



Стив **ДЖЕКСОН** и
Ан **ЛИВИНГСТОН**
ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Земли Перемен





Земли перемен

Рут Прейси

Мы представляем
продолжение «Парящего
города», напечатанного в
журнале Warlock №8.

В предыдущем
приключении вы
пробивались через
суровые Земли Зимы.
Теперь вы должны
вернуться в мирные
Земли Лета — но сначала
надо пройти через Осень!

В этом мире, в котором вы родились, нет времен года: только фиксированные области вечного лета и зимы и все оттенки между ними. А вы — кто знает, откуда вы родом — странствуете в одиночестве по пути, куда ведет вас ваша фантазия, свободно блуждая по тропинкам приключений и легенд.

Прошло много времени с тех пор, как покинули Парящий город в Землях Зимы, и вы устали бродить по снежным пустошам. Почти бессознательно вы направляетесь домой, к светлому Краю Лета, где когда-то были так счастливы. Мили утомительного пути окутаны воспоминаниями о залитых солнцем холмах, прекрасных пастбищах с журчащими озерами и сверкающими реками, о голубом небе. Отдохнете, когда доберетесь туда, обещаете вы себе, все, что вам нужно сделать, это пройти через Осень...

Как сражаться с существами в этом приключении

Если вы уже играли в приключение в журнале Warlock №8, «Парящий город», можете продолжать использовать того же персонажа, если хотите. Если нет, следуйте этим инструкциям и создайте совершенно нового искателя приключений.

Прежде чем отправиться в свое приключение, вы должны сначала определить свои сильные и слабые стороны. В вашем распоряжении меч и щит, а также рюкзак с провизией (едой и питьем) для путешествия. Вы готовились к своему походу, практикуясь в фехтовании и энергично тренируясь, чтобы укрепить свою выносливость.

Чтобы увидеть, насколько эффективными были ваши усилия, вы должны использовать кубики, чтобы определить ваши начальные показатели Мастерства, Выносливости и Удачи. На странице ниже есть лист персонажа, который вы можете использовать для записи деталей приключения. На нем вы найдете место для записи ваших показателей.

Рекомендуется, либо записывать свои результаты на листе персонажа карандашом, или сделать копии страницы, чтобы использовать в будущих приключениях, так как вам, наверняка, понадобится не одна попытка, чтобы достигнуть цели.



Мастерство, Выносливость, Удача

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш показатель Мастерства.

Бросьте два кубика. Добавьте 12 к результату запишите эту сумму – это ваша Выносливость.

Бросьте кубик, добавьте 6 к результату и запишите сумму – это ваш показатель Удачи.

Это ваши первоначальные показатели, и вы никогда не должны стирать запись о них. Ваши характеристики будут постоянно меняться во время вашего приключения, но первоначальные оценки будут меняться очень редко. Помните, что ваши характеристики не могут превышать свои первоначальные показатели, за исключением очень редких случаев, о которых вам будет сказано особо. Вы должны вести учет всех изменений, так что пишите маленькими цифрами или используйте ластик.

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. Удача и магия играют важную роль в фэнтезийном мире, который вы собираетесь исследовать.

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 встречаете врага, 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 вычитите 2 из его Выносливости. Можете призвать на помощь свою Удачу, чтобы нанести дополнительное повреждение (см. ниже).

5. Вас ранили, поэтому вычитите 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 снова с самого начала, создав нового персонажа.

Бегство из боя

В некоторых схватках вам будет предоставлена возможность бежать из боя. Вы можете сбежать только в том случае, если вам это предлагают. Если вы убегаете, ваш противник автоматически ранит вас (теряете 2 очка Выносливости). Вы можете использовать Удачу, чтобы уменьшить этот урон (см. ниже).

Сражение с несколькими противниками

Если вы столкнетесь с несколькими врагами, инструкция на этой странице, расскажет вам, как вступить в бой. Иногда вы будете сражаться с ними как с одним противником; иногда вы будете бороться с каждым из них по очереди.

Если они рассматриваются в качестве одного противника, бой идет как обычно. Когда вы будете бороться с вашими противниками по одному, бой тоже будет идти как обычно - за исключением того, что сразу после того, как вы победите существо, следующий враг атакует вас! Когда же вы окажетесь под атакой нескольких противников, выберите того из них, кого будете атаковать в этом раунде, и определите силу атаки всех участников боя. Если ваша сила атаки выше, чем у вашего противника, вы раните его, но только его. Если у другого врага более высокая сила атаки, он ранит вас, если нет - вы просто парировали его удар.

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 свою Удачу, вы должны вычитать 1 из вашего текущего счета. Таким образом, вы скоро поймете, что чем больше будете полагаться на свою Удачу, тем более рискованно это будет.





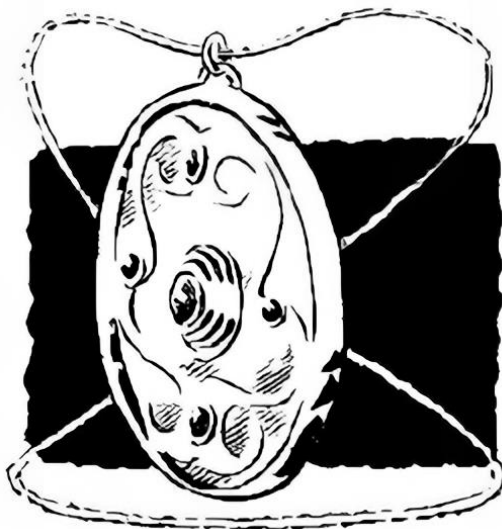
Применение Удачи в сражениях

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, 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 повезло, вы ухитрились избежать полного ущерба от удара и теряете только 1 очко Выносливости вместо 2. Если не повезло, вы получаете более серьезное ранение. Вычитите 1 дополнительное очко Выносливости.

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



Восстановление Мастерства, Выносливости и Удачи

Мастерство

Ваш навык Мастерства не сильно изменится во время вашего приключения. Иногда параграф может содержать инструкции увеличить или уменьшить ваш показатель Мастерства. 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. Ваш навык Мастерства никогда не может превышать начального значения, если это специально не указано. Использование зелья Мастерства (смотри ниже) восстановит ваш навык до исходного уровня в любое время.

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 изначально содержит пять порций еды. Вы можете отдохнуть и поесть в любой момент, но только не во время боя. Употребление в пищу еды восстанавливает 4 очка Выносливости. Когда вы едите пищу, добавьте 4 к вашему счету Выносливости и вычтите 1 порцию еды из вашего имущества. Помните, что у вас впереди длинный путь, так что используйте ваши запасы мудро!

Помните также, что ваш счет Выносливости не может превышать ее начального значения, если это специально не указано. Использование зелья Выносливости (смотри ниже) восстановит Выносливость до исходного уровня в любое время.

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. Использование зелья Удачи (см ниже) восстановит ее до исходного уровня в любое время, и увеличит ваш первоначальную Удачу на 1 балл.

Снаряжение и зелья

Вы начнете свое приключение с минимальным количеством снаряжения, но можете найти или купить различные предметы во время вашего путешествия. Вы вооружены мечом и щитом и одеты в кожаные доспехи. У вас есть рюкзак, чтобы хранить свои запасы еды и любые сокровища, которые вы можете найти, но пока в нем хранится только фонарь.

Кроме того, вы можете взять одну бутылку волшебного зелья, которое поможет вам в ваших поисках. Вы можете выбрать:

Зелье Мастерства - восстанавливает Мастерство

Зелье Выносливости - восстанавливает Выносливость

Зелье Удачи - восстанавливает очки Удачи и добавляет 1 к первоначальному уровню

Эти зелья могут быть выпиты в любое время во время вашего приключения (за исключением того момента, когда вы участвуете в битве). Приняв зелье, вы восстановите Мастерство, или Выносливость, или Удачу до исходного уровня (а зелье Удачи добавит 1 очко к начальному показателю).

Каждая бутылка содержит 2 порции зелья, то есть характеристика может быть восстановлена дважды за время приключения. Запишите на вашем листе персонажа, какое зелье вы выбрали.

Помните также, что вы можете выбрать только одно из трех зелий, так что выбирайте мудро!

Теперь вы экипированы и готовы ко всему, что ждет вас впереди. Пусть приключение начнется ...

ЛИСТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Мастерство

Начальное
значение =

Выносливость

Начальное
значение =

Удача

Начальное
значение =

Снаряжение

Золото

Драгоценности

Напитки

Провизия

СРАЖЕНИЯ С МОНОСТРАМИ

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

Мастерство =
Выносливость =

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы стоите на самом краю Земель Зимы и смотрите на зеленую долину и на лесистую местность за ней. Местность выглядит спокойной в лучах послеполуденного солнца, но вы знаете, что это странное место, вполне заслуживающее своего имени — Земли Перемен.

Это разделительная линия между областями Лета и Зимы — вечная Осень. Но листья не могут падать вечно — они также должны расти, и тревожные истории рассказывают о том, как они растут. Говорят, что растения здесь отличаются от обычных, что они могут распускаться, цвести, сеять семена и умирать в течение нескольких коротких часов, и что ветер может играть с их ростом, как менестрель играет на лире. Теплые летние ветры заставляют все растения цвести и расти, но от холодного порыва они опадают или съеживаются в своих бутонах. А когда ветер бушует и кружит, весь лес рябит и покрывается сверкающими переливами цветов и листвы, открывающихся и закрывающихся, набухающих и сжимающихся. Это называется «Изменение», и его очень боятся. Когда это случается, ни один путешественник не может считать себя в безопасности, а если вдруг разразится буря...

