и одним мощным ударом отсекаете ее голову от туловища. Но тут же рядом раздается смешок. Вы поворачиваете голову, и черные крылья заслоняют солнце... - 151.

255

Вы пытаетесь убедить Аль-Бакбука в важности своей миссии, и, в конце концов, он неохотно соглашается, что вам надо расстаться. Он дарит вам на прощание бокал на память о нем (запишите это) и советует вам, если когда-нибудь окажетесь в городе Калламере, разыскать его брата. Аль-Хаддара, знаменитого сказителя. Сейчас вы:

Пойдете за покупками?	248
Попробуете напасть на след разыскиваемого вами человека?	130
Направитесь в Калламер?	348





Вы упоминаете имя Аль-Факика в беседе с несколькими прохожими и, получив указания от старухи, наконец, добираетесь до ветхой хижины в районе доков. Это едва ли самый безопасный район, который вы когда-либо посещали, и жилище Аль-Факика тоже не внушает особого доверия. Тут нет двери, поэтому вы отодвигаете занавеску на входе и заглядываете внутрь. Вашим глазам требуется некоторое время, чтобы привыкнуть к темноте. Когда это происходит, вы обнаруживаете, что смотрите прямо в лицо толстому типу с растрепанными волосами, торчащими под невероятными углами.

«Что вам нужно? - требовательно спрашивает он. Вы:

Скажите Аль-Факику,
что вас послал его брат? 112

Расскажите ему о ваших поисках? 83

Попросите его рассказать
историю? 301



Из-под земли сочится зеленый дым. Вы начинаете вращаться, но каким-то образом ваши глаза остаются сфокусированными на земле у вас под ногами. Камень раскалывается, и перед вами зияет трещина. Вы двигаетесь к ней и падаете вниз головой в темноту. Секунды проходят и превращаются в минуты. Время не имеет никакого значения в этой черноте.

А потом ваши глаза видят свет. Вы стоите на горном уступе. Вы чувствуете усталость, неестественную усталость. Кажется, что на ваши плечи легла тяжесть новых прожитых лет. Вы постарели на десять лет из-за применения магии (уменьшите свое текущее и начальное Мастерство на 2 очка, а свою текущую и начальную Выносливость на 4). На уступе перед вами лежит скрюченное тело Менция. Мертвые глаза смотрят на вас с постаревшего лица, волосы на голове теперь тронуты сединой. Из глубокой раны в животе сочится кровь. Тут нет никаких следов Рейнхардта, но рядом с телом вы находите ключ - это ключ от кандалов Менция (добавьте его к своему снаряжению). Прежде чем начать поиски Рейнхардта, вы должны избавиться от тела мага. Вы:

Похороните его?	146
Сожжете?	9
Бросите в реку?	358



258

Прикончив злоумышленника, вы тратите драгоценное время, чтобы содрать с него просторный плащ с капюшоном (занесите его в список снаряжения), прежде чем отправиться вслед за двумя другими. К сожалению, сейчас темно, и вы потеряли их из виду, пока сражались. Вы мечетесь вокруг, пытаясь найти хоть какой-то след, но все тщетно. Наконец вы измученный опускаетесь на землю и погружаетесь в тревожный сон – 142.

259

Вскоре вы обнаруживаете, что общаться с этими людьми практически невозможно - они просто не понимают ни одного вашего слова. Если решаете обвыкнуть в городе, и еще не были в таверне – 293, если уже были - 189. В противном случае можете попробовать выследить Менция, нарисовав священный символ (78) или использовав собаку (35).

260

Все чувства исчезают, уходят из ваших конечностей, уходят из вашего тела. Неужели это смерть? Какое-то воспоминание не дает вам покоя, но вы не можете его определить… до тех пор, пока свет не бьет вам в глаза - свет факела. Вы находитесь в тюремной камере. Пол рассекает глубокая трещина. Каким-то образом вы вернулись в замок маркграфа, но это пустая победа: вы победили своего самого опасного врага, но ценой жизни Рейнхардта, сына вашего величайшего союзника и вашего законного господина. Если бы только вы могли найти способ уберечь его от смерти.

261

Запишите цифру «319». Отныне всякий раз, когда вы рисуете крестик на листе персонажа, обводите его в кружок. Когда у вас на листе будет четыре круга, можете обратиться к параграфу 319, а пока нарисуйте крестик (и круг) – 241.

262

Ваши веки начинают казаться тяжелыми, а голова опускается на плечо…

Когда вы просыпаетесь, то обнаруживаете, что лежите на удобной кровати, глядя прямо в карие глаза волшебника. «Простите, что я вас загипнотизировал, - говорит он. - Это было необходимо для того, чтобы произнести заклинание, которое помещает наш язык в ваш разум». Вы начинаете отвечать, а затем осознаете значение того, что он сказал. Запишите слово *калламерский* (если у вас уже записано *начатки калламерского* вычеркните их с листа персонажа). Он продолжает: «Я также узнал кое-что, что может быть вам полезно. Тот, кого вы преследовали через пространственный портал в наш мир, ускользнул от вас. Труп, который вы оставили у реки, принадлежал вашему повелителю - меняя тела, служащий Хаосу маг Менций сбежал. Его сила теперь такова, что можно почувствовать его присутствие на этой земле - и день ото дня он становится все сильнее!» Эта новость просто ужасна. Вы никогда не слышали термина «служащий Хаосу маг», но чувствуете, что человек, с которым разговариваете, отличается от тех колдунов, уничтожению которых вы посвятили свою жизнь. Он держит в руке кольцо с рубином, которое вы нашли раньше:«Я взял на себя смелость снять это с вас - это предмет Обманщика, который может причинить вам много вреда». Вычеркните кольцо с листа персонажа - 48.

263

Если не считать изматывающей жары, это место ничуть не хуже многих других, где вам приходилось ночевать во время ваших путешествий. Вы находите достаточно укромное место и разводите небольшой костер. Вы засыпаете, глядя в ночное небо, тщетно ища какое-нибудь знакомое созвездие. На следующее утро вы встаете на рассвете - 285.



264

Вы идете по дюнам к песчаному пляжу. Чайки кружатся в небе, а волны лениво катятся по песку. На некотором расстоянии слева от вас два длинных стебля дюнной травы лениво колышутся на вершине невысокого холма, почти у самой кромки воды. Вы:

Пойдете налево вдоль берега?	90
Подойдете к вершине дюны?	314
Пойдете направо вдоль берега?	220

Рейнхардту, который с присущей ему трусостью держался позади, пока вы были в опасности, приходит в голову идея нацарапать рисунки на стене пещеры. Пока вы держите колдуна, он царапает, и волшебник вскоре понимает, что от него хотят. Рисунок Рейнхардта, изображающий Менция (или, вернее ваше старое тело) не слишком лестный для вас, но достаточно точный. Волшебник не узнает его. Дальнейшие попытки изобразить замок маркграфа и поросшие соснами холмы вашей родины вызывают лишь недоумение и пожатие плечами. Наконец, грубое изображение города приводит к кивку колдуна. Он показывает руками в направлении, которое, как вы догадываетесь, должно быть юго-западным.

Не зная его языка, вы больше ничего не сможете вытянуть из волшебника. А теперь вы:

Убьете его?	299
Оставите его связанным?	24
Освободите его?	203



«Поймайте вероломного негодяя, который привел меня сюда! Я сдеру с него кожу заживо - вы меня слышите? Сдеру заживо!» - Рейнхардт почти не утратил своего высокомерия. Он, кажется, не научился скромности, даже несмотря на тот факт, что это благодаря ему вы оказались в этом месте. К счастью Хасим больше озабочен вашей раной, чем его криками, он достает из маленького мешочка крошечную баночку с порошком, произносит короткое заклинание и кладет руку с горсточкой порошка вам на живот. На вас накатывает волна облегчения. В первый раз с того момента, как обменялись телами с Рейнхардтом, вы не чувствуете боль от пулевого ранения. В поле «Компаньон» на листе персонажа сотрите текущие показатели Выносливости и Мастерства и запишите новые значения Мастерство 6, Выносливость 12. Если у вас были записаны слова: *повязка*, *шрам* или *укус*, сотрите их - 61.





Рынок Калламера полон агрессивных торговцев, отчаянно пытающихся навязать вам свои товары. Вы можете найти здесь все, что хотите, но найти быстро – это совсем другое дело. Вы также начинаете немного подозрительно относиться к качеству некоторых товаров, кроме того можете также попытаться получить деньги, продав любые ценные предметы, которые могут у вас быть. Тем не менее, вы понимаете, что не сможете получить здесь лучшую цену. Вы ищете продавцов и торгуетесь с мастерами своего дела. Обратите внимание, что 10 серебряных монет (СМ) стоят 1 золотой (ЗМ).

Вы можете купить:		Вы можете продать:	
Свечи, 12 штук	1 СМ	Лошадь	20 ЗМ
Рюкзак	1 ЗМ	Кольцо с рубином	20 ЗМ
Плащ из тонкого шелка	10 ЗМ	Золотой шестигранник	5 СМ
Неокрашенная одежда	4 ЗМ	Коготь шаркуна	3 ЗМ
Кинжал	1 ЗМ	Одеяние визиря	40 ЗМ
Кожаные перчатки	3 ЗМ	Бокал Аль-Бакбука	1 ЗМ
Лошадь	40 ЗМ	Хрустальный кубок	5 ЗМ
Фонарь	1 ЗМ	Бриллиант	100 ЗМ
Маленькое зеркало	5 СМ	Драгоценности	
Провизия (за порцию)	8 СМ	(за каждое)	10-60 ЗМ
Моток пеньковой веревки, 10 метров	7 ЗМ	(бросьте кубик и умножьте	

Тяжелый изогнутый меч	30 ЗМ	результат на 10)
Волшебный амулет	10 ЗМ	
Зазубренный нож	1 ЗМ	
Брошь из ляпис-лазури	5 ЗМ	

Если у вас есть собака и вы хотите получить козлятину - 106. Если у вас есть кольцо с рубином, и вы знаете его секрет, можете использовать его. Когда купите и продадите все, что хотите, внесите поправки на лист персонажа и поставьте на нем крестик - 241.



268

Вы позаботились о том, чтобы зарядить пистолет, пока бушевала битва, поэтому теперь вам нужно просто прицелиться и выстрелить. Ваш выстрел верен: пуля попадает Менцию точно в лоб. Даже его колдовская сила не может залечить такую рану. Вы наблюдаете, как небытие входит в его умирающие глаза. Его губы шевелятся, но мир избавлен от его предсмертных слов. Он умирает, его тело съеживается. Выс торжеством смотрите на его труп, размышляя о том, что было бы неплохо, если удалось вернуть тело его истинному владельцу. Пока вы смотрите на труп, мир вокруг вас поглощен абсолютной тьмой. Если у вас есть ключ от кандалов или слово *погиб* - 260; в противном случае - 101.

269

«Менций! Менций! Менций! Я должен знать», - кричите вы. Старик съеживается от страха, но, кажется, прекрасно вас понимает. «Калламер», - говорит он, указывая в направлении, которое вы считаете юго-западным. Если вы свяжите его перед уходом - 24. Если поблагодарите его за помощь - 127.

270

Скелеты безжалостно вас преследуют, размахивая клинками. Вам удается зарубить парочку из них, но конец неизбежен. Из комнаты наверху до вас доносится издевательский смех. Это ваш враг празднует вашу гибель. Теперь зло, которому он служит, будет распространяться беспрепятственно. На этом ваша история заканчивается.



271

Вы сразу же закрываете глаза, чтобы избавиться от неприятного ощущения, и через некоторое время оно проходит. Вы отдыхаете еще несколько минут, а затем продолжаете путь - 388.

272

Вы завершаете сделку и выходите с рынка, как вдруг вас хватают со всех сторон. Купец поднимает хрустальный кубок, а тот самый внимательно разглядывавший вас тип с осликом указывает на вас и кивает. Вас держат крепко, не вырваться. После сбивающей с толку череды непонятных встреч и споров появляется большой лысый, размахивающий мечом мускулистый человек, раздетый до пояса. Вашу руку привязывают к деревянной раме, и вы в ужасе беспомощно наблюдаете, как палач поднимает меч высоко над головой и опускает вниз. В тот же миг боль пронзает вашу руку и все тело, мир начинает кружиться вокруг вас, и, к счастью, вы теряете сознание. Когда приходите в себя, вас охватывает ужас при мысли о вашем положении. Вы калека в чужой стране. Вскоре после потери руки у вас начинается нервная горячка, что выводит вас из строя на несколько недель. К тому времени, когда вы выздоровеете, будет уже слишком поздно - Менций захватил контроль над Калламером, его власть растет с каждым днем, и ваша карьера охотника за магами заканчивается полным провалом.

