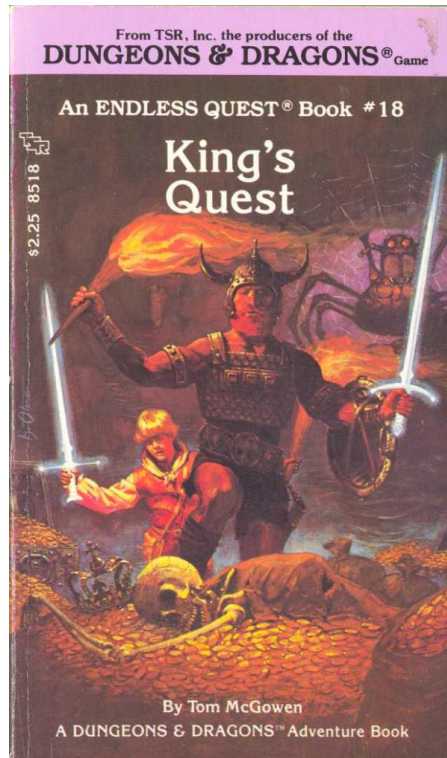


Златолюб

За короля и сокровища

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

...У твоих ног лежит мертвец! В руках ты держишь квадрат пергамента, на котором намалёвана грубая карта. А в голове всё никак не укладывается, что ты только что согласился взяться за миссию, которая в случае успеха освободит терзаемый дух короля – и принесёт тебе громадные сокровища!

Всего несколько минут назад ты и твой брат Джей пробирались по узкой тропинке, петляющей по обширному мрачному лесу, известному как Лес эльфов. Джею семнадцать, он на пять лет старше тебя. Родителей у вас нет, и вы бродячие жонглёры. Пропитание себе добываете, выступая на ярмарках, постоянных дворах, в замках – везде, где получится. Веселите других, хоть самим вам не до смеха.

- Мы должны выйти из этих лесов к закату, Воробышек, - отметил Джей. – У края леса есть постоянный двор. Может, нам позволят там выступить в обмен на ужин.

Вдруг ты что-то заметил.

- Там впереди кто-то лежит! – воскликнул ты.

Вдвоём с Джеем вы подбежали к лежащему под рябиной у края тропы незнакомцу. Рядом, у края леса, пощипывал траву конь. Незнакомец – мужчина средних лет в кожаных доспехах воина. Ты охнул, увидев торчащую у него в боку стрелу.

- Воды, - слабо простонал он. – Умоляю, воды!

Быстро достаёшь свою флягу. Незнакомец жадно пьёт, затем, обессилив, откидывается назад.

- Я умираю, - шепчет он. – За мной охотятся Шрамолицы со своей бандой. Но они не должны получить то, что ищут! Моя единственная надежда доверить это вам. Послушайте, и я расскажу историю о призраках и сокровищах!

Давным-давно, когда умер великий король Фарад Среброволосый, его, как велит обычай, похоронили в тайной гробнице вместе с его сокровищами. Однажды в гробницу вторглись разбойники. Они вынесли не только сокровища, но и мешок с королевскими костями, ибо в монарших костях сокрыта волшебная сила. Разбойники укрыли кости и сокровища в пещере, собираясь позже вернуться за ними, но так и не пришли. Их убили гоблины-мародёры. Кости и сокровища всё ещё там.

Незнакомец помолчал, переводя дух.

- Фарад Среброволосый был моим предком. Его дух не сможет упокоиться, пока его кости не будут снова похоронены. Я узнал, где находится эта пещера, и направлялся туда, чтобы похоронить его кости, но теперь я этого не смогу. Если поклянетесь вернуть ему покой, я открою путь. Сокровища сделают вас богачами, но вы должны поклясться, что похороните кости короля Среброволосого. Клянетесь?

Джей пристально смотрит тебе в лицо, затем медленно кивает.

- Мы, мы клянёмся, - выдыхаешь ты.

Порывшись в сумке, незнакомец достаёт пергамент и вкладывает в твою ладонь.

- Эта карта укажет путь. Но берегитесь Шрамолицего и его головорезов. Ради этой карты они пойдут на всё. А когда доберётесь до пещеры, берегитесь... - тут он захрипел, а потом затих.

- Он мёртв! – потрясённо вымолвил Джей.

И вот теперь ты стоишь с картой в руке и глядишь на лежащего мертвеца.

- Что там по карте, где пещера, Воробышек? – спрашивает Джей.

Вы изучаете карту.

- Это, должно быть, дорога, где мы сейчас, - указывает Джей.

Дорога ведёт к далёкому городу Ривербенд (Речной изгиб). За городом находится скопление холмов. Стрелка указывает на один из них.

- Должно быть, сокровища там. Подумать только, Воробышек – нам больше никогда не придётся голодать!

- Сначала мы должны похоронить королевские кости, - твёрдо напоминаешь брату. – И помни, он пытался предостеречь нас о какой-то опасности в пещере. Знать бы, что там такое может быть...

У вас нет инструментов, чтобы похоронить незнакомца, но вы уверены, что обитающие в лесу эльфы найдут и похоронят его. Закрываешь ему глаза и складываешь его руки на груди.

- Идём, - потирает Джей. – Если дорога ведёт к тому городу, всё, что нам нужно, это идти по ней!

- Не всё так просто, - колеблешься ты. – Незнакомец говорил, что его преследуют. Должно быть, это они всадили в него стрелу! Если мы пойдём по дороге, мы можем прийти к ним в руки. Безопаснее будет идти лесом.

- Я так не думаю, Воробышек. Лес принадлежит эльфам, а они не любят, когда туда заходят люди. Люди могут идти через лес, пока они остаются на дороге, но если мы сойдём с неё, у нас могут возникнуть проблемы с эльфами!

Остаться на дороге — (9)

Идти через лес — (51)

2

- Думаю, нам нужно как можно быстрее убираться отсюда, Рыжебородый, - отвечаешь ты. – Мы подвергаемся опасности каждый лишний миг, проведённый здесь.

Рыжебородый вздыхает:

- Наверное, ты прав. Тогда пошли.

И вновь вы шагаете в темноте. Несмотря на то, что вы спешите, долина всё тянется и тянется. Но вот наконец холмы остаются позади, а небо начинает розоветь.

- Теперь мы в безопасности, - говорит Рыжебородый, широко зевая. – Ты ведь тоже устал? Можем немного поспать, если хочешь.

С благодарностью принимаешь его приглашение и опускаешься в мягкую траву.

В середине дня ты просыпаешься и разделяешь с Рыжебородым быструю трапезу из хлеба и сыра.

- Послушай, Воробышек, - говорит воин, не прекращая жевать. – Отсюда мы можем попасть в Ривербенд двумя путями. Можно вернуться на дорогу и пойти по ней в город, но за дорогой вполне могут наблюдать Шрамолицы со своей шайкой. Или же мы можем идти дальше вперёд до самой реки. Там есть брод, мы переправимся и оттуда пойдём в Ривербенд. Единственный недостаток этого плана в том, что, по слухам, брод контролирует никси, и он порабощает тех, кто пытается там пройти.

Рыжебородый пристально смотрит тебе в глаза:

- Где предпочитаешь рискнуть: на дороге или у брода?

1) Если выбираешь переправу через брод, иди на страницу (73) 29.

2) Если выбираешь вернуться на дорогу, иди на страницу (87) 34.

Перейти реку вброд — (32)

Вернуться на дорогу — (45)

3

Оставив Долину Призраков далеко за спиной, вы достигаете брода через реку, когда солнце уже стоит высоко в небе. Утомившись, вы с Рыжебородым урвали немного сна, проснувшись около полудня. Сидя на поросшем травой берегу реки, Рыжебородый стягивает сапоги.

- В эту пору года воды тут не глубже колена, - говорит он. – Ни к чему мочить обувь, парень. Разувайся и неси башмаки в руках.

Сунув сапоги в подмышку, Рыжебородый шагает в воду. Ты разуваешься и следуешь за ним. Вода холодная, и ты невольно ойкаешь, но быстро привыкаешь. Аккуратно переставляя ноги, чтобы не поскользнуться и не упасть, бредёшь по воде рядом с Рыжебородым.

Вы уже на середине широкой реки, но тут воин громко охает и замирает, глядя вниз по течению. Там, в более глубокой части реки неожиданно появляется кто-то и проворно плывёт к вам. Он похож на человека, только его тело целиком покрыто бледно-зелёной рыбьей чешуёй, на руках перепонки, как на лапах лягушки, а глаза слишком большие и не мигают. Никси!

Ты слышал о них. Они живут на дне озёр и рек в прекрасных дворцах, и держат людей в качестве рабов. Никси обладают способностью зачаровывать людей, лишая тех собственной воли и вынуждая беспрекословно повиноваться себе. Они накладывают на пленников чары, чтобы те могли жить и дышать под водой. Если этот никси собирается зачаровать вас с Рыжебородым, вы можете стать его рабами до конца своих дней!

- Нам не сбежать – в воде он движется гораздо быстрее нашего! – стонет Рыжебородый.

- Как насчёт твоего серебряного кинжала? – спрашиваешь ты.

- Он действует только на тварей тьмы, - угрюмо отвечает воин. – Боюсь, надежды нет.

Ты ждёшь, когда тебя поработят чары никси, но ничего не происходит. Когда тот подплывает ближе, ты видишь, что никси и сам выглядит озадаченным.

- По какой-то причине его магия не работает! – восклицает Рыжебородый, выхватывая меч, добытый в логове умертвия. – А в таком случае я ему без боя не сдамся!

При виде меча никси замирает на месте. Затем он издаёт яростное шипение, ныряет в воду и исчезает!

Проводив его взглядом, Рыжебородый принимается рассматривать меч. Тот слабо светится, а воздух наполняет громкое гудение. Постепенно свечение и гудение утихают.

- Ай да меч! – Рыжебородого переполняют эмоции. – Должно быть, он защищает своего хозяина. Повезло нам, Воробышек, что мы заглянули в логово умертвия, а не то дышать бы нам сейчас водой. Идём, нужно выбираться из этой проклятой реки.

Бредёшь к берегу, там вытираешь ноги тёплой от солнца травой и обуваешься. Затем вы с Рыжебородым отправляетесь в сторону Ривербенда, который уже виден вдаль.

Города вы достигаете ближе к вечеру, и ты заранее радуешься, предвкушая встречу с братом. Джей должно быть выбрался из леса задолго до тебя и, не обнаружив тебя на постоялом дворе, скорее всего пошёл по дороге к городу – он ведь знает, что нужная вам пещера находится в холмах за городом. Да он, наверное, ждёт тебя с самого утра!

Но сколько бы вы с Рыжебородым ни ходили вдоль и поперёк по улицам города, и ни заглядывали на постоялые дворы и таверны, Джей вы так и не встретили. Торопись к мосту, поискать брата там, но и там его нет.

- Должно быть, мы его обогнали, Воробышек, - пытается тебя утешить Рыжебородый. – Видимо, он выбрался из леса не так быстро, как ты. И теперь он где-нибудь за нами.

- Но что, если он вообще не выбрался из леса? – от волнения у тебя перехватывает горло. – Что, если он всё ещё там, или попал в беду в другом месте?

- Мы можем подождать его здесь, Воробышек, - предлагает Рыжебородый. – Или же завтра с утра мы первым делом идём искать пещеру, хороним кости бедолаги Фарада, забираем сокровища, а потом ищем твоего брата. Что тебе больше по душе?

1) Если хочешь дожидаться Джейа, а потом отправиться на поиски сокровищ, иди на страницу (121) 48.

2) Если хочешь сперва выполнить вашу миссию, а потом искать брата, иди на страницу (152) 62.

Сначала дожидаться Джейа, а потом искать сокровища — (23)

Сначала выполнить вашу миссию, а потом искать брата — (60)

4

Ты считаешь, что только Рогальдо должен решать, хочет он или нет участвовать в дуэли насмерть с Вуверайном!

- Я готов принять любое ваше решение, - говоришь волшебнику. – Я с радостью соглашусь на кости короля Среброволосого и половину сокровищ, но если вы хотите сражаться с Вуверайном, мы вас не бросим – не бросим ведь, Джей?

- Ни за что! – решительно отвечает Джей.

- Спасибо за ваше доверие, парни, - растрогался Рогальдо. – Для вас ведь тоже многое поставлено на карту – я ничуть не сомневаюсь, что Вуверайн не оставит вас в живых. Но я верю, что сумею побить этого злодея, и у меня к нему должок!

Рогальдо поворачивается к Вуверайну и яростно кричит:

- Я принимаю твой вызов на дуэль!

Вуверайн медленно спешивается и отходит в сторону. Рогальдо тоже спешивается и идёт в ту же сторону, сохраняя с ним дистанцию в двадцать шагов.

- Скажешь нам, когда начинать, Воробышек, - кричит Рогальдо. – Я готов!

- Я готов! – эхом вторит ему Вуверайн.

Выжидаешь мгновение, затем кричишь:

- Начали!

Вуверайн мгновенно исчезает, а на его месте ты видишь сорокафутового синего дракона! Сердце проваливается в пятки, когда ты осознаешь всю хитрость такого выбора. Помимо того, что они огромны, синие драконы могут стрелять из глаз разрядами мощных молний. Если Рогальдо сей же момент что-нибудь не придумает, он покойник! Но какое живое существо может устоять перед разрядом молнии?

Вдруг Рогальдо превращается во что-то чёрное и студнеобразное. На мгновение ты думаешь, что он допустил ужасную ошибку. Но затем понимаешь, что это чёрный пудинг, неуязвимый для молний монстр. А если дракон попытается растерзать его на куски, куски стекнутся вместе и снова соединятся в одно целое. При атаке чёрные пудинги выделяют жидкость, которая может растворить дерево, даже металл – и уж конечно чешуйчатую шкуру дракона. Кажется, дракон даже испуганно отпрянул, когда чёрный пудинг угрожающе пополз к нему.

- Ты сделал его Рогальдо! – в восторге кричишь ты.

Вдруг раздаётся громкое ПУФ! И синий дракон начинает менять цвет. На твоих глазах его чешуя становится из синей фиолетовой, затем тёмно-красной, ой, нет – красные драконы дышат огнём, а огонь может уничтожить чёрный пудинг!

- Превращайся, Рогальдо! – отчаянно вопит Джей.

Замерцав, чёрный пудинг внезапно принимает облик десятифутовой каменной башни. Ты понимаешь, что это каменный голем – похожее на человека существо из камня. Огонь нипочём его твёрдой как камень «коже», а вот могучие каменные кулаки голема могут сделать из дракона отбивную.

Голем делает шаг к дракону, и тот исчезает, а на его месте ты видишь массивное серовато-жёлтое существо с огромными могучими клешнями – землистого амбала!

Но прежде чем амбал смыкает свою сокрушительные клешни на големе, тот превращается в огромное существо, напоминающее гигантскую многоножку. Это реморхаз, способный проглотить землистого амбала одним глотком и зажарить его до углей внутри своего горячего как расплавленная сталь тела!

Реморхаз пополз вперёд, и амбал мгновенно превращается в нечто маленькое, напоминающее чешуйчатого петуха с длинным змеиным хвостом. На краткий миг ты было обрадовался, что Вуверайн допустил фатальную ошибку, но затем с ужасом осознал, что он превратился в куролиска! Стоит реморхазу всего лишь дотронуться до него, как он мгновенно окаменеет!

Куролиск бросается вперёд. Ты с тревогой соображаешь, в кого же Рогальдо может превратиться. Каменный голем был бы идеален, но он уже использовал этот облик.

Реморхаз резко останавливается, затем, на твоих потрясённых глазах, как будто растаивает в слизистую зелёную лужу. У тебя отлегло от сердца – Рогальдо стал зелёной слизью, растительным существом, которое питается, растворяя плоть животных. Не успевший затормозить куролиск влетает в лужу зелёной слизи. Завизжав от ужаса, он начинает растворяться. Всего несколько коротких мгновений – и с Вуверайном покончено.

Рогальдо снова принимает свой истинный облик, и ты облегчённо выдыхаешь.

- Что ж, ваша миссия наконец выполнена, - говорит волшебник. – Вы можете похоронить кости короля Среброволосого, как и обещали, у вас есть достаточно сокровищ, чтобы стать богатыми словно короли, и я получил все волшебные инструменты побеждённого Вуверайна. Я бы сказал, теперь все счастливы, - тут он ухмыляется, - кроме, разумеется, Вуверайна!

КОНЕЦ

5

Чем дольше ты обдумываешь свой план одурачить великана, тем более надуманным он выглядит. Рыжебородый, наверное, прав. Единственный способ разобраться с великаном – это наброситься на него, пока он спит. Другого шанса у вас может не быть.

- Попробуем наброситься на него, - шепчешь ты.

Кивнув, Рыжебородый достаёт меч, а ты поднимаешь копье.

- Вперёд! – командует шёпотом Рыжебородый.

Бок о бок вы бросаетесь бежать к спящему великану. Но не успели вы одолеть и полпути, как великан распахнул глаза и уставился на вас. Яростно взревев, он вскакивает на ноги и ковыляет к вам навстречу.

Тебя обдувает ветром, когда огромная дубина рассекает воздух и врежется в Рыжебородого. Сила удара такова, что воин отлетает на двадцать футов и, упав на землю, больше не двигается.

У тебя ни малейших шансов на победу, и ты это знаешь. Бросив копье, разворачиваешься, чтобы удрать. Но великан своими огромными шагами покрывает вдвое большее расстояние, чем ты, так что почти сразу ты слышишь прямо за спиной его тяжёлое дыхание, и над тобой нависает огромная тень. Последнее, что ты слышишь, это свист опускающейся дубины...

КОНЕЦ

6

Вдруг ты вспоминаешь одну из любимых присказок Джея: «Когда не знаешь, какой путь ПРАВИЛЬНЫЙ, иди наПРАВО!» Понадеявшись, что уж Джей-то точно её помнит, плывёшь к правому берегу. Выбравшись на болотистую почву, с опаской поворачиваешься к реке, но монстра нигде не видеть.

Джея, правда, тоже не видно. Что если он всё-таки поплыл к левому берегу? Но тут ты слышишь его голос:

- Воробышек! Ты здесь?

- Здесь! – кричишь ты, и вот вы уже снова вместе.

Джей говорит, что поплыл направо, надеясь, что ты вспомнишь его присказку. Но не обнаружив тебя на берегу, он вспомнил, что на плоту вы сидели лицом к лицу, то есть его право было для тебя лево, так что он поплыл через реку обратно.

- Ну и рисковал же ты, Джей! – восклицаешь ты.

- Нам нужно побыстрее убираться из этого места! Идём вдоль берега и молимся, чтобы нам больше не встретилось никаких монстров!

Вы шагаете, как тебе кажется, несколько часов. Ты вот-вот свалишься от усталости.

- Я вижу что-то впереди, - наконец объявляет Джей. – Похоже на какое-то здание.

Подняв голову, ты тоже это видишь – высокую каменную башню без окон, примерно с трёхэтажный дом. Подойдя к башне, вы увидели и небольшую дверь, к которой ведёт короткая каменная лестница.

- Я постучу и, если там кто-то есть, спрошу, не пустят ли нас переночевать, - говоришь ты брату.

○ **Постучаться** — (48)

7

Решаешь, что безопаснее будет спать на дереве. Вы находите дерево с достаточно толстыми ветвями и залезаете на него. Но нормально поспать не удаётся. Лес наполняют пугающие звуки, а тьма настолько густая, что не видно даже вытянутой руки.

Но вот наступает утро. Толком не выспавшись, ты слезаешь вниз и спрашиваешь:

- Джей, в какой стороне дорога?

- Думаю, там, - указывает он.

Вы идёте в выбранном направлении, но вскоре понимаете, что за это время должны были уже выйти на дорогу.

- Боюсь, мы заблудились, - убитым голосом говоришь ты.

- Мы должны отыскать путь отсюда! – решительно говорит Джей. – Ведь если не найдём, то можем помереть с голоду. Мы просто обязаны продолжать поиски, Воробышек!

- Так, так, так. Заблудились и умираете от голода, да? Это очень плохо, - раздаётся тихий писклявый голосок.

Быстро осматриваешься по сторонам и видишь усевшегося на ветке дерева неподалёку от вас маленького человечка, не больше двух футов росту, со слюдяными зелёными крылышками. Это же пикси!

- Просто следуйте за мной, и я обещаю, что ваши неприятности скоро закончатся, - искренне предлагает он.

Вы с Джейем оба знаете, что пикси заслуживают доверия меньше всех. Но может именно этот пикси и впрямь хочет вам помочь. Следует ли довериться пикси или самостоятельно продолжить поиски выхода из леса?

Довериться пикси — (13)

Пикси доверять нельзя! — (22)

8

Когда ты просыпаешься, Рогальдо уже готовит вам обильный завтрак. Поев, отправляетесь в путь. Ты ожидаешь, что вы пойдёте вдоль берега до самого моста. Но к твоему удивлению Рогальдо шагает напрямик к краю воду.

- Идите за мной, - зовёт он.

- Но как же мы пойдём по воде? – спрашивает Джей.

- Никак. Мы пойдём ПОД водой! – с улыбкой отвечает волшебник. – Я наложил заклинание, которое окружит нас пузырьём воздуха.

- А как насчет речных монстров? – спрашиваешь ты.

- Они все гораздо выше по течению, - заверяет Рогальдо.

Шагая под водой, ты чувствуешь себя словно в стеклянном туннеле. А когда вы выходите на другой берег, ваша одежда даже не промокла.

Час спустя выходите на дорогу и идёте по ней, пока она не расходится в двух направлениях.

- Тут нам нужно сделать выбор, - поясняет Рогальдо. – Оба пути ведут к главной дороге на Ривербенд. Правый путь займёт три дня по великой равнине, где обитают немногочисленные опасные существа. Левый путь займёт один день по пустыне, где живёт много очень опасных тварей. То есть дорога по равнине менее опасна, но более долгая. В пустыне же опаснее, но путь через неё короче. Так какой путь выберем?

