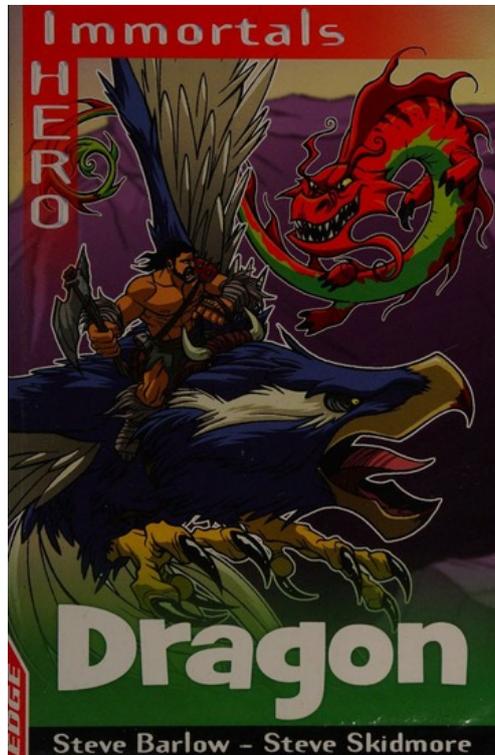


Zaratystra

Дракон

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Топ

Самые умные драконы: ____

1

Давным-давно, в Старом Королевстве, жила раса людей, называемая драконьими воинами. С помощью древнего заклинания они могли превращаться в драконов. Огненное дыхание драконов и их непробиваемая для простого оружия чешуя помогали хранить мир во всём мире.

С годами рождалось всё меньше драконьих воинов, и вот остался лишь один. Ты – последний драконий воин! Ты живёшь в городе Змиев Приют. Ты изучаешь драконьи премудрости у Морланы, Хранительницы Священной Рощи.

Солнечным утром посреди зимы ты получаешь послание от Морланы, вызывающее тебя в Священную Рощу.

Начать — (19)

2

Поднимаешь руки:

- Мне нужно поговорить с Граллом. У меня важная информация о Змиевом Приюте. Я знаю его слабые места, но назову их только лично вашему предводителю.

Наскоро посоветовавшись, призрачные рыцари решают согласиться с твоей просьбой. Тебя отведут к Граллу! Но толком порадоваться не успеваешь, потому что тебя жалит хвост мантикоры, погружая в забвение.

Какое-то время спустя приходишь в себя в огромном шатре. Повсюду десятки гвардейцев всех рас и обличий. Гралл восседает на троне. За его спиной стоит чудовищная птица. Это рух – самая могучая из всех птиц на свете!

- Итак, человек, какой информацией о Змиевом Приюте ты располагаешь? – спрашивает Гралл.

Заговоришь с Граллом, отвлекая его внимание.,  получено достижение «Хитрый дракон» — (28)

Сразу превращаешься в дракона. — (11)

3

Возвращаешься в Священную Рощу и вручаешь Гралла Морлане.

- Он предстанет перед судом и ответит за свои злодеяния, - твоя наставница делает охране знак увести пленного.

Превращаешься обратно в человека и отдаёшь Драконье Кольцо.

- Ты молодец, драконий воин, - улыбается Морлана. – Я знала, мы можем на тебя положиться. Ты – настоящий герой!

Викторина — (46)

Конец — (5)

4

Приземляешься подальше от лагеря и думаешь, что делать дальше. Войско большое, поэтому, если собираешься атаковать, то делать это надо быстро и по возможности с элементом внезапности.

А ещё можно снова стать человеком и прокрасться в лагерь.

- Атаковать лагерь в драконьем облике. — (15)
- Превратиться в человека. — (37)

5

Если в наличии 5 «Топ/Самые умные драконы»: **Поздравляем тебя, дракон, ты правильно ответил на все вопросы.**

Если в наличии 1 «Топ/Самые умные драконы», но отсутствует 5 «Топ/Самые умные драконы»: **Ты не смог правильно ответить на все вопросы, но всё равно ты молодец.**

Об авторах

«Два Стива» (The 2Steves) – это самый популярный британский писательский дуэт, пишущий для юных читателей, преимущественно в комедийном и приключенческом жанрах. Они регулярно проводят встречи в школах и библиотеках, а также на фестивалях, знакомя аудиторию всех возрастов с силой слова и повествования.