Вы пожимаете плечами. Что бы там ни говорили легенды, чтобы попасть домой, нужно пересечь это место. Решительно шагая через долину, вы входите в тенистые дебри Осени.

Сам лес спокоен, но вокруг вас слышится шепот и шорохи, почти как смех крошечных существ и топот маленьких ног. Ваш позвоночник покалывает, а волосы на затылке встают дыбом, и хотя ваш разум говорит вам, что эти звуки совершенно естественны, вы чувствуете, что вы здесь не одни. Вы научились доверять своим инстинктам, – поэтому тихо вытаскиваете меч и крадучись идете вперед - но ваши шаги по сухим листьям и веткам все равно звучат как пушечный выстрел!

Вы снова останавливаетесь, не зная, что делать. Пожмете плечами и смело пойдете вперед, позволив любому, кто захочет, услышать вас (54)? Или, возможно, вам следует идти еще более осторожно, так как ваше шумное продвижение привлечет внимание любых крупных существ поблизости (41)? Если ни то, ни другое вас не привлекает, возможно, вам следует вернуться назад и поискать более подходящий путь через лес (139).



2

Вы поражены, увидев, что внутри гнездо украшено золотом, драгоценными камнями и прекрасными гобеленами! Пока оглядываете это роскошное жилище, красивая женщина поднимается со своего места и бежит к вам, протягивая руки в приветствии.

«Добро пожаловать!» - восклицает она и обнимает вас, как давно потерянного друга. В ее прикосновении есть исцеляющая сила. Восстановите свою Удачу, Мастерство и Выносливость до начального уровня. В благодарность вы можете сделать ей подарок. Дадите ей:

Несколько бриллиантов?	66
Зуб?	193
Корону?	6
Или ничего не дадите?	180

3

Размахивая кулоном перед собой, бежите через поляну, а смерть идет за вами по пятам, каждую секунду вы ожидаете почувствовать ее ледяную хватку, сжимающую ваше сердце. Но уже через несколько мгновений вы оказываетесь среди кустов на другой стороне поляны - [187](#).

4

Одна из голов хрустит мясом и с удовольствием жует пищу. Но вы преуспели только в возбуждении аппетита этого существа – [81](#).

5

Тело Фахана лежит перед вами. Пока вы смотрите, оно исчезает, оставив на земле только дубину и мантию из перьев. Вы можете взять их, если хотите - [115](#).

6

Женщина презрительно смотрит на корону, прежде чем с отвращением швырнуть ее на пол - [166](#).

7

Моховая Дева глубоко вздыхает. «Пусть будет так, - говорит она. - Я ждала много-много веков, чтобы явился такой воин, как вы. Я могу снова подождать другого героя. Подуйте в наш рог, мой отважный искатель приключений!»

Вы подносите рог к губам - [49](#).

8

Выходите из башни и ныряете обратно в самое сердце бури, которая бушует в лесу - [144](#).

9

Брауни смотрят на вас с отвращением. Вы не только испортили им все удовольствие, не попавшись в сеть, но и перехитрили их, заставив первыми выйти их из укрытия. Некоторое время они пристально смотрят на вас своими суровыми карими глазами, а затем все вместе начинают двигаться к вам.

Обнажите оружие и приготовитесь к бою ([85](#)) или просто будете стоять на месте ([95](#))?



10

С оглушительным грохотом склон лощины раскалывается перед вами, открывая вход в огромную пещеру! Осторожно заглядываете внутрь, но там темно, и вы можете видеть только небольшой отрезок тропы во мраке. Собрав все свое мужество, вы входите в пещеру, но останавливаетесь, когда слышите чудовищное рычание! Над вами возвышается многоголовая собака, которая смотрит на вас сверху вниз, как на что-то весьма ей неприятное.

«Дай мне ключ!» - завывает она. Пятясь к дневному свету и дрожа от страха, вы сразу понимаете, что нет никакого способа победить этого монстра. Если у вас есть какие-либо из следующих предметов, можете предложить их собаке:

Корона	71	Хрустальный шар	185
Бриллианты	12	Кулон	46
Чеснок	106	Банка «Исцеление	
Золото	100	от всего»	164
Ветчина	4	Рубин	42

В качестве альтернативы, если у вас есть мантия из перьев, можете надеть ее ([88](#)) или можете надеть красный капюшон, если он у вас есть ([17](#)), или подуть в рог ([49](#)). Если у вас ничего этого нет, вы погибли.



11

Наконец, пробираясь через этот тошнотворный лес, вы замечаете нечто похожее на огромное шарообразное птичье гнездо, сплетенное из веток и мха, среди деревьев рядом с тропой. Пойдете к нему, надеясь найти в нем убежище ([197](#)), или предпочитаете идти дальше ([148](#))?

12

Зверь смотрит на бриллианты, потом поднимает голову и издевательски завывает - [81](#).

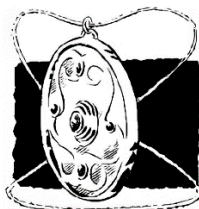


13

В одно мгновение мир меняется. Поляна теперь полна отвратительных женских фигур, закутанных в плащи с капюшонами. Это Гвиллионы - дьявольские злые духи, которые подстерегают путешественников и искателей приключений, нападая на них, чтобы украсть их души. Вы находитесь в смертельной опасности. Если у вас есть кинжал брауни - [50](#). Если нет - [174](#).

14

Ваши глаза широко раскрываются от изумления! В глубине дерева сверкает рубин красный как свежая кровь. Вы погружаете руку в дупло и хватаете его. Дрожь пробегает по дереву, и пронзительный вопль агонии эхом разносится на ветру - [178](#).



15

В туннелях крошечная тьма. У вас есть моток пряжи? Если нет, ваше приключение закончится здесь, вы быстро заблудитесь в запутанном лабиринте и никогда больше не увидите дневного света.

Если у вас есть пряжа, как ее используете? Будете распутывать клубок по пути, чтобы найти путь обратно к входу ([43](#)) или сохраните его для дальнейшего использования ([120](#))?



16

Вы быстро выхватываете меч, когда страшная фигура выпрыгивает из-за деревьев. Это Фахан. У него только один глаз, одна жилистая нога и огромная волосатая рука, торчащая из середины груди! Он держит в руках дубинку и закутан в развевающуюся мантию, сотканную из перьев.

Странное существо прыгает к вам, но колеблется на обочине тропы. Вы понимаете, что он боится ступить на нее. Прыгнете к нему, чтобы напасть, пока он колеблется ([103](#)), или останетесь на месте и будете ждать, пока он сам приблизится ([194](#))?

17

Капюшон делает вас невидимым – но у гигантской собаки острый нюх - [81](#).

18

Вы падаете на колени, когда на вас налетает порыв ветра. Вихрь испускает мерзкий, похожий на свист смех, возвышаясь над вами. Это Маззамариедду, дух ветра, который, как гласит легенда, может путешествовать только тогда, когда видит кровь убитого человека. Видя, что смерть смотрит вам в лицо, вы отчаянно нащупываете меч.

Испытайте свою Удачу. Если повезет – [159](#), если нет - [38](#).

19

Увы, отдых приносит вам мало пользы. Зрелище бурлящей и извивающейся ливни вскоре становится невыносимо, и вы физически больны от него, теряете 3 очка Выносливости - [11](#).

20

Вы остаетесь наедине с самим собой – а вы не очень приятный собеседник. В глубоком одиночестве вы будете вынуждены глубоко заглянуть в себя, пока не обретете достаточно мудрости, чтобы снова безопасно выйти в мир. Ваше приключение откладывается на долгое, долгое время.

21

Удивительно, но вы нашли единственный способ победить мерзких гвиллионов! Восстановите 1 очко Удачи. С жутким шепотом и шелестом призрачные фигуры медленно объединяются в туманный столб, который струится вверх, чтобы исчезнуть в ясном голубом небе - [116](#).

22

Понимая, что встреча подошла к концу, вы горячо благодарите женщину. С учтивым поклоном вы покидаете ее хижину - [168](#).

23

Ваш взгляд привлекает нечто сверкающее и блестящее в дупле дерева, можете попробовать дотянуться до него ([14](#)) или пройти мимо и снова войти в лес ([128](#)).

24

Вы стискиваете зубы, со страхом ожидая касания клейма, но сидите неподвижно, когда железо касается лба. К вашему удивлению, это совсем не больно, а скорее приятно, поскольку энергия и здоровье вливаются в вас! Вы смотрите на женщину и видите, что она уже не старая и морщинистая, а молодая и красивая.

«За вашу учтивость и храбрость, путник, я даровала вам знак истинного зрения, - говорит она. - Отныне вы будете видеть вещи такими, какие они есть на самом деле, и то, что скрыто, станет вам ясно». Затем она протягивает руку за спину и достает маленький рог. «Подуйте в него, когда понадобится помощь, - говорит она, - и помощь обязательно придет» - [22](#).