Длинный путь по равнине — (25)

Короткий путь через пустыню — (24)

9

Ты не хочешь нарываться на проблемы с эльфами. А кроме того, совсем не обязательно, что убийцы незнакомца находятся именно в этом лесу, поэтому решаешь остаться на дороге. Складываешь карту, засовываешь её в поясной кошель и отправляешься вперёд. Но не успели вы пройти и сотни шагов, как загрохотали копыта и прямо перед вами из-за поворота галопом вылетело полдюжины всадников!

Джей бросается к одной обочине, ты к другой, но по приказу вожака всадники натягивают поводья и останавливаются, уставившись на вас.

Ты в свою очередь разглядываешь их и приходишь к выводу, что это очень опасные типы. Их шестеро, но трое из них даже не люди – у двоих уродливые лица полуорков, а третий, с оскаленной мордой гиены, и вовсе гнолль. На всех шестерых чёрные плащи с капюшонами, на поясах висят длинные мечи, а через плечо надеты луки.

- Вам не встречался на дороге всадник? – спрашивает вожак, зыряка попеременно на тебя и на Джея.

У него чёрная борода и сморщенный белый шрам на щеке.

- Да проезжал кто-то мимо, - отвечаешь ты, надеясь, что они поедут дальше.

Вожак какой-то миг молча смотрит на тебя, затем гавкает:

- Они лгут! Схватить их!

- Беги, Воробышек! – кричит Джей, бросаясь в лес со своей стороны дороги.

Ты разворачиваешься и шмыгаешь в лес на своей стороне. За спиной раздаются крики и проклятья. Обернувшись через плечо, видишь, что несколько всадников спешилось и проламывается за тобой сквозь подлесок. Ты как угорелый петляешь среди деревьев туда и сюда, пока звуки погони не затихают вдали. Тогда ты останавливаешься перевести дух. Прислушиваешься, нет ли погони, но ничего не слышишь.

Осматриваешься по сторонам, и сердце уходит в пятки. Тебя занесло в чашу леса, и ты понятия не имеешь, в какой стороне дорога. Ты заблудился!

Бродишь туда-сюда, отчаянно надеясь, что тебе попадётся дорога. Вдруг ты различаешь тихое хныканье, и принимаешься высматривать, кто это скулит. Видишь поваленное дерево, а под ним прижатого посреди сплетения ветвей молодого медведя, почти медвежонка. Должно быть, порыв ветра повалил дерево и придавил зверя. Пока ты смотришь, медведь отчаянно скребёт передними лапами в напрасной попытке освободиться.

Ты без труда можешь вызволить медвежонка. Вид беспомощного, напуганного животного разрывает тебе сердце. С другой стороны, если ты освободишь дикого зверя, тот вполне может напасть на тебя. Пусть он довольно мал, но вполне может поранить тебя своими острыми зубами. Что же тебе делать?

Помогать медвежонку слишком рискованно! — (39)

Рискнуть и помочь медвежонку — (26)

В панике разворачиваешься и устремляешься в сердце болота. Сейчас для тебя главное убраться подальше от динозавра, а потом, глядишь, ты сумеешь отыскать обратную дорогу. Но даже если ты заблудишься, всё равно, ты будешь жив, а не попадёшь в желудок гигантской рептилии! Немного переживаешь, что Рыжебородый куда-то пропал, но надеешься, что с ним всё в порядке.

Ломишься сквозь рогоз и камыши, пока не начинаешь задыхаться. Тогда садишься на корточки среди высоких растений и пытаешься отдышаться. Немного отдохнув, решаешь остаться там, где сидишь. Тут ты себя чувствуешь укрытым и в безопасности, и вдобавок так вымотался, что вскоре просто ложишься на землю и засыпаешь.

Через какое-то время резко просыпаешься. Как же тебе повезло, что никакие болотные монстры тебя не обнаружили, пока ты спал! Осторожно поднимаешься и осматриваешься по сторонам. Болото кажется безбрежным морем высоких стеблей, и ты понятия не имеешь, в какой стороне находится дорога. Но оставаться в болоте тебе нельзя – нужно отыскать путь отсюда.

Медленно розовеющее небо возвещает начало нового дня. Издаваемые болотными тварями звуки стихают. Возможно, днём они спят. В таком случае твои шансы повстречаться с монстром снижаются – хотя всё равно остаётся опасность попасть в зыбучий песок.

Солнце поднимается выше, и ты отправляешься в путь. Вскоре становится совсем светло, но к тому времени ты чувствуешь себя, словно топаешь уже много часов. Ты по-прежнему не видишь ничего кроме бескрайней шири высоких растений, куда ни глянь. ДОЛЖЕН же быть край у этого ужасного места! Тут-то тебя впервые посещает мысль, что ты можешь тут бродить, пока не умрёшь от голода или жажды – или пока тебя не сожрёт какой-нибудь монстр!

Ко второй половине дня даёт себя знать долгое пребывание под палящим солнцем. Ты жадно глядишь на мелкие лужицы воды, гадая, насколько они безопасны для питья. Однако, приглядевшись к одной из них повнимательнее, видишь в воде массу мелких копошащихся тварей.

Ты бредёшь и бредёшь, и с каждой минутой твоя жажда всё сильнее. Ты почти МЕЧТАЕШЬ о том, чтобы умереть, и всё это кончилось! А потом ты проламываешься сквозь заросли высокого рогоза и видишь перед собой реку!

Завопив от радости, мчишься к берегу и падаешь на песок, чтобы напиться. Затем льёшь воду на голову, чтобы охладиться. Какой счастье!

Теперь, когда опасности болота остались позади, чувствуешь прилив бодрости. Ты вполне уверен, что это та самая река, что отмечена на карте. А в таком случае всё, что от тебя требуется, это идти вдоль берега, пока не попадёшь в Ривербенд. О жажде теперь можно забыть, а если удастся поймать рыбу, то решится и проблема с голодом. Ты не умрёшь!

Встаёшь на ноги и, посмотрев вверх по течению, замираешь от восторга. Далеко-далеко плывёт маленькая лодка. А вдруг тебя подбросят до Ривербенда?

Ждёшь, пока лодка подплывёт поближе. Уже видно, что на самом деле это плот, на нём один человек, отталкивающийся шестом. С нарастающим восторгом глядишь на приближающийся плот, пока не остаётся никаких сомнений. Человек на плоту – твой брат Джей!

Ты вопишь от радости, а Джей направляет плот к берегу. И вот вы уже обнимаетесь и хлопаете друг друга по спине.

- Как ты нашёл реку? – спрашиваешь ты.

- Я заблудился в лесу, - отвечает Джей. – Долго шёл, куда глаза глядят, пока неожиданно не вышел к реке. На берегу хватало брёвен и лоз, так что я построил вот этот плот и позволил реке нести меня. С тех пор я и плыл по течению. А как Ты отказался здесь?

Ты охотно рассказываешь о своих приключениях. К тому времени, как ты заканчиваешь говорить, начинает бурчать твой живот.

- Я ужасно проголодался, Джей. Я не ел ни крошки с прошлого вечера!

Джей раскрывает свой поясной кошель и достаёт крючки и леску, с которыми никогда не расстанется. Приступайте к рыбалке и через какое-то время вылавливаете крупную форель, которую жарите на костре.

Пока суть да дело, вновь наступает ночь, и болото пробуждается к жизни.

- Не нужно ночевать на берегу, Джей, - говоришь брату. – Это ужасно опасное место. На плоту нам будет безопаснее.

- Тогда полезай на борт, - отвечает Джей.

○ **Дальше — (46)**

Выбор не так прост, но всё же тебе кажется, что иметь дело с монстрами будет проще, чем с привидениями, умертвиями и любыми другими сущностями, которых можно повстречать в месте с призраками. В конце концов, эти сущности МЁРТВЫЕ, а как можно сражаться с тем, кто уже мёртв? Зато, что касается живых монстров, которых вы можете повстречать, тут ты чувствуешь, что можешь положиться на Рыжебородого и его меч.

- Мы пойдём через Болото Монстров, - объявляешь ты с отвагой, которой на самом деле не чувствуешь.

Как только достаточно стемнело, вы с Рыжебородым, крадучись, покидаете ваш костёр, оставив дорогу за спиной. Вы долгое время шагаете бок о бок под лунным светом. А потом ты обращаешь внимание, что почва под ногами становится мягкой и влажной, а луговые травы сменяются высоким рогозом и прочей болотной растительностью. По спине пробегает холодок – ты понимаешь, что вы входите в Болото Монстров!

- Держись сразу за мной, - командует Рыжебородый. – Тут есть глубокие окна плюс зыбучие пески. Придерживайся этой узкой тропы.

В такое время суток ты должен хотеть спать, но страх и возбуждение прогоняют сонливость прочь. Хватаешься за подол кожаной туники Рыжебородого, чтобы не потеряться.

Вдруг ты замечаешь три круглых светящихся штуковины сбоку от тропинки, которые словно плывут рядом с тобой. Затем с другой стороны тропинки видишь ещё два огонька.

- Что, что это за огоньки? – заикаясь, спрашиваешь ты.

- Болотные огоньки, - отвечает Рыжебородый. – Гнусные твари, питающиеся смертью! Они попытаются заманить нас на глубину или в зыбучие пески. Не смотри на них.

Ты слышишь жужжание и стрёкот насекомых, но кроме этих слышишь множество незнакомых звуков. Кто-то громко взревел вдалеке, а в другом направлении кто-то жутко стонет. Рядом раздаётся громкое шуршание, словно кто-то крупный прокладывает дорогу в густых зарослях рогоза.

С ужасом понимаешь, что шуршание движется прямо на вас с Рыжебородым! Через несколько мгновений огромный силуэт появляется не далее, чем в пятидесяти шагах. Его глаза светятся бледно-зелёным, а лунный свет блестит на чешуйках гигантского тела. Это динозавр!

Ты знаешь, что некоторые динозавры безвредны, но если перед вами хищник, вам с Рыжебородым конец! Если побежать, может у тебя и будет шанс спастись, пока тот тебя не заметил, но при этом у тебя также появится шанс угодить в зыбучие пески, заблудиться навеки в болоте или даже прибежать напрямик к другому смертельно опасному монстру! Что же делать?

Бежать! — (10)

Остаться - а вдруг этот динозавр травоядный? — (52)

Ты считаешь, что безопаснее спать на твёрдой суше, чем на плывущем по реке ненадёжном плоту, поэтому решаешь заночевать здесь. Воздух немного прохладен, поэтому вы разводите костёр и ложитесь каждый со своей стороны костра. Вскоре ты уже спишь.

Вдруг ты просыпаешься от навалившейся на грудь огромной тяжести! Распахнув глаза, видишь ставшего тебе коленями на грудь невысокого широкоплечего чернобородого мужичка. В руке он держит приставленный к твоему горлу кинжал! Это – карлик-грабитель! Краем глаза видишь ещё двоих карликов, прижимающих к земле Джея.

- Не двигайся, а не то перережу тебе глотку! – рычит карлик.

Свободной рукой он стягивает кошель с твоего пояса. Затем подбирает лежащий возле костра ваш мешок с едой и через мгновение он и двое других грабителей исчезают в ночи.

- Воробышек! С тобой всё в порядке? – окликает тебя Джей.

Ты садишься.

- Я в порядке, но они забрали мой кошель, в котором была карта!

Джей обнимает тебя за плечи и пытается утешить:

- Что ж, тут мы ничего поделать не можем. Похоже, нашей миссии конец, но мы всё равно можем спуститься на плоту до Ривербенда. Там мы найдём работу, на постоялом дворе или где-то ещё. Всё будет хорошо, вот увидишь, Воробышек!

КОНЕЦ

13

Решаешь, что вам ничего не остаётся, как довериться пикси. В противном случае вы можете бродить по лесу до самой смерти.

Пикси порхает впереди, время от времени посматривая назад. Вы долго следуете за ним среди деревьев.

- Не уверен, что стоило доверять ему, - бормочет Джей. – Он может завести нас ещё глубже в лес!

Но тут пикси указывает между двух деревьев и объявляет:

- Вот выход отсюда.

Вы торопитесь в указанный просвет и попадаете на крошечную поляну, окружённую плотной стеной ежевики. И единственный выход с поляны – тот, через который вы вошли.

Поворачиваешься, чтобы отругать пикси за такую скверную шутку, но слова замирают у тебя в горле, а кровь стынет в жилах. Между двух деревьев стоит огромное косматое существо, похожее на помесь медведя и хищной птицы. Оно глядит на вас глазами с красной радужкой и облизывает острый изогнутый клюв длинным розовым языком.

- Познакомьтесь с моим совомедведем, - говорит пикси с ветки высоко над вами. – Я зову его Маргаритка.

В гневе ты кричишь:

- Ты обещал нам показать выход из леса!

- Нет, - отвечает пикси. – Я обещал, что если вы пойдёте за мной, ваши неприятности скоро закончатся, - он хихикает. – И они закончатся, как только Маргаритка съест вас на второй завтрак!

Ты кричишь, но бросившийся на вас совомедведь быстро кладёт вашим мучениям...

КОНЕЦ

14

- Теперь, когда сокровища уже так близко, нелегко удержаться и не отправиться за ними, - говоришь Рыжебородому. – Но я просто обязан дождаться брата. Мы вместе обещали умирающему выполнить его просьбу. Джей ужасно расстроится, если я отправлюсь вперёд и всё сделаю без него. Рыжебородый, я должен подождать его хотя бы ещё несколько дней!

Рыжебородый ничего не ответил, но ты чувствуешь, что он тебя понимает.

Наскребя немного денег, вы смогли снять на несколько дней комнату на постоялом дворе. Вечером ты ложишься спать, надеясь, что Джей прибудет завтра.

Проснувшись, видишь льющийся в окно солнечный свет. Зевнув и потянувшись, выкатываешься из постели, чтобы умыться. Вдруг ты замечаешь, что кровать Рыжебородого пуста. Посмотрев на неё, видишь лежащий на подушке исписанный квадрат бумаги. Как это ни странно для бродячего жонглёра, ты умеешь читать, поэтому понимаешь, что это адресованная тебе записка. С любопытством читаешь:

«Воробышек, я взял карту. Пожалуйста, не подумай, что я собираюсь облапошить тебя, потому что это не так. Но твоего брата может не быть ещё очень долго, и я просто не думаю, что мы можем позволить себе промедление. Я ушёл искать сокровища, и я обещаю, что вернусь с ними. К тому времени, возможно, Джей уже будет тут, и мы все вместе сможем отпраздновать. Пожалуйста, верь мне и не сердись. Рыжебородый»

Быстро разворачиваешься к своим вещам, которые ты вечером оставил лежать на стуле. Всё верно – привязанный к поясу кошель, в котором лежала карта, исчез!

Снова и снова перечитываешь записку. Ты отказываешься поверить, что Рыжебородый собирался тебя облапошить, ведь в таком случае он бы просто забрал карту и не стал бы писать никакой записки. Ты должен верить ему, но на душе у тебя всё равно беспокойно.

Отправляешься на мост высматривать Джея. Сам при этом старательно не высовываешься, потому что на той стороне продолжают дежурить Шрамолицы со своими людьми.

День проходит, но Джей так и не появился. Вечером возвращаешься на постоянный двор, отчаянно надеясь, что Рыжебородый уже там, но ваша комната пуста. Долго не можешь уснуть, тревожась о брате и друге.

Утром возвращаешься на мост. Сегодня нигде не видать Шрамолицего и его банды. Видимо, они всё-таки сдались.

Всё утро с надеждой смотришь, но Джей так и не появился. Уже почти полдень, когда ты замечаешь вдали на реке плывущий к городу плот с человеком на нём. Смотришь, как плот приближается, и наконец оглашаешь мост радостным криком – это Джей! Сбегаешь на берег к краю воды и машешь руками, чтобы брат тебя заметил.

Джей шестом направляет плот к берегу, и вы обнимаетесь и хлопаете друг друга по спине.

- Как ты очутился на этом плоту? Где ты его достал? – взволнованно спрашиваешь ты.

- Когда мы разделились, я на какое-то время заблудился в лесу, - объясняет твой брат. – Но потом я вышел к реке и сообразил, что река-то меня точно выведет оттуда. Так что я построил из брёвен и лозы плот, и вот я здесь! Но скажи, а ты-то как здесь очутился?

Быстро рассказываешь Джею о своих приключениях с Рыжебородым. Брат слушает, разинув рот, но когда доходит до исчезновения Рыжебородого, лицо Джея мрачнеет:

- Воробышек, я боюсь, ты его больше не увидишь!

- Рыжебородый не обманщик, - настаиваешь ты. – Может, он прямо сейчас уже вернулся на постоянный двор!

Увы, но когда вы приходите на постоянный двор, никакого Рыжебородого там нет. Денег у вас с Джеем больше нет, и это последний день, когда ты можешь пользоваться этой комнатой. Рассказываешь хозяину постоялого двора, что вы с братом жонглёры, и тот соглашается, чтобы вы выступали на его постоялом дворе в обмен на комнату и те деньги, что вам набросают посетители.

И вот так вы начали бороться за скудное существование в Ривербенде. Дни пролетали быстро, и наконец ты вынужден был признать, что ваша миссия провалена. Рыжебородого ты так больше и не увидел. То ли он отыскал сокровища и решил всё-таки тебя надурить, то ли его постигла ужасная смерть от той опасности, о которой вас пытался предупредить умирающий человек в лесу. Но ты так никогда и не узнаешь, что же именно там произошло, и для тебя это похоже на...

КОНЕЦ

- Я не думаю, что попытка одурачить великана сколь-нибудь рискованней, чем попытка его атаковать, - возражаешь ты Рыжебородому. – И если она сработает, мы получим кости короля Фарада и как минимум половину сокровищ без необходимости сражаться!

- Хорошо, Воробышек, - с неохотой соглашается Рыжебородый. – Удачи тебе. А если ты попадешь в беду, я помогу, чем смогу.

Развязав мешок с вашей провизией, достаёшь головку сыра и аккуратно пристраиваешь её под курткой, радуясь, что вы с Рыжебородым не устраивали привал на обед, ведь весь твой замысел зависит от этого сыра! С колотящимся сердцем выходишь из-за валуна и, насвистывая, неспешно направляешься к дремлющему великану, изо всех сил стараясь продемонстрировать отвагу, которой ты совершенно не чувствуешь.

Великан тут же резко просыпается. Зарывав, он тянется за дубиной. Но так как ты продолжаешь идти к нему, не выказывая ни малейшего испуга, на его лице появляется озадаченность. И так, пока всё идёт, как ты и надеялся. Видя безоружного мальчика, великан не знает, как ему быть.

- Я – Горго! Ты – кто? Что тут делать? – наконец проревел он густым басом.

- Ну, я – Воробышек, и я пришел поделиться с вами сокровищами из пещеры, господин Горго, - объявляешь с улыбкой.

Теперь великан озадачен по-настоящему. Он хмурится и задумчиво скребёт в затылке.

- Но сокровища МОИ! – ревет он. – Почему Горго должен делить сокровища с Ты?

С любезной улыбкой отвечаешь:

- Видите ли в чём дело, господин Горго, я сильнейший человек на свете, намного сильнее вас. Если нам придётся сражаться, вы наверняка пострадаете. Но если мы поделим сокровища, нам не нужно будет сражаться, и мне не придётся причинять вам вред.

Нахмурившись, великан надолго задумывается. Наконец он ревет:

- Ты сильнее чем ГОРГО?

- Да, сильнее, - говоришь ему. – Позвольте, я покажу вам.

Разворачиваешься и подходишь к груде камней неподалёку. Стоя к великану спиной, приседаешь и незаметно вынимаешь из-под куртки сыр. Светло-коричневый комочек мягкого сыра почти неотличим по цвету и форме от камней. Поэтому когда ты выпрямляешь и поворачиваешься к великану, всё выглядит так, словно ты присел и поднял один из камней.

- Смотрите хорошенько, - говоришь великану. – Сейчас я выжму воду из этого камня!

Изображая усилие, сжимаешь сыр двумя руками. Из него выступает водянистая сыворотка и капает на землю. Продолжаешь сжимать, пока сыр не превращается в лепёшку, а затем отбрасываешь его в ближайшие заросли кустов. Наклонившись, берёшь из кучи настоящий камень и бросаешь его великану.

- Теперь попробуйте вы. Тогда и узнаем, кто из нас сильнее.

Посмотрев на камень, Горго обхватывает его своими огромными ручищами и начинает давить. Он скрипит зубами, на шее у него вздуваются вены, а красная кожа делается фиолетовой. Наконец великан прекращает давить и смотрит на ни капельки не изменившийся камень.

- Горго не может! – озадаченно пыхтит он.

- Конечно не можете, - быстро говоришь ты. – И поэтому нам не стоит сражаться – потому что я настолько сильнее, что я пораню вас. Так что, если мы поделим сокровища, мы сможем подружиться и нам не нужно будет сражаться. Идёт?

Великан приходит в замешательство, но, посмотрев ещё раз на камень в своих руках, качает головой.

- Идёт, - наконец говорит он.

- Отлично. Тогда идите в пещеру и принесите сокровища, а я заберу свою половину и уйду.

Облегченно выдыхаешь, когда великан разворачивается и ковыляет внутрь. Он несколько раз ходит туда и обратно, пока на земле перед тобой не скапливается большая куча мешков и сундуков.

- Я позову слугу, чтобы он нёс мою долю, - объясняешь великану. – Не обращайтесь на него внимания. Он не так силен, как я, - и, повернув голову, зовёшь: – Рыжебородый!

Рыжебородый слышал весь ваш разговор, и он прибегает на зов. А ещё он спрятал меч, чтобы не вызывать у великана подозрений.

- Да, хозяин? Чего прикажете? – кротко спрашивает он.

- Бери нашу долю сокровищ и неси её, - велишь ему, словно барин.

Сам ты берёшь мешок с костями короля Фарада и небольшой мешочек с монетами. Рыжебородый же берёт столько, сколько может нести.