Вдовём они написали множество книг, включая серию Crime Team. Подробнее с их творчеством можно ознакомиться на сайте www.the2steves.net

О художнике

Джек Лоуренс (Jack Lawrence) успешный самозанятый (freelancer) иллюстратор комиксов, работающий над такими наименованиями как A.T.O.M., Cartoon Network, Doctor Who Adventures, 2000 AD, Transformers и Spider-Man Tower of Power. Также он работает как самозанятый дизайнер игрушек.

6

Устремившись к Граллу, пытаешься выдуть на него стену огня, но у тебя уже не хватает на это сил. Расхохотавшись, Гралл выскакивает из шатра. Он удрал! Боль расплзается по твоему телу. Ты можешь сделать лишь одно.

- Продолжить. — (44)

7

Ты летишь вдоль горного хребта. Час проходит за часом, но обходного пути всё не видно. Ты понимаешь, что попусту теряешь время.

- Перелететь через горы.** — (9)
- Продолжать искать обходной путь.** — (27)

8

Летишь дальше, но тут воздух заполняется стрелами. Закладываешь вираж и смотришь вниз. Видишь ораву гоблинов, атакующих деревню. Они уже подожгли несколько хижин, а теперь обнаружили в небесах кое-что поинтереснее – тебя.

Гоблины дают ещё один залп. На самом деле стрелы тебя не волнуют, ведь ты знаешь, что они не смогут пробить твою чешую. Но тут с земли бьёт молния, оглушая тебя. Среди гоблинов есть заклинатель! Потеряв контроль, падаешь вниз, успев подумать, что можно сделать лишь одну вещь.

- Продолжить.** — (44)

9

Набираешь высоту, чтобы перелететь через горы. Воздух наверху разрежен, и полёт требует от тебя всех сил.

Как вдруг ты видишь летящую в тебя огромную глыбу льда. Закладываешь вираж, еле-еле увернувшись от неё! А впереди двое ледяных великанов швыряют в тебя новые глыбы льда.

- Атаковать их огнём.** — (39)
- Атаковать их когтями.** — (13)

10

Ты не хочешь, чтобы от огня пострадали крестьяне, поэтому, распахнув для устрашения пасть, пикируешь на гоблинов и хватаешь их когтями. Вдруг в воздухе трещит молния, едва не угодив в тебя. Она прилетела с земли! У гоблинов есть заклинатель! Осматриваешь местность и легко вычленяешь заклинательницу в яркой бесформенной шапке. Падаешь на неё и сокрушаешь когтями, пока она не успела наложить ещё одно заклинание. Вспышка пламени отправляет прочих гоблинов удирать во все лопатки.

Кто-то из уцелевших крестьян выходит и изумляется, видя, как ты превращаешься в человека. Объясняешь им, кто ты, и рассказываешь о своём задании.

- Похоже, мы можем тебе помочь, - говорит староста деревни. – Эти гоблины упоминали о встрече с Граллом на Восточном Болоте.

Благодаришь крестьян и решаешь направиться к болоту.

Продолжить. — (50)

11

Декламируешь заклинание и превращаешься в дракона. Но прежде чем ты успеваешь напасть на Гралла, на тебя набрасывается рух, хватая за шею своими чудовищными когтями. Ты не можешь дышать!

- А, так ты на самом деле драконий воин, - рычит Гралл. – Так и знал, что это уловка! Убей его, моя красавица! – приказывает он.

Когти руха сжимаются, грозя раздробить тебе шею.

Продолжить. — (44)

12

Превращаешься в дракона и выдыхаешь в руха поток пламени. Охваченная огнём птица пытается улететь, но лишь бьётся о стены шатра, поджигая и его.

Гвардейцы Гралла пытаются спастись из огненного ада, что только усиливает неразбериху. Туда-сюда мечется обезумевший рух, поджигая всё на своём пути, пока, наконец, не падает замертво.

Гралл вскакивает с трона, выхватывает у растерянного гвардейца копье и бросает в тебя. Оно пронзает тебе грудь! Наконечник сделан из рога таврогрифа. От боли и потрясения отшатываешься назад.

- Тебе конец, драконий воин! – рычит Гралл. – Тебе не одолеть меня!

Вочешь вернуться в рощу. — (44)

Сокрушить Гралла. — (6)

Попробовать захватить его в плен. — (35)

13

Наострив когти, устремляешься к ледяным великанам. Но где тебе тягаться с ними в открытом бою! Получив шлепок, отлетаешь в сторону, а вдогонку тебе швыряют огромные глыбы льда.