25

Поднимается ветер, легкие порывы шелестят в деревьях и кустах. Ветер теплый и сладкий, он дует из Земли Лета, и это заставляет бутоны цветов вокруг набухать и распускаться – в течение нескольких коротких мгновений лес покрывается цветами! Наконец-то весна пришла в Земли Перемен - [160](#).

26

Внутри темно и затхло, сильно пахнет дегтем и древесным соком. Сквозь мрак вы можете разглядеть что-то светящееся впереди. Будете, спотыкаясь, идти в темноту ([102](#)) или покинете это мрачное место ([93](#))?

27

Вы с трудом хромаете через лес. Ваша лодыжка с каждым шагом болит все больше и больше, а ваша рука сплошное мучение - [25](#).

28

Прощаясь с вами, брауни дают вам на дорогу еды – большой кусок ветчину и связку лука и чеснока (добавьте к своим запасам 2 порции пищи). Вы несколько сомневаетесь, стоит ли принимать столь остро пахнущие овощи, но все равно благодарите их. И, наконец, в знак дружбы они дарят вам один из своих крошечных, покрытых изящной резьбой ножей. Весело болтая и прощаясь, они ведут вас к краю деревни - [92](#).

29

Вы сходите с лесной тропы – и сталкиваетесь лицом к лицу с ужасным Фаханом, который выпрыгнул из-за деревьев. У него только один глаз, одна жилистая нога и огромная волосатая рука, торчащая из середины груди! Он держит в руках дубинку и закутан в развевающуюся мантию, сотканную из перьев. Одним прыжком он оказывается рядом с вами!

МАСТЕРСТВО

ВЫНОСЛИВОСТЬ

ФАХАН

9

12

Если победите - [189](#).

30

Ваша правая рука повреждена, она безвольно висит. А левая рука недостаточно сильна, чтобы открыть сундук, используя меч как рычаг, вы лишь зря тратите силы, теряете 1 очко Выносливости. поворачиваетесь и с отвращением уходите из этого места – [75](#).

31

Ветер медленно усиливается, пока вы идете, он несет тепло из Земель Лета, и у вас на глазах все почки вокруг начинают набухать и взрываться листьями и яркими цветами. Весна пришла в Земли Перемен - [175](#).

32

Есть ли у вас длинный зуб? Если да - [177](#). Если нет, вы должны сражаться.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МОХОВАЯ ДЕВА	3	5
Если выиграете бой – 84 .		

33

Вдоль стен хижины тянутся полки и стоят шкафы, а со стропил на крюках свисают странные диковинные вещи. Что будете делать?

- Осмотрите шкафы? [162](#)
- Осмотрите висящие предметы? [141](#)
- Или пошарите на полках? [96](#)
- Или уйдете из хижины? [64](#)



34

Пока идете, ветер становится сильнее, он задувает со всех сторон, и внезапно вы оказываетесь в центре Изменения! Набухание и сморщивание почек соперничает в скорости с раскачиванием деревьев, листва прорастает и увядает корчащимися движениями, все это выглядят довольно тошнотворно. Вы чувствуете отвращение и тошноту от этого мутирующего плодородия вокруг вас - [114](#).

35

Брауни показывают, что вы должны следовать за ними. Вы колеблетесь, не уверенный в их намерениях, и они мгновенно приближаются к вам с угрожающим видом. Будете сражаться с ними ([85](#)), или пойдете с ними добровольно ([68](#))?

36

Проверьте Удачу. Если повезет – [61](#), если нет – [145](#).

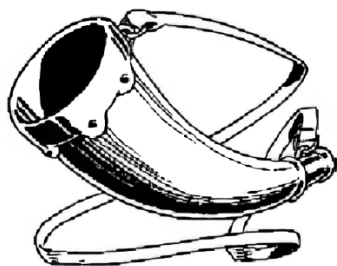
Пока идете, вы мечтаете о благодатных Землях Лета – о золотистом солнечном свете, покрывающем холмы, о сочной зеленой траве, растущей по склонам долин, о берегах спокойных небесно-голубых озер. Вы начинаете чувствовать себя в мире со всем миром, зная, что скоро окажетесь в Землях Лета - [44](#).



Выхватываете меч и готовитесь к бою. Поскольку Маззамариедду состоит в основном из воздуха, ваши удары мало влияют на него. Если раните его, он теряет только 1 очко Выносливости вместо обычных [2](#).

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МАЗЗАМАРИЕДДУ	9	12

Из-за вашего ослабленного состояния существо будет наносить вам 3 очка урона с каждым успешным ударом. Если одолеете его - [112](#).



39

В одно мгновение мир меняется. Поляна теперь полна отвратительных женских фигур, закутанных в плащи с капюшонами. Это Гвиллионы - дьявольские злые духи, которые подстерегают путешественников и искателей приключений, нападая на них, чтобы украсть их души. Вы находитесь в смертельной опасности, ибо немногие виды оружия могут причинить им вред – а значит ваш меч бесполезен! Быстро выберете, что будете использовать:

Банку «Исцеление от всего»? [164](#)

Рог? [147](#)

Нож? [21](#)

Кулон? [191](#)





40

Внутри тепло, но затхло, освещение тусклое - солнечный свет, просачивается сквозь щели в стене хижины. Невероятно старая женщина, покрытая с головы до ног лохматыми серыми и зелеными пятнами мха и лишайника, встает, чтобы приветствовать вас, широко улыбаясь вам острыми зубами. Поприветствуете ее ([138](#)) или вытащите свой меч и нападете ([32](#))?

41

Вы вознаграждены за свою осторожность – в последний момент замечаете край сети, хитро замаскированной среди опавших листьев. Вы быстро отступаете от нее и оглядываетесь, чтобы убедиться, что за вами наблюдают. Спрячетесь, надеясь встретить охотников, расставивших ловушку ([51](#)), или осторожно обойдете сеть и продолжите свой путь ([37](#))?

42

Глупец! Неужели вы думаете, что сможете отогнать зло кровью сердца убитого дерева? Вы вполне заслужили ту судьбу, которая сейчас на вас обрушится - [81](#).

43

Пряжа бесполезна, потому что нить запутывается и цепляется за острые камни, обрываясь в нескольких местах. Слишком поздно вы вспоминаете, что Моховая Дева сказала, что он поведет вас вперед! Если у вас нет рога, вы обречены вечно бродить по этим туннелям – ваше приключение заканчивается здесь. Если у вас есть рог, вы дуете в него - [49](#).

44

Внезапно вы выходите из-за деревьев и оказываетесь на залитой солнцем поляне, и ваши мысли возвращаются в настоящее. Поляна широкая, поросшая травой, а в центре стоит большой камень с просверленным в нем отверстием. Осмотрите камень ([98](#)) или пересечете поляну ([181](#))?

45

Измученный предыдущими усилиями вы пытаетесь не обращать внимания на шум бури и ложитесь спать - [140](#).

46

Когда собака смотрит на вас сверху вниз, кулон рассыпается в пыль у вас в руке - [81](#).

47

Маленькие фигурки выбегают из укрытий среди деревьев. Только в половину вашего роста, одетые во все коричневое и с косматыми бородами, Брауни тем не менее выглядят грозными противниками. Один забирается на дерево и бесцеремонно перерезает веревку, удерживающую сеть – и вас – в воздухе. С грохотом вы падаете на землю, теряете 2 очка Выносливости - [35](#).

48

Фигура женщины начинает меняться, становится расплывчатой и призрачной, и теперь она возвышается над вами.

«Червяк! - кричит она. - Как ты смеешь отвергать мое гостеприимство!» С пронзительным визгом тень опускается на вас, что-то острое впивается в горло, и больше вы ничего не чувствуете.

49

Вы дуете в рог, звучит длинная чистая нота, которая эхом отдается еще долгое время, после того как закончили трубить. В ответ раздается грохот копыт, который становится все ближе и ближе, и на вас обрушивается Дикая Охота, скачущая из ниоткуда, ее огненные собаки и рогатые кони мчатся к вам. Один из всадников нагибается, хватая вас черной перчаткой с шипами и тащит к себе на коня, а охота под аккомпанемент лающих гончих устремляется в небо.

Призрачная процессия скачет по небу, пока не достигнет Земель Лета. Когда отряд снова устремляется вниз, ваш таинственный спаситель спускает вас на травянистый берег, прежде чем снова повернуть своего странного скакуна в небо, чтобы присоединиться к охоте. Вы вернулись целым и невредимым в Страну Лета, где можете спокойно прожить всю свою жизнь, хотя вас и не будут помнить как отважного искателя приключений.

50

Вы быстро вытаскиваете нож, но, к вашему ужасу, лезвие рассыпается в прах прямо у вас на глазах. Кинжалы брауни эффективны против зла только в том случае, если они были даны в знак дружбы – а вы свой украли - [195](#).

51

Кажется, что тот, кто расставил сеть в качестве ловушки, почти так же терпелив, как и вы, но, в конце концов, из-за деревьев появляются маленькие фигурки. Атакуете их ([199](#)) или останетесь в укрытии ([109](#))?

52

Фигура карги начинает меняться, становясь расплывчатой и призрачной, теперь она возвышается над вами. «Малодушный! Трус!» - хихикает она. С пронзительным воем тень опускается на вас, что-то острое впивается вам в горло, и вы больше ничего не чувствуете.