- Горго, теперь мы друзья навеки, - говоришь огромному простофиле. – Если вам когда-нибудь для чего-нибудь понадобится моя великая сила, дайте мне знать, и я приду вам на помощь.

- Это хорошо. Горго говорит «спасибо», - медленно произносит он, словно пытаюсь понять, что же тут произошло.

Пожалуй, не стоит вам здесь задерживаться, о чём и сообщаяешь шёпотом воину:

- Давай-ка побыстрее убираться отсюда, Рыжебородый!

Борясь с желанием побежать, ты быстро проходишь по тропинке мимо валуна. Скрывшись у великана из виду, бросаешься бежать, остановившись только у подножия холма.

- Воробышек, у тебя получилось! – смеётся Рыжебородый. – Ты до того сбил с толку этого бедолагу, что он уже не знал, где верх, а где низ! Я бы сказал, ты провёл дело не просто хорошо, а отлично – у нас есть кости Фарада, достаточно сокровищ, чтобы сделать нас богачами до конца жизни, и нам не пришлось сражаться с великаном!

- Надеюсь, Джей уже будет в Ривербенде, когда мы туда вернёмся, - с улыбкой говоришь ты. – Эх, какую историю я ему расскажу!

КОНЕЦ

- Что ж, на ДОРОГЕ мы точно не встретим больше этих гигантских лягушек, но вполне можем их встретить, если останемся возле реки, - заявляешь ты. – Пойдём к дороге, Джей.

Но не успели вы пройти и пятидесяти шагов, как ты понял, что впереди огромное болото. Мягкий грунт чавкает под ногами, а вокруг высится лес рогоза и камышей.

Доносящиеся со всех концов болота звуки намекают на обитающих там жутких тварей. Вдали раздаётся громкий рёв, который наверняка издаёт глотка какого-нибудь здоровенного монстра. Гораздо ближе ты слышишь долгий визгливый вой. А ещё ближе – басовитое размеренное хрюканье.

- Джей, я не думаю, что нам стоит пытаться здесь пройти, - говоришь ты, резко остановившись. – Это слишком опасно. В этой трясине водятся всевозможные опасные твари, и некоторые из них могут оказаться намного хуже гигантских лягушек! Не удивлюсь, если там будут и зыбучие пески. Я не думаю, что мы сможем здесь пройти к дороге.

Посмотрев по сторонам, Джей кивает.

- Боюсь, ты прав, Воробышек. Нам лучше повернуть назад и идти вдоль реки.

○ Похоже, выбора у вас нет — (37)

Глядя Рогальдо в глаза, ты произносишь:

- Не могу говорить за Джея, но я думаю, нам следует принять предложение Вуверайна. Тогда мы всё равно сможем сдержать своё обещание и похоронить кости короля Среброволосого, и у нас будет достаточно сокровищ, чтобы разбогатеть – и у вас тоже, Рогальдо, если вы согласитесь взять свою долю. Думаю, это намного лучше, чем сражаться на дуэли, где вы можете погибнуть!

- Я согласен с Воробышком, - говорит Джей. – И мы с радостью поделимся с вами сокровищами.

Рогальдо улыбается.

- Нет, мне по-прежнему не нужны ваши сокровища. Но я понимаю ваши доводы. К чему рисковать ради целого пирога, когда половины пирога достаточно, и она ничего не стоит? Полагаю, что в некотором смысле Вуверайн оказал нам услугу – ему пришлось столкнуться с той опасностью, что была в пещере.

Он поворачивается к Вуверайну и кричит:

- Ладно, Вуверайн! Мы принимаем твоё предложение половины сокровищ!

Достав кинжал, Вуверайн обрезал веревки двух лошадей.

- На этих двух нагружена добрая половина, - говорит он. – А вот на этой, - показывает он, - ещё и кости короля Среброволосого.

Вуверайн разворачивает свою лошадь и срывается в галоп, оставив вам двух вьючных лошадей. Рогальдо спешивается и говорит:

- Воробышек, Джей, идём. Я помогу вам похоронить короля. Ваша миссия выполнена, и у неё гораздо лучший конец, чем мог бы быть!

КОНЕЦ

18

- Мы ведь на самом деле почти ничего не знаем об этом Рогальдо, Джей, - вслух размышляешь ты. – Он вполне мог договориться с этим вторым волшебником одурачить нас! Я считаю, мы должны добыть сокровища самостоятельно! Если выяснится, что Рогальдо был с нами честен, мы всегда можем потом поделиться с ним.

Ближе к вечеру следующего дня высоко на скалистом холме вы находите искомую пещеру. Джей достаёт своё огниво и зажигает принесённые вами факелы. Вдруг с резким щелчком, напоминающим раскат грома, перед вами появляется Рогальдо!

- Итак, - говорит он, нахмурясь. – Вы решили предать меня, несмотря на мою помощь! Очень хорошо! Я позабочусь, чтобы королевские кости были похоронены, и я возьму лишь любые волшебные предметы, какие найду – но я наложу на вас заклинание забвения. Пять лет вы не будете помнить ничего о сокровищах или о значении вашей карты!

С этими словами Рогальдо исчезает. Словно очнувшись от транса, ты моргаешь и осматриваешься по сторонам.

- Джей, а что мы здесь вообще делаем? – озадаченно спрашиваешь ты.

- Я, я вроде как припоминаю, мы что-то искали, но не могу вспомнить что, - он выглядит встревоженным. – Воробышек, тут творится что-то странное!

- Становится поздно. Нам лучше бы вернуться в город, Джей. Может там мы сумеем разобраться, что происходит.

Озадаченные, встревоженные и необъяснимо печальные вы отправляетесь обратно в сторону Ривербенда.

КОНЕЦ

19

Ты решаешь направиться к мосту. Там, скорее всего и будет ждать Джей, если он уже добрался до Ривербенда. И ты надеешься, что Шрамолицый со своей шайкой уже бросили ваши поиски.

Покрасневшее солнце клонится к горизонту, когда вы прибываете к деревянному мосту через отделяющую вас от Ривербенда реку. Вдруг из растущих у входа на мост кустов выскакивает с полдюжины мужчин – Шрамолицый со своей ватагой!

- Убейте их! – рычит Шрамолицый.

- Держись, Воробышек! – кричит Рыжебородый.

Ты быстро выхватываешь меч из логова умертвия. Шрамолицый с тремя разбойниками атакуют Рыжебородого, а к тебе направились двое оставшихся. Ты понимаешь, что против них у тебя ни малейшего шанса, но решаешь погибнуть, сражаясь. Стиснув зубы, бьёшь по ближайшему противнику.

К твоему удивлению, меч кажется не тяжелее веточки. Со свистом разрезав воздух, он вонзается в руку разбойника. Завыв, тот роняет оружие и зажимает окровавленную ладонь.

Второй бандит наносит колющий удар, но его меч просто отскакивает от твоей кольчуги,

также из логова умертвия. Ты делаешь выпад, и противник быстро пятится, свалившись в итоге с моста в реку!

Потрясённый, ты поворачиваешься посмотреть, не нужна ли помощь Рыжебородому. Двое его противников уже лежат, а двое оставшихся отчаянно пытаются парировать его сверкающий меч, который светится и громко гудит. Посмотрев на твой меч, они видят, что он точно такой же!

- Магия! – выкрикивает Шрамолицый. – Нам труба!

Он разворачивается и бросается наутёк, оставшийся на ногах разбойник следует его примеру. Рыжебородый довольно разглядывает свой меч и поглаживает свою кольчугу.

- Я был прав - наши мечи и кольчуги волшебные! – восклицает он. – Какое счастье, Воробышек, что мы задержались исследовать логово умертвия!

- Воробышек! Воробышек! – кто-то зовёт тебя.

Повернувшись на зов, видишь бегущего к тебе по мосту Джея. Бежишь ему навстречу и радостно хлопаешь его по спине.

Этим вечером, заплатив монетой из сокровищ умертвия, вы втроем пируете на постоялом дворе, и ты рассказываешь Джею о своих приключениях. Брат глядит на тебя, качая головой:

- Тебя же могли убить, Воробышек! Думаю, нам следует забыть о нашей миссии!

Ты не веришь своим ушам!

- Но, Джей, мы же обещали вернуть покой духу короля! И как насчёт сокровищ?

- Ты уже получил достаточно золота в логове умертвия, - отвечает Джей. – Послушай, почему бы не отдать карту Рыжебородому, и пусть он закончит это дело? – брат кладёт руку тебе на плечо. – Я пообещал нашей умирающей матушке присматривать за тобой. Я не хочу, чтобы ты больше рисковал своей жизнью. Если ты решишь довести миссию до конца, я пойду с тобой – но мне хотелось бы, чтобы ты прислушался к моей просьбе!

Передоверить похороны короля Рыжебородому — (61)

Продолжать вашу миссию — (30)

20

Последние несколько дней твоя жизнь практически постоянно подвергалась опасности – все эти волки, умертвие, ползучий падальщик и никси. И теперь тебя просят рискнуть жизнью ещё раз, на сей раз против Шрамолицего и его головорезов, которых вдвое больше, чем вас. Похоже, ты уже достаточно нарисковался!

Но чем больше ты об этом размышляешь, тем больше злишься, что отобравший у тебя карту Шрамолицый сделал бессмысленными все пережитые тобой опасности и порушил твою миссию. Что ж, ты не собираешься вот так просто спустить это ему с рук – ты ещё поборешься! Стукнув кулаком по столу, объявляешь решение:

- Мы идём за ними!

Твои слова вызывают у Рыжебородого широкую ухмылку и дружеский хлопок по плечу.

На следующее утро, на рассвете вы с Рыжебородым лежите на вершине холма,

возвышающегося над ведущей из Ривербенда дорогой. Где-то позади, вне поля зрения, Джей держит трёх лошадей, купленных прошлой ночью. А ещё он сжимает прочное копьё.

- Вон они едут! – шепчет Рыжебородый.

Прищурившись, видишь выезжающих из города шестерых всадников, крошечных из-за расстояния. Наблюдаешь, как они проезжают под вами и направляются в холмы. Уже почти скрывшись из виду, они подъезжают к развилке и сворачивают направо.

- Отлично, мы знаем, куда они поехали, - говорит Рыжебородый, поднимаясь на ноги.

Торопитесь к лошадям, садитесь верхом и съезжаете по склону холма на дорогу. Через несколько минут вы достигаете развилки и сворачиваете туда же, куда и шайка Шрамолицего. Едете рысью всё утро, следуя за отпечатками лошадиных копыт в мягком грунте. Почти в полдень Рыжебородый останавливает свою лошадь и наклоняется, чтобы лучше рассмотреть отпечатки.

- Здесь они свернули с дороги, - сообщает он. – Они поехали вверх по тому холму. Нам лучше спешиться и вести лошадей в поводу, чтобы не шуметь.

Как можно тише ведёте лошадей вверх по склону. Чем выше поднимаетесь, тем каменистее земля под ногами. Возле вершины видите тёмное, зияющее устье пещеры и шестерых лошадей, привязанных к старому покорёженному пню. Людей же нигде не видно.

- Отведём лошадей подальше, а сами спрячемся, - предлагает Рыжебородый. – Дождёмся, когда они выйдут из пещеры, и застигнем их врасплох. У нас с тобой, Воробышек, есть волшебные мечи – это должно уравнивать расклады!

Долго ждать не пришлось. Из пещеры появляются Шрамолицы с двумя подручными-полуорками и выволакивают мешки и сундуки. Через какое-то время до тебя доходит, что остальные трое разбойников уже не выйдут – что-то с ними стряслось в этой пещере.

- Трое на трое – силы равны! – шепчет Рыжебородый. – Это уже расклад в нашу пользу! Я возьму Шрамолицего, а вы, парни, берите каждый по орку. Вперёд!

Выскакиваете из укрытия и бежите к трём бандитам. Шрамолицы с проклятиями вынимает меч и шагает навстречу вам, а полуорки следуют за ним по пятам!

Один из орков обходит тебя и втыкает меч тебе в грудь! Но к его удивлению – и твоему тоже – клинок просто отскакивает от тебя! Это всё твоя волшебная кольчуга. Неумело машешь мечом, но лезвие словно само глубоко вонзается в руку противника. Завыв, орк роняет оружие и удирает.

Торопись на помощь Джейю, на которого насаждает второй орк. Но увидев, что теперь вас двое на него одного, разбойник также удирает.

Оборачиваешься посмотреть, не нужна ли помощь Рыжебородому, но тот уже стоит над бездыханным телом главаря. Бой окончен и сокровища теперь ваши!

Но первым делом, пока Рыжебородый стоит на часах, на случай, если трое других разбойников всё-таки появятся, вы с Джейем хороните мешок с костями короля Фарада Среброволосого. Ты сдержал обещание, данное умирающему незнакомцу, от которого получил карту!

Грузите сокровища на трофейных лошадях и отправляетесь обратно в Ривербенд.

- А всё-таки интересно, что же стряслось с тремя подручными Шрамолицего в пещере? – через какое-то время спрашивает Джей.

- Я бы предпочёл этого не знать! – отвечаешь ты. – Мы достаточно рисковали нашими

жизнями, выполняя наше обещание, но теперь это в прошлом. Мы все богаты, как князья, и король Фарад Среброволосый можно вечно спать в мире!

КОНЕЦ

21

Если дракон вам не друг, то он всё равно атакует. Но даже если он настроен дружелюбно, если Рогальдо попытается подбить его, он всё равно атакует, размышляешь ты.

- Подождём и выясним, враждебен он или нет, - предлагаешь ты. – Для нас это наилучший вариант.

Напряжённо ждёте, пока гигантская рептилия не подлетает так близко, что видны её сверкающие глаза и чешуйки цвета латуни. Если дракон намерен вас атаковать, уже поздно что-то предпринимать.

Дракон заходит на посадку примерно в тридцати шагах перед вами, и ты облегчённо выдыхаешь.

- Давайте побеседуем, - предлагает дракон на удивление пронзительным голосом.

С вашей стороны по большей части говорит Рогальдо, хотя время от времени дракон задаёт вопрос конкретно тебе или Джею. Чем-то он напоминает тебе маленького ребёнка – тоже полон вопросов обо всём на свете.

Наконец дракон, вроде бы, удовлетворился. Расправив крылья он взлетает прямо над вашими головами.

- Хорошо, что мы подождали, вместо того, чтобы вступить с ним в бой, - говорит Рогальдо. – Мы всего лишь потеряли один час времени – справедливая цена за наши жизни! Ладно, идём дальше!

Вскоре пустыня остаётся позади, и вы шагаете по великой равнине. Затем ваша узкая дорога пересекается с более широкой, вы сворачиваете и дальше идёте по широкой дороге. К наступлению темноты вы уже в Ривербенде. Близость завершения вашей миссии наполняет вас с Джеем ликованием.

Но этим вечером ваши надежды на быстрое завершение встречают неожиданное препятствие. Когда вы ужинали на постоялом дворе, Рогальдо приметил старого друга, тоже волшебника, по имени Вуверайн. Что-то обсудив со своим другом, Рогальдо покинул постоялый двор вместе с ним, сказав вам, что вернётся через день или два. Вы просто отказываетесь поверить, что он отложит вашу миссию, когда конец так близок!

- Я не хочу ждать ещё день или два! – злится Джей.

Потерев подбородок и задумчиво нахмурившись, твой брат добавляет:

- Воробышек, я не уверен, что нам по-прежнему стоит доверять Рогальдо. Что если он и его друг-волшебник обнаружат пещеру и решат разделить сокровища между собой? Думаю, нам следует первым делом завтрашним утром пойти и самим найти эту пещеру!

Ты тоже хочешь завершить миссию прямо сейчас, но колеблешься, не стоит ли дожидаться Рогальдо. До сих пор его помощь была кстати, и вам она может понадобиться ещё больше, когда вы найдёте пещеру. Стоит ли дожидаться его? Можно ли ему доверять?

Закончить миссию без Рогальдо — (18)

Дождаться волшебника — (54)

22

Вспоминаешь слышанное от людей: «Никогда не доверяй пикси», - и решаешь, что для этого высказывания должны быть веские причины.

- Нет, спасибо, - отказываешься от предложения пикси. – Мы поищем путь из леса самостоятельно.

- Вы пожалеете! Надеюсь, вы помрёте от голода! Надеюсь, вас сожрут волки! – визжит пикси и исчезает с глаз.

- Давай пойдём сюда, - предлагает Джей, указывая направо.

И снова вы шагаете среди деревьев. Ты надеешься, что не ошибся насчёт пикси, но в любом случае уже поздно что-то менять.

Вскоре вы оказываетесь на берегу искристого ручья. Бросаетесь на землю и жадно пьёте холодную воду, а потом наполняете фляги. Вдруг Джей восклицает:

- Вот оно, Воробышек! Всё, что нам нужно, это идти вдоль ручья, и он выведет нас из леса! Более того, если я верно понимаю, он приведёт нас напрямик к Ривербенду. Идём!

Но ручей подал идею и тебе тоже:

- А почему бы нам не построить плот? Тут полно брёвен и лоз вокруг. Тогда мы можем ПЛЫТЬ к Ривербенду.

- Отличная идея! – соглашается Джей.

И вы принимаетесь собирать брёвна и связывать их лозами. К полудню работа окончена. Заходите на плот и отталкиваете его от берега двумя длинными шестами, сделанными из веток деревьев.

Вы приятно проводите время, отдыхая в тени раскидистых деревьев, пока плот сам плывёт по течению. Ближе к вечеру замечаешь, что деревья редееют, и вскоре вы покидаете лес. Ручей лениво течёт по широкой холмистой равнине.

Вы с братом направляете плот к берегу и вытягиваете его на сушу. В своих странствиях вы частенько разбивали лагерь у реки, так что у каждого из вас в поясном кошельке есть по рыболовному крючку с леской. Какое-то время рыбачите, пока Джей не вылавливает отличную форель на ужин.

После еды Джей говорит:

- Мы можем выиграть немало времени, если заночуем не здесь, а на плоту. Тогда мы сможем плыть, даже пока спим.

- Но будет ли это безопасно? – спрашиваешь ты.

Заночевать на берегу — (12)

Спасть на плоту — (46)

Ты не можешь заставить себя искать сокровища без своего брата. В конце концов, это и его миссия тоже!

Весь следующий день ты проводишь в ожидании у ведущего в Ривербенд моста. Ты уверен, что Джей пойдёт в город именно этим путём. За день множество людей проходит по дороге и пересекает мост, но Джея среди них нет. До самого заката он так и не появился.

Вечером, когда вы с Рыжебородым ужинали на постоялом дворе, в зал вошёл некто, закутанный в чёрный плащ. Осмотревшись по сторонам и увидев вас, он начинает пробираться к вашему столу. Разглядев его, ты охнул – это Шрамолицый! Выругавшись, Рыжебородый тянется за мечом.

- Оставь меч в ножнах, воин. Я пришёл говорить, а не драться, - рычит Шрамолицый. – Мне почему-то кажется, что этот парень ждёт своего брата. Вот только он его не дожждётся – его брат у нас! Если хотите его вернуть, отдайте мне карту и я отпущу его. В противном случае я передрежу ему глотку!

- Я, я должен отдать ему карту, Рыжебородый! – говоришь ты другу. – У меня нет выбора!

Тот медленно кивает.

- Конечно, отдавай её.

- Карту я возьму сейчас, - требует Шрамолицый.

Достаёшь карту из кошель и отдаёшь разбойнику. Тот злобно скалится.

- Твой брат ждёт сразу у входа. Я приведу его.

Он торопливо выходит и почти сразу возвращается вместе с двумя подручными и твоим братом, после чего все разбойники снова выходят.

- Джей! С тобой всё хорошо? – восклицаешь ты.

- Не сказать, чтобы меня хорошо кормили, но в остальном я в порядке. Они ждали на мосту и схватили меня до того, как я их заметил.

Ты знакомишь Джея и Рыжебородого, затем быстро пересказываешь Джею ваши приключения. Твой брат вздыхает:

- Извини, что тебе пришлось отдать карту после всех передряг, что ты перенёс, Воробышек. Боюсь, теперь кости бедного короля Фарада так и не будут похоронены – а мы с тобой будем бедными всю нашу жизнь.

Наклонившись вперёд, Рыжебородый произносит:

- А знаешь, нам ещё рано сдаваться! Шрамолицему и его шайке придётся дожждаться рассвета, прежде чем они отправятся за сокровищами. Мы можем раздобыть этой ночью лошадей, разбить за городом лагерь, а потом пойти за ними. Дадим им привести нас к пещере, а потом – ну, потом видно будет. Разумеется, мы сильно рискуем. И так? Хочешь попробовать мой план?

Проследить за Шрамолицым и его шайкой — (20)

Это слишком опасно! — (64)

24

- Может, если мы поспешим, то сумеем проскочить пустыню, не встретив никого из настоящего опасных существ, - предлагаешь ты.

- Логично, - соглашается Рогальдо. – Что ж, тогда дорога через пустыню.

Участки травы по обочинам встречаются всё реже и реже, и вскоре вы шагаете по мрачной, иссушенной пустыне с редкими пятнышками чахлых кустов. Весь день напролёт вы с опаской высматриваете, не появится ли какая-нибудь опасная тварь, по словам Рогальдо обитающая в этих краях, но никого, кроме нескольких мелких ящериц, так и не увидели.

Когда наступает ночь, вы разводите костёр, а Рогальдо возводит магический барьер вокруг вашего лагеря.

- Он убержёт от ядовитых змей и прочих мелких созданий, но существа покрупнее смогут его преодолеть, - предупреждает он.

После слов Рогальдо уснуть не так-то просто, тем не менее, ночь проходит спокойно, и утром вы продолжаете ваш поход. По прикидкам Рогальдо, вы должны покинуть пустыню и выйти на дорогу к Ривербенду сразу после обеда.

Но не успели вы далеко отойти, как волшебник замирает и всматривается в небо, прикрыв глаза ладонью. Далеко впереди, высоко в небе ты видишь крохотное пятнышко. Но оно растёт прямо на глазах – что бы это ни было, оно направляется напрямиком к вам!