273

Туннель ведет мимо ряда дверей с зарешеченными окошками. Все двери заперты наглухо. Вы всматриваетесь в первую их них, но ничего не может разобрать внутри. Вы продолжаете идти по туннелю - 179.

274

Слишком поздно вы вспоминаете о Рейнхардте. Сейчас его нет с вами, так что вы можете только предполагать, что он был убит косматым существом. Теперь все, на что вы можешь надеяться, - это передать Менция в руки правосудия. Изо всех сил вы бьете по ране, нанесенной ударом монстра. Это очень больно, но вы хотите наказать себя (запишите *шрам* на листе персонажа и перечеркните все слова и предметы в разделе «Компаньон» на листе персонажа) - 377.

275

Вы осторожно открываете шкатулку, внутри ваш пистолет, пороховница и свинцовая пуля (запишите это на листе персонажа). «Я скоро увижу вас снова. - говорит Менций, - но сейчас мне лучше поспешить обратно в свою башню». С этими словами он спешит прочь. Если последуете за ним - 312. В противном случае – 241.

276

Вы сосредоточенно смотрите в глаза Рейнхардту. Ничего не происходит. Вы берете его за руку и пробуете снова. Но результата все равно нет. Какое бы заклинание ни вынудило вас поменяться телами, его не так-то легко обратить вспять – 175.

277

Вы не нашли никакой еды на пути в горы - ее нет и на обратном пути. Вскоре вы теряете силы и опускаетесь на негостеприимную землю. Вы умрете здесь от голода и станете пищей для падальщиков.

278

К сожалению, вы не альпинист. После того как спустились всего лишь на пятьдесят метров, кусок скалы смещается под вашими ногами, вы теряете равновесие, отчаянно цепляетесь за скалу, но тщетно. Вы падаете к далекой земле, кувыркаясь в воздухе, и давление растает у вас в груди и ушах. Земля мчится вам навстречу - 214.

279

Слуги тащат вас по нескольким коридорам и лестничным пролетам и, наконец, бросают в крошечную темную камеру. Здесь вы томитесь в течение нескольких дней, задаваясь вопросом, увидите ли когда-нибудь снова солнечный свет. Наконец стражники вытаскивают вас из камеры и выбрасывают за ворота дворца. Если у вас записано слово *рано*, вычеркните его. Ели ваш компаньон остался вне дворца, теперь здесь нет никаких его признаков - запишите слово *пропал*. Однако, если вы оставили здесь Курта, он бежит к вам, по-видимому, несколько дней в одиночестве в городе ему не повредили. Если у вас есть один или несколько крестиков на листе персонажа – 241.Если нет - 100.

280

Ваша первая попытка позвать на помощь - не более чем жалкое кваканье, но когда паника овладевает вами, вы наполняете легкие воздухом и орете изо всех сил. Вы кричите, пока не охрипнете, все время чувствуя, как яд расползается по вашему телу. К счастью, вы не двигаетесь, поэтому боль расползается по телу медленно. Когда вас охватывает головокружение и перед глазами все плывет, вам кажется, что вы видите старика, вокруг головы которого обернута зеленая ткань в виде какой-то странной шляпы, а затем теряете сознание - 341.

281

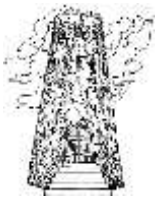
Вы осторожно спускаетесь в туннель. От стен исходит слабое свечение, и вы едва можете разглядеть дорогу впереди. Через несколько метров туннель немного расширяется. Темная фигура, сидящая у стены, вскакивает, когда вы приближаетесь, и окликает вас на незнакомом языке. Фигура вооружена уродливым мечом с зазубренным лезвием.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ОБИТАТЕЛЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	8	7

Вы из-за темноты должны сражаться, уменьшая на 2 очка свою силу атаки. Если выиграете – 173.

Превратившись в большого ворона. Аль-Азрад взмыл в небо. Джаддар был в ярости: Его враг снова сбежал от него. Но он был знаменит своей решительностью. Тщательно запомнив направление, в котором улетел ворон, он двинулся дальше через лес. Вскоре, выйдя из-за деревьев, он наткнулся на маленькую хижину, перед которой сидел горбун. Этот человек сердечно поприветствовал его и в ответ на вопросы Джаддара ответил, что видел ворона, летящего на север. по направлению к Вездесущей башне. Джаддар, желая побольше узнать о башне, получил в ответ от горбуна следующую историю:

«Жил-был однажды глупый принц, который подружился со злым человеком. Даже зная, что этот человек был неверующим и практиковал черные искусства, принц часто наслаждался его обществом. В конце концов, негодяй был арестован одним из приближенных короля и заключен в темницу. Принц, обеспокоенный тем, что нечестивый человек может рассказать об их связи, обвинив его в своих преступлениях, спустился в подземелье. Какой план зрел в его безрассудном юном уме?» Если думаете, что принц убил нечестивца - 316. Если думаете, что он освободил его - 122.



283

Вы не успели далеко уйти, Рейнхард падает, жалуясь, что споткнулся из-за жалкого тела, в котором теперь обитает. Вы согласны на короткий отдых. Через пять минут вас охватывает легкое головокружение, а кожу головы покалывает. Проверьте свою Удачу. Если повезло - 296. Если не повезло – 128.



284

Чиновники во дворце довольно разговорчивы и задают вам довольно много хитрых вопросов, на которые вы отвечаете, не вызывая подозрений. В ответ на ваши вопросы вы узнаете, что они не знают ни одного другого иностранца, похожего на вас в этом городе. Говорят, что в округе существует довольно много волшебников, но ни один из них не представляет угрозы для безопасности города. Поставьте крестик на листе персонажа – 241.



На следующий день после часа или около того ходьбы ваш нос улавливает слабый запах соленых брызг - вы должны быть рядом с морем! На вершине невысокого холма можно разглядеть какие-то развалины, которые при ближайшем рассмотрении напоминают некоторые из древних руин вашей родины. Блуждая среди них, вы натыкаетесь на существо столь же странное, как и те колдовские твари, которые были вызваны вашими врагами. Оно достигает шести метров в длину, с золотистым телом и головой льва, но у него есть пара крыльев. Когда вы вздрагиваете от неожиданности, эта тварь рычит на вас, и ее голос удивительно похож на человеческий. Если вы нападете на существо – 38. Если вы с уважением отнесетесь к нему - 144. Если будете держаться настороженно с оружием в руках - 375.



Вы просыпаетесь поздно, солнце уже встало и ярко светит на вас. И все же шестое чувство подсказывает вам, что здесь что-то не так. Вас разбудило что-то другое... что-то совсем рядом... нечто странное. Вот оно! Бледно светящийся шар, танцующий и парящий в воздухе. Зачарованный, вы смотрите, как он приближается. Крошечные разряды, словно молнии, начинают вылетать из шара. Внезапно он устремляется к вам. У вас едва хватает времени подготовиться к схватке.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
СВЕТЯЩИЙСЯ ШАР	9	6

Если вы нанесете удар шару, то сразу же - 346. Если шар уменьшит вашу Выносливость до 2 очков или менее - 34.



287

Вы возвращаетесь по пляжу до самого тела гигантского краба. Приближаясь к нему, вы с ужасом видите, что он двигается. Затем вы понимаете, что ошиблись, краб по-прежнему мертв, но покрыт скользящими полупрозрачными фигурами. Очевидно лишенные органов чувств, эти похожие на желе угри тем не менее сразу осознают ваше присутствие. Они скользят по песку, отрезая вам путь к отступлению. Вблизи они не обладают никакими отличительными признаками - это просто метровые червеобразные комки хрящеватой плоти. Вам придется пробиваться сквозь них и убить десяток этих тварей, чтобы сбежать. Сражайтесь с ними по одному.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	4	2
ВТОРОЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	3	3
ТРЕТИЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	4	2
ЧЕТВЕРТЫЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	4	3
ПЯТЫЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	3	2
ШЕСТОЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	4	2
СЕДЬМОЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	4	2
ВОСЬМОЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	3	3
ДЕВЯТЫЙ ЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	4	2
ДЕСЯТЫЙЖЕЛЕЙНЫЙ ЧЕРВЬ	4	2

Если одолеете их, то убегаете вдоль пляжа – 220.

288

Вы выскакиваете из пещеры и бежите в долину. Если у вас есть ключ от кандалов – 123, если нет – 366.

289

Магический заряд бьет вас в лоб, отбрасывая назад. Потеряйте 1 очко Выносливости, магический амулет Хасима защитил вас и уменьшил урон. Используя свой шанс, вы бросаетесь вперед, смочив свое оружие брызгами крови, падающими со лба Менция. Менций снова вскрикивает и готовится выпустить еще один заряд. Но вы успеваете первым. Если у вас есть книга заклинаний – 29, если нет – 331.

290

Вы бросаетесь к Менцию, но трещина в полу расширяется, и непреодолимая сила тянет вас к ней. Вы зависаете на краю пропасти, а затем Менций прыгает вниз. В этот момент Рейнхардт отчаянно хватается за вас. Вы оба падаете вниз головой в темноту. Секунды проходят и превращаются в минуты, вы теряете ощущение времени. Все вокруг черное. Вы перестаете чувствовать конечности, а затем и все ваше тело. Ощущение падения исчезает.

Свет ледяным иглами врывается в ваши глаза. Вы стоите на горном уступе. Краем глаза вы видите фигуру, падающую с карниза. Вы бросаетесь к краю, но уже слишком поздно - фигура скатывается по усыпанному камнями склону и падает в быструю реку. Вы наблюдаете за человеком несколько секунд и видите, что он выныривает. Стон сзади заставляет вас резко обернуться. Менций беспомощно лежит на земле. В его черных как смоль волосах появилась седина, а по лбу стекает струйка крови из рассеченной брови. Если вы, не теряя времени, убьете его – 20.Если осмотрите его, пока он без сознания - 107. Если приведете его в чувство - 363.

291

Странная фигура пожимает плечами и исчезает из виду. Через несколько мгновений корабль улетает, и вы остаетесь на уступе одни - 365.

292

Придворные преграждают вам путь к двери, так что единственный путь к спасению – это замысловато зарешеченное окно, вы бросаетесь на него, разбиваете и, пролетев по воздуху, с плеском падаете в пруд внизу. Потеряйте 1 очко Выносливости. Прежде чем поднимается тревога, вы пробегаете через дворцовые ворота и выходите из них под носом у удивленных стражников. Если у вас есть компаньон или Курт, вы встречаете их за воротами и быстро исчезаете в переулках. Запишите слово *купание*. Если у вас на листе персонажа есть один или несколько крестиков – 241, если нет - 100.





Здесь должна быть какая-то таверна, но как узнать где? В вашей стране таверны рекламируют свою торговлю с помощью вывесок - часто с изображением кружки, до краев наполненной пивом. Однако здесь таких вывесок нет. Наконец вы видите человека, который, шатаясь, выходит из богато украшенного каменного здания с безошибочно узнаваемой развязностью пьяницы. Вы спешите туда, чтобы увидеть самую странную таверну, которую когда-либо видели. Клиенты сидят на коврах, их обслуживают скудно одетые мужчины и женщины. Они пьют свое пиво из граненных стеклянных бокалов. Когда вы входите, все взоры обращаются к вам, и в комнате становится тихо. На мгновение вас охватывает паника, но затем разговор возобновляется. Вы вздыхаете с облегчением, вспоминая, бесчисленные подобные переживания в деревенских кабаках вашей родины. Вы садитесь и быстро заводите знакомство с огромным бородачом. Он, кажется, не беспокоится из-за отсутствия у вас языковых способностей и начинает учить вас некоторым основным словам, часто щелкая пальцами, чтобы прислуга наполнила вам стаканы. Здесь подают не пиво, а сладкое легкое вино, которое творит чудеса с вашей усталостью.