53

В этих руинах больше нет неприятных сюрпризов. Вы решаете устроиться на столь необходимый вам отдых, восстановите 2 очка Выносливости. Через несколько часов вы почувствуете себя достаточно здоровым, чтобы продолжить путь - [179](#).



54

Следующее, что осознаете, это то, что вы висите в пятнадцати футах над землей, аккуратно опутанный сетью и совершенно беспомощный - [47](#).

55

Моховая Дева притягивает вас к себе и слегка целует в знак приветствия.

«Добро пожаловать, дитя!» - говорит она. В ее прикосновении есть исцеляющая сила, своим касанием она может излечить любые раны. (Восстановите Выносливость до первоначального значения.) Как только оправитесь от головокружительного ощущения, вызванного ее прикосновением, она спрашивает вас, хотите ли вы помочь ей с работой ([124](#)) или просто ляжете спать ([167](#))?

56

Поскольку Маззамариедду состоит в основном из воздуха, ваши удары мало влияют на него. Если раните его, он теряет только 1 очко Выносливости вместо обычных [2](#).

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МАЗЗАМАРИЕДДУ	9	12

Если используете меч и еще живы после 4 раундов боя - [152](#). Но если используете дубину, то после того, как нанесете 4 успешных удара – [77](#).

57

Никто еще не побеждал могущественного Красного Колпака! Восстановите 2 очка Удачи и восстановите Выносливость до начального уровня.

В вихре дикой магии, выпущенной в момент смерти мерзкого существа, вы оказываетесь, волшебным образом перенесены в новое место. Все расплывается перед глазами, и воздух становится туманным. Вы моргаете – и картина перед вами меняется. Бросьте кубик. Если выпадет:

1 – 134	4 – 140
2 – 54	5 – 70
3 – 153	6 – 101

58

Вы тщательно исследуете это странное место. Тут мало что есть, кроме обычных домашних инструментов и мебели, но в одном углу вы находите заинтересовавший вас запертый сундук. Если хотите открыть сундук, используя меч ([107](#)) или дубину, если она у вас есть ([111](#)). Если нет - [45](#).

59

Вы с ужасом смотрите вниз – земля под ногами превратилась в зыбучий песок. Вы уже погрузились в него до колен, а потом и до пояса. Как бы ни старались, зыбучие пески затягивают вас все сильнее, засасывая в свои скользкие объятия. На этом ваше приключение заканчивается.

60

Там, где стоял камень, теперь лежит что-то другое, сверкающее и искрящееся на солнце. Это золотая корона, украшенная драгоценными камнями. Вы можете взять это сокровище, если хотите, а затем покидаете поляну - [187](#).

61

Внезапно вы вспоминаете слова из Священных Текстов, а затем они сами льются из ваших уст. Красный Колпак кричит в агонии, когда слышит молитву об изгнании зла, поворачивается и убегает. Однако он оставляет один из своих длинных зубов, который вы можете взять, если хотите - [89](#).

62

Вы в панике бежите через поляну. Деревья на дальней стороне, кажется, становятся все дальше и дальше, и вы увеличиваете свою скорость еще больше. Внезапно вы спотыкаетесь о жесткую траву и падаете. Шепот ледяного холода кружится вокруг вас, и вы чувствуете, как ужасные невидимые руки касаются вашей плоти. Медленно, мучительно эти когти начинают рвать и драть... на этом ваше приключение заканчивается.

63

Смутные образы проносятся перед глазами; вздымающиеся облака, топота копыт; полная луна смотрит вниз на странные безмолвные фигуры. Вы чувствуете опасность и надвигающуюся гибель, образ рога, очень похожего на ваш, маячит перед вами. Вы быстро отворачиваетесь от дыры – [87](#).

64

Несколько брауни, ожидающих снаружи хижины, пристально смотрят на вас в течение нескольких мгновений, а затем, кажется, теряют к вам интерес. Вы, кажется, вольны делать все, что пожелаете. Можете осмотреть небольшое поселение ([76](#)) или выйти на тропу в конце улицы ([128](#)).

65

Глаза женщины возбужденно вспыхивают.

«Хорошо! - восклицает она. - Величие может быть вашим!» Она смотрит на вас, бормочет несколько слов и... вы перемещаетесь в прошлое (все найденные вещи остаются с вами) - [54](#).

66

Женщина смотрит на них несколько мгновений, а затем бросает на пол в крайнем отвращении - [166](#).

67

Измученный и павший духом, вы, шатаясь, выбираетесь из этого странного жилища и бесцельно бредете через лес - [112](#).

68

В восторге от того, что они смогли смутить вас – они озорной народ – брауни ведут вас через лес в свою деревню, веселое маленькое местечко, состоящее из дерновых хижин и ухоженных садов. (Восстановите 1 очко Удачи.) Они ведут вас через деревню к самой последней хижине, затем останавливаются и показывают, что вы должны войти - [129](#).

69

Почти на пределе своих сил вы подходите к разрушенной башне, которая возвышается среди деревьев. Войдете внутрь в поисках укрытия ([101](#)) или продолжите испытывать удачу в лесу ([144](#))?

70

Вы крепко спите, не тревожимый чужим вторжением или снами, просыпаетесь и снова засыпаете, радужное движение растений наполняет каждую клеточку вашего существа. Наконец вы просыпаетесь, полный радости после долгого отдыха. Стоя среди прекрасных цветов, вы собираете вещи и спешите к манящим Землям Лета – и шоры безумия спадают с ваших глаз. Вы находитесь в середине трясины, совершенно один, и быстро тонете в болоте. Когда в последний раз погружаетесь под воду, ваша последняя мысль о том, что вы никогда больше не увидите солнца.

71

Корона здесь бесполезна. Огромный пес снова завывает - [81](#).

72

Моховая Дева смотрит на вас с грустью в глазах. «Увы, - бормочет она, - лень имеет свою цену». Она успокаивающе похлопывает вас по руке: «Но, по крайней мере, вы можешь спокойно закончить свои дни, бедный смертный». Она делает движение рукой, и странное гнездо и все, что в нем находится, исчезает в одно мгновение, и вы снова оказываетесь в ваших долгожданных Землях Лета. Вы можете спокойно жить здесь до конца своих дней, хотя умрете раньше времени и никогда не станете настоящим героем.

73

Совершенно измученный, вы тащитесь через лес, непрерывно кашляя. Ковыляете вперед, слишком усталый, чтобы думать о том, что с вами будет дальше, и вдруг оказываетесь в небольшой лощине. Вы падаете, ударяясь головой о камень - [131](#).

74

Постоянное изменение листвы заставляет вас чувствовать себя очень плохо. Быстро возвращаетесь на тропу, где чувствуете себя немного лучше. Вы даете себе небольшой отдых, прежде чем продолжить путь - [19](#).

75

С каждым шагом идти становится все тяжелее и тяжелее, и вы с трудом бредете по лесу. Вы едва можете держать глаза открытыми, и спотыкаетесь на каждом шагу. Внезапно вы оказываетесь на краю лощины и соскальзываете в нее. Ваши колени подгибаются, и вы падаете на землю, ударяясь головой о камень - [131](#).

76

Небольшой деревянный домик или сарай, стоящий на отшибе возле деревьев, привлекает ваше внимание. Войдете в него [\(26\)](#) или продолжите путь [\(146\)](#)?

77

Пользуясь моментом, отбрасываете дубину в сторону и выхватываете меч – но роняете его! Испытайте свою Удачу. Если повезет – [113](#), если нет - [142](#).



78

Глядя сквозь отверстие, вы видите странное видение – жуткое грозное небо, полное странных фигур на рогатых конях, которые скачут сквозь облака; небеса вибрируют мелодией их рогов. Злобные твари летят перед ними, и весь мир съеживается под их ногами. Вы начинаете пятиться, когда их лидер летит прямо к вам, дую в такой же рог, как и у вас – [87](#).

79

Внезапно вы выходите из-за деревьев и оказываетесь на залитой солнцем поросшей травой поляне. Посреди поляны стоит большой камень, в центре которого просверлено отверстие. Осмотрите камень ([98](#)) или пересечете поляну и снова войдете под тень деревьев на другой стороне ([181](#))?

80

Дерево мерцает, и в следующее мгновение на его месте появляется женщина, высокая, зеленокожая, с веселым лицом. Она улыбается и целует вас один раз в каждую щеку, восстановите 2 очка Удачи. Вы благодарите ее и уходите - [99](#).

81

Головы рычат, а в глазах собаки полыхает дикий огонь. Ее зубы щелкают и скрежещут, когда она бросается на вас, глубоко вонзая клыки в вашу плоть. На этом ваше приключение заканчивается.

82

Старая карга хмуро смотрит на вас и разгребает угли в очаге. Ясно, что она не хочет иметь с вами ничего общего! Хотите осмотреть хижину ([33](#)) или уйдете ([64](#))?

83

Вы ловите меч за лезвие, подняв его рукоятью вверх так, что навершие образует крест. В тот же миг Маззамариедду испускает отвратительный визгливый вопль и мгновенно обрушивается внутрь себя. Битва окончена. Все, что осталось от монстра, это потрепанный красный капюшон и 20 золотых монет; можете взять их, если хотите - [74](#).