- Это латунный дракон! – воскликнул Рогальдо.

- Он опасен? – встревоженно спрашивает Джей.

- Когда как, - отвечает волшебник. – Иногда латунным драконам просто охота поговорить. В таких случаях они совершенно безобидны. Но если этот дракон собирается нас атаковать, то мы в серьёзной опасности!

- Вы можете бороться с ним вашей магией? – спрашиваешь ты.

- Только если я атакую первым. Если я смогу застать его врасплох разрядом магической энергии, то может и смогу его убить. Нужно решить, что делать. Если мы будем ждать, рассчитывая, что дракон хочет поговорить, а он вместо этого нападёт на нас, то мы обречены. Но если мы сами нападём на него, это может быть большой ошибкой.

Сейчас ты уже чётко видишь дракона, быстро летящего к вам. Он не меньше тридцати футов в длину, с огромными перепончатыми крыльями.

- Что будем делать? – спрашивает Рогальдо. – Ждать, на случай, если он хочет поговорить, или попытаться поразить его первыми?

Атаковать дракона, пока он не атаковал вас! — (36)

Подождать - а вдруг дракон хочет поговорить? — (21)

25

Посоветовавшись, вы с Джейм решаем, что длинный путь предпочтительнее, если там вас ждёт меньше опасностей.

Равнина это бескрайняя ширь высокой золотой травы. До конца дня путешествуете без происшествий. Когда темнеет, вы разводите небольшой костёр и ужинаете под звуки отдалённого волчьего воя.

- Огонь не даст им приблизиться, - говорит Рогальдо.

Ты надеешься, что он прав!

На следующий день вы увидели стадо крупных косматых животных пасущихся вдалеке.

- Дикий скот, - говорит Рогальдо. – Они не опасны, если только не сорвутся в паническое бегство.

Ближе к полудню третьего дня вы приходите к дикой и пустынной полосе. Повсюду разбросаны большие глыбы камня, и видны широкие участки голой земли. Вдруг среди скопления валунов появляется большая круглая штуковина, шире человеческого роста, и быстро летит к вам!

- Бихолдер! – испуганно произносит Рогальдо.

Едва осмеливаясь дышать, ты рассматриваешь приближающееся странное создание. У него один огромный глаз по центру и здоровенная пасть, полная острых зубов. На его макушке растёт пук стебельков с глазами поменьше на концах. Монстр зависает в воздухе рядом с вами и что-то произносит на непонятном языке.

Рогальдо отвечает на том же языке, затем поворачивается к вам с Джемом:

- Может, нам повезло. Обычно эти твари атакуют без раздумий, но эта позволит нам пройти, если мы сумеем откупиться.

- А вы можете использовать против неё магию? – шепчешь ты.

- Она может защититься от любой магии плюс может делать такое, чему моя магия не сможет противостоять, - мрачно отвечает Рогальдо. – Мы должны сделать, как она хочет, иначе нам конец! Быстрее! Показывайте всё, что у вас есть!

Вы поспешно открываете все мешки и вываливаете их содержимое на землю. Монстр глядит своим огромным глазом, затем что-то говорит.

- Он хочет увидеть, что у тебя в кошеле, Воробышек, - переводит Рогальдо.

Нет там ничего, кроме карты. Дрожащими руками выворачиваешь кошель, и развернувшаяся карта падает на землю. Бихолдер несколько мгновений глядит на карту, затем снова что-то произносит.

- Он хочет карту, - говорит Рогальдо. – Выбора у нас нет. Мы должны отдать карту, или умрём!

Он поднимает карту и протягивает монстру. Бихолдер берёт её губами и медленно плывёт назад к своему гнезду в камнях.

- Быстрее! Собираем, что получится, и убираемся отсюда, - торопит вас Рогальдо, спешно швыряя вещи в мешки. – Нам повезло, что мы ещё живы!

Понизив голос, он переводит взгляд с тебя на Джем и добавляет:

- Ещё не всё потеряно. У вас есть общее представление, где находятся сокровища. Возможно, я сумею обнаружить их с помощью магии до того, как за ними отправится бихолдер. По крайней мере, можно попытаться!

Вы втроем торопитесь по бесплодной местности, гадая, какие опасности вас ждут

впереди, и удастся вам прожить достаточно долго, чтобы выполнить вашу миссию и сдержать клятву...

КОНЕЦ

26

Ты не можешь просто оставить, возможно даже на верную смерть, напуганного маленького медвежонка. Ты должен ему помочь!

При твоём приближении медвежонок скалит зубы. Поднатужившись, тянешь ствол за ветки вверх, пока зверю не удаётся выбраться. Он встряхивается, какой-то миг глядит на тебя, затем убегает.

Вздыхаешь, жалея о том, что в отличие от этого медведя, не знаешь, куда тебе идти. И ты тяжело бредёшь дальше, надеясь, что как-нибудь сумеешь отыскать дорогу из леса. Но время идёт, и ты понимаешь, что можешь бродить этими лесами, пока не умрёшь от жажды и голода. Наконец, усталый и напуганный опускаешься на землю.

Внезапно чувствуешь, что ты тут не один. Поднимаешь взгляд и видишь высящегося над тобой огромного медведя! А затем так быстро, что ты не веришь своим глазам, медведь превращается в огромного, плечистого, косматого дядьку. Ты понимаешь, что повстречал одно из самых ужасных существ – вербэра (медведя-оборотня)!

- Бояться не надо, - басит он. – Ты помог моему малышу, а долг красен платежом. Иди за мной.

Идёшь за оборотнем через лес. Вдруг ты замечаешь тёмные четырёхлапые силуэты вокруг вас. Волчья стая!

- Их бояться не надо, - спокойно говорит вербэр. – Они не посмеют напасть, когда я рядом.

Вскоре ты выходишь из леса обратно на дорогу. Чуть дальше по дороге видишь строение с раскачивающейся на ветру вывеской. Должно быть, это постоянный двор, о котором говорил твой брат! Оборачиваешься поблагодарить своего спасителя, но оборотень уже исчез.

Торопись к постоянному двору, надеясь отыскать там Дджея. Но двор оказывается пуст, если не считать хозяина да мускулистого рыжебородого воина с мечом на поясе.

- Пожалуйста, сэр, - просишь хозяина постоянного двора. – Я жонглёр. Могу я сегодня вечером выступить для ваших гостей ради нескольких монеток, чтобы купить ужин?

- Я куплю тебе ужин, если ты хоть на что-то сгодишься, парень, - грохочет Рыжая Борода.

Улыбнувшись, достаёшь цветные деревянные шары и принимаешься жонглировать. Рыжебородый довольно похлопывает.

Вдруг дверь распахивается. Посмотрев туда, видишь разбойника со шрамом на лице и двух его подручных!

- Это один из тех пацанов, - рычит Шрамолицый, увидев тебя. – Хватайте его!

Двое подручных направляются к тебе, но тут между вами, обнажив меч, вклинивается рыжебородый воин.

- Стоять! – рявкает он. – Что вам нужно от этого парня?

- Убейте этого увальня! – приказывает Шрамолицый.

Воздух наполняется лязгом стали. Перепугавшись, хозяин постоянного двора удирает. В возникшей суматохе дверь остаётся без присмотра. Ты можешь удрать от опасности – но рыжебородый воин рискует жизнью, чтобы тебе помочь. Следует ли тебе остаться и попытаться помочь ему, или же следует удрать, пока есть такая возможность?

- Удирать, пока есть такая возможность — (40)**
- Остаться и помочь рыжебородому воину — (53)**

27

- Если никак нельзя определить наверняка, почему бы просто не подбросить монетку? – предлагаешь ты.

- Действительно, почему бы и нет? – пожимает плечами Рогальдо и достаёт из своего поясного кошелька монетку. – Орёл – север, решка – юг.

Он подбрасывает монетку, ловит и пришлёпывает на запястье:

- Орёл. Значит, идём на север.

До рассвета ещё далеко, но Рогальдо разбудил владельца конюшни и купил трёх быстрых лошадей. Вскоре ваши скакуны выезжают бодрой рысью по северной дороге из Ривербенда.

- Он не мог опередить нас больше, чем на день, - мрачно говорит Рогальдо. – Мы нагоним его!

Вы всё утро скачете без остановок. Ближе к полудню ненадолго останавливаетесь, чтобы дать лошадям отдохнуть и попасть, и позавтракать самим. Затем вы скачете всю вторую половину дня и весь вечер, остановившись, лишь когда стало слишком темно для безопасного пути. Но как только рассвело, вы вновь пустились в путь.

Второй день почти ничем не отличается от первого. Ближе к вечеру третьего дня Рогальдо наклоняется в седле вперёд и указывает:

- Вот он!

Далеко впереди видите несколько крошечных нечётких силуэтов.

Пришпориваете лошадей в галоп. Подъехав поближе, можете различить силуэты – фигура в мантии верхом на лошади, ведущая в поводу четырёх тяжело нагруженных лошадей. Наверняка там сокровища!

Надо думать, тяжёлый груз не позволяет лошадям ехать слишком быстро, и вы быстро сокращаете дистанцию. Возглавляющий караван всадник как будто даже не замечает ваше приближение.

Рогальдо всё пришпоривает своего скакуна, и вот он уже поравнялся с одной из вьючных лошадей. Наклонившись, он протягивает к ней руку. Однако стоит волшебнику коснуться лошади, как и эта лошадь, и остальные, и даже всадник исчезают!

Натянув поводья, Рогальдо останавливает свою лошадь и ждёт, пока подъедете вы с Джемем.

- Мы преследовали иллюзию вместо настоящего Вуверайна, - горько говорит он.

- А вы не можете обнаружить настоящего Вуверайна с помощью хрустального шара? – спрашиваешь ты в тщетной надежде.

Рогальдо качает головой.

- Он теперь слишком далеко для хрустального шара. Шансов никаких.

Повесив голову, стараешься не расплакаться. Миссия провалена. Вы проиграли.

- Что ж, полагаю мне ничего не остаётся, как вернуться в свою башню, - вздыхает Рогальдо.
– А вы двое чем займётесь?

- Мы вполне можем вернуться в Ривербенд, - медленно произносит Джей. – Мы с Воробышком вероятно сможем найти работу, развлекая народ на постоялом дворе.

- Тогда, если будет нужно, я буду знать, где вас искать. Я намерен продолжать попытки обнаружить Вуверайна. И если я когда-нибудь выясню, где он, я свяжусь с вами и мы нанесём ему визит, - Рогальдо злобно усмехается и подмигивает.

Вы с Джейем обмениваетесь обнажёнными взглядами. С помощью волшебника, возможно, ваша миссия несмотря ни на что увенчается успехом!

КОНЕЦ

28

Больше всего на свете тебе хотелось бы как можно быстрее убраться из Долины Призраков, но ты боишься разочаровать Рыжебородого.

- Поищем логово... – обречённо предлагаешь ты.

- Молодец, парень! – отвечает Рыжебородый.

Он подбирает немного драного тряпья, затем подходит к ближайшему кусту и отсекает толстую ветку.

- Нам потребуется факел, - поясняет он, плотно наматывая тряпье на конец ветки.

- А где мы будем искать? – спрашиваешь ты.

- Ну, мертвие пришло вон оттуда, - Рыжебородый указывает в темноту. – Держись ко мне поближе.

Последнее он мог бы и не говорить. Вы торопитесь к подножию одного из холмов, образующих склон долины.

- Гляди! – шепчешь ты. – Вон та чёрная тень, это не дыра в холме?

- Это вход, всё верно, - отвечает Рыжебородый. – Дай-ка я засвечу факел и мы посмотрим.

Пока Рыжебородый стучит огнивом, ты напряжённо всматриваешься в темноту, карауля, чтобы ни одна призрачная тварь к вам не подкралась. Обернувшись, видишь, что факел уже горит, испуская при этом вонючий дым от горящих тряпок.

- Пошли, - говорит Рыжебородый. – Но будь осторожен – никто не знает, что там внутри!

И он ныряет в отверстие, с факелом в одной руке и мечом в другой, а ты едва не

наступаешь ему на пятки. Вы проходите короткий извилистый туннель и входите в большую камеру. Здесь никого нет, лишь валяется несколько куч костей. Возле одной из куч стоит деревянный сундук, треснувший от старости – и ты видишь блеск золота и серебра в свете факела!

Вдруг из теней в углу стремительно выбегает что-то похожее на гигантскую гусеницу с щупальцами! Её тело болезненного бледно-зелёного цвета. Свет факела отражается в выпирающих стеклянных глазах.

- Назад, Воробышек! – кричит Рыжебородый.

Успеваешь отпрыгнуть, когда тварь, шевеля щупальцами, устремляется к тебе. Рыжебородый обрушивает на неё меч, могучим ударом разрубая тело твари. Брызнул фонтан зелёной крови, и половинки разрубленной твари затихли.

- Ползучий падалщик! – с отвращением сплёвывает Рыжебородый. – Хорошо, что тебя не зацепило щупальцами. Их яд парализует добычу. К счастью для нас, этот ещё не успел вырасти. Давай посмотрим, что в сундуке, и уберёмся отсюда!

Он пинком доламывает сундук, и на пол со стуком высыпаются два меча, две серебристых кольчуги и куча золотых монет.

- Скорее! Натягивай кольчугу, хватай меч, набивай кошель золотом и пошли! – торопит Рыжебородый.

Быстро делаешь, что велено, и вскоре вы уже торопитесь по туннелю обратно. У выхода Рыжебородый оборачивается и бросает факел внутрь пещеры. В свете горящего на полу факела ты видишь в тених прямо за ним глаза огромного ползучего падалщика!

- Он здесь не выйдет, - заверяет тебя Рыжебородый, пока вы торопитесь вниз по склону. – Повезло нам, Воробышек – эти мечи и кольчуги волшебные, или я дракон! И у нас достаточно золотых монет, чтобы жить не тужить пару лет!

- И что будем теперь делать? – спрашиваешь ты.

- Ну, конец долины уже близко. А потом ещё миля – и мы выйдем к реке. Там есть брод. Перейдём брод, свернём направо и к завтрашнему полудню будем в Ривербенде. С другой стороны, если мы свернём направо сейчас, то через пару часов вернёмся на дорогу, и к раннему утру перейдём мост к Ривербенду, - после недолгой паузы Рыжебородый продолжил. – Единственная проблема в том, что наш приятель Шрамолицый со своими прихвостнями уже должен разгадать наш трюк, и они могут решить поскакать к мосту и ждать нас там.

Погружаешься в раздумья. Брод кажется более безопасным, но Джей может высматривать тебя у моста. Если ты пойдёшь в город через брод, то можешь разминуться с братом, и тот может пойти по дороге в обратную сторону, надеясь отыскать тебя. Следует ли выбрать менее опасный путь, рискуя разминуться с Джейем, или следует направиться к мосту, рискуя нарваться на Шрамолицего и его банду?

Идти через брод — (3)

Направиться к мосту — (19)

- ПОГОВОРИТЬ с ним? – забывшись, воскликнул Джей.

С опаской глянув в сторону вершины он вновь переходит на шёпот:

- Ты с ума сошёл, Воробышек! Откуда у тебя взялась мысль, что ты можешь поговорить с этим, с этой тварью?

- Драконы могут говорить, совсем как мы, Джей. И не все из них злы. Думаю, это золотой дракон – один из добрых.

- И что ты ему скажешь? – спрашивает Джей.

- Я попрошу его позволить нам забрать кости Фарада Среброволосого, чтобы мы могли их похоронить, - отвечаешь брату. – Мы обещали это, Джей, и мы должны попытаться! Если этот дракон придерживается законно-добрых взглядов, он отдаст нам кости.

- А если он злой, то поджарит нас до хрустящей корочки! – мрачно говорит Джей.

Ненадолго задумавшись, твой брат тяжело вздыхает:

- Ладно, я не могу отпустить тебя одного, Воробышек. Если нам суждено умереть, мы можем это сделать вместе. Пошли.

Положив копья на землю, вы возвращаетесь к вершине холма. Не знаешь, как Джей, а вот ты едва можешь идти, до того сильно дрожат у тебя колени! Вы с братом останавливаетесь примерно в двадцати шагах от дракона. Превозмогая страх, прочищаешь горло, надеясь, что этот звук разбудит дракона.

Ты угадал – один глаз существа широко распахивается. Он насыщенно жёлтого цвета и размером с твою голову! Миг спустя открывается и второй глаз.

- И что, во имя драконства, ЭТО ТАКОЕ? – вопрошает озадаченный дракон низким раскатистым голосом.

«Пока всё хорошо», - думаешь про себя. Ты уверен, что если бы дракон был злым, вас бы с Джем уже не было в живых. Дрожащим голосом отвечаешь:

- Сэр Дракон, пожалуйста, можно с вами поговорить?

Дракон глядит на тебя ещё несколько мгновений. Затем произносит:

- И о чём же ты хочешь поговорить со мной, маленький человек?

Рассказываешь дракону всё – от вашей встречи с умирающим незнакомцем в лесу и вплоть до настоящего момента.

- Мы, мы надеялись, что вы позволите забрать нам кости короля Фарада Среброволосого, чтобы мы могли утолить печаль его духа и сдержать своё обещание, - последнюю фразу выпаливаешь на одном дыхании.

- Так ВОТ откуда все эти стоны по ночам в пещере! – ревёт дракон. – Молодой человек, я тронут твоей печальной историей – и твоим мужеством тоже. Я разрешаю вам забрать кости короля, и вы также можете взять из пещеры один сундук с сокровищами.

Вы с Джем обмениваетесь потрясёнными взглядами. Это больше, чем ты мог надеяться!

- Подержи факел, - командует дракон.

Джей вытаскивает факел из-за пояса и протягивает его перед драконом. Тихонько

всхрапнув, дракон поджигает конец факела, затем сдвигается, освобождая проход в пещеру.

- Там внутри вполне безопасно, - говорит он. – Когда я сюда пришёл, там жил гигантский паук, но несколько огненных выдыхов решили эту проблему.

По короткому каменному проходу торопитесь внутрь. Там, в свете факела, видите большую пещеру и груды сундуков и мешков в одном углу. Ощупываешь мешки, пока не находишь тот, что с костями. Джей хватает небольшой сундучок, полный блестящих золотых монет и сверкающих самоцветов. Затем вы торопитесь обратно.

Выйдя из пещеры, ты глубоко кланяешься дракону, показывая, что ценишь его доброту:

- Большое-пребольшое вам спасибо, сэра Дракон. Вы самый добрый человек, ой, дракон, из всех, кого я знаю.

- Да пожалуйста, малыш, - отвечает дракон. – А теперь ступайте и никому об этом не рассказывайте! Я не желаю, чтобы сюда повадились толпы народу, которые будут мне мешать.

Уже почти сумерки, когда вы с Джейем наконец спускаетесь с холма. Работая копьями, вы быстро выкапываете могилу для костей короля Фарада Среброволосого.

- У тебя получилось, Воробышек! – восклицает Джей. – Если бы не ты, я бы просто сдался. Я и подумать не мог, чтобы заговорить с драконом!

- Нам повезло, Джей, - радуешься ты. – Мы сдержали своё обещание похоронить короля, и у нас достаточно сокровищ, чтобы до конца наших дней не знать нужды. Я бы сказал, это была очень удачная миссия!

КОНЕЦ

30

- Джей, ты всегда делал так, как считал для меня лучшим, и обычно ты был прав, - говоришь брату. – Но в этот раз я хочу, чтобы ты сделал так, как считаю лучшим я. Я думаю, нам следует попытаться довести дело до конца. Мы пообещали умирающему, что выполним его просьбу!

Джей кивает и медленно произносит:

- Всё в порядке, Воробышек, если это, чего ты хочешь.

На следующее утро, оседлав купленных за умертвиево золото лошадей, вы втроём отправляетесь дальше. Карта ведёт вас по диким пустынным холмистым местам за Ривербендом. Наконец прибываете к отмеченному на карте холму.

Привязываете лошадей к дереву у подножия холма и карабкаетесь по ведущей на вершину узкой заросшей тропинке. Ты с Рыжебородым вооружены волшебными мечами, а у Джея есть копье.

Вдруг на полпути к вершине Рыжебородый резко замирает.

- Не двигайтесь! – тихо шипит он. – И не волнуйтесь. Главное, не ведите себя так, словно хотите сразаться.

- В чём дело? – спрашивает Джей.

- Мы окружены! – объясняет Рыжебородый.

Посмотрев по сторонам, видишь множество наполовину скрывающихся за кустами и выглядывающих из-за валунов странных на вид людей. Они низкие и широкоплечие, с длинными косматыми волосами и широкими лицами. В руках у них копья с наконечниками из острых каменных осколков, и они не носят одежды, если не считать истрёпанных кусков звериных шкур вокруг бёдер.

- К-кто это? – шепчешь ты.

- Пещерные люди, - отвечает Рыжебородый. – Они люди, только совсем примитивные. Обычно они держатся от нашего брата подальше, и они не опасны, если ты не подходишь слишком близко к местам, где они живут. И боюсь, именно это мы и сделали.

- Ой-ёй! – восклицаешь ты. – Думаешь, они живут в пещере с сокровищами?

- Подозреваю, что да, - с этими словами Рыжебородый прячет меч в ножны. – К счастью, мне уже доводилось сталкиваться с пещерными людьми ранее, и я немного говорю на их языке. Посмотрим, удастся ли выяснить, что к чему.

Рыжебородый медленно поднимает руки, демонстрируя, что он не держит оружия, и произносит несколько напоминающих рычание слов. Один из пещерных людей выходит из укрытия и что-то рычит в ответ. Завязывается короткий диалог, после которого Рыжебородый поворачивает к вам с Джемом и переводит:

- Они хотят знать, зачем мы пришли сюда, и я сказал, что мы ищем пещеру, где лежит то, что принадлежит нам. Они хотят, чтобы мы встретились с их вождём. Я угадал, пещера – их дом, и они боятся, что мы собираемся как-то повредить её.