И каковы же ваши намерения? Если у вас или вашего спутника есть пулевое ранение, и вы хотите посетить врача - 2. Если у вас есть коготь шаркуна – 210. Если вы хотите сосредоточиться на приобретении некоторых познаний в местном языке - 55. Если ваша главная потребность пища - 89. Или вы предпочитаете, купить что-нибудь нужное - 248.

294

И вот, наконец, змея упала мертвой. Джаддар отрезал ей голову и положил в свою сумку, а затем повернул в сторону дома. Три дня и три ночи он ехал, полный радости от того, что снова увидит город, в котором жил, но на четвертый день он увидел перед собой унылую фигуру, приближающуюся к нему, это был визирь, который много раз принимал Джаддара в качестве гостя и поддерживал его дело. Одежда визиря была порвана и грязна, как только он увидел Джаддара, он начал причитать: «Зло, предательство, богохульство против воли Хазы!» Джаддар спросил его, в чем дело; от него он узнал, что в городе появился новый эмир, человек дурного нрава и сомнительной веры. «О, дай мне меч, чтобы я мог бороться с этой несправедливостью», - взмолился визирь. Джаддар охотно отдал ему свой собственный меч и с волшебным луком в руках проводил его обратно в город. По дороге визирь рассказал Джаддару одну историю - 371.

295

Трактирщик не тратит времени на споры. Схватив тесак для мяса, он бросается на вас.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
РАЗЪЯРЕННЫЙ ТРАКТИРЩИК	7	9

Если одолеете его – 117.

Оглядываясь вокруг, вы случайно ловите взгляд Рейнхардта. Вы пристально смотрите друг на друга, и головокружение становится все сильнее. Возникает ощущение, будто вы падаете в воздухе, и вы теперь смотрите прямо в глаза Рейнхардта - но теперь в его собственном теле! Резкая боль в животе подтверждает, что вы теперь в теле Менция! Рейнхардт с радостью принимает возвращение в свое естественное состояние. В поле с надписью «Компаньон» на листе персонажа запишите характеристик тела Менция – Мастерство равно 5, а Выносливость 8, а затем поставьте галочку рядом с надписью «Перемещение» в правом нижнем углу. Это галочка показывает, что вы поменялись телами с вашим компаньоном, и, если не переместитесь обратно, вы будете использовать Мастерство и Выносливость вашего компаньона. Записывайте любое снаряжение, которое получаете, находясь в этом теле, на листе персонажа, чтобы вы могли отслеживать, кто что имеет.

Теперь вы знаете, как менять тела. Всякий раз, когда чувствуете покалывание в голове, вы можете переместиться в тело Рейнхардта или Менция. В тексте вам не дадут этого выбора напрямую, но вы все равно можете переместиться. Чтобы сделать это, просто сложите цифры номера параграфа, на котором вы находитесь в момент головокружения, и добавьте результат к номеру параграфа. Например, вы были на параграфе 283, складываете цифры (2+8+3=13), затем добавляете к номеру (13+283=296), а затем переходите на параграф 296. Вернувшись в свое собственное тело, Рейнхардт жаждет снова продолжить путь и тащит вас вперед – 245.

297

С громовым раскатом перед вами появляется джинн.

«Убей его!» - кричите вы, указывая на жестикулирующую фигуру. Джинн немедленно бросается в атаку, и вы становитесь свидетелем чудовищной битвы. Заряды магической энергии многократно поражают джинна, который отвечает сокрушительными ударами по магическому защитному барьеру колдуна. Если вы улучите момент, чтобы сбежать, запишите *джинн* на листе персонажа - 376. Если останетесь и поможете в битве - 42.



298

Вы сжимаете зубы, готовясь вытерпеть боль, но к вашему облегчению и немного удивлению, врач лечит вашу рану травами, которые лишь слегка щиплют, а затем плотно перевязывает вам живот. Запишите в разделе «Компаньон» ваши новые показатели: Мастерство 6, Выносливость 10; кроме того, запишите слово *повязка*. Вы покидаете врача в приподнятом настроении - ваш благодетель настаивает на том, чтобы вернуться в таверну и выпить еще. Это вас вполне устраивает, так как в таверне относительно прохладно. На улице солнце печет вам голову, и вы чувствуете головокружение и покалывание в голове - 55.

299

Вы сильнее затягиваете веревку на шее мужчины. Он на удивление слаб и после хриплого бульканья обмякает. Вы продолжаете затягивать веревку, просто на всякий случай, а затем снимаете ее с его жалкого трупа. Если у вас есть *шрам* или *укус* - 125. Если нет - 384.

300

«Я не могу утруждать себя изучением вашего языка, - говорит капитан, - поэтому я научил вас своему». Конечно же, теперь вы прекрасно понимаете его (запишите *калламерский* и сотрите *начатки калламерского*, если они у вас были). «Я, вероятно, помогу вам, - продолжает он, - так как этот парень Менций мне немного неприятен, а вы, кажется, вырвались из того же мира, что и он». Если у вас есть кольцо с рубином и книга заклинаний - 207. Если у вас есть только кольцо - 50. Если у вас нет кольца - 368.

301

Аль-Факик сплевывает на грязный пол. «Это вам дорого обойдется, - говорит он. - Два золотых, деньги вперед». Если заплатите ему - 39. Если вы этого не сделаете, можете сказать ему, что вас послал его брат (112) или оставить его в покое. Если уходите и у вас записано слово *след* - 205, в противном случае поставьте крестик на листе персонажа - 241.

302

Через некоторое время вы теряете из виду дым, но зато натыкаетесь на горную тропу, которая, кажется, идет в правильном направлении - 52.

303

Поставьте галочку в поле «Перемещение». Рейнхардт ликует, вернувшись в свое тело, и испускает крик чистой радости. Хасим от неожиданности чуть не падает с ковра, но вскоре понимает, что произошло - 93.

304

Вы готовы начать поиски Менция. Курт, кажется, тоже рвется, искать следы, и вы должны держать его на коротком поводке. Вы быстро покидаете город и направляетесь в сельскую местность. Если у вас есть сумка волшебника - 97. Если нет - 176.

305

Что вы сделаете, чтобы защитить себя, прежде чем это видение завершит свое заклинание? Вы:

Выстрелите в него из пистолета серебряной пулей (если они у вас есть)?	36
Ударите его мечом?	129
Нападете на него с веревкой из человеческих волос (если она у вас есть)?	85
Бросите в него золотой шестигранник (если он у вас есть)?	225

Или вы можете использовать секрет кольца, если знаете его.

306

С раскатом грома появляется могучий джинн. Он быстро расчищает вам путь сквозь наступающие скелеты к лестнице, разбрасывая их в стороны и ломая им кости, как спички. Скелеты отступают, и ваш заколдованный слуга

добивает последнего из них широким взмахом руки. «Господин, это было ваше последнее желание! Теперь я свободен», - заявляет джинн, а потом исчезает. Кольцо с рубином также исчезает с вашего пальца – 392.

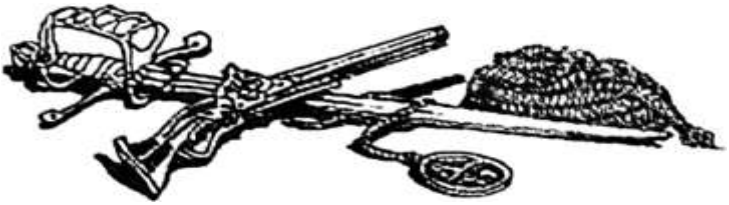
307

Пока вы сражаетесь, две другие закутанные в плащи фигуры хватают крепко спящего Рейнхардта и утаскивают его в темноту. Вы слишком заняты сдерживанием своего врага, чтобы помешать им. Продолжайте бой и, если выиграете – 258.

308

Этот человек, должно быть, какой-то отшельник, он проводит вас в свою пещеру и спрашивает, может ли он вам помочь, на что вы отвечаете, что ищете колдуна.«Я колдун», - говорит он. Если атакуете его сразу же, вы должны иметь нужный предмет. Вы:

Ударите его рапирой?	237
Ударите его палашом?	7
Натравите на него Курта?	183
Набросите на него веревку из человеческих волос?	86
Выстрелите в него из пистолета?	330
Или рискнете продолжить разговор?	362



309

Все чувства исчезают, уходят из ваших конечностей, уходят из вашего тела. Неужели это смерть? Какое-то воспоминание не дает вам покоя, но вы не можете его определить… до тех пор, пока свет не бьет вам в глаза - свет факела. Вы находитесь в тюремной камере. Пол рассекает глубокая трещина. Рейнхардт стоит рядом. Каким-то образом вы вернулись в замок маркграфа. Вы с Рейнхардтом идете по коридорам, по пути рассказывая ему, как убили Менция, а потом входите в Великий зал. Здесь вас хватают стражники и приводят к кастеляну, который, похоже, назначил себя новым маркграфом. Он смотрит на вас с подозрением: «Поздравляю, охотник за магами. Вы снова поймали мага Менция, убийцу нашего любимого бывшего маркграфа Рейнхардта. Сейчас уже почти рассвело, мы немедленно сожжем его». Действительно ведь Рейнхардт находится в теле Менция! И вы, и Рейнхардт начинаете протестовать, но все безрезультатно. Ваша победа над Менцием не имеет смысла – вы всегда терпеть не могли Рейнхардта, но он сын вашего покровителя и друга. Вы смотрите, как он горит на костре, и снова и снова прокручиваете в голове упущенные шансы, которые могли бы сохранить ему жизнь.



310

Рейнхардт вскрикивает от разочарования, когда вы разрываете зрительный контакт с ним. Слишком поздно он понимает, что упустил шанс воссоединиться со своим собственным телом и что, если бы кто-то из вас захотел совершить этот переход, это произошло бы. Вы хвалите себя за сообразительность и за то, что быстрее Рейнхардта поняли, что происходит, и продолжаете ритуал. По крайней мере, теперь вы знаете, что сможете вернуться в собственное тело. Все, что вам нужно сделать, это найти и одолеть Менция - 32.

311

В тени огромной колонны вы находите широкий туннель, ведущий вниз. Вы ощупью пробираетесь в темное нутро, пока не спотыкаетесь обо что-то. Это изысканное ожерелье с ослепительной россыпью драгоценных камней, оправленных в золото (занесите это драгоценное украшение на лист персонажа). Если вы продолжаете путь в темноте в поисках новых сокровищ – 14. Если выберетесь наружу и пойдете к морю – 264.





312

Башня Рангора, возвышающаяся над рыночной площадью, вот куда приводит вас погоня за Менцием. Вы можете понять, почему он хочет сделать ее своим логовом. Поскольку она построена на самом краю утеса, мага невозможно оградить кругом из зеркал. Когда вы смотрите на башню, кажется, что она излучает нечто могущественное, нечто неизменное и постоянное, как будто она больше чем просто здание. Вы поднимаетесь по ступенькам и осторожно открываете обитую медью дверь. Большой зал внутри пуст. Вы осторожно идете по нему к лестнице в противоположной стене, удивляясь, что роскошный ковер покрыт крошечными костями. Вы прошли не более шести шагов, когда срабатывает ловушка. Дверь захлопывается, и появляется орда живых скелетов с блестящими бронзовыми ятаганами в руках. Если у вас есть книга заклинаний –190. Еслиу вас есть кольцо и вы знаете его секрет, можете использовать его - если только у вас не записано слово *джинн*, в этом случае ничего не происходит. Если с вами Курт - 45. В противном случае – 270.

Используя причудливую рапиру Рейнхардта, вы начинаете рисовать священный символ на песчаной почве холма. Когда рисунок закончен, вы берете гладкий камень и возносите молитву. Чтобы этот метод сработал, вы должны быть абсолютно спокойны. Но легкое головокружение одолевает вас; вы ощущаете покалывание в голове: ваши глаза прикованы к Райнхардту. Если вы разорвете зрительный контакт и продолжите ритуал - 224. Если продолжаете смотреть - 149.