84

Вы тщательно исследуете это странное место. Тут мало что есть, кроме обычных домашних инструментов и мебели, но в одном углу вы находите заинтересовавший вас запертый сундук. Если хотите открыть сундук, используя меч ([30](#)), если нет, вы уходите ([75](#)).

85

Вы вытаскиваете меч, и сразу же все восемь брауни выхватывают маленькие кинжалы. Они малы ростом, но свирепые бойцы, и они значительно превосходят вас числом – когда один погибает, другой сразу же занимает его место. К счастью вы успели встать спиной к дереву и можете сражаться с ними по одному.

БРАУНИ	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
	5	10

Если выиграете бой - [143](#).

86

Внутри тепло, но затхло и довольно тусклое освещение, зато рев ветра кажется далеким, и вы сразу начинаете чувствовать себя лучше. Но хижина обитаема; внутри неистово трудится женщина – прядет, тклет, подметает, готовит, вытирает пыль, шьет – она как-то умудряется делать все это одновременно! Это Моховая Дева, она покрыта с головы до ног комковатыми, лохматыми серыми и зелеными пятнами мха и лишайника. Когда, наконец, замечает вас, она останавливается и протягивает руки в знак приветствия, кривая улыбка обнажает ее острые зубы.

Подойдете к ней ([55](#)) или нападете на нее ([130](#))?

87

Ошеломленный тревожными видениями, свидетелем которых стали, вам требуется некоторое время, чтобы вернуться к реальности - [39](#).

88

Огромный плащ обволакивает вас, и вдруг вы обнаруживаете, что поднимаетесь в воздух! Вы поднимаетесь все выше и выше, проходя сквозь все препятствия, как будто их нет. Глядя вниз, вы видите лес и далеко-далеко Летние Земли, до которых вам уже никогда не добраться. Поднимаетесь все выше и выше, пока не исчезают последние остатки атмосферы, и вы безжизненно парите над миром...

89

Покинув башню, вы пробираетесь через лес, который, кажется, тянется бесконечно. Однако, пройдя совсем немного, вы натываетесь на сооружение, похожее на большое сферическое гнездо, сделанное из веток и мха. Знак истинного зренья подсказывает вам, что это хорошее место, и вы входите - [2](#).

90

Вы выбираете хижину и находите пустой угол, в котором удобно устраиваетесь и спите во время бури. Снаружи завывает ветер, но вы спокойно отдыхаете, восстановите 4 очка Выносливости. В конце концов, вы просыпаетесь и снова отправляетесь в путь - [144](#).

91

Они ведут вас в хижину, где приготовлен роскошный пир! Весь остаток дня – и до глубокой ночи – они чествуют вас, как принца. Снаружи бушует буря, но внутри тепло и уютно. Восстановите 1 очко Удачи и 3 очка Выносливости - [182](#).

92

Здесь на страже стоит древнее бузинное дерево. Оно настолько искривлено и изогнуто, что выглядит почти как человек. Подойдете к нему ([186](#)) или покинете деревню ([99](#))?

93

Напротив сарая стоит еще одна маленькая хижина из дерна, окруженная тщательно ухоженным садом. Владелец хижины выращивает капусту – но очень странную капусту, потому что она блестит и искрится на солнце! Вы переходите улицу и рассматриваете ее более внимательно - [198](#).

94

Вы должны сразиться с ужасным Красным Колпаком. Человеческая сила мало что может против него сделать, а вы и так в очень плохом состоянии.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КРАСНЫЙ КОЛПАК	10	10

Если убьете его – [57](#).

95

Брауни проносятся мимо, как будто вас здесь нет, и исчезают в лесу! Удивленный, вы смотрите, как они уходят. Последуете за ними ([169](#)) или двинетесь дальше – обойдя, конечно, сеть ([37](#))?

96

На полках стоит великое множество банок и бутылок с этикетками с такими, например, названиями «Чтобы испортить выстрел эльфу» и «Сделать целое половинчатым». Вас особенно заинтриговала одна баночка, на которой написано «Исцеление от всего», и вы берете ее – эта штука может оказаться очень полезной в вашем приключении.

Теперь можете осмотреть шкафы ([162](#)) или свисающие с потолка предметы ([141](#)), если еще этого не делали, или можете выйти из хижины ([64](#))?

97

Гезер берет корону и трясущимися руками надевает ее на голову. Ослепительное сияние наполняет пещеру, оживляя сверкающие сталактиты и сталагмиты; чудесная музыка струится от каменных стен. Гезер теперь стоит прямо во весь рост, потому что он снова молод.

«Благодарю вас! Спасибо! - кричит он. - Вы вернули мне мое королевство! Просите в награду все, чего желаете» - [200](#).

98

Камень очень древний, и ни одна человеческая рука не проделала в нем дыру, это сделано с помощью магии, и дыру можно увидеть волшебные вещи. Вы прикладываетесь к отверстию глазом - [13](#).

99

Покинув деревню, вы продолжаете свой путь через лес, размышляя о том, каким мирным все кажется. Солнце ярко светит, и жужжание насекомых, кружащих вокруг только что выросших цветов, наполняет воздух. Вы попадаете на солнечную поляну, посреди которой стоит большой камень с отверстием, просверленным у него в центре. Пересечете поляну ([39](#)) или осмотрите необычный камень ([163](#))?

100

Пес смотрит на вас с презрением, золото ему ни к чему - [81](#).

101

Переступая порог башни, вы слышите злобный смех и в ужасе поднимаете глаза. Перед вами стоит мерзкий Красный Колпак – жуткий брауни-переросток, с красными глазами, длинными острыми зубами, окровавленными руками и жуткими волосами, струящимися до подбитых железом сапог. В руке у него копье, а на голове выцветшая красная шапка. Ваше сердце трепещет, потому что вы знаете, что самое большое удовольствие для этого монстра – покрасить свою шапку свежей кровью своих жертв - и следующей жертвой вполне можете быть вы! Проверьте Удачу. Если повезет – [161](#), не повезло – [94](#).

102

На стене мерцает красивый инкрустированный драгоценными камнями кулон. Вы не можете удержаться и не взять его, вешаете кулон на шею и прикрываете его курткой. Вы выходите их сарая - [93](#).

103

Фахан торжествующе ревет. Сойдя с тропы, вы лишили себя преимущества, теряете 1 очко Удачи.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
ФАХАН	9	12
Если победите - 189 .		



104

Ветер начинает крепнуть, он приносит тепло из далеких Земель Лета, и вокруг вас начинают раскрываться почки - [173](#).

105

У вас под ногами раздается ужасный грохот. С ревом земля разверзается, и вы проваливаетесь в бездонную пропасть.

106

Это же не вампир! Собака не боится чеснока. Спасения нет – [81](#).

107

Поддеваете мечом засов сундука, но ваш клинок со щелчком ломается! Вы громко ругаетесь. Если у вас нет другого оружия, вы теряете 2 очка Мастерства, пока не найдете новое оружие. Вы можете попробовать использовать дубину, чтобы взломать сундук, если она у вас есть – [111](#). Если у вас ее нет - [45](#).

108

Внутри тепло, но темно и мрачно. Очень старая и отвратительно грязная женщина сидит на корточках у костра.

«Садись рядом со мной», - хрипит она, маня вас к себе раскаленной докрасна кочергой. Сделаете так, как она говорит ([171](#)), или выберете место чуть подальше ([52](#))?



109

Одетые во все коричневое, с лохматыми волосами и бородами, восемь маленьких мужчин выглядят довольно грозно. Длинные ножи висят у них на поясах, и эти клинки выглядят так, как будто они уже хорошо послужили хозяевам во множестве стычек. Эти существа - Брауни, и все как один поворачиваются и смотрят на ваше укрытие!

Останетесь на месте ([165](#)) или смело выйдете к ним навстречу ([9](#))?

110

Совершенно измученный, не можете спасти себя от падения, когда деревья внезапно заканчиваются, и вы оказываетесь перед краем покрытой листвой ложиной. Вы падаете на землю, ударяясь о камень головой - [131](#).

111

Будучи зараженной злом, дубина прекрасно справляется с задачей – ведь кража чужого имущества, безусловно, является злом. Внутри сундука лежат шар из прозрачного хрусталя и клубок тонкой пряжи. Можете взять их, если хотите - [45](#).

112

С каждым шагом вы устаете все больше и больше, пока бредете через лес. Вы едва можете держать глаза открытыми, и спотыкаетесь на каждом шагу. Внезапно перед вами открывается покрытая листвой лощина, и вы входите в нее. Колени подгибаются, и вы падаете на землю, ударяясь головой о камень - [131](#).

113

Вы ловите меч за лезвие, подняв его рукоятью вверх так, что навершие образует крест. В тот же миг Маззамариедду испускает отвратительный визгливый вопль и мгновенно обрушивается внутрь себя. Битва окончена. Все, что осталось от монстра, это потрепанный красный капюшон и 20 золотых монет, можете взять их, если хотите - [74](#).

114

Мир кружится и вращается вокруг вас, и вы чувствуете себя совсем больным. Вы должны быстро найти укрытие - [11](#).

115

Вы подходите к развилке. Все тихо, может быть, необычно тихо, единственный звук это шелест ветвей на ветру, который только что начал задувать. В каком направлении вы пойдете – направо ([34](#)) или налево ([31](#))?