Вы вновь карабкаетесь по тропе, но на сей раз вас с обеих сторон сопровождают пещерные люди.

- Как ты думаешь, что они с нами сделают? – встревоженно спрашиваешь ты.

- Не знаю, - отвечает Рыжебородый. – Но если дела пойдут совсем плохо, я всегда могу вызвать их вождя на поединок. Если я выиграю, то стану новым вождём!

«Да, но что, если ты проиграешь?» – хочешь спросить ты, но молчишь.

Возле гребня холма видишь широкий скальный карниз и тёмное устье пещеры. Всё племя столпилось перед ним – мужчины, женщины, голые дети – и все удивлённо смотрят на вас. Один из мужчин выходит вперёд и что-то произносит.

- Это их вождь, - объясняет Рыжебородый.

Ты искренне надеешься, что Рыжебородому НЕ ПРИДЁТСЯ с ним сражаться, потому что вождь не только ростом с Рыжебородого, но ещё и мускулист, как бык!

Вождь и Рыжебородый что-то долго обсуждают, наконец Рыжебородый поворачивается к вам с Джемом.

- Он говорит, что это их священная пещера, и мы не можем войти туда. Им пришлось убить жившего в этой пещере гигантского паука, прежде чем вселиться туда. Также в пещере были вещи, которые они просто оставили там – мешки и ящики с блестящими плоскими круглыми штуковинами и сверкающими камешками.

- Сокровища! – вырывается у Джея.

- А что насчёт костей короля Фарада? – нетерпеливо спрашиваешь ты.

Рыжебородый какое-то время расспрашивает вождя, затем снова поворачивается к вам:

- Он говорит, там были какие-то старые кости в мешке, но племя их похоронило, чтобы никто больше не потревожил призрака.

Ты рад, что король Фарад наконец упокоился с миром, но почему-то тебе жаль, что вы с Джемом не были к этому причастны. Похоже, что вашу миссию выполнили и без вашего участия.

Вождь говорит Рыжебородому что-то ещё. Тот поворачивается к вам для перевода, и ты видишь, что воин изо всех сил сдерживается от широкой улыбки.

- Вождь говорит, что дети иногда играют с этими блестящими штуковинами в пещере, но больше от них никакого проку. И если это то, что нам нужно, он отдаст нам их в обмен на что-то полезное!

Теперь уже ты сдерживаешь готовые расплзтись в улыбке губы. Ты не хочешь, чтобы вождь увидел, как ты рад заполучить этот «хлам»!

- Но что мы можем дать им взамен? – спрашивает Джей. – У нас же ничего нет для обмена.

- Они хотят наше оружие, - отвечает Рыжебородый. – Твоё копье, Джей, и наши с Воробышком мечи. ЭТО для них настоящее сокровище.

Он вынимает свой меч и осматривает его:

- Этот волшебный меч сослужил нам добрую службу, но я чувствую, что с моей долей сокровищ я могу уйти на покой и больше никогда не брать в руки меча. А ты, Воробышек? Желаеть расстаться со своим волшебным мечом?

- Да! – решительно отвечаешь ты.

Чувствуешь, что уже пережил треволнений на всю жизнь вперёд.

После полудня вы втроем отправляетесь назад в Ривербенд с лошадьми, нагруженными мешками и ящиками монет и драгоценностей.

- Я бы сказал, всё обернулось на редкость замечательно, - грохочет Рыжебородый. – Король Фарад покоится с миром, мы все богаты как лорды, и даже пещерные люди счастливы. Чего ещё можно желать от выполненной миссии?

КОНЕЦ

Ты хороший пловец и считаешь, что в реке у тебя есть шанс спастись – опасной она не выглядит. Но если ты попытаешься договориться с человеком со шрамом, предложив карту в обмен на свою жизнь, тот может просто убить тебя и забрать карту. И даже если он тебя не убьёт, ты потеряешь всё, ради чего вы с Рыжебородым рисковали жизнями. Решаешь, что должен постараться уберечь карту от рук Шрамолицего. Надо нырять!

Сделав глубокий вдох быстро залезаешь на ограждение моста и ныряешь головой вперёд в реку. Оставаясь под водой, насколько хватает воздуха, плывёшь, как ты считаешь, к дальнему концу моста, чтобы вынырнуть под ним. И когда воздух почти заканчивается, ты всплываешь. Идеально! Ты точно под мостом, тебя скрывает его тень, и рядом как раз есть одна из деревянных опор. Подплываешь к опоре и прячешься за ней.

- Этот проклятый пацан! Я ему нос отрежу, когда поймаю! – слышишь ругань Шрамолицего.

- Где он? Я не видел, чтобы он всплыл, - кричит кто-то из его подручных.

Ты ждёшь, и ждёшь, и ждёшь. Наконец, когда по твоим ощущениям прошло не меньше часа, подплываешь к берегу и вылезает на него, держась рядом с мостом. Осторожно выглядываешь из-за ограждения. На мосту никого нет – Шрамолицей и его шайка ушли!

- Воробышек! Воробышек!

Оборачиваешься на голос и видишь Джея! Он подбегает к тебе и радостно обнимает.

- Я видел, как эти люди пытались схватить тебя, - говорит твой брат. – Я собирался броситься тебе на помощь, но тут ты нырнул в реку. Они какое-то время ждали, пока ты всплывёшь, но, не дождавшись, ушли. Но я знал, что ты не утонул. Я понял, что ты просто где-то спрятался.

- Они ранили моего друга Рыжебородого, - говоришь ты. – Пошли посмотрим, как он.

Бежишь через мост к лежащему Рыжебородому. Он бледен, глаза закрыты, а кожаная куртка пропиталась кровью, но он ещё дышит.

- Помоги мне доставить его в город, Джей. Мы должны отнести его к врачу! – убеждаешь ты брата. – Он мне жизнь спас! Мы дождёмся, пока он выздоровеет, чтобы он помог нам с поисками королевских костей и сокровищ.

Джей качает головой.

- Он тяжело ранен, Воробышек. Ему понадобится долгий уход – и это будет стоить больших денег. Я думаю, мы с тобой должны сами отправиться за сокровищами как можно быстрее. Они нам понадобятся, чтобы заплатить за лечение твоего друга.

Ты понимаешь, что Джей наверняка прав. Но хватит ли у тебя мужества отправиться на поиски пещеры и её неведомых опасностей без помощи храброго Рыжебородого?

1) Если решаешь, что вы должны пойти без Рыжебородого, иди на страницу (111) 43.

2) Если решаешь дождаться выздоровления Рыжебородого, иди на страницу (46) 19.

Пойти без Рыжебородого — (57)

Дождаться, пока Рыжебородый выздоровеет — (43)

32

- Давай пойдём через брод, Рыжебородый, - предлагаешь ты. – Слухи о никси это, скорее всего, именно слухи, а вот если мы повстречаемся со Шрамолицым и его шайкой, у нас будут настоящие проблемы!

Не прошло и часа, как вы вышли к реке. Разувааетесь и входите в воду – даже посреди реки здесь не глубже, чем тебе по колено. Но именно посреди реки ты и останавливаешься. Почему-то ты просто не хочешь идти дальше. Тебя охватывает странное оцепенение, словно ты спишь. Как сквозь дымку видишь, что и Рыжебородый остановился.

Поворачиваешься, словно получил приказ. Справа от вас, там где поглубже, стоит странная фигура, вроде бы человеческая, но с покрывающими тело бледно-зелёными чешуйками, перепонками меду пальцами рук и пристальным взглядом рыбьих глаз. Это никси – и хотя ты понимаешь, что он наложил на вас чары, тебя это почему-то, ничуть не беспокоит.

Никси манит вас рукой, и вы с Рыебородым следуете за ним на глубину, пока вода не скрывает вас с головой. Ты даже не удивляешься тому, что, оказывается, можешь дышать под водой, пока монстр ведёт вас дальше на дно реки.

И началась странная жизнь. Ты хлопочешь в подводном дворце никси, выполняя хозяйские поручения без каких-либо мыслей или чувств. Ты не чувствуешь, как проходят дни и ночи, недели, месяцы и годы.

Наконец, когда тебе кажется, словно ты всю жизнь прожил в этом странном месте, ты, похоже, наскучил никси. Он берёт тебя за руку и выводит из воды на берег реки. Стоит тебе ступить на сушу, как никси исчезает в воде. Ты свободен!

Внезапно ты вспоминаешь всё так ясно, словно всё это было с тобой сегодня. Вспоминаешь вашу миссию, Джея, Рыжебородого, Ривербенд. В смятении хватаешься за голову – сколько же ты провёл под водой! Одежда буквально трещит на тебе, а руки и ноги кажутся необычно длинными. Тянешься почесать подбородок и нащупываешь спутанную бороду. Ты вырос! Должно быть, ты был рабом никси целые годы!

В волнении шарить в поясном кошеле и достаёшь пергамент с картой – но теперь это всего лишь промокший комок, на котором ни единой отметки! Долгое пребывание в воде всё с него смыло!

Ты знаешь, что уже никогда не сможешь найти ни сокровищ, ни костей короля Среброволосого. Ты понятия не имеешь, где теперь Рыжебородый, или, коль уж на то пошло, твой брат. Вероятно, он давно уже считает тебя умершим.

С тяжёлым сердцем бредёшь к Ривербенду. ВОЗМОЖНО, ты обнаружишь там Джея или Рыжебородого, если никси отпустил его тоже. И ВОЗМОЖНО, ты как-то сумеешь отыскать сокровища, если сможешь припомнить достаточно из обозначенного на карте. Но возможно, что нет...

КОНЕЦ

33

- Да с чего ты вообще взял, что дракон уйдёт? – шепчет Джей.

- Ну, ему же нужно иногда есть, - называешь причину. – Он, наверное, охотится на оленей

и других животных. И пока его нет, мы можем зайти в пещеру, забрать кости короля Фарада и что-то из сокровищ, а потом уйти, прежде чем дракон вернётся.

Джей задумчиво глядит на тебя какое-то время, затем кивает.

- Хорошо, Воробышек. Давай попробуем. Мне ненавистна мысль о том, чтобы сдаться, когда мы уже так близки к цели.

Осторожно крадётся обратно к вершине холма и прячетесь за валуном, откуда следите за драконом. Вы молча ждёте, пока день сменяется вечером, и окружающие холмы окутывают сумерки.

Наконец дракон просыпается. Он широко распахивает жёлтые глаза, делает грандиозный зевок, затем подходит прямо к склону холма и исчезает в сгущающихся сумерках.

- Скорее, Джей, зажигай факел! – торопишь ты.

Джей достаёт факел из-за пояса и зажигает его от огнива. Затем вы вместе мчитесь к пещере.

- Надеюсь, больше там никого нет, - пыхтишь ты. – Я не уверен, что незнакомец пытался предупредить нас именно о драконе.

- Если там и был кто-то ещё, дракон, скорее всего, от него избавился, - с надеждой отвечает Джей. – В любом случае, переживать об этом некогда!

Входите в пещеру, пробегаете по короткому проходу и оказываетесь в большом зале. В пляшущем свете факела видите груды мешков и сундуков в углу. Ты торопливо ощупываешь мешки и находишь тот, что с костями короля Среброволосого.

- У меня королевские кости, - говоришь Джею. – Мы сможем их похоронить, как только уйдём достаточно далеко отсюда. Жаль, что король так и не узнает, через что нам довелось пройти, чтобы помочь ему!

Джей засовывает в подмышку свободной руки небольшой сундучок и командует:

- Пошли! Пора убираться отсюда!

Торопитесь по проходу обратно и выскакиваете наружу – только для того, чтобы очутиться лицом к морде с драконом. Он припал к земле возле пещеры, его жёлтые глаза полыхают от гнева!

- Ага! – ревёт дракон так, что трясётся холм. – Воры!

Застыв от ужаса, ты глядишь на огромное существо, понимая, что оно собирается вас убить!

Вдруг вокруг мешка в твоих руках начинает кружиться странная бледная дымка. Она быстро собирается в фигуру высокого пожилого человека с длинными бледными волосами, облачённого в доспехи и с короной на голове. Фигура зловеще светится в темноте, и ты понимаешь, что перед вами дух короля Фарада Среброволосого!

- Дракон, - произносит дух тихим шёпотом. – Во имя бога законных взглядов я призываю тебя пощадить этих юношей!

- С чего бы мне их щадить, дух? – возражает дракон. – Они ведь просто воры.

- Они на самом деле не воры, - шепчет дух. – Они преодолели множество опасностей, дабы освободить мой дух, чтобы я наконец упокоился с миром. Они чувствовали, что у них нет другого пути, кроме как прокрасться в пещеру, пока тебя не будет. Их намерения были благородны, а не злы. Молю тебя, дай им похоронить мои кости, чтобы моим мукам настал

конец!

Дракон какой-то миг колеблется, затем отвечает:

- Очень хорошо. Они могут забрать твои кости и свои жизни, но это всё! Никаких сокровищ!

- Нет, - шепчет дух. – Ещё у них будет моё благословение, и оно может оказаться для них настоящим сокровищем, дракон.

После этих слов дух истаивает и исчезает.

От всего пережитого у тебя дрожат колени, но ты понимаешь, что привидение спасло ваши жизни. Джей ставит сундучок с сокровищами на землю, и вы торопитесь прочь под пристальным взглядом дракона. У валуна подбираете ваши копья и спешите дальше.

Спустившись с холма, выкапываете копьями могилу и бережно опускаете в неё мешок с костями короля Фарада Среброволосого. Наконец-то вы сдержали обещание, и ваша миссия выполнена.

- Он спас нас, Джей, - бормочешь ты. – Я рад, что мы смогли ему помочь.

- Я рад, что мы наконец-то принесли королю упокоение, - соглашается Джей. – Но мне жаль, что мы не смогли прихватить немного сокровищ. Полагаю, нам с тобой суждено всю жизнь быть бедными, Воробышек.

- Не знаю, Джей, - задумчиво отвечаешь ты. – Благословение короля Фарада может оказаться намного ценнее, чем мы думаем.

КОНЕЦ

34

Чешешь в затылке, пытаешься решить, что же делать. Ты действительно чувствуешь, что обязан подождать Джея, но также вынужден и признать тот факт, что ожидание может растянуться на многие дни. Сейчас, когда вы так близки к сокровищам, разве не умнее будет сразу добыть их, чтобы потом не беспокоиться? Кроме того, пока вы ждёте, сокровища случайно может обнаружить кто-то ещё!

- Думаю, нам лучше забрать сокровища прямо сейчас, Рыжебородый, - решаешь ты.

Ты надеешься, что сумеешь объяснить Джею свой выбор, и тот не будет слишком сердиться, что ты его не дождал.

У вас с Рыжебородым как раз достаточно денег, чтобы снять комнату на ночь на постоялом дворе; купить тебе копье, чтобы ты мог помочь ему сразиться с той опасностью, которую вы можете обнаружить в пещере; и добыть немного провианта для вашего путешествия в холмы – буханку хлеба и большой круг мягкого сыра.

Утром вы выступаете, следуя по карте через холмистую местность за Ривербендом. В середине дня находите холм, в котором, согласно карте, находится пещера с сокровищами. Начинаете подниматься по указанной на карте малозаметной тропинке. Вы уже перевалили середину пути к вершине, когда Рыжебородый резко останавливается и всматривается в участок земли вдоль тропинки.

- Посмотри-ка, Воробышек, - взволнованно говорит он.

Земля размякла после недавнего ливня, и в грязи чётко отпечаталась огромная босая человеческая ступня!

- Да будь я гоблином, если это не след великана! – бормочет Рыжебородый. – Он оставлен всего день или два назад. Воробышек, если на этом холме живёт великан, он вполне могу устроить себе дом в пещере с сокровищами. Должно быть, именно об этой опасности тебя пытался предупредить человек, давший тебе карту!

- А какой это тип великана, как ты полагаешь? – с тревогой спрашиваешь ты.

Ты знаешь, что есть несколько разных типов великанов, и хотя одни из них безобидны и даже помогают людям, другие могут быть необычайно опасными.

- В таком месте, вероятно, великан холмов, - отвечает Рыжебородый. – Или, возможно, каменный великан. Но в любом случае, Воробышек, можно биться об заклад, что он охраняет сокровища, и нам придётся с ним сражаться!

Рыжебородый озабоченно качает головой. Тебе тоже не по себе – сможете ли вы одолеть огромного мускулистого великана?

- Ну что, идём дальше? – спрашивает Рыжебородый. – Я иду, если и ты пойдёшь.

Ты просто не можешь сдаться, хотя бы не узнав, что там да как. Может великан и вовсе не живёт в пещере. Может, его сейчас даже на этом холме нет.

- Идём, - отвечаешь ты.

Шагаете по тропинке дальше, но теперь намного осторожнее и тише. Возле вершины вы огибаете крупный валун и видите, что до пещеры осталось где-то с сотню шагов по тропинке. А ещё видите великана, сидящего возле входа в пещеру и дремлющего на солнышке. Это огромный, краснокожий, черноволосый великан холмов. Рядом с ним лежит дубина размером с небольшое дерево!

- Можем попробовать наброситься на великана, - шепчет Рыжебородый. – Если сумеем добежать до него, пока он не проснулся, у нас есть шанс победить.

Но тут ты видишь на склоне что-то, что даёт тебе идею.

- Рыжебородый, а ведь великаны холмов не особо умны, верно? – спрашиваешь шёпотом.

Рыжебородый медленно кивает.

- Великаны холмов не намного умнее четырёх-пятилетнего ребёнка. А что?

- Ну, может мы сумеем одурачить его, - предлагаешь ты и объясняешь свой замысел.

Рыжебородый обеспокоенно хмурится:

- Ты идёшь на чудовищный риск, - шепчет он, выслушав тебя. – Но решать тебе, Воробышек!

Атаковать великана — (5)

Попробовать его одурачить — (15)

Решаешь, что вы должны рискнуть и развести огонь. Кто знает, какие опасные твари могут таиться в тёмном лесу? Когда наступает ночь, лес вокруг вас делается совершенно чёрным. Оранжевое свечение костра успокаивает, и через какое-то время сон одолевает тебя, так что ты ложишься возле потрескивающего костра и закрываешь глаза.

- Вставай! – слышишь чей-то голос и получаешь пинок по рёбрам.

Распахиваешь глаза. Костёр почти потух, но в его тусклом свете видишь, что вас окружила группа худощавых светловолосых мужчин с бледными глазами. Они вооружены длинными луками и одеты в белое и бледно-зелёное. Эльфы!

- Людям не разрешается покидать дорогу и входить в наш лес, - сурово говорит один из них. – Вставайте!

- У нас не было выбора, - отвечает Джей, пока ты поднимаешься на ноги. – За нами гнались разбойники, и мы...

- Мне нет дела до ваших оправданий, - обрывает его предводитель эльфов и тут же приказывает: – Обыскать их!

Прочие эльфы осматривают вашу флягу, заглядывают в мешок с провизией и вынимают карту из твоего поясного кошелька. Предводитель изучает её с нарастающим интересом.

- Это карта сокровищ! Где вы её взяли?

- Её нам дал незнакомец, - отвечаешь ты.

- Ба! С чего бы вдруг кому-то отдавать карту сокровищ! – не поверил тебе эльф. – Скорее всего, вы её украли. Карту мы возьмём в качестве штрафа за нарушение нашего закона. Идите с нами!

Вам ничего не остаётся, как идти за эльфами через лес. Они отводят вас обратно к дороге, и предводитель указывает вправо:

- Там кратчайший путь из леса. Постарайтесь его покинуть до утра!

После чего главный эльф со своими спутниками исчезает в темноте.

- Полагаю, никогда нам не бывать богатыми, - печально говоришь ты. – Если эльфы отправятся за сокровищами, надеюсь, они похоронят кости бедного короля Среброволосого.

Джей хлопает тебя по плечу.

- Выше нос, Воробышек. Мы ничего не потеряли по сравнению с тем, что у нас было, когда мы вошли в лес. И мы по-прежнему лучшие в мире жонглёры!

Вместе вы шагаете сквозь темноту к краю леса. «Джей прав, - думаешь про себя. – Мы ничего не потеряли. И кто знает, что может случиться завтра?»

КОНЕЦ

- Мы не можем рисковать – атакуй! – заявляешь ты.

Рогальдо высоко поднимает руки, и ты видишь ослепительно-яркий разряд молнии, сопровождаемый оглушительным раскатом грома.

Невероятно, но дракон уворачивается от молнии. Завизжав от гнева, он пикирует на вас, выставив ужасные когти.

- Бегите! – кричит Рогальдо. – Я задержу его, насколько получится.

Вы мчитесь в пустыню. Лишь один раз ты осмелился оглянуться – и всё, что увидел, было густое желтоватое облако.

- Бедный Рогальдо! – восклицаешь ты.

- Бедные МЫ! – пыхтит Джей. – Когда дракон закончит с ним, он придёт за нами!

Вы бежите, пока хватает сил. Затем, задыхаясь, валитесь на землю за кустом. Жёлтый дым расплзается по всей пустыне, скрывая малейший намёк на происходящее. Когда же дым наконец рассеивается, нигде не видно ни волшебника, ни дракона.

- Полагаю, мы теперь снова предоставлены сами себе, - говорит Джей, поднимаясь с земли. – Идём, Воробышек. Возвращаемся на дорогу.

Бок о бок вы тяжело бредёте обратно к дороге. Вдруг земля перед вами раскалывается, и наружу выныривает огромная заострённая голова с огромной пастью, щетинящейся острыми зубами. Цепenea от ужаса, ты понимаешь, что это булетта – сухопутная акула! Может Рогальдо и сумел бы справиться с ней своей магией, но для вас с братом это, похоже...

КОНЕЦ

Вы идёте вдоль реки, внимательно высматривая малейшие признаки опасных существ. Вскоре становится ясно, что вокруг вас огромное болото с лесом рогоза и камышей по обоим берегам реки. Из болота доносятся странные звуки.