- Использовать против великанов огонь.** — (39)
- Продолжить атаковать их когтями.** — (49)

14

Оторваться от противника не удаётся. Таврогрифы заходят в атаку. Хлещешь одного из них хвостом, отфутболивая подальше в небо. Но второй таврогриф на полной скорости впечатывает в тебя свои убийственные рога – и тут уже без вариантов.

- Продолжить.** — (44)

15

Ты стремительно летишь к лагерю, но тут ночное небо озаряется сотней вспышек – враг знает, что ты здесь! Выплёвываешь в центр лагеря дюжину взрывающихся огненных шаров, сотнями выкашивая солдат Гралла.

В небе раздаётся пронзительный визг. Взглянув налево, видишь летящую к тебе чудовищную птицу. Это рух. Такой противник не по зубам даже тебе! Рух настигает тебя, вспарывая твою шкуру убийственными когтями.

- Продолжить.** — (44)

16

Сил совсем не осталось, поэтому решаешь приземлиться. Превращаешься обратно в человека, подкрепляешься дорожными припасами и отдыхаешь.

- Продолжить.** — (27)

17

Декламируешь заклинание превращения. А став драконом, выдыхаешь клуб дыма. Теперь Брайлин ничего не видит! Взмах хвоста отправляет карлика полетать. Топор вырывается у него из руки и, вращаясь, втыкается в землю. Брайлин врезается в дерево и, оглушенный, сползает на землю. Подходишь к нему, на ходу возвращая себе человеческий облик.

- Схватить Брайлина. — (33)
- Допросить карлика. — (47)

18

Что за птица была у самого Гралла?

- А) Рух,  «Самые умные драконы» +1 — (52)
- В) Попугай — (52)
- С) Сова — (52)
- D) Таврогриф — (52)

19

Морлана ждёт тебя в Священной Роще. Подле неё стоит карлик.

- Миледи Морлана, - кланяешься ты. - Вы меня вызывали.

Та кивает.

- Нам нужен ты, драконий воин. Это Брайлин. Он проделал долгий путь с вестями о тревожных событиях в Заграницье. Говори, Брайлин.

Карлик начинает рассказ:

- Древняя сила поднялась из глубин в Железных Копях. Армия варваров хлынула из-под земли, неся смерть и разрушения сёлам и городам. Их ведёт Гралл Жестокий. Сейчас он идёт сюда, поклявшись уничтожить народ Старого Королевства.

- Значит Гралла нужно остановить, - говоришь ты.

- Превратиться в дракона прямо сейчас. — (38)
- Узнать о Гралле побольше. — (21)

20

Ты понимаешь, что раненое крыло не позволит тебе догнать таврогрифа. Опустившись на землю, снова становишься человеком.

Но тут сперва слышится лай, а потом в удалении появляется стая гигантских трёхглавых волков, везущих на себе гоблинов.

- Поискать какое-нибудь укрытие. — (29)**
- Превратишься обратно в дракона и улетишь прочь. — (26)**
- Превратишься обратно в дракона и атакуешь гоблинов. — (57)**

21

- Расскажи мне подробнее об армии Гралла, - просишь Брайлина.

- Это могучее войско, - отвечает карлик. - Оно пронесется по земле, сметая города и сёла. Никто не может устоять перед ним. Всех, кто отказывается покориться, убивают.

Удивленно глядишь на карлика. А он-то как уцелел?

- Задать Брайлину вопрос. — (41)**
- Слушать рассказ дальше, не перебивая. — (48)**

22

Где, в конце концов, обнаружилась армия Гралла?

- A) В Змиевом Приюте — (18)**
- B) В Восточных Болотах, ✎ «Самые умные драконы» +1 — (18)**
- C) В горах — (18)**
- D) В Священной Роще — (18)**

23

- Наставница, помогите! - взываешь о помощи.

Топор Брайлина рассекает воздух, но Морлана вскидывает ладонь. Волна энергии накатывается на карлика и швыряет его через всю рощу, шмякнув о дерево. Топор, вращаясь, вылетает у него из рук.

- Если хочешь схватить Брайлина. — (33)**
- Если хочешь допросить его. — (47)**

24

Обрушиваешь на мост струю огня. Лёд начинает таять, и мост разламывается, роняя ледяных великанов на твёрдые камни глубоко внизу.

Потратив ещё час на полёт, ты перелетаешь вершину горы и скользишь по воздуху к Восточному Болоту. У тебя совсем не осталось сил, а ожидающая тебя битва обещает быть нелёгкой.