116

Когда гвиллионы исчезают, радостная песня льется из камня. Вы оборачиваетесь, сначала встревоженный, а затем изумленный, чтобы увидеть золотой свет, льющийся из отверстия, пока великолепная музыка наполняет воздух. Затем камень исчезает, мерцая в воздухе, оставляя вас одного на тихой солнечной поляне - [60](#).

117

Вы живы, но ужасно ослаблены битвой. С трудом переставляя ноги, вы возвращаетесь на тропу - [19](#).

118

«Увы, я лучше думала о вас», - бормочет Моховая Дева. Затем она произносит несколько неразборчивых слов, и внезапно все вокруг становится туманным. Протираете глаза – и видите, что сидите на склоне холма, глядя на прекрасную Страну Лета. Вы благополучно вернулись домой, хотя и не свершили предназначенного вам подвига...

119

Вы поворачиваетесь – и обнаруживаете, что опять стоите лицом к лесу! Снова и снова вы пытаетесь оглянуться назад и терпите неудачу. Куда ни глянь, тропинка уводит в лес. Наконец, испуганный и растерянный, вы идете назад – и мгновенно оказываетесь в невидимых тисках. Вы застряли так, как будто сам воздух затвердел. Вы задыхаетесь, но давление вокруг становится все сильнее, пока не теряете сознание - [123](#).

Клубок пряжи ярко светится в ваших руках. Как и обещала Моховая Дева, он ведет вас вперед. Вы блуждаете по гулким туннелям, которые уводят все дальше и дальше, пока не попадаете в огромную комнату, украшенную сталактитами и сталагмитами, которые светятся яркими цветами. В центре комнаты на прогнившем стуле сидит иссохший седой старик. Это Гезер, Хранитель тайны - [172](#).



Это позорная победа. Вы с грустью смотрите на кровавую бойню, которую устроили, только теперь с ужасом сознавая, что если бы были вежливы со старухой и не были бы таким жадным, всего этого могло и не случиться. Можете оставить себе рубин и взять один из ножей брауни, если хотите - [104](#).

122

Вы подкрадываетесь к Маззамариедду так незаметно, как только можете, надеясь, что завывание ветра скроет шум ваших шагов. Как вы нападете на это странное существо – с мечом (56) или с дубиной, если она у вас есть (132)?

123

Вы приходите в себя ошеломленный и сбитый с толку, все тело в синяках, теряете 2 очка Выносливости. Вы осторожно поднимаетесь на ноги, решив больше не пытаться повернуть назад, и с покорным видом идете по тропе. Поднялся сладкий ветерок, мягко дующий из Летних Земель, и повсюду вокруг вас начинают набухать и цвести почки. Весна пришла в Страну Перемен - 137.

124

Никогда еще вы не работали так усердно! Вытираете пыль, полируете мебель, скребете, штопаете - кажется, нет никакого занятия, которое бы пропустили. И все же чем больше вы трудитесь, тем лучше себя чувствуете! К тому времени, когда буря заканчивается, вы чувствуете себя положительно помолодевшим. За завтраком Моховая Дева прерывает свое молчание.

«Дитя, - начинает она, - у вас вид человека, который мог бы совершить великие дела, но вы не сделали всего, что должны были сделать в этом месте. Что бы вы сделали? Я могу отправить вас домой (118), или немного отодвинуть время назад, чтобы вы могли сделать свой выбор заново (65), или отправить вас дальше в дорогу с той небольшой помощью, которую я могу оказать (135)» Что выберете?



125

Переступая порог, вы слышите злобный смех и в ужасе поднимаете глаза. Перед вами стоит мерзкий Красный Колпак – жуткий брауни-переросток, с красными глазами, длинными острыми зубами, окровавленными руками и жуткими волосами, струящимися до подбитых железом сапог.

В руке у него копье, а на голове выцветшая красная шапка. Ваше сердце трепещет, потому что вы знаете, что самое большое удовольствие для этого монстра – покрасить свою шапку свежей кровью своих жертв - и следующей жертвой вполне можете быть вы!

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
КРАСНЫЙ КОЛПАК	10	10

Если убьете его за 6 раундов или меньше – [57](#). Если вы еще живы после 6 раундов боя - [36](#).

Выслушав клятву, Моховая Дева вручает вам шар из чистейшего хрусталя и клубок пряжи.

«Шар - это ключ, - говорит она, - а нить поведет вас вперед, если воспользуетесь ею мудро. Меня зовут Лина – запомните буквы моего имени, потому что это может вам помочь. Секрет в том, что вы должны искать Гезера, Хранителя тайны! А теперь идите, дитя, я благословляю вас».

Глубоко задумавшись, вы возвращаетесь на тропу через лес. Не замечая толком, куда идете, вы шагаете какое-то время, пока не попадаете в покрытую листвой ложину с каменным столбом в центре - [153](#).



Путь через лес кажется бесконечным, и ваше настроение опускается все ниже и ниже. Вы останавливаетесь, и некоторое время отдыхаете, прежде чем продолжить путь - [79](#).

128

Брауни не препятствуют вашему уходу. Пока идете через лес, задувает сладкий ветерок, несущий тепло из Земель Лета, и все почки вокруг начинают набухать и цвести. Весна приходит в Страну Перемен - [137](#).

129

Внутри тепло, сыро и довольно мрачно. Отвратительная грязная старуха сидит на корточках возле огня. Она смотрит на вас снизу вверх, манит к себе раскаленной докрасна кочергой и хрипит: «Сядьте рядом со мной». Сделаете, как она говорит ([171](#)), или выберете место немного подальше ([82](#))?

130

Вы можете надеть мантию из перьев, если она у вас есть ([88](#)). В противном случае, начинайте бой.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МОХОВАЯ ДЕВА	3	5

Если выиграете бой - [58](#).

131

Вы приходите в себя и неуверенно поднимаетесь на ноги. Буря окончилась - [153](#).

132

Хотя это грозное оружие, но дубина заражена злом. Она постоянно проворачивается у вас в руках, когда наносите удар, щадя вашего противника. Понизьте на 1 очко Мастерство, пока сражаетесь ею. Если у вас есть мантия из перьев, можете надеть ее - [88](#). Если нет, вы должны сразиться с дьявольским созданием, используя дубину – [56](#).

133

Как будто ваших страданий еще недостаточно, вас начинает рвать, когда волны боли от ран захлестывают вас. Теряете 2 очка Выносливости и 1 очко Мастерства - [69](#).

134

Эта тропинка почти свободна от листьев, и вы идете по ней, почти не производя шума. Она ведет вас прямо в лес, но через некоторое время деревья начинают смыкаться вокруг, и ветки и листья снова покрывают землю, хрустя у вас под ногами. Повернете назад ([119](#)) или продолжите путь, несмотря на шум ([154](#))?

135

Моховая Дева дарит вам на прощание два подарка – шар из чистейшего хрусталя и клубок пряжи. Она печально вздыхает, как будто ей жаль, что вы уходите.

«Я не могу сделать для вас больше, чем сказать, чтобы вы искали камень-хранитель. А теперь идите, дитя», - и она выводит вас из своего жилища - [153](#).

136

«Ты убил нашу Зеленую Леди!» - говорит один из них. «Ты вырвал сердце у нашего Хранителя, - нараспев произносит другой. – За это ты умрешь». Восемь брауни поднимают оружие. У них одинаковые характеристики, и вы должны сражаться с ними всеми одновременно.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
БРАУНИ	6	10
Если выиграете бой – 121 .		

137

Постепенно ветер становится все сильнее, и задувает теперь со всех сторон – и внезапно вы оказываетесь в центре Изменения! Набухание и сморщивание почек соперничает в скорости с раскачиванием деревьев, листва прорастает и увядает корчащимися движениями, все это выглядят довольно тошнотворно. Ваше чувство направления совершенно потеряно, вы падаете на колени, кашляете и блюете. Будете пытаться идти дальше ([158](#)) или ляжете там, где находитесь, пряча лицо от бури ([70](#))?

138

Моховая Дева притягивает вас к себе. В ее прикосновении есть исцеляющая сила, своим касанием она может излечить любые раны. (Восстановите Мастерство и Выносливость до первоначального значения.)

«Дитя, - начинает она, - у вас вид человека, который мог бы совершить великие дела, но вы не сделали всего, что должны были сделать в этом месте. Что бы вы сделали? Я могу отправить вас домой ([118](#)), или немного отодвинуть время назад, чтобы вы могли сделать свой выбор заново ([65](#)), или отправить вас дальше в дорогу с той небольшой помощью, которую я могу оказать ([135](#))» Что выберете?

139

Выходите из леса и возвращаетесь в долину: какое облегчение выбраться из-под этих нависающих над вами деревьев! Вы прогуливаетесь по долине, наслаждаясь теплым солнцем и писком жаворонков над вами. Наконец вы замечаете просвет между деревьями и поворачиваете к нему - [134](#).

140

Когда просыпаетесь, вы чувствуете себя окоченевшим и слабым. Болят все суставы, а конечности, кажется, не хотят работать. Вы смотрите на свои руки и с ужасом видите, что они стали костлявыми и скрюченными – руки древнего старца! Бросаетесь к зеркалу, которое висит на стене – это правда! Вы в одночасье стали стариком! Понизьте на 3 очка свое текущее и начальное Мастерство и на 6 очков текущую и начальную Выносливость - [67](#).