Один раз тебе показалось, что ты видел вдали огромный чешуйчатый силуэт динозавра. Другой раз большое косматое ковыляющее нечто, похожее на груды гниющих растений, уставилось на вас с другого берега реки. Но с рассветом ночные звуки стихают, словно все ужасные обитатели болота попрятались до наступления темноты. К середине утра болото остаётся позади.

Шагаете весь день, так и не увидев ничего живого. Но когда сумерки начинают снова превращаться в ночь, видите впереди мигающие огоньки и понимаете, что Ривербенд уже рядом. Позже этим вечером вы приходите в город и устраиваетесь на ночлег в конюшне, где кроватью вам служит мягкое сено.

На следующее утро на последние деньги покупаете себе два копыя и отправляетесь на последний этап вашей миссии в безлюдную холмистую местность за городом.

Нужный холм находите уже после обеда и начинаете долгое восхождение к вершине. Вдруг Джей останавливается и спрашивает:

- Ты слышал?

Прислушиваешься и уже через миг слышишь глубокий раскатистый звук, нарастающий и стихающий. Похоже, звук идёт с вершины холма.

- Пока не выясним, что это, нам лучше быть тише воды, ниже травы, - тихонько говорит Джей.

Осторожно продолжаете подниматься по склону, и всё это время звук нарастает. Наконец, когда вы обогнули крупный валун, вам открылся источник звука.

На каменистом склоне, не дальше чем в сотне шагов, находится пещера. А у входа, наполовину в пещере, наполовину снаружи, лежит и дрыхнет огромный дракон! Это его храп вы слышали.

Ты в замешательстве. Челюсти дракона размером с тебя самого, и он покрыт блестящей буроватой чешуёй, на вид прочной, как металлический щит. Из ноздрей дракона в воздух поднимаются тонкие струйки бледно-голубого дыма.

Джей дёргает тебя за руку, а потом кивает головой на склон позади вас. Он хочет, чтобы вы отошли назад для разговора. Киваешь, и как можно тише вы вдвоём крадётесь вниз по склону, туда, где дракон вас не услышит.

- Воробышек, - шепчет Джей. – Против этого дракона у нас ни малейшего шанса! Нам остаётся лишь одно – сдаться!

Ты решительно качаешь головой.

- Есть ещё две вещи, которые мы может сделать, Джей. Первая – подождать и посмотреть, а вдруг дракон уйдёт. И вторая – попробовать с ним поговорить!

Подождать в надежде, что дракон уйдёт — (33)

Поговорить с драконом — (29)

Ты знаешь, что лягушки обычно не реагируют на то, что не двигается, поэтому решаешь лежать смиренно.

Вы лежите на палубе, стараясь не шевелить ни единым мускулом, и дышите как можно тише, пока плот мучительно медленно скользит вдоль рядов лупоглазых великанов. На всякий случай ты держишься за рукоять своего ножа. Конечно, от короткого лезвия против таких огромных существ толку особо не будет, но тебя успокаивает само ощущение оружия в руке.

Вдруг одна из лягушек наклоняется вперёд и распахивает пасть. Оттуда выстреливает язык, длинный и толстый, как боа-констриктор, и оборачивается вокруг тебя! Ты прилипаешь к языку, словно муха к липучке, и вопишь от страха, пока лягушка пытается затащить тебя в пасть!

К счастью та рука, что держалась за нож, осталась свободной, и ты отчаянно ей молотишь, пластуя толстый, похожий на змею язык. Заревев от боли, лягушка столь энергично тебя отплёвывает, что ты сбиваешь Джей в воду. Повсюду кишат бледные силуэты лягушек, напуганных суматохой и скачущих во все стороны.

К счастью, берег рядом. Выбираешься на него, Джей за тобой, и вы прячетесь в камышах и рогозе, дрожа в промокшей одежде.

- Долежались, называется! – восклицаешь ты. – Да эта лягушка меня чуть не съела.

- Тебе повезло, что сумел унести ноги, Воробышек! – отвечает Джей, посматривая по сторонам. – И лучше бы нам отсюда поскорее убираться. Если пойдём вдоль реки, то рано или поздно выйдем к Ривербенду – но оставшись возле реки, мы можем повстречать ещё больше лягушек, а то и кого похуже!

Он указывает вправо.

- Я вполне уверен, что дорога находится в той стороне, до неё может быть не одна миля, и кто знает, что за местность лежит между дорогой и нами? Что будем делать, Воробышек – направимся к дороге или останемся у реки?

Направиться к дороге — (16)

Идти вдоль реки — (37)

39

Решаешь, что пытаться помочь медведю слишком опасно. Ты и так попал в серьёзные неприятности, не хватало ещё, чтобы тебе отгрызли руку или ногу! Разворачиваешься и продолжаешь брести по лесу, высматривая не мелькнёт ли среди деревьев дорога.

Но время идёт, и тебе становится всё больше не по себе. Начинаешь опасаться, что будешь скитаться этими лесами, пока не умрёшь от голода или жажды. И мало того, солнце начинает садиться, погружая лес в тени. Скоро наступит ночь.

Внезапно ты понимаешь, что некоторые тени на границе твоего зрения двигаются! Замираешь на месте и всматриваешься между деревьев. Чувствуешь ледяные тиски ужаса – тебя окружают тёмные четырёхлапые силуэты, глядящие на тебя сверкающими жёлтыми глазами. Стая волков!

Окаменев от страха, ты просто стоишь и ждёшь, пока волки берут тебя в кольцо. Медленно и бесшумно они подкрадываются всё ближе, и ты с отчаянием понимаешь, что это...

КОНЕЦ

40

Поколебавшись лишь миг, выскакиваешь за дверь и бежишь, пока у тебя не начинает колоть в боку и не перехватывает дыхание. Только тогда ты переходишь на шаг.

Остаётся лишь надеяться, что рыжебородый как-нибудь сумел одолеть троих противников.

Позади тебя ночной воздух оглашает грохот копыт. Обернувшись, видишь три фигуры в тёмных одеждах, галопом скачущих к тебе. Вряд ли рыжебородый остался в живых!

В отчаянии ищешь хоть какое-то укрытие, но вокруг лишь открытый луг. Ты знаешь, что от лошадей тебе не убежать, поэтому просто ждёшь, пока три всадника настигнут тебя, изо всех сил стараясь не показать, как ты напуган.

Всадники натягивают поводья, и вожак со шрамом на лице протягивает руку.

- Полагаю, у тебя есть некая карта, - холодно говорит он. – Отдай её мне и можешь жить. Соврёшь мне ещё раз, я убью тебя и всё равно найду карту!

Молча вынимаешь карту из кошель и протягиваешь её Шрамолицему. Развернув карту, тот бросает на неё быстрый взгляд и засовывает за пояс. Буркнув команду, он с подручными пришпоривают коней и галопом удаляются по дороге.

Ты понимаешь, что теперь дух короля Среброволосого может так и не упокоиться, а твоим мечтам о богатстве не суждено сбыться. Но ты по крайней мере остался в живых. Вздохнув, топаешь обратно на постоянный двор. Возможно, Рыжебородый ещё жив, и ты сможешь как-то заглядеть свою вину. И возможно, через день-другой там появится Джей...

КОНЕЦ

Всё-таки левый берег кажется немного ближе правого, поэтому ты отчаянно плывёшь туда. Через несколько мгновений ты уже хватаешься за корни искривлённого, шишковатого мангрового дерева и вылезает на топкую почву. Монстра нигде не видать.

- Джей, ты где? – в отчаянии зовёшь ты.

- Я здесь, Воробышек!

Идёшь на голос сквозь камыши, а потом вы с братом, оба промокшие до нитки, сидите и дрожите от холода.

- Воробышек, мы в серьёзной беде. Нужно выбираться отсюда, - говорит Джей.

Держась возле реки, вы бредёте сквозь камыши и рогоз. К счастью, вскоре рассветает, и ночные звуки болота затихают. К середине утра вы наконец выбираетесь на твёрдую почву.

- Хвала небесам! – восклицаешь ты.

Тянешься рукой поправить пояс и замираешь, как громом поражённый. Твой поясной кошель, кошель, в котором лежала карта, он исчез!

- Джей! Я потерял в болоте кошель! В нём лежала карта!

Чувствуешь, что вот-вот расплачешься, но затем берёшь себя в руки и делаешь глубокий вдох:

- А может, всё не так страшно, Джей. Мы знаем, что сокровища в холмах за Ривербендом. Мы просто прочешем их все! Вперёд!

И ты решительно зашагал к Ривербенду, изо всех сил надеясь, что отыщешь сокровища и кости Фарада Среброволосого... когда-нибудь.

КОНЕЦ

Башня выглядит мрачной и неприветливой.

- Идём дальше, Джей!

Вскоре ты уже видишь, что впереди и впрямь горят огни. Примерно через час вы приходите к городу, где как раз устроена ярмарка – великолепный шанс немного подзаработать! Вы быстро отправляетесь туда, где толпа гуще всего, и начинаете жонглировать. Вскоре вас уже окружают хлопающие зрители. Завершив выступление, вы с братом обходите толпу и собираете четыре полные пригоршни монет!

Вы с Джейем делите деньги, затем решаете разойтись, договорившись встретиться позже.

Когда вы снова встретились, Джей в полном восторге.

- Есть тут мост, Воробышек, - объявляет он. – Мы можем уйти завтра утром.

Но тут его глаза расширяются.

- Воробышек! Где твой кошель?

Посмотрев вниз, видишь, что твой поясной кошель, где лежали все твои деньги и ваша карта, исчез! А два шнурка, на которых он висел, обрезаны. Ты сразу понимаешь, что случилось – в толпе карманник обрезал острыми ножницами шнурки твоего кошель. Тебя обчистили!

- Всё в порядке, Воробышек, - пытается тебя ободрить Джей. – Мы знаем, что пещера где-то в холмах за Ривербендом. Мы всё равно отыщем сокровища и похороним королевские кости!

Ты киваешь, но в горле у тебя комок. Ты знаешь, что без карты шансы когда-либо найти пещеру невелики.

КОНЕЦ

43

Вы с Джем решаете, что лучше подождать и отправиться навстречу опасностям пещеры вместе с Рыжебородым. Пока он выздоравливает, вы зарабатываете деньги, жонглируя на постоянных дворах. Иногда вам едва хватает денег на еду, но через месяц Рыжебородый снова здоров, и, сверяясь с картой, вы втроём отправляетесь на поиски пещеры.

Примерно к полудню второго дня поисков вы обнаружили нужный холм. Поднимаетесь по каменистому склону к тёмной пещере.

- Должно быть, это она, - говорит Джей, и в его голосе слышатся нервные нотки.

Рыжебородый зажигает три заранее припасённых факела, и каждый из вас берёт по одному. Первым в пещеру заходит Рыжебородый, с факелом в одной руке и мечом в другой. Вы с Джем идёте за ним, у каждого по факелу и копьё. Осторожно шагаете по узкому извилистому проходу. Повернув за угол, оказываетесь в большой пещере.

- А что тут делает эта большая сеть? – спрашиваешь ты.

Поперёк пещеры натянута огромная сеть из толстых верёвок.

- Не похоже это на сеть, - отвечает Джей. – Это похоже на... Это паутина!

Выругавшись, Рыжебородый поднимает факел. Так и есть, высоко в паутине, возле потолка пещеры сидит огромный волосатый паук размером с лошадь! Вот о чём вас пытался предупредить человек, давший вам карту.

Вы втроём с отвращением смотрите на кошмарную тварь. Тот вроде бы глядит на вас в ответ шестью тусклыми чёрными глазами, но не двигается.

- Ну-ка, проверим... - бормочет Рыжебородый.

Сунув меч в подмышку руки с факелом, он наклоняется и подбирает с пола камень.

- Готовьтесь пустить в ход копьё, - командует он, затем со всей силы швыряет камень пауку в голову.

Камень с громким ШМЯК врежется твари прямо в глаз, но паук по прежнему не двигается.

- Повезло нам, - говорит Рыжебородый. – Он издох!

Тут вы переводите взгляды на груды сундуков и мешков по ту сторону паутины. С помощью факела ты прожигашь в паутине проход, и вскоре все мешки и сундуки уже лежат снаружи пещеры. Вам остаётся только похоронить кости короля Фарада, как вы обещали, а затем отнести сокровища назад в Ривербенд – и быть богатыми как короли до конца ваших дней!

КОНЕЦ

44

«Не глупи, - думаешь про себя. – Если я прыгну в реку и утону, я же умру, Рыжебородый умрёт наверняка, а Джей никогда не узнает, что со мной случилось. Если я хотя бы попытаюсь откупиться от Шрамолицега, то вполне могу остаться в живых, чтобы помочь Рыжебородому и

снова увидеться с братом»!

Решаешь откупиться. Срываешь с пояса кошель и высоко поднимаешь, чтобы человек со шрамом его увидел.

- Сделаете ещё один шаг, и я брошу карту в реку! – кричишь ты.

- Только брось, и тебе не жить! – рычит Шрамолицый, но останавливается сам и делает знак замереть своим людям.

- Послушайте, если я отдам вам карту, вы обещаете не убивать меня и Рыжебородого? – спрашиваешь ты.

Ты знаешь, что слово разбойников почти наверняка ничего не стоит, но если у них будет карта, у них не будет разумной причины убивать тебя.

- Да мне глубоко плевать, жив ты или мёртв, - отвечает Шрамолицый. – Но если ты отдашь мне карту, я не стану тратить своё время на то, чтобы убить тебя.

Ты понимаешь, что это максимум того, что может пообещать такой головорез. Скрестив пальцы на удачу, бросаешь Шрамолицему кошель. Тот раскрывает кошель и бегло просматривает карту.

- Пошли, - командует он своим подручным, и они бегом пересекают мост.

Облегчённо выдохнув, торопишься к Рыжебородому. Тот пытается сесть и зажимает рукой бок. Видишь, как между пальцами сочится кровь.

- Извини, я... подвёл тебя, Воробышек, - с трудом произносит он.

- Нет, Рыжебородый, - горячо возражаешь ты. – Я просто рад, что ты жив! Но я должен отвести тебя к лекарю!

- Воробышек! Воробышек! – кто-то зовёт тебя.

Повернувшись на голос, видишь бегущего через мост Джея.

- Джей! – радостно кричишь ты.

Тут ты вспоминаешь о событиях последних пяти минут.

- Из, извини, Джей. У меня нет карты. Мне пришлось отдать её ради спасения наших жизней.

- Знаю, Воробышек. Я видел, что тут было, - отвечает твой брат. – Я боялся, что тебя убьют. Всё хорошо, что ты отдал им карту. Это такая ерунда по сравнению с тем, что ты жив!

Вместе вы помогаете Рыжебородому доковылять до города. Тебе жаль, что дух Фарада Среброволосого не узнает покоя, и ещё жальче, что ты так и не разбогател. Но зато вы с братом снова вместе. И у тебя есть хороший друг – который сейчас нуждается в твоей помощи.

КОНЕЦ

45

Немного поразмыслив, приходишь к выводу, что дорога будет намного безопаснее брода. Тебе определённо совершенно не хочется провести остаток своих дней на дне реки в рабстве у

никси! Кроме того, Шрамолицый и его шайка наверняка уже отказались от ваших поисков.

- Давай пойдём по дороге, Рыжебородый, - сообщая о своём решении.

Вы идёте всю вторую половину дня и к дороге выходите уже под вечер. И как раз в этот момент ты видишь идущую в вашу сторону большую процессию, направляющуюся в Ривербенд. Люди там несут флаги, поют и что-то скандируют.

- Похоже на процессию паломников к какому-нибудь святилищу, - комментирует Рыжебородый. – И это навело меня на мысль, Воробышек. Если Шрамолицый и его люди всё ещё ищут нас, они не ожидают встретить нас в такой толпе. Мы можем смешаться с паломниками, пока не достигнем Ривербенда.

Дождавшись, пока процессия поравнялась с вами, Рыжебородый окликнул одного из идущих по обочине паломников:

- Куда направляетесь, брате?

- О, мы идём в святилище святого Свитиана Блофусского, конечно же, - радостно отвечает тот.

- Свитиан Блофусский! – кричит Рыжебородый. – Ах, каким набожным человеком он был! Мы пойдём с вами.

И он тянет тебя за руку:

- Пошли, Воробышек. Просто улыбайся пошире и ничего не говори.

Так вы и оказались в толпе людей, идущих к святилищу Свитиана Блофусского, при том, что ты не имеешь ни малейшего представления, кто это такой, и когда он вообще жил. И ты готов побиться об заклад, что и Рыжебородый тоже этого не знает. Однако никто не обращает на вас особого внимания, а что до Рыжебородого, он ведёт себя словно от тут свой, подпевая, скандируя и даже какое-то время несёт флаг!

Вскоре ты видишь вдалеке деревянный мост – мост через реку в Ривербенд! Но когда ты подходишь поближе, сердце проваливается в пятки – Рыжебородый оказался прав, и Шрамолицый со своими подручными стоит у ближнего края моста!

Рыжебородый их тоже заметил. Наклонившись, он шепчет тебе на ухо:

- Опусть голову и не смотри в их сторону. Если удача на нашей стороне, они нас даже не заметят в этой толпе.

Затем он скрещивает руки на груди и прячет бороду в ладонь, приняв позу глубоко задумавшегося человека.

Опустив голову и не отрывая глаз от своих башмаков, ты медленно плетёшься вперёд, жалея, что не можешь бежать со всех ног! Чувствуешь, как колотится в груди сердце. Каждый миг ты ждёшь, что тебя схватит Шрамолицый или кто-то из его подручных. Однако ты ниже большинства людей вокруг тебя, поэтому, возможно, что тебя даже не увидят.

Вскоре чувствуешь, как под ногами застучали доски моста, но проходит, как ты думаешь, целая вечность, прежде чем ты ступаешь на брусчатку мостовой. Ты пересёк мост и вошел в Ривербенд!

Неожиданно тебя кто-то хватает! Тебя грубо выдёргивают из процессии и тянут в боковую улицу, где ты видишь наконец своего «похитителя» - улыбающегося до ушей Рыжебородого.

- Получилось, Воробышек! Тупые головорезы нас даже не заметили! Итак, теперь, когда мы здесь, что дальше?

- Мы должны попытаться отыскать Джея, - отвечаешь ты. – Давай вернёмся и быстро оглядимся с этой стороны моста. Он мог ждать меня там и не увидел в этой толпе.

Возвращаетесь к мосту, держась поглубже в толпе зевак, собравшихся поглазеть на паломников. Там ты осторожно высматриваешь брата, но того нигде не видно.

- Давай поспрашиваем на постоянных дворах, - предлагает Рыжебородый. – Он должен был где-то остановиться, пока ждал тебя.

Вы обходите каждый постоянный двор в городе, описывая Джея каждому хозяину двора, но никто его не видел.

- Похоже, твоего брата ещё тут не было, - говорит Рыжебородый. – Он вполне может появиться этим вечером, но если нет, что будем делать, Воробышек? Продолжим ждать его, или отправимся завтра за костями и сокровищами Фарада, чтобы покончить с этим делом?

- Всё равно дождаться Джея — (14)**
- Завершить миссию без своего брата — (34)**

46

Отталкиваетесь от берега, и когда течение подхватывает плот, вы с Джем ложитесь рядышком на палубу. Лёжа на спине, ты любишься звёздным небом и полной луной, и сам не замечаешь, как твои глаза закрываются, и ты уплываешь в сон.

Просыпаешься от того, что Джей сдавил тебе руку и взволнованным шёпотом зовёт тебя по имени.

- А? В чём дело? – бормочешь ты, толком не проснувшись.

- Тсс! Ни звука. Оглядиись по сторонам!

Ты сонно глядишь в сторону, но тут же окончательно просыпаешься. Плот дрейфует по узкой протоке, до берегов по обе стороны всего несколько шагов. В ярком лунном свете видно, что оба берега усеяны десятками огромных молчаливых пригнувшихся силуэтов. С содроганием понимаешь, что это гигантские лягушки, каждая почти в три раза крупнее человека! У них тёмно-зелёная шкура с жёлтыми пятнами и огромные бледные тускло блестящие выпученные глаза, которыми лягушки глядят на вас.

- Что будем делать, Джей? – шепчешь ты.

- Не знаю, - шепчет в ответ Джей. – Может, если мы просто постараемся замереть и лежать, они не станут к нам лезть, и мы проплывём мимо. Но они могут всё равно напасть! А может нам стоить заорать, чтобы попытаться их отпугнуть. А ты что думаешь, Воробышек?

- Отпугнуть лягушек — (50)**
- Замереть, пока плот не проплывёт мимо них — (38)**

Чувствуешь, что Джей скорее всего прав – плот не кажется надёжным местом. Смотришь вверх и вниз по течению.

- В какую сторону пойдём? – спрашиваешь брата.

- Когда не уверен, ПРАВИЛЬНО будет наПРАВо, - предлагает Джей.

Ты уже много раз слышал от него это в подобных ситуациях. Поэтому вы разворачиваетесь направо и отправляетесь вдоль берега.

Не успеваете далеко пройти, как раздавшийся со стороны реки громкий храп и всплеск заставляет вас вздрогнуть. Нечто огромное всплывает на миг к поверхности, и ты успеваешь разглядеть огромное чешуйчатое тело с жёлтыми глазами и распахнутой пастью, полной острых зубов. Как хорошо, что вы решили не плыть на плоту!

Шагаете дальше, и через какое-то время Джей останавливается и всматривается в сгущающуюся тьму.

- Кажется, я вижу впереди какое-то строение, - говорит он. – А где у реки есть здание, там может быть и мост.

Вы торопись вперёд и вскоре подбегаете к зданию. Это круглая башня без окон, высотой примерно в три этажа, сложенная из грубых тёмных камней. Короткая каменная лестница ведёт к единственной запертой двери.

Но вопреки вашим надеждам никакого моста тут не видать.

- Может нам следует спросить того, кто тут живёт, правильно ли мы идём, - предлагаешь ты.

Джей осматривает башню, задумчиво покусывая губу.

- Не знаю, Воробышек. Не нравится мне, как выглядит это место. Кто захочет жить в одиночестве в таком тёмном, мрачном здании?