- Дальше лететь на поиски Гралла и его армии.** — (42)
- Приземлиться и отдохнуть.** — (16)

25

- Твой долг найти и уничтожить Гралла, - говорит Морлана, когда дым рассеивается.

Она протягивает тебе золотое кольцо.

- Это – Кольцо Драконов. Если попадёшь в безвыходную ситуацию, скажи слова: «неси меня домой». Магия кольца вернёт тебя в это же место и время, откуда ты сможешь начать своё задание заново. Также оно обладает силой исцелять любые раны всякий раз, когда ты превращаешься. Используй его с умом.

Надеваешь кольцо на палец. Пора решать, куда направиться.

- Направиться к Восточному Болоту.** — (50)
- Направиться к Железным Копям.** — (34)

26

Превращаешься в дракона. Машешь крыльями, набирая высоту. Даже с раненым крылом вскоре оставляешь гоблинов далеко позади. Через какое-то время видишь огромный горный хребет, возносящийся до самых небес. Эти горы – дом ледяных великанов. Необходимо решить, перелетать ли горы напрямик или, что будет дольше, но безопасней, облететь их стороной.

- Перелететь через горы.** — (9)
- Облететь их стороной.** — (7)

27

Много часов спустя, видишь летящую к тебе большую сову. Узнаёшь в ней одного из посланников Морланы. Сова садится тебе на плечо и говорит:

- Драконий воин, время упущено. Гралл уже в Змиевом Приюте. Ты не сумел защитить нас. Ты должен начать своё задание заново.

Продолжить. — (44)

28

- Я знаю, как одолеть Морлану и её драконьего воина, - отвечаешь ты.

- А с чего вдруг ты хочешь мне это рассказать, - спрашивает Гралл.

Демонстрируешь Драконье Кольцо:

- Я жажду власти. Мне удалось украсть это кольцо из Священной Роци, но мне нужен кто-то, кто поможет использовать кольцо.

У Гралла вспыхивают глаза:

- Дай мне кольцо.

Он приказывает гвардейцам пропустить тебя. Ты неспешно подходишь. И вот ты уже на расстоянии удара!

Атаковать руха. — (12)

Атаковать Гралла. — (11)

29

Осматриваешься в поисках укрытия и видишь небольшую пещерку в поверхности скалы. Бежишь туда и ныряешь внутрь.

Через несколько минут мимо проезжают гоблины на волках. Подождав, пока по твоим расчётам они не уедут подальше, выбираешься из пещеры. И тут же тяжёлый удар по голове валит тебя с ног. Гоблины устроили у выхода засаду!

- Я же говорил, что пахнет какой-то пакостью! – хохочет один из них.

- Давайте съедим человека! - предлагает другой.

- Нет, лучше отведём его Граллу!

Превратиться в дракона и улететь. — (26)

Превратиться в дракона и напасть на гоблинов. — (57)

Позволить гоблинам отвести тебя к Граллу. — (56)

30

Хлещешь врага когтями, но твои усилия тщетны. Острые как сосульки зубы отгрызают тебе крылья, а потом тебя вышвыривают на склон горы. Ты беспомощно катишься на морозном воздухе.

Продолжить. — (44)

31

Решаешь лететь дальше, но в тот же миг в воздухе вспыхивает молния, ударившая с земли! Удар молнии оглушает тебя, и ты беспомощно летишь вниз.

- Продолжить. — (44)

32

Прибавив ходу, устремляешь к врагам. Струя драконьего пламени прочерчивает небо, заставив противника нарушить строй. Выставив когти, врезаешься в таврогрифа, вышибая всадника из седла. Собираешься разорвать дистанцию, но два других таврогрифа так просто тебя не отпускают. Чувствуешь, как убийственный рог одного из них пробивает тебе крыло, разрывая перепонку.

- Сражаться дальше. — (43)
- Уходить из боя. — (14)

33

Хватаешь Брайлина, но тот сопротивляется. Наконец, карлику удаётся вырваться, но он цепляется ногой за древесный корень и падает прямо на острое лезвие своего топора.

- Надо было допросить его, - качает головой Морлана. – Мы могли бы узнать больше подробностей о планах Гралла, и где он сейчас.

- Мне жаль, но уже ничего не поделаешь, - оправдываешься ты.

- Продолжить. — (25)

34

Произносишь заклинание драконьего воина и превращаешься в дракона. Взмахнув могучими крыльями, взмываешь в небеса, направляясь к Железным Копям.