314

Есть что-то странное в этих двух стеблях. По мере вашего приближения они изгибаются и то и дело указывают в вашу сторону. Любопытствуя, вы подходите ближе – и только тут замечаете, что на конце каждого стебля есть глаз! Вершина холмика дрожит и трясется, и огромный краб вылезает из-под песка. Со всей возможной скоростью он бросается к вам.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКИЙ КРАБ	9	10

Вас застали врасплох, поэтому в первом раунде добавьте 2 очка к силе атаке краба. Если он выиграет этот раунд, то схватил вас свои клешнями - и вы должны будете бороться с ним, уменьшая свою силу атаки на 2 очка до конца боя. Если убьете краба – 10.

315

Аль-Бакбук машет рукой на прощание, предлагая, если вы когда-нибудь окажетесь в Калламере, разыскать его брата, сказителя Аль-Факика. В качестве прощального подарка он дает вам матерчатую шляпу (запишите *тюрбан* на листе персонажа). Теперь вы:

Пойдете за покупками?	248
Попробуете напасть на след разыскиваемого вами человека?	322
Отправитесь в главный город этой страны Калламер?	348

316

И действительно, принц выхватил свой кинжал и вонзил его в грудь нечестивца. Затем он с ужасом увидел, как глаза волшебника широко раскрылись и уставились на него, с тошнотворным хлопком глазные яблоки вылетели из глазниц, дважды облетели голову принца, а затем полетели прямо ему в рот и вниз по горлу! Тело волшебника упало на землю, но он не был мертв. Пока его глаза будут находиться внутри принца, он в любой момент может завладеть его телом. Когда принц стал царем, на страну обрушилась новая эра зла, и благословение Хазы покинуло ее народ...- 151.



317

Ваш взгляд встречается с глазами Рейнхардта, и вы снова испытываете головокружение от перемещения между телами (сотрите галочку в ячейке «Перемещение»). Рейнхардт приходит в ярость от возвращения в тело Менция, и сразу же начинает бушевать, ваш собутыльник не может понять, в чем проблема, но терпеливо ждет, пока вы не будете готовы пойти с ним в таверну. Войдя, Рейнхардт немного успокаивается – 55.

318

Если у вас есть сумка волшебника, и *начатки калламерского* - 16. Если у вас нет сумки, но есть *начатки калламерского* - 126. В противном случае -259.



319

Наконец-то неделя закончилась. Вы решили назвать своего пса Куртом, в честь вашего дяди, на которого он немного похож. Запишите *Курт* на листе персонажа и сотрите круги. Если вы знаете, где находится Менций, то можете идти туда прямо сейчас. В противном случае - 241.

С исчезновением нового маркграфа в замке поднимается суматоха. Рейнхардт был единственным ребенком Мечтнера, и никто не знает, кто из его многочисленных дальних родственников является следующим в линии наследования. Несколько вассалов пытаются взять командование на себя, и начинается борьба партий. Не обращая внимания на развивающуюся борьбу за власть, вы размышляете о том, как вернуть Рейнхардта и покарать Менция. Забрав себе лошадь из конюшни, снова отправляетесь в разрушенный монастырь, в котором прятался Менций, пока вы его там не выследили. При тщательном обыске обнаруживается книга заклинаний, написанная на древнем языке, но понятная вам (запишите книгу заклинаний на листе персонажа). Вы посвятили свою жизнь тому, чтобы искоренить колдовство, но теперь, похоже, вам придется кое-чему научиться из запретных искусств. В течение недели вы изучаете книгу, пока, наконец, не обнаруживаете заклинание, которое Менций, должно быть, использовал для побега из камеры. Согласно этой книге, оно создает «связующее звено», проход между «сферами существования». Это очень опасное заклинание, и, кроме того, оно добавляет десять лет к возрасту волшебника, который накладывает его. Тем не менее, похоже, что единственный способ для вас последовать за Менцием - это попытаться произнести это заклинание. Если вы сделаете такую попытку, бросьте кубик. Если выпадет 1 или 2 - 257. Если 3 или 4 - 43. Если 5 или 6 - 113. Если решаете не произносить заклинание и предпочитаете подождать и посмотреть, не вернется ли Менций - 347.

321

Когда вы опускаетесь на землю, Рейнхардт вскрикивает; он хватается за живот и стонет. В вечернем сумраке его лицо кажется бледным как молочная сыворотка. Вы попытайся уснуть, но стоны Рейнхардта не дают вам сделать это. Наконец он затихает, и вы соскальзываете в сон.

На следующее утро Рейнхардт мертв. Вы проверяете его одежду и с удивлением находите ключ, которым он воспользовался, чтобы освободить Менция от оков. По какой-то причине - возможно, из-за чувства вины - он носил с собой инструмент, с помощью которого погубил себя (занесите ключ в список снаряжения). Вы роете неглубокую могилу и произносите краткую молитву над телом - 285.



322

Если у вас есть кольцо с рубином – 130, если нет – 198.

323

Вы должны искать только того сказителя, которого раньше не встречали. Кого будете искать?

Аль-Факика?	256
Аль-Хаддара?	182
Аль-Нашшора?	31
Или согласитесь послушать первого, на кого наткнетесь?	119

324

Ваши веки слипаются и становятся тяжелыми, а голова давит на шею, как свинцовый шар… вы уже засыпаете. Если вы хотите сопротивляться заклинанию, бросьте три кубика. Если результат броска меньше или равен вашей текущей Выносливости - 171. Если больше или если вы не хотите бороться с заклинанием - 341.

325

Внезапно вы осознаете, что снова находитесь в своем собственном теле, ваше текущие и начальные показатели Мастерства и Выносливости возвращаются к уровню в самом начале приключения. Однако все ваши вещи исчезли. Сотрите все старое снаряжение и запишите новое: красная одежда, пистолет, пороховница, одна свинцовая пуля, 25 золотых монет, 2 порции еды. Запишите слова *вернулся* и *рано*. Если у вас раньше был ключ от кандалов, запишите слово *погиб*. Женщина, перед которой сейчас стоите, кажется, обвиняет вас в чем-то, хотя вы не можете точно сказать, в чем именно. Тем не менее, кажется, что лучше всего извиниться и надеяться, что она вас отпустит. Поскольку по обе стороны от вас замечаете огромных мускулистых мужчин, ожидающих приказов и смотрящих на вас с нескрываемым презрением, вы падаете ниц, объясняя на своем ломаном языке, что вы простой иностранец, не знающий этой земли и ее обычаев. Женщина властно взмахивает рукой - 148.

326

Визирь благодарит вас за помощь: «Теперь я иду, чтобы попытаться освободить город. Да пребудет с вами Хаза в вашей битве». С этими словами он уходит, оставляя вас перед Вездесущей башней - 361.



327

Предполагая, что слова мага по определению не заслуживают доверия, вы решаете, что лучше пойти в противоположном направлении. Соответственно, вы направляетесь на север и спешите прочь от прохладной долины - 357.

328

Фигура хихикает себе под нос, затем убирает трап. Если у вас есть кольцо с рубином - 46. Если нет, но у вас есть пистолет, вы можете зарядить его (отметьте, какую пулю используете - можете зарядить вместо пули найденный бриллиант, если хотите) и выстрелить в фигуру – 117. Или можете перепрыгнуть с утеса на корабль (239) или подождать дальнейшего развития событий (291).

329

Оба прохода кажутся одинаковыми, поэтому вы поворачиваете налево, после чего вас пугает внезапное движение рядом. Повернувшись, вы видите скрытую нишу, в которой находятся еще два обитателя подземелья, держащих оружие наготове. Они застали вас врасплох, и у вас нет никаких шансов. Ваше приключение заканчивается здесь.



330

С привычной легкостью вы вытаскиваете пистолет, закатываете пулю в ствол, взводите курок и стреляйте. В замкнутом пространстве выстрел оглушает, а яркая вспышка и облако дыма временно ослепляют. Через несколько секунд дым рассеивается. Волшебник неопрятной кучей лежит на земле, его грудь превратилась в дымящиеся руины. Нет никаких сомнений, что он мертв; вы можете добавить еще одного мага в свой список побед. Удалите серебряную пулю из списка снаряжения - 384.

331

Менций все еще может защитить себя, но он уязвим для вашего оружия.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МЕНЦИЙ	(на 2 очка меньше чем у вас в самом начале приключения)	(на 3 очка меньше чем у вас в самом начале приключения)

Сражайтесь с Менцием как обычно. Однако он не использует меч: вместо этого он нападет на вас с помощью магии, поэтому ранит вас в каждом раунде, даже если ваша сила атаки больше чем у него. В первом раунде вы должны потерять 1 очко Выносливости; затем, когда сила магического амулета будет ослаблена, в каждом следующем раунде вы будете терять 2 очка Выносливости. Если вы уменьшите Выносливость Менция до 2 или менее очков и у вас записано слово *отражение* - 124, если этого слова нет - 174.

332

Вы бежите вниз по склону, терзаясь болью от яда, и ныряете в стремительный поток. Прохладная вода немного уменьшает боль, но яд все еще быстро распространяется по вашему телу. Прежде чем вы успеете сделать что-то еще, яд парализует ваши конечности. На этом ваши злоключения заканчиваются.



333

В мгновение ока вы оказываетесь лицом к лицу с оборванцем с дикими глазами. По обе стороны от него стоят две безликие фигуры в мантиях, которые постоянно тянут его, то в одну, то в другую сторону. «Ты дерзкий негодяй, - брызжет он слюной на вас. - Ты еще смеешь испытывать удачу после того, как так бесцеремонно расправился со Смутьяном? Теперь мне придется сделать еще одного. Возвращайся в свой собственный мир, у меня от тебя голова болит». Потеряйте 2 очка Удачи. Кроме того, вам автоматически не везет в той проверке Удачи, которую вы только что проходили. Теперь вернитесь к предыдущему параграфу.



Что это была за тварь? Вы задерживаетесь, чтобы осмотреть труп огромного волосатого чудовища. Вы никогда не видели ничего даже отдаленно похожего на это, и не читали о подобном в книгах. После такого боя вы чувствуете, что заслуживаете какого-то трофея и потому отрезаете один из когтей существа (запишите коготь шаркуна на листе персонажа). Вы идете дальше, следуя по тропинке, ведущей в горы. Пройдя еще пару часов, вы достигаете выгодной точки, с которой можно осмотреть местность. Позади вас находится город, который вы миновали. Река течет мимо него, извиваясь мимо холмов, впереди вас ждет море, а справа вы можете разглядеть прибрежный город. Вы:

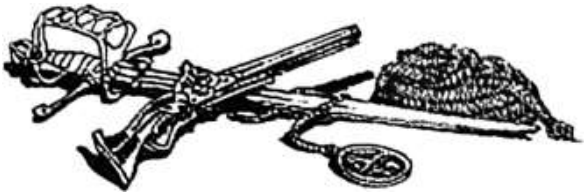
Вернетесь в городок позади?	143
Пойдете к побережью?	393
Пойдете к городу впереди?	27



Вы царапаете священный символ на грязной земле, привлекая толпу любопытных уличных мальчишек. Вы бросаете камень, а затем смотрите вдоль указанного направления, ваш взгляд упирается в заднюю часть богато украшенного здания из белого камня с изящными рифлеными колоннами. Вы проскальзываете внутрь через черный ход и оказываетесь на территории огромной бани. Дородные голые купальщики бездельничают в горячей воде, и вы никак не можете узнать, кто из них маг. Прежде чем вы успеваете выяснить это, банные вышибалы, два толстых лысых человека в нелепых шелковых шароварах преграждают вам путь.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ВЫШИБАЛА	5	8
ВТОРОЙ ВЫШИБАЛА	6	7

Сражайтесь с ними по одному. Если выиграете, то столкнетесь лицом к лицу с полной баней разъяренных купальщиков, пора уносить ноги, пока можете. Поставьте крестик на листе персонажа - 241.



336

Когда вы оставили замок маркграфа, стояла осень, но теперь солнце светит очень ярко. Где бы ни находилось это странное место, тут определенно жарко. Поскольку вы не имеете никакого представления о местности, вы должны поставить себя на место Рейнхардта, чтобы найти его. Что же будет делать этот глупый молодой лорд? Вы расхаживаете взад-вперед, перебирая в памяти все, что знаете о Рейнхардте, но это не так уж много. Внезапно вы замечаете блеск металла у своих ног. Покопавшись в земле, вы находите золотое кольцо с рубином. Добавьте 1 очко к вашей начальной и текущей Удаче. Если вы пойдете вниз по течению реки - 159. Если поднимете на гору - 250.