Он всматривается вдаль.

- Кажется, я вижу огни вон там. Может, там город. А если у реки есть город, там обязан быть мост. Думаю, нам стоит идти дальше.

Уже почти стемнело, и ты помнишь, как гоблины поймали вас, потому что вы заночевали под открытым небом. А ещё ты думаешь об огромной твари, которую видел в реке – может она на ночь выберется на сушу поохотиться! Идти дальше в темноте может оказаться не такой уж хорошей идеей. Может тот, кто живёт в башне, позволит вам переночевать в безопасности под его крышей. Следует ли тебе постучаться и спросить?

Идти дальше, к далёким огонькам — (42)

Постучать в двери башни — (62)

И пока Джей не успел тебе возразить, поднимаешься по ступеням и громко стучишься в дверь.

После недолго ожидания дверь со скрипом открывается. С облегчением видишь на пороге пожилого, безобидного на вид бородатого мужчину в длинной мантии из красного бархата со свечой в руке. Подняв свечу так, чтобы свет падал на вас с братом, он вежливо спрашивает:

- Чем могу служить двум молодым людям?

- Мы надеялись, что можем провести ночь в вашей башне, сэра, - отвечаешь ты. – Мы с радостью заночуем на полу или где угодно. Мы просто не хотим проводить ночь под открытым небом.

- Мудрое решение, - говорит человек. – Ночью здесь бродят злые твари. Входите, прошу вас. Я рад вашему обществу. Однако, просто на тот маловероятный случай, что вы воры или разбойники, должен вас предупредить, что я волшебник. Моё имя Рогальдо.

- О, мы не воры, - заверяешь его, входя внутрь. – Мы жонглёры!

Вынимаешь три цветных шара, которые носишь с собой, и демонстрируешь своё мастерство.

- Очень хорошо, - улыбается Рогальдо. – Но что пара жонглёров делает в таком отдалённом месте, как это?

- Мы пытались пересечь реку, - отвечает Джей. – Мы ищем город Ривербенд.

- Ривербенд? Далековато же он отсюда. Чтобы попасть туда, вам нужно пересечь опасные территории, - задумчиво произносит Рогальдо. – Надеюсь, это важно!

- Очень важно! Мы пообещали похоронить кости одного человека, - выпалил ты, не подумав.

Волшебник изучает вас несколько мгновений, словно читая по вашим лицам.

- Я чувствую, что у вас некая миссия, - говорит он наконец. – Если так, я мог бы пойти с вами. Там, где есть миссия, обычно есть и сокровища, а там, где есть сокровища, часто есть ценные волшебные вещи – книги заклинаний, палочки, амулеты и тому подобное. Богатства меня не интересуют, но если я помогу вам избежать неприятностей с помощью моей магии, будете ли вы столь любезны, чтобы разрешить составить вам компанию и взять любые волшебные предметы, которые могут оказаться среди сокровищ?

Вы с Джейем смотрите на Рогальдо, озадаченные тем, что он раскрыл ваш секрет. Если вы найдёте какие-нибудь волшебные предметы, то вам они без надобности, а вот иметь спутника-волшебника может быть весьма кстати – но можно ли доверять ему? Пусть он даже говорит, что его не интересуют богатства, что помещает ему забрать сокровища, когда вы их отыщете? С другой стороны, если отказать ему пойти с вами, он может наложить на вас чары. Что же делать?

Волшебнику доверять нельзя! — (58)

Довериться Рогальдо — (8)

Ты уверен, что эти воины поймут важность вашей миссии и не оскорбятся, если вы решите отклонить приглашение к их королю. Ты качаешь головой, и Джей быстрым кивком показывает, что согласен с тобой. Он поворачивается к воину:

- Благодарим за ваше предложение, - говорит твой брат. – И надеемся, вы не воспримите это за оскорбление, но мы действительно считаем, что должны отказаться. Мы дали обещание похоронить кости короля, и мы как раз шли выполнить обещанное, когда нас поймали гоблины. Дух короля не упокоится, пока его останки не будут надлежаще похоронены.

Воин медленно кивает.

- Это действительно важное дело. Я согласен, что вам следует продолжить свой путь как можно скорее.

Он указывает на цепочку холмов вдали:

- Идите к тому холму. Река сразу за ним. Но не плавайте в реке. В воде... там есть кое-кто!

Ещё раз благодарите своих спасителей и отправляетесь к холму. День клонится к закату, когда вы достигаете холма, а пока вы на него забираетесь и спускаетесь с другой стороны начинает темнеть. Но вот вы стоите перед рекой, которая тут гораздо шире и глубже, чем была в лесу.

- Как нам пересечь её? – спрашивает Джей. – Я не вижу нигде моста.

Но тут твоё внимание привлекает что-то среди окаймляющих берег реки высоких камышей. Бросаешься туда и раздвигаешь растения. Конечно же, это плот, засевший в густой растительности! Он сделан из молодых побегов, связанных кожаными шнурами, и достаточно большой, чтобы выдержать вас с братом.

- Гляди, Джей! – восторженно зовёшь ты. – Это плот! Нам больше не надо идти пешком. Мы можем спуститься вниз по течению на плоту до самого Ривербенда!

Подходит Джей и осматривает плот.

- Не знаю, Воробышек. Мне не нравится сама идея взять то, что нам не принадлежит, - в сомнениях произносит он. – Это ведь воровство!

- Джей, но ведь нигде не видно жилища, - указываешь ты. – Тут поблизости нет никого, кому он может принадлежать! Думаю, он приплыл по течению и просто застрял здесь.

- Наверное, ты прав, - задумчиво говорит Джей, затем качает головой. – Я всё равно не считаю это хорошей идеей. Тот воин предостерегал нас, что в реке есть нечто опасное. Не думаю, что мы будем в безопасности на этом хлипком плоту. Я считаю, нам следует просто идти вдоль берега, пока не найдём мост.

Шагать дальше, высматривая мост — (47)

Спуститься по реке на плоту — (46)

Ты знаешь, что маленьких лягушек легко напугать. Быть может, и с большими дело обстоит так же. Глубоко вдохнув, принимаешься вопить и дико размахивать руками.

В воздух тут же взметнулись сотни тел – это напуганные лягушки прыгают во все стороны.

- Сработало! – выдохнул ты. – Лучше бы нам не спать, чтобы было кому снова их распугать.

Река течёт по болотистой местности, и вскоре по обеим берегам вырастает бескрайний лес камышей и рогоза, из которого доносятся разные звуки. Вдалеке раздаётся низкий рёв, поблизости кто-то крупный ломится сквозь камыши. Вы с Джемем затихли, прижавшись к палубе, и надеетесь, что остаток ночи пройдёт спокойно.

Увы, но ваши надежды почти сразу пошли прахом. Из воды вынырнула пара огромных челюстей, усеянных похожими на пики зубами, и попросту перекусила ваш плот пополам, сбросив тебя с братом в воду!

Когда ты, отплёвываясь, выныриваешь, в голове у тебя лихорадочно бьётся лишь одна мысль – надо убираться из реки и ПОЖИВЕЕ, пока эти огромные зубастые челюсти не перекусили ТЕБЯ! Ты понятия не имеешь, где Джей, и куда он плывёт, но тебе не хочется оказаться с ним на разных берегах. Оба берега при этом выглядят достаточно близко – так куда же тебе плыть, направо или налево?

- Плыть к левому берегу — (41)
- Плыть к правому берегу — (6)

Тебе кажется, что больше следует бояться убийц, от которых убегал смертельно раненный всадник, чем суровых, но справедливых эльфов, поэтому решаешь оставить дорогу и углубиться в лес.

Вы пробираетесь среди деревьев до тех пор, пока не оказываетесь достаточно далеко от дороги, но при этом ещё можете её видеть. Вдруг до вас доносится стук копыт. Пригнувшись пониже, вы с братом наблюдаете из-за деревьев, как по дороге скачет полдюжины всадников. На них чёрные плащи с капюшонами, на поясах у них висят мечи, а через плечо надеты луки. Трое всадников даже вообще не люди – два из них это уродливые полуорки, а третий – скалящий гиенью морду гнолль. Выглядят эти парни серьёзно!

- Должно быть это те, от кого убегал тот всадник, - шепчет Джей.

Решаете идти по лесу дальше, по-прежнему держась в пределах видимости дороги. Но вскоре вы опять слышите стук копыт. Появляются трое всадников в капюшонах, они медленно едут, наклонившись к земле и посматривая в лес. Вы с братом прекрасно понимаете, кого они ищут! Должно быть, они поняли по вашим следам, что кто-то был возле умирающего и забрал у него карту. И теперь вас пытаются выследить!

Вдруг всадники останавливаются и принимаются спешиваться, словно собираясь отправиться в лес напрямик к вам!

Вы с Джейем напуганными кроликами бросаетесь вглубь леса, перепрыгивая брёвна и приседая под низкими ветками. Наконец останавливаетесь и пытаетесь отдышаться.

- Думаю, мы в безопасности, - с надеждой произносит Джей.

Вы находитесь на небольшой поляне. Оглядевшись по сторонам, вы видите лишь сплошную стену древесных стволов.

- Где дорога, Джей?

- Прямо там, я думаю, - отвечает Джей, указывая направление. – Не волнуйся. Мы найдём её. Хотя я думаю, нам лучше какое-то время пересидеть здесь, чтобы удостовериться, что эти парни нас не найдут.

Снова смотришь по сторонам. В лесу начинают сгущаться тени.

- Джей, довольно скоро стемнеет. Мы не сможем отыскать дорогу в темноте. Придётся нам тут и заночевать. Безопасно ли это?

- Мы можем развести костёр, чтобы отпугнуть животных, - начинает было Джей, но затем хмурится. – Но эти разбойники наверняка увидят его... Может, мы сумеем залезть на дерево и заночевать там.

- Мы можем упасть, - с сомнением произносишь ты.

- Ну, тогда можно спать на земле и без костра, надеясь, что ничто опасное к нам не придёт, - говорит Джей. – Решай сам, Воробышек.

Спать на земле, разведя костёр — (35)

Спать на дереве — (7)

Спать на земле, не разводя костра — (56)

52

Застыв от страха, приседаешь рядом с Рыжебородым и ждёшь, как себя поведёт динозавр. Вот он повернулся в вашу сторону, но ничего не происходит, словно динозавр вас не заметил. Затем он просто продолжил ломиться по болоту по своим делам.

Рыжебородый шумно выдохнул:

- Нам повезло, что этот оказался травоядным.

Идёте дальше, с трудом выдирая ноги из топкой почвы. Время от времени рядом проплывают болотные огоньки, затем внезапно исчезают и появляются совсем в другом месте, словно стремясь запутать тебя и заставить сойти с тропы. Но Рыжебородый размеренно топает вперёд, ты же следуешь за ним, игнорируя жуткие летающие огоньки. Ночь полна зловещих звуков. Один раз диск луны пересекает огромный силуэт, напоминающий летучую мышь, а в другой раз ты видишьдвигающийся вдаль огромный светящийся силуэт.

Но когда первые робкие лучи зари появляются на небе, ты замечаешь, что почва становится твёрже. Среди камышей и рогоза появляются участки травы, и вскоре вы покидаете болото.

- Теперь мы в безопасности, - облегчённо произносит Рыжебородый и растягивает челюсти в могучем зевке. – Нам нужно немного поспать, Воробышек. Давай чуток отдохнём, а потом пойдём дальше.

Ты с радостью соглашаешься, вы падаете на мягкую траву и вскоре уже крепко спите. Просыпаетесь вы, судя по солнцу, около полудня. Быстро перекусываете хлебом и сыром, затем снова продолжаете свой путь. Вскоре вы приходите к дороге, а ещё через какое-то время ты видишь пересекающий реку деревянный мост, за которым лежит город Ривербенд, где, как ты надеешься, тебя ждёт твой брат Джей.

Но когда вы подходите к мосту, из растущих неподалку густых кустов внезапно выскакивает полдюжины человек, сидевших там в засаде. Твоё сердце проваливается в пятки, когда ты понимаешь, что это Шрамолицый и его шайка! Рыжебородый даже не успевает вынуть меч – один из орков пыряет его, и воин падает на землю. С ужасом глядишь на идущего к тебе с мечом в руке Шрамолицего!

В голове у тебя молнией проносятся две мысли. Ты можешь попробовать откупиться от разбойника, отдав ему карту, чтобы тот пощадил тебя. Если он согласится, ты останешься в живых и сможешь помочь раненному Рыжебородому – но это будет означать конец твоей миссии. Другая мысль о том, чтобы прыгнуть в реку и попытаться спастись вплавь. Но ты не знаешь, насколько река глубокая, и быстрое ли течение, так что рискуешь утонуть – и вдобавок ты бросишь в беде Рыжебородого. У тебя всего несколько секунд, чтобы сделать выбор. Что же тебе делать?

Откупиться от Шрамолицего картой — (44)

Прыгнуть в реку и спастись вплавь — (31)

53

Ты не можешь просто удрать и оставить рыжебородого воина одного сражаться с тремя противниками! Ты должен остаться и помочь ему, чем сможешь.

Рыжебородый отбивает атаку Шрамолицего и одного из подручных, но третий разбойник, полуорк, незаметно проскальзывает ему за спину. Хватаешь со стола тяжёлый кувшин и со всей силы швыряешь полуорку в голову. Кувшин врезается ему в скулу, и разбойник, выронив меч, отшатывается.

Тем временем Рыжебородый проткнул мечом руку второго подручного Шрамолицего, также выведя его из боя. Чертыхающийся главарь пятится наружу, волоча за собой раненого бойца. За ними ковыляет полуорк. Рыжебородый с утробным хохотом отвешивает полуорку смачного пинка под зад, отчего тот кубарем вылетает за дверь.

- Спасибо за помощь, парень, - подмигивает тебе Рыжебородый. – Показали мы им кой-чего, ага. Кстати, а чего они вообще за тобой увязались? – теперь в его глазах любопытство.

Немного поколебавшись, решаешь довериться этому большому дружелюбному дядьке. В конце концов, он подружился с тобой, как только ты зашёл на постоянный двор, а затем рисковал жизнью, спасая тебя от врагов. Набрав побольше воздуха, рассказываешь о своём обещании похоронить останки Фарада Среброволосого и поисках сокровищ. А потом объясняешь, почему Шрамолицей тебя преследует.

Дядька присвистнул, а любопытство в его взгляде сменяется беспокойством.

- Крепко ты влип, парень. Пока этот Шрамолицей считает, что карта у тебя, он от тебя не отстанет – и меня не будет рядом, чтобы помочь в следующий раз.

Но его слова наводят тебя на мысль.

- А почему бы вам не присоединиться к нам с братом? – предлагаешь ты. – Мы дадим вам третью часть всех найденных сокровищ.

Дядька ненадолго погружается в раздумья, затем улыбается и протягивает руку.

- Я принимаю твоё предложение, парень. Бросить вызов опасности, чтобы упокоить потревоженный дух – это достойное дело, да и, кроме того, я слегка на мели. А теперь давай поедим чего-нибудь. Кстати, зови меня Рыжебородый.

Ты улыбаешься, но решаешь не сообщать ему, что именно так его и называл про себя всё это время.

На следующий день рано утром вы отправляетесь вдвоём по дороге, ведущей к далёкому городу Ривербенду, где ты надеешься встретиться с братом Джеем. Время от времени ты посматриваешь на дорогу за спиной, рассчитывая увидеть брата, если тот идёт за вами. Раз или два тебе показалось, что ты и впрямь видел путника или группу путников далеко позади, но ты в этом не уверен.

Прошагав весь день, в сумерках вы останавливаетесь, разводите на обочине костерок и ужинаете хлебом и сыром.

- Послушай, Воробышек, - тихонько говорит Рыжебородый. – Я уверен, что за нами идут. Подозреваю, это наш шрамомордый приятель со своей шайкой!

- Мне кажется, я видел сегодня кого-то у нас за спиной! – восклицаешь ты. – Готов поспорить, они планируют дожидаться поздней ночи, затем подкрасться и убить нас!

Внезапно тебя озаряет.

- Слушай, Рыжебородый, а давай обхитрим их? Когда стемнеет, мы оставим костёр гореть, как будто мы тут, а сами тихонько отойдём и спрячемся в темноте!

- Хороший план, - отвечает тот с усмешкой. – Мы можем совсем от них оторваться, Воробышек – я знаю два коротких пути, которые выведут нас прямо к реке, которую нужно

пересечь, чтобы попасть в Ривербенд. Шрамолицый и его головорезы понятия не будут иметь, куда мы подевались!

- Отлично! – хихикаешь ты.

- Но сперва тебе следует узнать ещё кое-что, - говорит Рыжебородый, пристально глядя тебе в глаза. – Оба коротких пути опасны. Один ведёт через болото, где водятся очень опасные твари. Второй через долину, где, по слухам, водятся призраки. Но любой из них лучше, чем остаться здесь, где нам перережут глотки, верно?

- Верно, - сглатываешь ты, хотя начинаешь в этом сомневаться.

- Тогда выбирать тебе. Куда пойдём: через Долину Призраков или Болото Монстров?

Идти через Долину Призраков — (55)

Идти через Болото Монстров — (11)

54

- Джей, думаю, мы можем доверять Рогальдо, - медленно произносишь ты. – Он наверняка мог наложить на нас заклинание и забрать карту в любой момент, если бы захотел, но он этого не сделал. Давай подождём, пока он не будет готов пойти с нами на поиски пещеры сокровищ. Вдруг он нас ещё выручит!

На следующее утро Рогальдо объявляется, готовый выступить, но жалующийся на головную боль.

- Я выпил слишком много вина за разговорами о старых временах со своим другом, волшебником Вуверайном, - стонет он.

Следуя карте, вы направились в холмы за Ривербендом. Во второй половине дня вы уже карабкаетесь на холм, отмеченный на карте. Возле каменистой вершины в склоне холма зияет тёмный провал – пещера сокровищ!

- Держитесь сразу за мной, - приказывает Рогальдо. – Тут могут быть всевозможные смертельные опасности. Пошли!

Вы входите в пещеру, и ты замечаешь, что кончик посоха волшебника начинает светиться ярким жёлтым светом.

Вы осторожно пробираетесь по узкому, каменистому проходу и доходите до поворота. Рогальдо медленно проскальзывает за угол, держа посох перед собой, а вы с Джейм следуете за ним и попадаете в большой подземный зал. Рогальдо осторожно обходит помещение, накладывая в каждый угол заклинание света. Не видно никаких туннелей или проходов, ведущих из пещеры, но также не видно и сокровищ!

- Тут ничего нет! – восклицаешь ты, разочарованный до глубины души.

Рогальдо мрачно смотрит по сторонам.

- Тут что-то не так, - объявляет он. – Это место пропахло магией – и магией недавней!

Он указывает на чёрный мазок сажи на полу пещеры.

- Огонь волшебника – вероятно использованный против того, о чём вас пытался предостеречь давший вам карту человек. Думаю, кто-то уничтожил опасность и забрал

сокровища!

Вы с Джемем обмениваетесь потрясёнными взглядами.

- Но кто мог это сделать? Никто кроме нас не знал о сокровищах! – простонал Джей.

- Может, я смогу ответить, - медленно произносит Рогальдо. – Но для этого мне нужно кое-что, что осталось в нашей комнате, так что я должен вернуться в город.

Ривербенда вы достигаете уже ночью. Вы с Джемем мрачны и подавлены. Похоже все ваши надежды и данное вами умирающему обещание пошли прахом. На постоялом дворе вы молча расплзаетесь по койкам, а Рогальдо, прихватив кое-что из своих инструментов, куда-то уходит.

На улице всё ещё темно, когда ты внезапно просыпаешься. В комнату врывается Рогальдо вне себя от гнева.

- Я посмотрел в свой хрустальный шар и выяснил, - рычит он. – Это был этот подлец Вуверайн! Он напоил меня до того, что я проболтался о вашей миссии и пещере, и он как-то сумел найти эту пещеру при помощи магии. Я чётко видел его, удирающим с сокровищами, но ему не уйти! Я последую за ним на край света и заставлю заплатить!

Вы с Джемем выскакиваете из постелей и принимаетесь натягивать одежду.

- Мы пойдём с вами! – кричишь ты.

- Погодите! Всё не так просто, - мрачно говорит волшебник. – Вуверайн не дурак. Он предпринял меры, чтобы обезопасить себя от погони. Он создал иллюзию самого себя, чтобы пустить нас по ложному следу.

- Что вы хотите сказать? – спрашиваешь озадаченный ты.

- В хрустальном шаре я видел двух Вуверайнов, один направлялся на север, а второй на юг, - поясняет Рогальдо. – Эти двое абсолютно похожи, и никак нельзя определить, какой из них настоящий. Если мы пойдём за иллюзией, то потеряем след настоящего Вуверайна и никогда не сможем отыскать его или сокровища!

Он бросает быстрый взгляд сперва на тебя, потом на Джея.

- У кого-нибудь из вас есть какие-то мысли? Ваши предположения будут не хуже моих. Мы пойдём на север или на юг?

Пойти на север — (27)

Пойти на юг — (63)

55

Выбор не из лёгких, но ты решаешь, что лучше попытаться счастья с призраками, чем с монстрами.

- Давай попробуем пройти через Долину Призраков, - сообщаешь своё решение Рыжебородому.

И как только полностью стемнело, вы с Рыжебородым выскользываете из вашего лагеря, пересекаете дорогу и двигаетесь напрямик через поле. Долгое время вы топаете в темноте бок о бок. Затем ты начинаешь различать поднимающиеся по обе стороны от вас склоны холмов,

серые в лунном свете. Вы входите в Долину Призраков!

Рыжебородый вынимает меч и принимается вертеть головой, бросая тревожные взгляды во всех направлениях.

- Держись за мной, - бормочет он. – Следи, чтобы никто не прокрался нам за спину.