141

Со стропил свисают связки лука, чеснока и копченые окорока. Вы можете взять себе немного, если хотите, это увеличит ваши запасы еды на 2 порции. Если еще не делали этого, можете теперь исследовать полки ([96](#)), или шкафы ([162](#)), или покинуть хижину ([64](#)).

142

Вы выхватываете меч и продолжаете бой. Помните, что Маззамариедду состоит в основном из воздуха, и ваши удары мало влияют на него. Если раните его, он теряет только 1 очко Выносливости вместо обычных [2](#). Если у вас есть мантия из перьев, можете надеть ее ([88](#)), если хотите. В противном случае сражайтесь.

	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
МАЗЗАМАРИЕДДУ	9	8
Если победите – 117 .		

143

Тела брауни валяются на лесной подстилке, их маленькие конечности жестоко искривлены в предсмертных конвульсиях. Вы опечалены тем, что убил такое множество существ, и задаетесь вопросом, причинили бы они вам хоть какой-то вред. Вы в этом неуверенны, теряете 2 очка Удачи. Вы качаете головой и продолжаете свой путь. Прежде чем снова отправитесь в дорогу, можете взять один из ножей брауни, если хотите - [127](#).

144

Вы ужю почти выбились из сил, когда видите огромное сферическое здание, похожее на гнездо, сплетенное из веток и мха. Остановитесь и исследуйте странное здание ([40](#)) или пройдете мимо ([110](#))?

145

Вы спотыкаетесь, и последнее, что видите, - это копые Красного Колпака, которое опускается на вас...

146

Древнее бузинное дерево, такое искривленное, что кажется похожим на человека, стоит в конце деревенской улицы. Заинтригованный, вы подходите к нему - [23](#).

147

Увы! Это единственное место, где рог бесполезен, ибо мертвые и безмолвные гвиллионы крадут звук! Щупальца ледяного холода тянутся к вам, и вы больше ничего не чувствуете...

148

Когда, шатаясь, идете вперед, от зрелища бурлящей и извивающейся ливны вам становится физически плохо, теряете 2 очка Выносливости – [73](#).

149

Вы идете, тяжело дыша... Но теперь тропа выглядит по-другому, и вы удивляетесь тому, как далеко зашли. Вы оглядываетесь вокруг и быстро понимаете, что заблудились, теряете 1 очко Удачи - [115](#).

150

Внезапно вы замечаете, что вой ветра усиливается, и видите перед собой кружащийся вихрь, который принял почти человеческую форму. Вы ковыляете к нему, мало заботясь об опасности, которую он может представлять - [18](#).



151

Старый надтреснутый голос отзывается: «Войдите». И вы повинуетесь – [108](#).

152

Внезапно Маззамариедду наносит мощный удар, выбивая меч у вас из рук. Проверьте свою Удачу. Если повезет – [83](#), если нет - [190](#).

153

Вы стоите перед каменным столбом. Присмотревшись, вы видите, что на каждой его стороне замысловато вырезана загадочная буква. Вы проводите по ним пальцем, а затем нажимаете одну из них. Нажмете на букву:

A? [105](#)

J? [59](#)

L? [188](#)

Или Z? [10](#)



154

Тропа начинает сужаться, и вдалеке вы слышите странный глухой звук, который, кажется, становится все ближе. Пойдете на звук (29) или подождете на тропе (16)?

155

Нанеся вам град ударов, брауни бросают вас в лесу. Вы весь в синяках, растянули лодыжку, правая рука скрючена и онемела, а может быть, даже сломана. Теряете 4 очка Выносливости и 1 очко Мастерства. Вы должны найти помощь – и как можно скорее - 27.

156

В вое ветра появляется новая нота, и сквозь корчащиеся деревья вы видите вращающееся облако воздуха и пара. Это Маззамариедду, дух ветра, который может путешествовать только тогда, когда видит кровь убитого человека. Он смотрит в сторону от вас, и вы знаете, что, вероятно, будете в безопасности, если останетесь на тропе. Проигнорируете существо (114) или сойдете с тропы и захватите его врасплох (122)?

157

Деревня брауни это приятное местечко с аккуратными хижинами и ухоженными садами. Вы идете по тому, что кажется главной улицей, и подходите к большой хижине, которая возвышается над окружающими жилищами. Никто не проявляет к вам ни малейшего интереса, поэтому решаете войти. Приготовьтесь к недружественному приему и обнажите меч, прежде чем войти (170), или постучите и будете ждать приглашения (151)?

158

Вы продираетесь сквозь ветви, колеблемые ветром, смутно сознавая, что сбились с пути и чувствуете себя очень плохо. Теряете 2 очка Выносливости - [150](#).

159

Вы ловите меч за лезвие, подняв его рукоятью вверх так, что навершие образует крест. В тот же миг Маззамариедду испускает отвратительный визгливый вопль и мгновенно обрушивается внутрь себя. Битва окончена. Все, что осталось от монстра, это потрепанный красный капюшон и 20 золотых монет; можете взять их, если хотите – [112](#).

160

Но ветер крепчает, он задувает со всех сторон, и внезапно вы оказываетесь в центре Изменения! Набухание и сморщивание почек соперничает в скорости с раскачиванием деревьев, листва прорастает и увядает корчащимися движениями, все это выглядят довольно тошнотворно - [133](#).

161

Тщетно вы пытаетесь вытащить свой меч, копьё Красного Колпака уже нацелено вам в сердце, но в последний момент слова из Священных Текстов непрошеными слетают с ваших уст. Услышав древнюю формулу об изгнании зла, Красный Колпак издает унылый вопль и исчезает, оставив после себя один из своих длинных зубов. Вы можете взять его, если хотите - [192](#).

162

Вы открываете один из шкафов. Он гораздо больше, чем вы ожидали, и внутри очень темно. Внезапно кто-то сильно толкает вас в темноту и захлопывает за вами дверь - [20](#).



163

Камень очень древний, и ни одна человеческая рука не проделала в нем дыру, это сделано с помощью магии, и дыру можно увидеть волшебные вещи. Вы прикладываетесь к отверстию глазом. Есть ли у вас на лбу полный знак истинного зрения? Если да - [78](#), если нет - [63](#).

164

«Исцеление от всего» это смертельный яд, и как только откроете банку, ваша судьба предрешена... вы умрете в считанные секунды.

165

Брауни набрасываются на вас и вытаскивают из вашего укрытия, колотя палками, камнями и узловатыми кулаками. У вас нет шансов на победу – их натиск был слишком внезапен и яростен - [155](#).

166

Раздается рвущийся звук, как будто сама ткань времени и пространства разрывается на части! Могучий удар вышвыривает вас в Земли Лета – наконец-то вы дома, но голый и навеки пристыженный. Вы чувствуете, что провалили какую-то важную миссию. На этом ваше приключение заканчивается.

167

Женщина подводит вас к тюфяку у очага и жестом предлагает лечь. С благодарностью вы ложитесь на него и засыпаете. Когда просыпаетесь, вы чувствуете себя окоченевшим и слабым. Болят все суставы, а конечности, кажется, не хотят работать. Вы смотрите на свои руки и с ужасом видите, что они стали костлявыми и скрюченными – руки древнего старца! Бросаетесь к зеркалу, которое висит на стене – это правда! Вы в одночасье стали стариком – [72](#).

168

Несколько брауни ждут снаружи – они мгновение пристально смотрят на вас, а потом радостно вскрикивают, увидев отметину на лбу - [91](#).

169

Брауни маршируют через лес к своей деревне, а вы следуете за ними на расстоянии. Маленькое поселение кажется достаточно мирным – войдете в него ([157](#)) или повернете назад ([139](#))?

170

В дальнем конце темного помещения сидит отвратительно грязная и очень старая женщина. Она встает, когда вы входите в комнату - [48](#).

Она улыбается вам, показывая отвратительный набор гнилых зубов. Затем достает из огня раскаленное докрасна клеймо. «Вы храбры, незнакомец?» - спрашивает она.

Так ли это? Испытайте свою Удачу. Если повезет – [24](#), если нет - [184](#).



Гезер смотрит на вас, когда вы приближаетесь.

«Наконец-то! - восклицает он. – После стольких лет ... так долго! У вас есть моя корона? Моя корона песни? Ну-ка, достаньте ее?» Если у вас есть корона - [97](#).

Если ее у вас нет, то все, что можете сделать, это протрубить в рог, потому что для вас нет другого выхода из этого места – [49](#). Если у вас нет рога, вы навеки останетесь здесь.

173

Легкое покачивание веток на ветру заставляет вас чувствовать сонливость. Вернетесь в деревню, чтобы отдохнуть в одной из хижин ([90](#)), или продолжите путь ([137](#))?

174

Вы не можете видеть гвиллионов, когда отворачиваетесь от камня, но чувствуете ледяные щупальца их присутствия, когда они приближаются к вам - [195](#).