337

Это Рейнхардт. Каким-то образом ему удалось найти дорогу в город. Но вы не теряете времени на радостные приветствия, Менций должен быть найден и уничтожен. Вы спускаетесь обратно по ступенькам и попадаете на рыночную площадь – 267.

338

Вы передаете деньги и получаете собаку, внесите необходимые изменения на лист персонажа – 116.

339

Вы удивлены, узнав, что паук-маг может говорить на вашем языке. «Пощадите меня, пожалуйста, - умоляет он, отчаянно скуля, - я могу вам помочь. Я путешественник по измерениям - знаю тайны мировых сфер». Вы склонны сомневаться в столь высокопарном самохвальстве, но просите его продолжать, держа свой меч на всякий случай наготове. «Вы из того же мира, что и Менций, - продолжает он. Вы навострили уши. - Маг Хаоса устроил свое логово в Вездесущей башне. Это место существует во всех измерениях, даже в царстве сказок...» Вы внезапно замечаете легкое движение. Отвлекая вас своей болтовней, маг выхватил из-под мантии кинжал. Но вы слишком опытны, чтобы поддаться на такую уловку. Прежде чем он успеет сделать выпад, вы выбиваете кинжал из его рук - 44.

340

Вы бежите изо всех сил, но у вас две ноги, а у вашего преследователя восемь. Краб настигает вас, хватает клешней и поднимает в воздух.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ГИГАНТСКИЙ КРАБ	9	10

Потеряв опору под ногами, вы должны бороться с ним, уменьшая свою силу атаки на 2 очка до конца боя. Если убьете краба – 10.

341

Погоня приближается к концу... ваши легкие разрываются от напряжения... Менций поворачивает голову и смотрит на вас... серебряная пуля из вашего пистолета сбивает его на землю... Я проклинаю тебя до конца вечности.... Я проклинаю тебя до конца вечности... до конца...

Вы просыпаетесь и обнаруживаете, что лежите в удобной постели, глядя в карие глаза.

«Простите, что я вас загипнотизировал, - говорит владелец этих глаз. - Это было необходимо для того, чтобы произнести заклинание, которое поместило наш язык в ваш разум». Вы начинаете отвечать, а затем осознаете значение того, что он сказал. Запишите *калламерский* на листе персонажа (если у вас уже есть *начатки калламерского*, сотрите их). Человек продолжает: «Я также кое-что узнал о вашей миссии. Тот, кого вы преследовали через пространственный портал в наш мир – служащий Хаосу маг Менций - представляет собой большую опасность. Его сила такова, что я чувствую его присутствие в этой стране - и день ото дня он становится все сильнее!» Это все очень странно и запутанно. Этот человек явно колдун, но он не похож ни на кого из тех, кого вы когда-либо видели. За те годы, что были охотником на магов, вы обнаружили, что можете почти физически ощущать зло, исходящее от магов. Может быть, есть такие волшебники, которые не являются злыми? Конечно, нет, ведь магия - это дар лукавого. И все же ... – 48.

342

Еще одна ослепительная вспышка, и вы стоите на том самом месте, где прибыли в эту странную страну. Демоническое существо смеется смехом чистой злобы, указывает на то место, где вы избавились от тела Менция, и говорит: «Глупец Рейнхардт умер здесь. Бывший владелец этого тела теперь носит другое. Но ведь Рейнхардт мертв. Я с радостью ускорю ваше путешествие в его сторону!» Сказав это, тварь атакует.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ДЕМОН КОЛЬЦА	12	20

Если одолеете демона – 69.



343

Поставьте крестик на листе персонажа. После представления вы видите, в какую палатку уходит фокусник, а затем подкрадываетесь к ней. Если Курт с вами - 177, если нет - 59.

С последним ударом вы избавляетесь от существа, его тело падает со спины жука. Огромное насекомое продолжает свой путь по туннелю с поразительной скоростью, но поездка проходит на удивление гладко. Окутанный мраком, вы не можете определить, сколько времени занимает путь, но догадываетесь, что проходит гораздо больше часа, прежде чем вас привозят в другую пещеру. Она несколько меньше первой, но и в ней есть несколько зданий. Вы видите внизу двух чернокожих местных жителей, но, к счастью, они не обращают на вас никакого внимания. Поскольку вы не знаете, как управлять жуком, он просто продолжает двигаться прямо через пещеру и дальше по туннелю в противоположной стене. Проход начинает вести вверх, одновременно сужаясь. Вы минуете нишу, и испуганное черное лицо смотрит на вас из нее, а затем его владелец начинает преследовать вас. Впереди. вы видите, что потолок туннеля резко опускается. Вы спрыгиваете с жука на пол перед ним и изо всех сил бежите к более узкой части туннеля. Вы минуете опасное место вовремя. Жук протискивается вперед и внезапно останавливается, плотно зажатый стенами; он блокирует туннель и, лягая лапами, сбивает с ног вашего преследователя. Вы торопитесь дальше вверх по туннелю, прежде чем жук сможет освободиться. Через некоторое время вы достигаете конца туннеля, где в стене прорезаны ступени, ведущие наверх к пятну солнечного света. Вы вылезаете на дневной свет из дупла дерева и видите большой, окруженный стенами город на вершине прибрежных скал. Через десять минут ходьбы вы оказываетесь в его стенах - 100.

345

Вы собираете сухие дрова и разводите костер; топлива вокруг много и работа спорится. Тело Менция в скором времени поглощает ревущее пламя. Вы сидите у костра и отдыхаете, гадая, куда же вас занесло. Вы засыпаете... и просыпаетесь, когда солнце уже садится, отбрасывая длинные тени на холмы. Прежде чем свет погаснет, вы проверяете свои вещи. К вашему удивлению, нет никаких следов вашего пистолета или зеркал в карманах (вычеркните их с листа персонажа) - 75.



346

Бросьте кубик. Если выпадет нечетное число - 243. Если четное и у вас есть книга заклинаний - 5. Если выпадет четное число, и у вас нет книги -167.

347

Вы ждете целый месяц, в течение которого ситуация неуклонно ухудшается. Вы понимаете, что ни одна из фракций не доверяет вам, так как вы отказываетесь взять на себя хоть какие-нибудь обязательства по отношению к ним. Кастелян, с которым вы никогда особенно хорошо не ладили, похоже, становится новым правителем. Однажды утром вы просыпаетесь и обнаруживаете, что солдаты обыскивают вашу комнату. Найдя книгу заклинаний Менция, они тащат вас к кастеляну.

«Как вы и подозревали, сэр, - объявляет сержант, арестовавший вас, - мы нашли у него это произведение лукавого», - и передает книгу Менция кастеляну.

Он с отвращением переворачивает пару страниц. «У вас есть, что сказать до вынесения приговора?» - спрашивает он, изогнув бровь. Вы объясняете, что пытались преследовать мага, похитившего лорда Рейнхардта, но замолкаете, поскольку очевидно, что кастелян глух к вашим словам. «Хорошо известно, что те, кто часто подвергается встрече с практикой колдовства, часто привлекает его злое очарование. Несмотря на ваше прошлое достойное поведение, исключений быть не может. Вас казнят на рассвете».

348

Город Калламер лежит на побережье, в нескольких днях пути отсюда. К счастью, дорога ведет именно туда: следуя по ней, вы можете безопасно путешествовать ночью и спать в тени, которую можете найти днем, чтобы избежать палящего солнца. В конце концов, прямо перед вами раскинулись стены города - песочного цвета крепостные валы, совершенно отличающиеся от серого гранита замка маркграфа. Рядом с воротами вы присоединитесь к потоку других путешественников, пробирающихся в город – 100.



349

Вы бродите по рынку, постоянно атакуемый торговцами, жаждущими вашего внимания. Игнорируя их, вы обнаруживаете, что вас тянет к башне. Вы подходите к ней и смотрите вверх на лестницу, ведущую к двери. Если у вас есть книга заклинаний - 98. Если нет – 13.



Здесь жарко, очень жарко. Солнце палит беспощадно, и Рейнхардт хрипит и хватает ртом воздух, шатаясь, идя позади вас. Вы идете вдоль горного склона и, наконец, попадаете в овраг; тень от его склонов для вас подобна пиршеству для голодающего. Через некоторое время овраг выходит в долину, по которой течет река, вероятно, та же самая, которую вы видели раньше. Вы спускаетесь к берегу реки и освежаетесь прохладной водой.

Единственное предупреждение о нападении - это дикий вопль. Вы поворачиваетесь, чтобы встретиться лицом к лицу с существом из кошмара: оскаленные клыки и звериные черты рычащего зеленого лица. Зловеще изогнутый меч уже поднят для удара.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ЗЕЛЕНОКОЖИЙ КОШМАР	7	10

Рейнхардт в ужасе хватается за голову - он настолько охвачен паникой, что становится совершенно бесполезен. Вы можете убежать, если хотите, схватив своего спутника и прыгнув в реку, однако, если сделаете это, существо ранит вас (теряете 2 очка Выносливости, но можете уменьшить урон, испытав Удачу). Если убегаете - 15. Если победите монстра - 140.

351

Аудиенция дается только одному человеку, поэтому, если у вас есть компаньон или с вами Курт, они должны ждать вас снаружи. Вас ведут в великолепный зал для аудиенций, в котором Асия Альбудур с кислым выражением лица царственно восседает на троне в окружении огромных мужчин со смазанными маслом мускулами. Она недовольно смотрит на вас. Вы падаете ниц перед ней, а затем, встав на колено, рассказываете ей об угрозе со стороны Менция. Она слушает ваш рассказ, затем делает долгую паузу, прежде чем ответить: «Что это за вздор? Почему я должна бояться какого-то волшебника? У меня есть шестеро своих, чтобы защитить меня!» Она властно взмахивает рукой - 148.

352

Схватив вас когтями, птица взмывает в небо. Если у вас есть собака, вычеркните ее с листа персонажа. Если у вас есть ключ от кандалов, *шрам* или *укус* - 251. Если нет – 3.

353

Комментарий Хасима о полете некоторое время остается загадкой, но он указывает, что Менций уже находится в Калламере пару дней и, что вы сможете избежать обнаружения при появлении в городе. А теперь вы решаете еще немного отдохнуть. Затем Хасим берет ковер и выводит вас из пещеры в долину. Если у вас есть ключ от кандалов – 56, в противном случае - 227.

354

Вы замахиваетесь на хлопающую крыльями черную птицу, одновременно уворачиваясь от ударов ее клюва. Змея и лев исчезают.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ВОРОН	7	4

Проведите битву как обычно. Однако если проиграете, то вы не умрете, если ваша Выносливость опустится до нуля - 151. Если одолеете птицу – 95.



355

Вы некоторое время пристально смотрите на волшебника, а он с любопытством смотрит на вас, и на долгие секунды воцаряется тишина. Вы не можете избавиться от ощущения, что в глазах этого человека нет того злого честолюбия присущего всем магам, с которыми вы сталкивались раньше, но тогда, возможно, он просто умен. Не имея возможности общаться, вы мало что можете сделать. Если вы доведете начатое до конца и задушите его - 299. Если рискнете и отпустите его - 92.

356

Дворцовые чиновники относятся к вам с некоторым подозрением, но вы очень осторожны в своих расспросах, и вскоре они немного расслабляются. Вы узнаете, что всего за день или два до этого чужеземец, отвечающий вашему описанию, получил аудиенцию у Асии Альбудур. В результате он получил разрешение жить в Башне Рангора рядом с рынком, это здание пустовало после смерти предыдущего правителя. Очевидно, что такой результат аудиенции - это экстраординарное событие. Теперь вы точно знаете, где прячется Менций: в Башне Рангора. Если вы сейчас пойдете туда - 312. В противном случае запишите номер параграфа «312». Если вам предоставляется возможность пойти туда, где, как вы знаете, находится Менций, можете перейти к этому параграфу. Итак, если вы хотите получить аудиенцию у Асии Альбудур, и у вас записано слово *купание* - 197, если у вас нет этого слова - 162. Если вам не нужна аудиенция, поставьте крестик на листе персонажа - 241.