Некоторое время спустя, когда ты пролетаешь над длинной долиной Старого Королевства, замечаешь поднимающийся в небо столб чёрного дыма.

- Выяснить, что за дым. — (45)
- Лететь дальше. — (8)

35

Ты – драконий воин, последний из них! Если Гралл сбежит, он не оставит никого живого в Старом Королевстве. Стараясь не думать о боли, хватаешься за копье и вытаскиваешь его из раны.

На лице Гралла читается ужас, когда ты подхватываешь его когтями. Из последних сил взмахиваешь крыльями и вылетаешь из шатра, унося в ночь орущего Гралла.

А внизу разбегается лишённое вожака войско. Теперь оно не представляет угрозы.

Ты направляешься домой...

Продолжить. — (3)

36

Плюёшь в великанов огненным шаром, вынуждая их отступить. Следующий шар загоняет их на ледяной мост.

Продолжать обстреливать великанов огненными шарами. — (54)

Атаковать великанов когтями. — (30)

Расплавить ледяной мост. — (24)

37

Снова превращаешься в человека и направляешься к лагерю. Шагать, выдирая ноги из трясины, не так быстро, как лететь. Приблизившись к лагерю, видишь патруль серых рыцарей-призраков верхом на мантикорах – чудовищах с телом льва и хвостом скорпиона. Патрульные тебя тоже видят и, прищпорив мантикор, приказывают сдаваться.

Попробовать удрать от них. — (40)

Подчиняешься рыцарям. — (2)

38

- Я превращусь в дракона и найду Гралла, - говоришь Морлане.

- Терпение, драконий воин, - вскидывает руку твоя наставница. – Сперва нам нужно узнать побольше о нашем враге.

Понимаешь, что она права.

Продолжить. — (21)

39

Направляешь в ледяные глыбы поток пламени, растапливая их раньше, чем они успеют попасть в тебя.

Заревев, великаны направляют в твою сторону буран. И вновь твоё огненное дыхание испаряет угрозу.

- Атаковать своих врагов когтями.** — (49)
- Припалить великанов огнём.**,  получено достижение «Огнедышащий дракон» — (36)

40

Декламируешь заклинание драконьего воина и снова превращаешься в дракона. Выпускаешь в мантикор огненный шар раньше, чем те успевают хоть что-то предпринять. Врагов охватывает пламя!

Но на твоём плане прокрасться в лагерь поставлен крест – остаётся только атаковать!

- Продолжить** — (15)

41

- Странно, что ты так много знаешь о Гралле. Быть может, это он отправил тебя сюда?

Повисает пауза, пока карлик переваривает услышанное. А потом он хватается за топор:

- Мой хозяин Гралл приказал мне убить драконьего воина!

От первого взмаха топора тебе удаётся уклониться. Но за первым следует второй.

- Превратиться в дракона.** — (17)
- Попросить Морлану помочь.** — (23)

42

Сил почти не осталось, но ты знаешь, что если не найти Гралла сейчас, потом будет уже поздно. Продолжаешь лететь к болоту.

Уже наступает ночь, когда ты прибываешь в уединённую долину. Впереди, освещая топи, горят тысячи походных костров. Войско Гралла найдено!

- Немедленно атаковать.** — (15)
- Приземлиться и составить план.** — (4)

43

Заставив себя не думать о раненом крыле, поворачиваешь влево и плюёшься огненным шаром в ближайшего таврогрифа. Объятый пламенем враг падает вниз.

Второй варвар резко выходит из боя. Развернув своего таврогрифа, он прибавляет ходу, намереваясь удрать.

- Дать врагу уйти.** — (20)
- Пуститься в погоню и добить врага.** — (53)

44

Взываешь к силе Драконьего Кольца:

- Неси меня домой!

С рёвом пламени тебя несёт сквозь время и пространство. И ты оказываешься в Священной Роще. Сидящая на драконьем троне Морлана качает головой:

- Тебе нужно быть осмотрительнее в своих решениях. Начни задание заново!

- Направиться к Восточному Болоту.** — (50)
- Направиться к Железным Копям.** — (34)

45

Летишь в сторону дыма и видишь деревню, которую атакуют десятки гоблинов. Они стреляют по хижинам горящими стрелами, вызывая пожары. Пленённых крестьян мелкие уродцы сгоняют и запугивают.

- Помочь крестьянам.** — (10)
- Если думаешь, что твоё задание важнее.** — (31)

46

Где ты встретил Морлану в начале приключения?