175

Но ветер становится все сильнее и задувает со всех сторон – Изменение надвигается на вас! Мельтешащее вздутие и сморщивание почек соперничает в скорости с раскачиванием деревьев, создавая море движения, которое вызывает тошноту. Однако вы решительно смотрите вперед, фиксируя взгляд на дороге, которая является единственным стабильным объектом в этой безумной стране. Вы, шатаясь, идете вперед - [156](#).

176

Вы мчитесь через поляну, ожидая, что в любой момент вас настигнет невидимая смерть. Но прежде, чем осознаете, что спаслись, вы снова оказываетесь на тропе и бежите по ней, пока не выдохнетесь - [149](#).

177

Зуб делает вас невосприимчивым к оружию. Моховая Дева не может причинить вам никакого вреда, и вы легко убиваете ее - [84](#).

178

Вы вглядываетесь в глубину рубина, чувствуя восторг. Он краснее, чем самая красная вещь, которую вы когда-либо видели, и совершенно очаровал вас. Когда, наконец, поднимаете глаза, вы обнаруживаете, что окружены толпой брауни. Их глаза полны печали, и вы видите в них отражение своей смерти - [136](#).

179

Окоченевший и больной, вы продолжаете свой путь, пока не подходите к огромному сферическому зданию, похожему на гнездо, сплетенному из веток и мха. Остановитесь и войдете ([40](#)), или пройдете мимо ([110](#))?

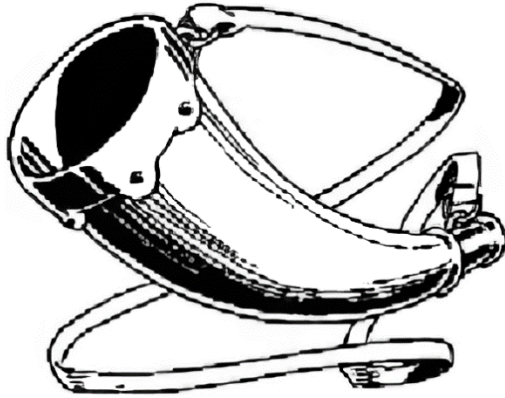
180

Женщина отстраняется, как будто обиделась на вас. «Нет, вам незнакома ни благодарность, ни вежливость», - бормочет она - [166](#).

181

Когда идете через поляну, вы чувствуете, как что-то неосязаемое тянется к вам. Вы не могли знать этого, но поляна населена Гвиллионами, отвратительными женскими духами, которые подстерегают путников. Ужасные руки хватают вас, и невидимые когти рвут и терзают вашу плоть. Ваше приключение заканчивается здесь...

На следующий день брауни берут вас на экскурсию по своей деревне. Здесь можно увидеть удивительные вещи, волшебные сады и заколдованные растения: в одном ряду на листьях капусты вместо капель росы сверкают бриллианты! (Вы можете взять немного, если хотите – никто не увидит.) Цветы нежно звенят, когда вы проходите мимо, и их голоса шепчут вам о Земле Лета далеко на юге, наполняя вас жгучим желанием продолжить ваш путь - [28](#).



Все это время вашим заветным желанием было вернуться в Страну Лета. Моховая Дева глубоко вздыхает: «Увы, вы попадете в эту страну, но желание вашего сердца – слава и подвиги - никогда не будет исполнено. Подуйте в свой рог».

Вы повинуетесь, поднося рог к губам - [49](#).

184

Когда раскаленное клеймо приближается к вашему лбу, вы вздрагиваете, так что только половина клейма касается вас (к вашему удивлению, это совсем не больно) и старуха печально вздыхает.

«Если бы вы держались твердо, незнакомец, то обрели бы знак истинного зрения. А так я не знаю, что вы увидите – может быть, что-то из того, что скрыто, откроется вам, а может быть, и нет».

Вы смотрите на нее и, к своему изумлению, видите, что ее фигура расплывается и колеблется, она кажется то старой ведьмой, то молодой красивой женщиной. Она успокаивающе похлопывает вас по руке.

«Я вижу, что часть правды открылась вам», - говорит она. Затем она протягивает руку за спину и достает маленький рог. «Подуйте в него, когда понадобится, - говорит она, - и помощь обязательно придет» - [22](#).

185

Собака принимает шар и склоняет голову в знак уважения к вам. «Проходи, друг», - рычит она. Вы проходите мимо - [15](#).

186

Ветви дерева дрожат, когда вы приближаетесь, и когда протягиваете руку, чтобы коснуться его, дерево начинает мерцать, его очертания меняются. Будете ждать, чтобы увидеть, что произойдет ([80](#)) или покинете деревню ([99](#))?

187

Вы продолжаете идти через лес. Через некоторое время подходите к старой разрушенной башне, которая возвышается среди деревьев. Перед вами дверной проем. Войдете ([125](#)) или пройдете мимо ([89](#))?

188

Вы слышите зловещий рокот, который в одно мгновение переходит в пронзительный вой. Станный магический треск исходит от камня, и без предупреждения из него вылетает молния, мгновенно поджаривая вас до хрустящей корочки.

189

Тело Фахана лежит перед вами. Пока вы смотрите, оно исчезает, оставив на земле только дубину и мантию из перьев. Вы можете взять их, если хотите, а затем возвращаетесь обратно на тропу - [115](#).

190

Пока пытаетесь подобрать меч, Маззамариедду набрасывается на вас, его зубы разрывают ваше горло. На этом ваше приключение заканчивается.

191

Вы поднимаете кулон вверх, и гвиллионы замирают. Это ваш шанс. Испытайте свою Удачу. Если повезет – [3](#), если нет - [62](#).

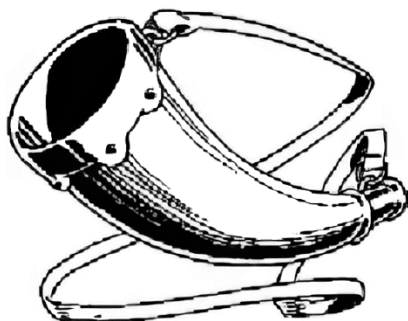
192

Покинете эту ужасную башню ([8](#)) или останетесь здесь и переждете бурю ([53](#))?

193

«У вас есть мудрость, а также знак истинного зрения, - говорит женщина. - Этот зуб защищает своего владельца от любого оружия. Все остальное: богатство, власть, у меня есть, но не это. Благодарю вас».

Она задумчиво смотрит на вас. «На вас знак истинного зрения, и в ваших глазах сияет жажда славы. Я - Моховая Дева, и могу одарить вас. Две вещи я могу сейчас дать вам, но вы должны выбрать между ними. Будет ли это ваше самое большое желание ([183](#)) или желание вашего сердца ([196](#))?»



194

Фахан явно сбит с толку вашей тактикой. Какое-то время он колеблется, но потом его злоба берет верх, и он прыгает на тропу. Он тут же падает – тропя явно истощает его силы! Вы пользуетесь этим и атакуете.

ФАХАН	МАСТЕРСТВО	ВЫНОСЛИВОСТЬ
Если победите - 5 .	4	6

195

Ваш меч бесполезен против мерзких гвиллионов. Ваша единственная надежда это бежать с поляну и надеяться, что вас не будут преследовать. Испытайте Удачу. Если повезет – [176](#), если нет - [62](#).

196

«Хороший выбор! - восклицает Моховая Дева. - Я знаю, что желает ваше сердце! Я знаю о миссии более великой, чем все, что было вами до сих пор исполнено».

Вы зачарованно слушаете, как она рассказывает вам о огромных горах, окружающих край света, и о легенде, которая гласят о тайне самой Вселенной, что скрыта за ними. Она также говорит, что никто еще не нашел пути через вершины.

«Ибо они так же высоки, как и звезды, и никто не может взобраться на них. Но я знаю одну тайну. Выдержите ли вы это испытание? Прежде чем я скажу, вы должны поклясться, что выполните эту миссию или погибнете, пытаясь сделать это». Поклянетесь ([126](#)) или останетесь верны желанию вернуться в Земли Лета ([7](#))?

197

Приподняв служащий дверью потрепанный кожаный клапан, вы входите в это странное жилище - [86](#).

198

Вместо росы или капель дождя на капустных листьях сверкают бриллианты! Вы можете взять немного, если хотите, а затем уходите - [146](#).

199

Их восемь, они одеты во все коричневое, с лохматыми бородами и длинными волосами. Это Брауни, маленькие человечки, которые, несмотря на свои размеры, могут оказаться храбрыми и свирепыми воинами - [85](#).

200

Вы рассказываете Гезеру о задании, возложенном на вас Моховой Девой. Он замолкает, глубоко задумавшись. Наконец он поднимает на вас глаза и кивает.

«Действительно, я думаю, что эта миссия предназначена вам, - говорит он. - Это правда, что ни один человек не может взобраться на Зимние Горы, потому что они образуют стену вокруг мира. Но под ними есть путь, хотя я не могу сказать, что лежит дальше за ним. Но я знаю, что тот, кто хочет отправиться на край света, должен сначала найти Ступу Потерянной Земли. А Потерянная Земля, как говорят, лежит за пределами Зимы. Если пойдете туда, ваша дорога начнется здесь, в пещерах моего королевства, и я покажу вам ее начало».

Он улыбается и кладет руку вам на плечо: «Но сначала, мой друг, мы должны радоваться и веселиться, ибо сегодня я освобожден и мое царство тоже свободно».