357

Вы путешествуете по местности, которая становится все более гористой. Впереди над горизонтом поднимаются заснеженные вершины. По мере подъема температура становится более терпимой, но дышать все труднее. Вы не видите никакой разумной жизни, только несколько странных животных. Если у вас есть 2 порции еды, вычеркните их с листа персонажа, но не восстанавливайте потерянные очки Выносливости - 82. Если у вас меньше 2 порций - 172.

358

Вы сталкиваете тело вниз по склону. Вода действует на волшебников странным образом. Она заставляет их тела раздуваться в два раза больше обычных размеров. А если они мертвы, то их распухшие тела быстро растворяются. Может быть, в деревне, расположенной ниже по течению, в течение дня или около того будет неприятная на вкус вода в реке, но это не должно причинить им вреда. Вы наблюдаете за телом, когда его уносит течение. Нет никаких признаков его разбухания! Не веря своим глазам, вы соскальзываете вниз по склону, и мчитесь по крутому берегу. Вы следуете за трупом на протяжении многих метров, но оно остается тех же размеров. Это может означать только одно: тело не принадлежало Менцию! Ваш враг каким-то образом ускользнул от вас - 187.



359

Восстановите 4 очка Выносливости, затем решите, следует ли продолжать движение вдоль пляжа влево (64) или двигаться в противоположном направлении (220)?

Ваш жест вызывает бурю аплодисментов в толпе. Зрители поднимают вас на плечи и носят по таверне. Каждый хочет быть вашим другом, поэтому что в ближайшие несколько дней вы становитесь местной знаменитостью. Вы приятно проводите время в домах разных людей, вкушая прекрасную пищу. Они одевают вас в одежду из шелка (запишите это), и вы начинаете немного понимать их язык (запишите *начатки калламерского,* если у вас их еще нет). Через неделю вы, наконец, убеждаете своих хозяев, что у вас есть срочное дело, они осыпают вас подарками. Вы можете восстановить Выносливость до начального уровня и добавить следующие вещи в свой список снаряжения: брошь из ляпис-лазури, тюрбан, зеленые кожаные сапоги, короткий меч в эмалированных ножнах. А теперь вы должны заняться своими поисками. Если у вас есть кольцо с рубином – 130, если нет - 126.



361

Зло таится в этой башне; вы чувствуете это своими костями. Если у вас есть шесть или более зеркал, и вы хотите поместить их вокруг башни, вычеркните их с листа персонажа и запишите слово *отражение*. Восстановите свою Выносливость до начального уровня. Вы поднимаетесь по ступенькам и осторожно открываете обитую медью дверь. Внутри роскошно обставленный большой зал, он пуст, поэтому вы идете к лестнице в противоположной стене. Вы наступаете на что-то твердое и с удивлением замечаете множество крошечных костей, разбросанных по толстому красному ковру. За вашей спиной захлопывается дверь, и из костей появляется орда живых скелетов, размахивающих блестящими бронзовыми клинками. Если у вас есть книга заклинаний – 190. Если у вас есть священная палица - 79. Если ничего этого нет – 270.

362

Старик делает паузу, морщит нос и подозрительно всматривается в вас, он спрашивает вас о чем-то, чего вы не совсем понимаете, хотя улавливаете слово «Менций». Он что-то знает! После долгих объяснений, в основном с помощью языка жестов, он дает вам понять, что может быстро научить вас своему языку, если пожелаете. Вы понимаете, что он, должно быть, говорит о каком-то волшебном заклинании. Если вы согласны - 154. Если вместо этого потребуете, чтобы он сказал вам, где находится Менций - 269.



В качестве меры предосторожности вы смачиваете лезвие своего меча кровью Менция, чтобы он мог причинить вред колдуну. Вы замечаете, что ваш меч изменился - ваш практичный стальной палаш теперь представляет собой причудливо украшенную драгоценными камнями рапиру. Несколько шлепков по лицу приводят Менция в чувство.

Он снова стонет, потом поднимает на вас мутные глаза. «Что ты делаешь, дурак? – рычит он. - Как ты посмел поднять на меня руку?»Вы показываете ему рапиру, готовую нанести удар. Он бледнеет от страха, когда смотрит сначала на рапиру, а потом на вас. Он задыхается от ужаса: «Что это за колдовство? Вы очень похожи на меня!»

Его слова заставляют вас посмотреть на себя. Вы больше не носите грубую одежду из некрашеной ткани и кожи. Вместо этого на вас пышный костюм из красного шелка. Кроме того, ваше тело кажется более стройным. И вдруг до вас доходит - Рейнхардт был одет в красное! Вы каким-то волшебным образом переместились в его тело! Тогда в теле Менция перед вами на самом деле Рейнхардт. А Менций в свою очередь занял ваше тело… но где он? Рейнхардт стонет, и вы понимаете, что пулевое ранение, которое нанесли Менцию, снова открылось, тело колдуна зачаровано, но без магии его раны снова кровоточат, Рейнхардт испытывает сильную боль. Вы перевязываете рану, как только можете, а затем переключаете свое внимание на планирование дальнейших шагов - 67.

364

На базаре вы протискиваетесь между палатками, пока не достигнете расчищенной площадки в центре. Здесь толпа наблюдает за выступлением Сабы на импровизированной сцене. Его одежда, конечно, диковинная, но она не похожа ни на что из вашей собственной страны. Лицо Сабы раскрашено, и в настоящее время он занят тем, что достает множество шелковых шарфов, появляющихся из различных частей его тела, их на столе перед ним уже есть кролики, фрукты, чашки, мячи и даже маленькая желтая птичка в клетке. У него подходящее телосложение, а цвет волос и форма лица совпадают, но вы не можете быть уверены, что это хорошо загримированный Менций. Если вы устроите засаду на мага, когда он закончит шоу - 343. Если вы предпочитаете незаметно следовать за ним - 134. В противном случае вы можете отказаться от преследования Сабы; поставьте крестик на листе персонажа - 241.

365

Вы продолжаете спускаться с гор, проявляя большую осторожность. Наконец вы натыкаетесь на горную деревню, населенную странными варварами. Хотя и грубые, они некоторое время заботятся о вас, а затем помогают добраться до следующей деревни. Таким образом, двигаясь от деревни к деревне, вы пробираетесь к побережью. Вы постепенно приобретаете некоторые познания в местном языке (запишите *начатки калламерского*, если их у вас еще нет). Деревни становятся все больше и больше, и, наконец, вы прибываете на морское побережье, где входите в город. Здесь вам удается получить проезд морем вокруг побережья

к главному городу этой страны, который, как вы узнали, называется Калламер. Итак, вы, наконец, сходите с корабля в самом странном городе, который когда-либо видели. Этот опасный лабиринт и есть Калламер - 100.

366

Вы оглядываетесь через плечо, но Рейнхардта нигде не видно. Вы отбегаете на некоторое расстояние от пещеры и мчитесь обратно тем же путем, каким пришли. Когда добираетесь до реки, усталость настигает вас, и вы опускаетесь на землю и мгновенно засыпаете.

Когда просыпаетесь, уже поздно. Вы понятия не имеете, как долго спали, но знаете, что очень голодны; потеряйте 1 очко Выносливости. вам надо быстро найти какую-то пищу или умрете с голоду. Ваш лучший шанс – это следовать вдоль реки в надежде найти поселение. Когда вы устало поднимаетесь на ноги, из вашей одежды раздается громкий писк, и мохнатая, похожая на ласку голова высовывается из вашего кармана. Это уж слишком! Вы пытаетесь выкинуть из кармана надоедливое животное, но у него другие планы: грызун вонзает зубы в плоть вашей руки, крепко сжимая их. Наконец он отпускает вас и проворно отпрыгивает в сторону, исчезая в норе. Проклиная острозубого грызуна, вы обматываете раненую руку тряпкой. К счастью, укус не очень глубокий (запишите *укус* и перечеркните все слова и предметы в разделе «Компаньон» на листе персонажа). Вы идете по берегу реки вниз по течению - 110.

367

«Да, - раздается знакомый голос. - Есть кое-что, что ты должен сделать для меня!»

Ну конечно же, это Рейнхардт. Каким-то образом он выжил и нашел укрытие и приют у этого волшебника, если у вас стоит галочка в поле «Перемещение» на листе персонажа - 266; в противном случае - 133.



368

«А у вас есть какой-нибудь опыт борьбы с подобными злодеями?» - спрашивает он.

Вы смеетесь. «Это дело всей моей жизни», - отвечаете вы. «Хорошо, тогда у меня есть только один совет для вас - яркая звезда. Я родился в самом сердце горы, но мой истинный дом находится на челе красоты, я ключ к вашему

успеху». Сбитый с толку, вы спрашиваете загадочного капитана, что он имеет в виду. «Некоторые называют меня Загадочным Смутьяном, - объясняет он, - хотя, честно говоря, я больше занимаюсь загадками, чем смутами. Разве вы никогда не слышали, что путешествие важнее места назначения; что поиск решения проблемы важнее самого решения».

Вы вспоминаете свою карьеру охотника за магами. Все, что когда-либо имело для вас значение, это победа над злом, ничто не приносило вам большего удовлетворения, чем сожжение мага. «Нет, этого я сказать не могу», - отвечаете вы.

Загадочный Смутьян, очевидно оскорбленный вашим откровенным признанием, ворчливо направляет вас в каюту, а затем приступает к своим корабельным обязанностям. Путешествие проходит гладко и без происшествий. В каюте корабля вы находите лечебное зелье, которое можете использовать, если ранены - бросьте кубик, чтобы узнать, сколько очков Выносливости восстановите. Через несколько часов, окутанный густым туманом, корабль останавливается. Смутьян переправляет вас с палубы на вершину утеса. Даже не попрощавшись, он возвращается на свое странное судно и снова отправляется в плавание. Туман начинает рассеиваться, и на небольшом расстоянии от вас вы видите город. Поскольку Смутьян привез вас сюда, вы можете только предполагать, что Менций находится в его стенах, поэтому спешите вперед по туманным улицам. Восстановите 2 очка Удачи – 100.



369

Несмотря на голод, вы возвращаетесь назад тем же путем, каким пришли, пока не достигнете останков вчерашнего костра. Теперь вы можете следовать вниз по течению реки (245) или подняться на гору, чтобы получить лучший обзор(388).



Старый сказитель благодарит вас за щедрость и в ответ на ваши вопросы начинает другую историю. «Один из друзей Бура-Башара был очень скуп, хотя он и был богат, но никогда никому не давал денег. Однажды этот скряга прогуливался возле реки со своими друзьями, поскользнулся и упал в воду. «Помогите! – закричал он, - я не умею плавать!»

Его друзья бросились на помощь, а один присел на берегу, протянул руку и крикнул: «Дай мне свою руку. Я тебя вытащу!» Но скряга продолжал тонуть и звать на помощь, но не подал своему другу руки, другой из его друзей попытался сделать то же самое, и снова закричал скряге, чтобы тот дал ему руку. Тогда Бура-Башар сказал: «Возьми мою руку, и я вытащу тебя!» Скряга взял его за руку, и Бура-Башар вытащил его из воды. Бура-Башар объяснил: «Когда ты говоришь ему «дай», он ничего не делает, но когда говоришь «возьми» – он берет»».

Вы снова спрашиваете сказителя, не видел ли он в городе иностранцев, но он просто начинает очередную историю о Буре-Башаре. Если у вас записано слово *след* - 205, если нет, поставьте крестик на листе персонажа и уходите – 241.



«Мой рассказ касается принца джинов, его зовут Аль-Раад аль-Касиф, он обитал в Вездесущей башне в былые дни, из этого места он мог посетить любую страну, которая ему приглянулась, и его приветствовали при дворах сильных мира сего джинов и смертных. Но враг, завидовавший его силе, решил покончить с ним. Тайком подойдя к башне, он обманом заставил Аль-Раада аль-Касифа растратить свою силу, а затем напал на него, пока тот был слаб.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
АЛЬ-РААД АЛЬ-КАСИФ	6	10

Проведите битву между собой и Аль-Раад аль-Касифом, принцем джиннов, как обычно. Однако если проиграете, то вы не умрете, если ваша Выносливость опустится до нуля - 151. Если одолеете Аль-Раад аль-Касифа - 228.