- A) В Восточных Болотах** — (22)
- B) В Священной Роще,**  «Самые умные драконы» +1 — (22)
- C) В Змиевом Приюте** — (22)
- D) В Железных Копях** — (22)

47

- Отвечай, где мне искать Гралла, - требуешь ты.

Брайлин хохочет так, что аж слюной брызжет:

- Гралл в Восточном Болоте, но идёт сюда. Он тебя отыщет и прикончит!

И не успеваешь ты задать следующий вопрос, как карлик бросается на тебя. От сокрушительного удара летишь на землю. Но тут сверкает вспышка, и Брайлин улетает спиной вперёд – это вмешалась Морлана.

Продолжить. — (25)

48

- Рассказывай дальше, - говоришь карлику.

Однако Брайлин вместо этого выхватывает топор:

- Мой хозяин Гралл вас всех уничтожит! – кричит он. – Я должен убить последнего драконьего воина.

От первого взмаха топора тебе удаётся увернуться, отскочив в сторону. Но при этом ты теряешь равновесие и падаешь на землю. Карлик подходит к тебе и замахивается для следующего удара.

Схватить Брайлина. — (33)

Попросить помощи у Морланы. — (23)

49

Летишь к кошмарным противникам, но те порождают ослепляющий тебя ледяной шторм. Ты не успеваешь даже пикнуть, как великаны хватают тебя своими ручищами и принимаются обрывать тебе крылья.

Попробовать вырваться из хватки. — (30)

Плюнуть в великанов огнём. — (36)

50

Произносишь заклинание и превращаешься в дракона. Взмахнув могучими крыльями, взмываешь в небеса в восточном направлении.

Через какое-то время видишь летящих к тебе орлов. Вглядевшись в темнеющее небо, понимаешь, что это отнюдь не орлы. Это таврогрифы, чьи огромные, острые как меч рога способны продырявить даже дракона! Верхом на них летят варвары Гралла.

- Попытаться оторваться от противника. — (51)
- Атаковать врагов. — (32)

51

Закладываешь вираж и прибавляешь ходу.

Таврогрифы бросаются в погоню. Они быстрее, и расстояние между вами сокращается.

Делаешь разворот и пикируешь в надежде стряхнуть преследователей, но они повторяют каждый твой манёвр.

- Атаковать преследователей. — (32)
- Продолжать попытки оторваться от погони. — (14)

52

Какое задание было у Брайлина?

- А) Пленить Морлану — (55)
- В) Убить драконьего воина,  «Самые умные драконы» +1 — (55)
- С) Украсть Кольцо Драконов — (55)
- D) Уничтожить Священную Рощу — (55)

53

Бросаешься в погоню за таврогрифом, но твоё раненое крыло не выдерживает такого напряжения. Дыра в перепонке начинает расплзаться, и ты уже не можешь удержаться в воздухе. Оглянувшись, удирающий противник понимает, что ты серьёзно ранен, и возвращается, чтобы тебя добить.

Выплёвываешь в таврогрифа струю огня, но тот легко уклоняется и готовится атаковать. Понимаешь, что с таким крылом тебе не победить.

- Продолжить. — (44)

54

Выдыхаешь огненный шар, угодив одному из великанов в грудь. Но второй великан прыгает на тебя, приземляясь тебе на спину. Пытаешься стряхнуть его, но он стискивает твою шею, не давая выдохнуть огонь. С намертво вцепившимся великаном тебе остаётся только приземлиться на ледяной карниз.

- Продолжить. — (30)

55

Чего хотел Гралл?

- А) Отыскать Кольцо Драконов — (5)
- В) Уничтожить Священную Рощу — (5)
- С) Уничтожить народ Старого Королевства,  «Самые умные драконы» +1, (Если в наличии 5 «Топ/Самые умные драконы»: получено достижение «Умный дракон») — (5)
- D) Стать драконьим воином — (5)

56

- Отдать добычу Граллу? – скалитися один из гоблинов. – Нет уж, я голоден! Пора обедать! Он хватает тебя и облизывается. Похоже, ты у них главное блюдо!

- Продолжить. — (44)

57

Заревев, превращаешься в дракона и налетаешь на гоблинов. Их стрелы отскакивают от твоей чешуи, а ты выдыхаешь струю огня...

Разобравшись с гоблинами, летишь дальше. Вдали видишь огромные горы, возносящиеся высоко в небо. Это дом ледяных великанов. Быстрее будет перелететь над горами, но облететь их стороной будет безопаснее.

- Лететь над горами. — (9)
- Облететь горы стороной. — (7)