Обычно в такой час ты клевал бы носом, но страх и напряжение придают тебе бодрости. Сжав подол кожаной туники Рыжебородого, ты с тревогой глядишь по сторонам, высматривая малейшие признаки движения на освещённых луной склонах холмов или в чернильно-чёрных участках теней, пятнающих дно долины, и при этом не прекращаешь молиться, чтобы ничего не увидеть.

Из темноты доносится ужасный протяжный стон, повышающийся до визга, а затем стихающий: «ooooOOOOAAAaaa»...

- Что это? – шепчешь ты.

- Будем надеяться, мы этого не узнаем! – шёпотом отвечает Рыжебородый.

Стон повторяется, на этот раз ближе: «ooooOOOOAAAaaa»...

Вы замираете, вглядываясь во тьму. Тебе кажется, или что-то движется к вам в тенях? Да! Ты различаешь смутный силуэт, проворно и целеустремлённо шагающий враскачку сквозь высокую траву. Он выходит на освещённый луной участок, и у тебя перехватывает дыхание от ужаса. Он в чём-то похож на человека, но больше напоминает скелет, плотно обтянутый кожей. Одет он в изодранные, гнилые тряпки. Длинные жгуты белых волос свисают вокруг измождённого лица, а глаза горят зловещим красным светом!

- Что ЭТО? – срываешься ты на писк.

- Умертвие, - мрачно отвечает Рыжебородый. – Отвратительные неживые твари, обитающие в древних могилах и ненавидящие всех живых людей.

- А ты можешь его убить своим мечом? – с надеждой спрашиваешь ты.

- Нет, - отвечает он. – Живых мертвецов обычным оружием не уничтожить.

Тварь уже совсем близко. Твоих ноздрей касается тошнотворная вонь, напоминающая запах протухшего мяса. Сейчас ты можешь разглядеть острые клыки и когти! Тварь издаёт очередной ужасный стон, от которого тебя пробирает по хребту ледяная дрожь.

Рыжебородый быстро суёт руку за голенище и достаёт небольшой кинжал, чьё лезвие ярко блестит в лунном свете.

«Какой прок от кинжала, если меч не может убить монстра»? – удивляешься про себя. Но Рыжебородый поднимает руку с кинжалом и, резко дёрнув запястьем, посылает его прямо в грудь твари. Неожиданно умертвие просто исчезает! От него остаётся лишь небольшая кучка гнусных тряпок, служивших ему одеждой.

- Как, как ты это сделал? – удивлённо спрашиваешь ты.

- Мой кинжал из серебра, - поясняет Рыжебородый, наклоняясь подобрать кинжал из кучи тряпья. – Давным-давно я узнал, что серебряное или волшебное оружие это единственный способ уничтожить умертвий, вервольфов (волков-оборотней) и прочих им подобных тварей – и я позаботился, чтобы у меня было что-нибудь на случай, если я повстречаю такую тварь.

Рыжебородый засовывает кинжал обратно за голенище и осматривается.

- Послушай, Воробышек, чем дальше мы находимся в этой долине, тем вероятнее, что мы встретимся с другой ужасной тварью, но логово этого умертвия должно быть где-то неподалёку,

и я считаю, мы должны выделить время и поискать его. Логово умертвия обычно находится в древней могиле, и в таких местах часто есть сокровища. Что скажешь: следует ли нам поискать логово, или нам нужно просто убираться отсюда, пока мы не наткнулись на что-то ещё?

- Поискать логово умертвия — (28)**
- Поскорее убираться из этого ужасного места, не трата времени на поиски — (2)**

56

Чувствуешь, что безопаснее всего будет спать на земле и без костра. С приходом ночи лес окутывает кромешная тьма, полная пугающих звуков. Однако, несмотря на это, тебе удаётся уснуть.

Просыпаешься от резкой боли в боку, как будто от пинка ногой. Поднимаешься на колени и в сером свете зари видишь, что вас окружила шайка приземистых уродливых созданий с отвратительными рожами. Они одеты в меховую рванину и носят кольчуги, вооружены мечами, копьями, топорами и щитами. Гоблины!

Один из них что-то крикнул на своём языке и рывком поднял тебя на ноги. Он быстро связывает тебе руки спереди, затем толкает вас с Джемом к группе худощавых бледноволосых людей, в которых ты узнаёшь эльфов. Руки эльфов также связаны.

- Что происходит – спрашиваешь собрата по несчастью.

- Это набеговая партия гоблинов, - отвечает эльф. – Они отведут нас в свои пещеры и сделают рабами.

Какой-то гoblin тычками объясняет, что пленникам надлежит молчать. Гоблины быстрым шагом идут без остановок по утреннему лесу, таща за собой пленников. Около полудня вы пересекаете мелкий ручей и вскоре после этого выходите из леса на широкую равнину.

В середине дня гоблины принимаются оживлённо варнякать. Затем ты видишь большую группу людей, скачущих по равнине галопом в вашу сторону. Чувствуешь прилив радости – вдруг они скачут вам на помощь!

Гоблины останавливаются и готовятся к бою, размахивая оружием в сторону приближающихся всадников. Конные воины врезаются в гоблинов, рубя их изогнутыми мечами. Через несколько коротких мгновений с гоблинами покончено!

Воины спешиваются и освобождают пленников.

- Мы так рады ВАС видеть! – восклицаешь ты. – Кто вы? Откуда вы?

- Это наша земля, и мы пограничная стража, - объясняет воин. – На ваше счастье наши разведчики заметили эту шайку гоблинов, иначе быть бы вам остаток жизни рабами. Кто вы? И как они вас поймали?

- Мы жонглёры, - отвечает Джей. – Мы остановились на ночлег, и гоблины нашли нас.

- Жонглёры, да? – переспрашивает воин. – Наш король любит жонглёров. Не хотите ли отправиться с нами в наш город и выступить перед ним? Уверен, вам щедро заплатят.

Вы с братом обмениваетесь взглядами. Вы оба знаете, что вам следует продолжить вашу миссию, но хватит ли вам дерзости отказать этим воинам, которые спасли вас? Вдруг они сочтут это оскорблением?

Принять приглашение и отправиться с солдатами к их королю — (59)

Отклонить приглашение и продолжить вашу миссию — (49)

57

- Думаю, ты прав, Джей. Мы должны попытаться найти сокровища самостоятельно, - говоришь брату. - Рыжебородый тяжело ранен, и его выздоровление может занять много времени. Нам же понадобится много денег для ухода за ним, еды для всех нас и на прочие дела. Нам нужны сокровища, чтобы за всё это заплатить!

На остаток ваших денег покупаете два копья, чтобы у вас было хоть какое-то оружие против опасности, которая может вас ждать в пещере. Из ветки и промасленных тряпок сооружаете факел, чтобы светить в пещере. Большой готовности нельзя и желать, так что на следующее утро отправляетесь, следуя карте, в холмистую местность за городом.

Ближе ко второй половине дня находите отмеченный на карте холм и поднимаетесь по старой, почти невидимой тропинке на его склоне. Возле каменистого гребня ты замечаешь тёмное отверстие в склоне холма – пещера сокровищ!

С помощью огнива Джей зажигает факел. Посмотрев на тебя, брат вымученно улыбается:

- Удачи, Воробышек, - желает он.

- И тебе удачи, Джей, - повторяешь ты.

Ноги у тебя подгибаются, а сердце колотится в груди. Джей первым заходит в пещеру, с факелом в одной руке и копьем в другой. Ты, сжимая копьё, идёшь сразу за братом. Вы медленно продвигаетесь по узкому проходу в скале. Доходите до угла и осторожно выглядываете.

В свете факела видишь большую пещеру. Кто-то, вероятно укрывшие тут сокровище разбойники, натянул поперёк пещеры сеть из толстых веревок. А по ту сторону сети, в углу лежит груда сундуков и мешков!

- Вот оно! – восторженно восклицаешь ты.

Зыркнув глазами по сторонам, вы оба подходите, чтобы отодвинуть сеть и взять сокровища. Но стоит вам коснуться веревок, как выясняется, что они покрыты густым липким клеем. Вы с братом тянете и дёргаете, но только сильнее прилипаете. Даже ваши копья прилипли. Вдобавок, пытаюсь освободиться, Джей выронил факел.

И вдруг, поражённый ужасом, ты понимаешь, что ЭТО – и о чём вас пытался предупредить умирающий всадник, который дал вам карту.

- Джей! – срываешься на визг ты. – Это не сеть, это гигантская паутина!

Вы оба задираете головы, всматриваясь во мрак и холодея от ужаса. Свет горящего на полу факела отражается в шести глазах огромного, размером с лошадь, волосатого паука, который медленно ползёт по паутине к добыче.

КОНЕЦ

- Мы, мы бы с радостью взяли вас с собой, сэра, но, э... - ты замолкаешь на середине фразы, пытаешься найти хорошую причину отказать Рогальдо.

- Но вы мне не совсем доверяете, а? – заканчивает волшебник за тебя с лёгкой улыбкой. – Что ж, полагаю, я не могу вас винить. Но позвольте мне кое-что показать.

Вы с Джемом покорно поднимаетесь за ним по пролёту каменных ступеней к массивной деревянной двери. Рогальдо отпирает дверь, распахивает её и указывает внутрь. Заглянув в комнату, ты чуть не вывихиваешь челюсть от изумления. Комната полна сокровищ – курганы золотых и серебряных монет, кубков и тарелок, сундуки со сверкающими украшениями, груды яшмы, слоновой кости, чёрного дерева и янтаря!

- Как видите, мне действительно не нужны дополнительные богатства, - говорит Рогальдо, закрывая дверь. – У меня достаточно, чтобы до конца жизни покупать всё, что мне нужно, или чего я пожелаю, так что мне совершенно не нужно красть ваши сокровища. Но волшебные предметы могут быть для меня весьма полезны. Теперь я спрашиваю вас ещё раз – можно мне составить вам компанию в вашей миссии?

- Да, - хором отвечаете вы с братом.

- Отлично, - говорит, улыбаясь, Рогальдо. – Тогда позвольте мне показать вам комнату, где вы сможете отдохнуть с дороги, а затем, ярким и ранним утром, мы отправимся в Ривербенд.

○ Похоже, выбора у вас нет! — (8)

59

Решаешь, что не стоит рисковать вызвать гнев спасших вас воинов, и соглашаешься встретиться с их королём. Вы с Джемом садитесь каждый позади одного из всадников и вскоре уже мчитесь галопом по равнине.

После долгой поездки прибываете в большой город у подножия холма. Высоко на холме стоит внушительный замок. Вас ведут в замок, а там в светлую солнечную кухню, где вас отлично кормят холодной жареной курицей, свежим хлебом и овощами.

Этим вечером, когда король с придворными отобедали, вы жонглируете перед ними. Король, уже пожилой мужчина, улыбается вашему представлению и громко хлопает, когда вы заканчиваете. Затем он манит вас к себе.

- Вы отличные жонглёры, - говорит он очень довольным голосом. – Хотите верить, а хотите нет, да только во всей моей стране больше нет ни единого жонглёра. Хотите остаться и быть моими королевскими жонглёрами?

Ещё вчера предложение было бы слишком хорошим, чтобы быть правдой, но сейчас для вас нет ничего важнее вашей миссии.

- Ваше Величество, это огромная честь для нас, и мы благодарим вас от всего сердца, - отвечает Джей. – Но нам необходимо выполнить нашу миссию. Мы обещали...

- Я не желаю слушать отказ в ответ на мою доброту! – прерывает король. – Стража! Пусть-ка эти двое поостынут в темнице, да поучатся хорошим манерам!

Не успел ты и глазом моргнуть, как плечистые стражи выволокли вас с Джемом и втолкнули в сырую тёмную комнату глубоко в недрах замка.

- Когда надумаете принять королевское предложение, постучите три раза, - говорит один из стражей, захлопывая дверь камеры.

- Я боялся, что произойдёт что-то вроде этого, - стонет Джей. – Что ж, похоже нам придётся согласиться стать королевскими жонглёрами, Воробышек. Но при первой же возможности мы сбежим и доведём наше дело до конца!

Печально киваешь. Ты боишься, что король прикажет не спускать с вас глаз, и у вас никогда не будет возможности сбежать. Когда-нибудь ты, быть можешь, и сумеешь сдержать обещание похоронить короля Фарада Среброволосого и заберёшь сокровища, но ты знаешь, что это будет в далёком, далёком будущем...

КОНЕЦ

60

Ты и впрямь хочешь подождать Джея, но может пройти несколько дней, пока он появится. Раз уж ты так близок к сокровищам, было бы глупо не забрать их сразу – ведь вдруг, пока ты ждёшь Джея, кто-то другой найдёт и заберёт их?

Купив на часть мертвечинных денег лошадей, вы с Рыжебородом отправляетесь на следующий день рано утром. Следуя карте, вы петляете среди холмов за Ривербендом, пока не оказываетесь перед скалистым склоном, на котором обнаруживаете вход в пещеру.

- Должно быть, здесь укрыты королевские кости и сокровища! – говорит Рыжебородый, зажигая пару факелов.

- Следует держаться начеку, - добавляешь ты. – Человек, который дал нам с Джемом карту, пытался о чём-то предупредить.

Каждый из вас берёт в одну руку факел, а в другую волшебный меч. Вы входите в пещеру и настороженно идёте узким извилистым проходом. Свернув за угол, видите, что проход резко расширяется в большую пещеру. Кто-то, вероятно разбойники, подвесили на потолок пещеры огромную сеть из толстых верёвок. По ту сторону сети видишь в свете факела груды сундуков и объёмистых мешков.

- Сокровища! – кричишь ты.

Забыв об осторожности, бросаешься отодвигать сеть голой рукой. Но вдруг ты понимаешь, что прилип – поверхность верёвки покрыта густым веществом типа клея!

- Берегись, Воробышек! – вопит Рыжебородый, подбегая к тебе.

Взгляд Рыжебородого упирается куда-то в потолок. Проследив за ним, холодеешь от ужаса. Это никакая не сеть – ты прилип к гигантской паутине! И там, притаившись на её вершине, тарачит на вас блестящие в свете факелов шесть глаз огромный волосатый паук!

Ваши мечи начинают светиться и гудеть. Рыжебородый направляет свой клинок на паука, и тот тут же съёживается, вжимаясь в каменный потолок.

- Он боится магии меча! – говорит Рыжебородый. – Проверь, сможешь ли ты обрубить паутину, пока я отгоняю тварь.

Отбросив факел, берёшь меч свободной, левой рукой. К твоему облегчению, волшебный меч с лёгкостью рассекает толстую паутину, не прилипая к ней. Освободившись, прорезаешь в паутине дыру и проползаешь в неё. Там ты принимаешься лихорадочно таскать сквозь дыру сундуки и мешки.

Через какое-то время сокровища лежат снаружи пещеры. Вы с Рыжебородым достаёте привезённые с собой лопаты и копаете могилу для костей короля Фарада Среброволосого. Опустив в яму мешок с костями, вы её закапываете и тщательно маскируете, чтобы больше никто не сумел отыскать королевские останки.

- Спи спокойно, великий король, - бормочешь ты.

Погрузив сокровища на лошадей, вы с Рыжебородым возвращаетесь в Ривербенд. Ты надеешься, что Джей уже там, но если и нет, ты всё равно уверен, что найдёшь его как-нибудь.

КОНЕЦ

61

Медленно раскрываешь кошель, вынимаешь карту и опускаешь её в руку Рыжебородому.

- Джей с самого детства заботился обо мне, - поясняешь ты, - и обычно он оказывался прав. Я должен делать так, как он считает лучшим.

Кивнув, Рыжебородый мягко улыбается.

- Я понимаю, Воробышек, и я думаю, тебе повезло, что у тебя есть брат, который так хорошо о тебе заботится. Я обещаю похоронить кости короля Фарада вместо вас. И скажу ещё вот что...

Он снимает с пояса кошель, набитый его долей золотых монет, найденных вами в логове умертвия, и со стуком опускает его перед тобой:

- Если меня убьют, пока я буду искать сокровища, мне это определённо не понадобится! А если я вернусь с королевскими сокровищами, мне это тоже будет ни к чему. Поэтому, если мне повезёт, мы все будем достаточно богаты – и король Фарад тоже уснёт с миром.

- На-надеюсь, - от волнения ты заикаешься, - ты отыщешь сокровища и вернёшься с ними живым-здоровым, Рыжебородый.

И почему-то ты уверен, что так и будет!

КОНЕЦ

62

63

- А в какой стороне юг? – неожиданно спрашиваешь ты.

Рогальдо на миг даже растерялся, но затем указывает на окно. Ты смотришь на Джея, чьё правое плечо повёрнуто к тому же окну.

- ПРАВИльное наПРАВо, - повторяешь ты любимое изречение брата. – Мы идём на юг!

- Когда выступаем? – спрашивает Джей.

- Чем раньше, тем лучше, - отвечает волшебник. – Вуверайн едет верхом и у него целый день форы. Нам нужно раздобыть лошадей, чтобы догнать его. Если он окажется слишком далеко, я не смогу следить за ним по своему хрустальному шару. Рано или поздно ему придётся остановиться, и тогда-то мы его нагоним – если только он не окажется иллюзией.

Вам удаётся разбудить торговца лошадьми, и Рогальдо покупает трёх быстрых скакунов. И начинается ваша стремительная погоня за Вуверайном!

Вы скачете без остановок остаток ночи, затем всё утро. Только в полдень делаете привал, чтобы наскоро поесть, и Рогальдо сверяется с хрустальным шаром.

- Мы догоняем его, - объявляет он. – Его лошади нагружены украденными сокровищами и не могут передвигаться слишком быстро. И я думаю, он даже не подозревает, что мы его преследуем.

Продолжаете скакать весь день, а затем ещё и часть ночи. Наконец останавливаетесь ради нескольких часов сна. Снова проверив хрустальный шар, Рогальдо видит, что и Вуверайн остановился отдохнуть.

- Что ж, по крайней мере мы знаем, что он не оторвётся от нас ночью, - замечает Джей.

- Да, и гораздо важнее, это также доказывает, что мы гонимся за настоящим Вуверайном, - с удовлетворением произносит Рогальдо. – Иллюзии бы отдых не понадобился!

Всё это время ты беспокоился, что твоя догадка может оказаться неверной, но теперь, зная, что вы преследуете настоящего Вуверайна, начинаешь чувствовать, что ваша миссия может всё-таки увенчаться успехом.

На заре вновь продолжаете погоню. И снова вы делаете лишь короткий привал днём, а поздно вечером Рогальдо говорит, что вы должны нагнать Вуверайна следующим утром!

Новая заря оказывается серой и морозящей. Вы скачете галопом, позабыв о боли в мышцах, и к полудню уже можете разглядеть далеко впереди Вуверайна и лошадей.

Теперь Вуверайн знает, что за ним погоня. Он пытается пришпорить лошадей, но они слишком тяжело нагружены. Расстояние между вами неуклонно сокращается.

Вдруг Вуверайн останавливается. Он поворачивается к вам, подняв одну руку.

- Он хочет поговорить, - ворчит Рогальдо. – Полагаю, он хочет заключить какую-то сделку.

Вы притормаживаете и останавливаете своих лошадей в паре десятков шагов от вашего недруга. Ты впервые можешь как следует разглядеть Вуверайна, высокого тощего мужчину с пронзительными чёрными глазами, похожим на клюв носом и тонкой чёрной бородкой.

- Говори, если тебе есть, что сказать, Вуверайн! – холодно обращается к нему Рогальдо.

- Всего лишь то, - слышится в ответ, - что тут достаточно сокровищ, чтобы поделиться. Я предлагаю вам королевские кости и половину сокровищ, а вы оставите меня в покое.

- А если мы не согласимся? – кричит Рогальдо.

- Тогда я брошу вызов твоей чести волшебника, Рогальдо. Мы будем биться на дуэли волшебников, и если я выиграю, то смогу всё оставить себе!

- Что такое дуэль волшебников? – спрашиваешь ты.

- Магический поединок – до смерти! – объясняет Рогальдо. – Каждый участник принимает облик любого живого существа и пытается убить противника. Правил всего два: превращаться можно только в живых существ, и нельзя превращаться в одно и то же существо больше одного раза.

- Звучит опасно! – говорит Джей.

- Так и есть. Ты должен знать силы и слабости всех живых существ. Ошибись всего лишь раз, и ты мёртв!

Ты глядишь на Джея и понимаешь, что он думает о том же, что и ты. Будет лучше удовлетвориться костями короля Среброволосого и половиной сокровищ, чем позволить Рогальдо рисковать своей жизнью. Но судя по свирепому лицу Рогальдо, он сам жаждет крови предателя. Следует ли тебе попытаться отговорить его от боя с Вуверайном, или позволить ему сражаться?

○ Принять предложение Вуверайна — (17)

○ Позволить Рогальдо биться насмерть на дуэли волшебников — (4)

64

Переводишь взгляд с Рыжебородого на своего брата, потом опять на Рыжебородого.

- Извини, - говоришь ты. – Но я больше не хочу рисковать своей жизнью или вашими! Меня бы сожрали волки, если бы меня не спас вербэр, а потом Рыжебородый спас меня от Шрамолицего, и нас напали умертвие и ползающий падальщик, а потом никси пытался сделать нас своими рабами. Я пережил достаточно опасностей! Мне хватит и тех сокровищ, что я вынес из логова умертвия. Их надолго хватит, чтобы нам было чем платить за еду и ночлег, Джей!

- Но как же дух бедного короля Фарада Среброволосого? – тихо спрашивает брат.

Ты молчишь, опустив голову.

Рыжебородый смотрит на тебя долгим взглядом.

- Не думал я, что ты так ответишь, Воробышек, - говорит от.

Он встаёт и медленно выходит на улицу. Тебя охватывает дурное предчувствие, что больше ты его не увидишь!

Ты потерял хорошего друга и похоже на то, что ты потерял и большую часть уважения своего брата. Чувствуешь себя виноватым, что не приложил больше усилий, чтобы помочь освободить дух Фарада Среброволосого. Начинаешь опасаться, что до конца своих дней будешь жалеть об этом решении.

КОНЕЦ