372

Аль-Бакбук очень рад получить от вас столь ценный дар. Он горячо обнимает вас, целует в обе щеки, а затем торопливо уходит, чтобы, вернувшись, вручить вам прощальный подарок, который оказывается замысловато расшитым халатом. «Этот тривиальный предмет может помочь вам, - говорит Аль-Бакбук, - так как это одеяние почтенного визиря при дворе халифа. Люди будут относиться к вам с уважением, пока вы носите этот халат». Хотя вы плохо представляете себе, что такое «визирь» или «халиф», но принимаете подарок с благодарностью (запишите *одеяние визиря* на листе персонажа). Аль-Бакбук также советует вам, когда доберетесь до Калламера, разыскать его брата, сказителя Аль-Хаддара. Теперь вы:

Пойдете за покупками? 248

Попробуете напасть на след разыскиваемого вами человека? 322

Отправитесь в главный город этой страны Калламер? 348

373

Это город, населенный людьми, живущими в чужой стране. Кто знает, сколько магов заражают его? Поскольку у вас нет ни капли крови Менция, то нет и особого выбора методов. Если с вами Курт, и вы хотите использовать его - 51. В противном случае вы можете нарисовать священный символ - 335. Если предпочитаете попробовать что-то другое - 241.

374

По вашим расчетам, вам потребуется несколько дней, чтобы добраться до города. Вы отправляетесь в путь легком темпе, зная, что для такого путешествия лучше всего избегать перенапряжения. К сожалению, земля, по которой вы путешествуете, почти лишена съедобной растительности. Если у вас нет провизии, потеряйте 2 очка Выносливости. Если есть, вычеркните 1 порцию с листа персонажа, но не восстанавливайте потерянные очки Выносливости. Сначала вы не видите никаких признаков жилья или людей, но затем натыкаетесь на дорогу - многообещающий знак, она должна значительно сократить ваше путешествие - 76.

375

Зверь снова ворчит - сходство с человеческим голосом просто жуткое, хотя никаких знакомых слов разобрать не удается. А потом он начинает кружить вокруг вас… и нападает - 38.

376

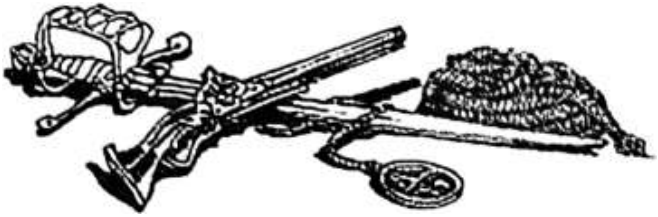
Вы наполовину бежите, наполовину скатываетесь по ступеням перед башней и, оглянувшись назад, чтобы убедиться, что вас не преследуют, спешите затеряться в суете рынка. Ваше сердце бешено колотится в груди, но вы находите тихую улочку и, переведя дух, успокаиваетесь. Теперь вы знаете, где искать Менция. Запишите номер параграфа «312» и сотрите слово *след*. Если вам дадут выбор пойти в то место, где находится Менций, можете обратиться к параграфу 312, если хотите. Теперь поставьте четыре крестика на листе персонажа - 241.

377

Вскоре вы снова подходите к городу. Как бы угрожающе не выглядели стражники у ворот, они не могут быть хуже волосатого ужаса. Теперь вы понимаете, почему эти люди возводят стены вокруг своих городов - 40.

378

С громовым раскатом появляется джинн, и вы с удовлетворением видите, что Менций колеблется. Вы немедленно приказываете джинну атаковать. Менций защищается зарядами энергии, пробивая рваные дыры в магическом существе. Вы прячетесь от битвы, стараясь не попасться разъяренным противникам под руку, но вскоре становится очевидным, что Менций побеждает. Если у вас записано слово *отражение* - 88; если нет - 202.



379

Вы отрываете полоски ткани от мантии Менция и накладываете импровизированную повязку. Затем вы снимаете свою куртку из некрашеной ткани… но это уже не некрашеная ткань. Это прекрасная красная куртка, тщательно сшитая по последнему слову моды. Вы не помните, как переодевались. Теперь вы видите, что и ваш меч тоже изменился – теперь это причудливо украшенная драгоценными камнями рапира. Пока вы размышляете над

этой загадкой, Менций шевелится. При первых же его словах: «Что это за колдовство?», - ужасная догадка осеняет вас: Менций совершил обмен телами. Перед вами Рейнхардт, заключенный в постаревшее и раненное тело мага! Когда он узнает, что произошло, Рейнхардт теряет свою обычную спесивость и умоляет вас все исправить - 67.

380

Дорога обратно в город, кажется, занимает очень мало времени. Вы уверены, что Менций не может быть здесь, иначе ритуал со священным символом не указал бы вам путь за городские стены. Куда же он мог отправиться? Вы знаете, что он любит оживленные места, где суетятся люди, которых можно обмануть и которыми можно манипулировать. Ближайший крупный город это Калламер, и вам не потребуется много времени, чтобы узнать, как туда добраться – 348.

381

Наблюдая за работой врача над Рейнхардтом, вы удивляетесь его методам. Вместо того чтобы прижечь рану раскаленным докрасна прутом, он тщательно промывает ее, а затем слегка набивает листьями, прежде чем обернуть бинтом живот Рейнхардта. Рейнхардт, который молчал все время, пока вы были в таверне, теперь, кажется, приободрился. Запишите *повязка* в разделе «Компаньон» на листе персонажа и запишите его новые характеристики – Мастерство 6, Выносливость 10. Ваш благодетель настаивает на возвращении в таверну, и Рейнхардт соглашается с ним - 55.

382

Обратите внимание, что если вы отдали визирю меч и у вас нет другого оружия, то во всех последующих боях вам придется понижать на 2 очка вашу силу атаки, пока не найдете другое оружие. Если вы отдали визирю одеяние визиря – 217, иначе – 326.

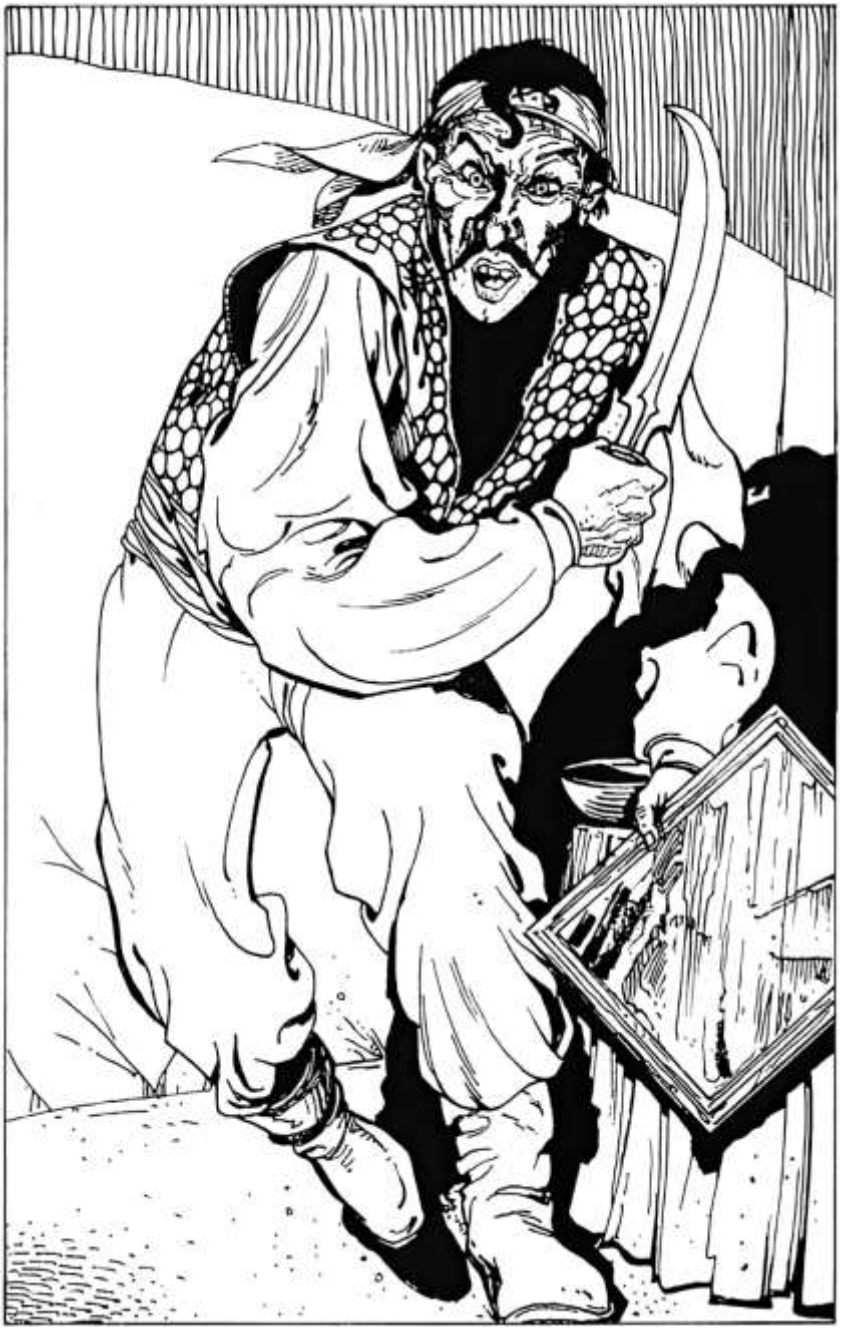


383

«Вы действительно знаете, как привлечь к себе внимание», - шепчет вам знакомый голос. Вы оглядываетесь вокруг, но рядом с вами нет никого, кто мог бы заговорить. «Конечно, я склоняюсь к тому, чтобы быть немного более сдержанным в своих действиях», - продолжает голос. Вы все еще не знаете, откуда он исходит, но узнаете саркастический тон - это Менций! Ваше шестое чувство, которое спасало вас в бесчисленных случаях, направляет вас к обветшалому дому, который находится немного впереди. Насмешливый голос Менция продолжает отдаваться эхом в вашем черепе, когда вы прыгаете в открытое окно. Ваш инстинкт был прав. Менций стоит перед вами, напевая и жестикулируя – 91.

Вы обыскиваете тело волшебника и находите небольшой мешочек, содержащий множество странных вещей: перья, кости, крошечные баночки с порошком и так далее. Запишите сумку волшебника на листе персонажа. Далее по туннелю вы находите жилище волшебника. Здесь есть и другие странные магические принадлежности, но ничего такого, что показалось бы вам полезным. Однако кастрюля с тушеным мясом, висящая над огнем, напоминает вам, как вы голодны. Тушеное мясо слишком острое, но в вашем теперешнем состоянии вы можете съесть все, что угодно, восстановите 2 очка Выносливости. После короткого отдыха перед вами встает вопрос о выборе дальнейшего пути. Вы можете вернуться на то место, с которого начали свое путешествие, и следовать вдоль реки в надежде найти цивилизацию - 245. если только у вас не записано *начатки калламерского* или *Курт*, в этом случае – 68. Или вы можете продолжить путь по долине – 118.





385

По какой-то причине молодой человек показывает вам ваше собственное отражение в зеркале; либо он вас неправильно понял, либо это какой-то странный местный обычай. Вы пытаетесь объяснить ему еще раз, кого ищете, но он манит вас ближе, как будто хочет поделиться секретом. «Калламер! Калламер!» - говорит он голосом, полным таинственности и скрытого смысла. Вдруг вы чувствуете легкое движение, и сразу понимаете, в какую игру он играет - он пытается залезть к вам в карман! Используя отточенные сотнями боев рефлексы, вы прыгаете назад, одним плавным движением обнажая свой палаш. В свою очередь, вор выхватывает зловеще изогнутый нож и размахивает им.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КАРМАННИК	6	7

Если победите карманника за четыре или меньшее количество раундов - 102. Если вы по-прежнему сражаетесь после четырех раундов боя – 204.



386

Вы можете получить назад свои 2 золотых. Кроме них, у Аль-Факира нет ничего ценного в его хижине - во всяком случае, ничего такого, что вы смогли бы найти. Если у вас записано слово *след* - 205. В противном случае поставьте крестик на листе персонажа - 241.

«Слушаю и повинуюсь!» - объявляет существо, хлопает в ладоши и исчезает. Аль-Бакбук тем временем встает на ноги.

«Воистину, вы благословенны! – рыдает он. – Вы повелитель джинна, одного из слуг ифритов Хазы». Вы с самого начала прекрасно понимаете, что он говорит (сотрите начатки каллмерского и запишите вместо этого *калламерский*). Теперь вы знаете секрет кольца. Если в будущем вам скажут, что вы можете использовать кольцо, сложите цифры, составляющие номер параграфа на котором находитесь (например, номер этогопараграфа 387; 3+8+7=18) затем вычтите результат из номера параграфа, чтобы получить номер параграфа, к которому вы можете обратиться. А теперь вы:

Призовете джинна, чтобы наградить Аль-Бакбука? 246

Призовете джинна, чтобы он доставил вас к Рейнхардту? 342

Продолжите путешествия, не призывая джинна? 315



388

Как бы это ни было утомительно, вы тащитесь вверх по склону горы под лучами ослепительно сияющего солнца. К счастью, вы, кажется, попали на самый высокий холм в этих краях, и вскоре у вас есть прекрасный обзор на окрестности, когда достигаете вершины. Хотя ваше зрение ограничено знойным маревом, вы можете видеть на многие километры во всех направлениях. Ваш взгляд следует за серебряной лентой реки, на берег которой вы прибыли, в нее впадает несколько горных потоков и... немного в стороне, она протекает через какой-то город. На таком расстоянии людей не видно, но признаки жилья безошибочно узнаваемы. На далеком горизонте в марево виден поднимающийся дым. Может быть, это деревня? Вы:

Спуститесь обратно к реке и пойдете вниз по течению?	195
Направитесь к побережью и оттуда в город?	27
Направитесь к столбу дыма?	302

389

Оба прохода ничем не отличаются друг от друга, поэтому вы поворачиваете налево. Через несколько метров голос, похожий на голос часового у входа, окликает вас совсем рядом. Вздрогнув, вы понимаете, что рядом есть скрытая ниша, в которой сидят еще два обитателя подземелья. Пряча голову под капюшоном плаща, вы ворчите им нечто непонятное и торопитесь дальше, надеясь, что это сработает. Повезло, тревоги никто не поднимает, и погони нет. Если у вас есть зазубренный нож – 273, в противном случае - 49.

390

Вы прячетесь за занавеской и ждете. Время течет незаметно. Вы слегка задремали, но просыпаетесь от звука голосов, кто-то входит в комнату. Вы выскакиваете с оружием наготове и оказываетесь лицом к лицу со стариком и женщиной. Они удивленно смотрят на вас, пятясь от вашего обнаженного клинка. По-видимому, вор привел вас в чужой дом! Вы убираете клинок, извиняетесь и поспешно уходите. Потратив впустую столько времени на ожидание, вы должны сейчас немедленно начать поиски Менция - 198.



391

Сняв веревку с пояса, вы набрасываете петлю на колдуна и туго затягиваете ее, прежде чем он успевает подумать о сопротивлении. Книга падает у него из рук, и он издает еще более странные звуки. Вы затягиваете веревку, и он визжит от боли. Это необычно, что он его можно ранить так легко, но это может быть уловкой. Если вы задушите его - 299. Если передумаете и вместо этого освободите его - 221.

392

Вы бежите вверх по каменным ступеням, ведущим в комнату наверху. Здесь вас ждет Менций. И снова вы стоите лицом к лицу с врагом, противопоставляя свой ум и решимость его черному искусству. Но на этот раз его сила больше, чем у любого мага, с которым вы когда-либо сталкивались. Как будто демонстрируя это, он парит в метре или около того над полом, ожидая, когда вы сделаете первый шаг. А что будете делать? Если у вас записано слово *нарколепсия,* и вы хотите его использовать – 70. Если у вас есть пистолет и вы хотите выстрелить в Менция - 185. Если у вас есть золотой шестигранник, и вы хотите бросить его в колдуна - 222. Если у вас есть кольцо с рубином, вы можете использовать его, если знаете секрет и у вас не записано слово *джинн*, в этом случае ничего не происходит. Если вы не можете выполнить ни одно из этих действий - 91.



393

Вскоре наступает ночь. Вы все еще находитесь в дикой местности, но вам приходилось устраиваться на ночлег в местах и похуже. Если у вас есть книга заклинаний -263. Если нет, но у вас есть ключ от кандалов, *шрам* или *укус* – 178. В противном случае проверьте свой лист персонажа, если в поле «Перемещение» в разделе «Компаньон» стоит галочка - 84. Если нет - 216.



Внутри здания расположена арена для подпольных боев. Зрители сидят наверху на деревянных трибунах и наблюдают за ходом боев, которые проводится на круглой площадке, огороженной поставленными на попа небольшими лодками, вы не можете видеть бой с того места, где находитесь, поэтому поднимаетесь вверх по трибунам. С арены доносится крик, за которым следует приветственные крики зрителей, текущий матч закончился. Участники покидают арену до того, как вы успеете насладиться зрелищем. Однако, вы замечаете Салима, опознав его по обезьянке в одежде у него на плече. Вежливо поприветствовав его, вы произносите имя Гаруна аль-Гаруна. Он издает яростный рев и обхватывает вашу шею огромными волосатыми руками. Прежде чем вы успеваете отреагировать, он сбрасывает вас вниз, на арену. «А вот и наш новый участник!» - ревет Салим.

Ваши попытки взобраться на лодки и спастись бегством пресекаются зрителями наверху, которые теперь нетерпеливо скандируют и вызывают второго участника боя. Затем одна из лодок скользит в сторону, и из-за нее выходит существо, полностью покрытое шипами, с глубоко посаженными злобными черными глазами на мерзком лице.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ШИПАСТЫЙ ДЕМОН	10	7

Если убьете его – 165.

395

Это тяжело в такую изнуряющую жару карабкаться по склону горы, но, в конце концов, вы добираетесь до вершины. Этот холм дает хороший обзор и, несмотря на знойное марево, отсюда видно на многие километры. Ваши глаза следят за серебряной лентой реки, на берег которой вы прибыли. Она сливается с несколькими горными потоками и в некотором отдалении пересекает низину. На таком расстоянии людей не разглядишь, но там определенно есть какие-то здания. На горизонте мерцает море, а может быть, могучая река или озеро. Присмотревшись получше, вы понимаете, что это должно быть море. Вы можете различить там темную область, которая может быть городом. Повернувшись еще дальше, вы смотрите вниз на гряду невысоких холмов. Всего в нескольких километрах отсюда вы видите тонкую струйку дыма. Вы:

Спуститесь обратно к реке и пойдете вниз по течению?	195
Направитесь к побережью и оттуда в город?	27
Направитесь к столбу дыма?	302

396

«Да! – вопит Рейнхардт. - Ты должен кое-что сделать для меня». Если поле с надписью «Перемещение» на листе персонажа отмечено галочкой - 266; в противном случае - 133.

Когда пир подходит к концу и гости расходятся, вы тоже готовитесь удалиться в свою спальню, но Аль-Хаддар манит вас к себе. Если у вас есть компаньон, вы заметите, что он уже довольно похрапывает.

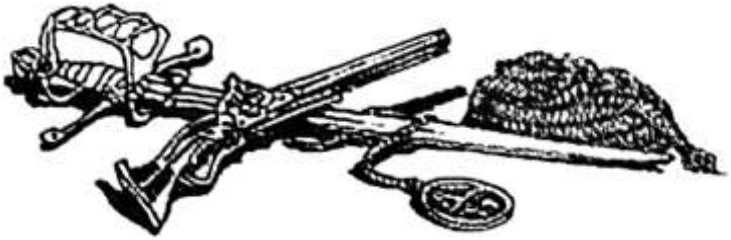
«Сейчас самое подходящее время для историй, - тихо говорит ваш хозяин. Вы говорите, что он и так весь вечер рассказывал сказки, но Аль-Хаддар хихикает в ответ. «Это были такие истории, которые любит мой любимый брат Аль-Бакбук Болтун... но мои настоящие истории - это совсем другое дело». Он проводит вас в уютную гостиную, устраивается на груде подушек и начинает свой рассказ. «Много лет назад в одном далеком городе жил честный человек по имени Джаддар. Он сделал себе имя, ловя преступников, особенно тех, кто баловался магией, чтобы обмануть своих жертв. Однажды Джаддар провел целый год, преследуя злодея по имени Абдул Аль-Азрад, которого он преследовал из города в город, пересекая горы, моря и пустыни. Наконец он догнал Абдула Аль-Азрада в лесу и, подбежав поближе, приготовился выстрелить в злодея из своего волшебного лука. Но Абдул Ай-Азрад был хитрым волшебником. Как только волшебная стрела была выпущена из лука Джаддара, он превратился в животное, чтобы избежать попадания. Как вы думаете, в кого превратился Аль-Азрад в змею или в птицу?»

Если скажете, что в змею – 54, если в птицу – 282.



398

Он берет свою книгу и снова начинает читать заклинание. Вы пытаетесь подражать звукам и запомнить жесты и слова, прежде чем погружаетесь в дремоту. Запишите слово *нарколепсия* – 341.



Всадники быстро теряют терпение. Обнажая зловеще изогнутые мечи, они пришпоривают своих коней и атакуют.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПЕРВЫЙ ВСАДНИК	7	8
ВТОРОЙ ВСАДНИК	6	7

Если вы один, сражайтесь с ними по одному, если победите, то можете продолжить путь (увы, пешком, так как лошади убитых ускакали прочь) - 80. Если у вас есть спутник, он вынужден сражаться со вторым разбойником, пока вы сражаетесь с первым. Если в поле «Перемещение» в разделе «Компаньон» никогда не стояла галочка, просто сразитесь с первым разбойником и, если выиграете - 156. Иначе проведите бой против первого разбойника и одновременно бой вашего спутника против второго разбойника (помните, что если у одного из вас нет оружия, то уменьшайте силу атаки безоружного на 2 очка). Если вы победите первого разбойника, можете вступить в бой со вторым, в этом случае ваш компаньон прекратит сражаться. Если ваш товарищ умрет, то второй разбойник будет ждать исхода боя между вами первым всадником, прежде чем напасть на вас. Если оба разбойника будут убиты - 249.



Все чувства исчезают, уходят из ваших конечностей, уходят из вашего тела. Неужели это смерть? Какое-то воспоминание не дает вам покоя, но вы не можете его определить… до тех пор, пока свет не бьет вам в глаза - свет факела. Вы находитесь в тюремной камере. Пол рассекает глубокая трещина. Рейнхардт стоит рядом. Каким-то образом вы вернулись в замок маркграфа. Вы с Рейнхардтом идете по коридорам, по пути рассказывая ему, как убили Менция, а потом входите в Великий зал. Здесь все выглядит так, как будто вот-вот начнется битва. Кастелян, поддерживаемый отрядом солдат, кричит на капитана стражи, у которого тоже есть отряд поддержки с оружием наготове. Однако, пока вы с Рейнхардтом идете по длинному залу, все замолкают. Рейнхардт усаживается в большое кресло, и один за другим стражники и солдаты опускаются на колени. Наконец остаются стоять только кастелян и капитан. Потом они тоже опускаются на колени.

«Я Рейнхард маркграф этой земли вернулся. Отныне между моими слугами больше не будет пререканий, и вы посвятите все свои силы надлежащему содержанию этой страны и помощи охотнику за магами. Я обещаю ему полную и бессменную поддержку».

Рейнхардт действительно извлек уроки из своего опыта. С этого дня он верен своему слову. Он не только бросает весь свой авторитет и влияние на помощь в вашей погоне за злом, но и награждает вас огромным богатством и привилегиями. Время от времени вы задумываетесь о Хасиме, Аль-Бакбуке и его брате, а также о фантастической

стране Калламер. Хотя Рейнхардт превращается в строгого, но справедливого лорда, время от времени он вспоминает о вас и разговаривает с вами на языке, который в этом мире понимаете только вы двое. Он даже предлагает вам постоянную должность главного советника при своем дворе. Вы, конечно, почтительно отказываетесь: у вас есть дела поважнее. Пусть все маги и слуги зла дрожат от страха –

Охотник на магов идет по вашему следу.