

*Дмитрий Браславский*

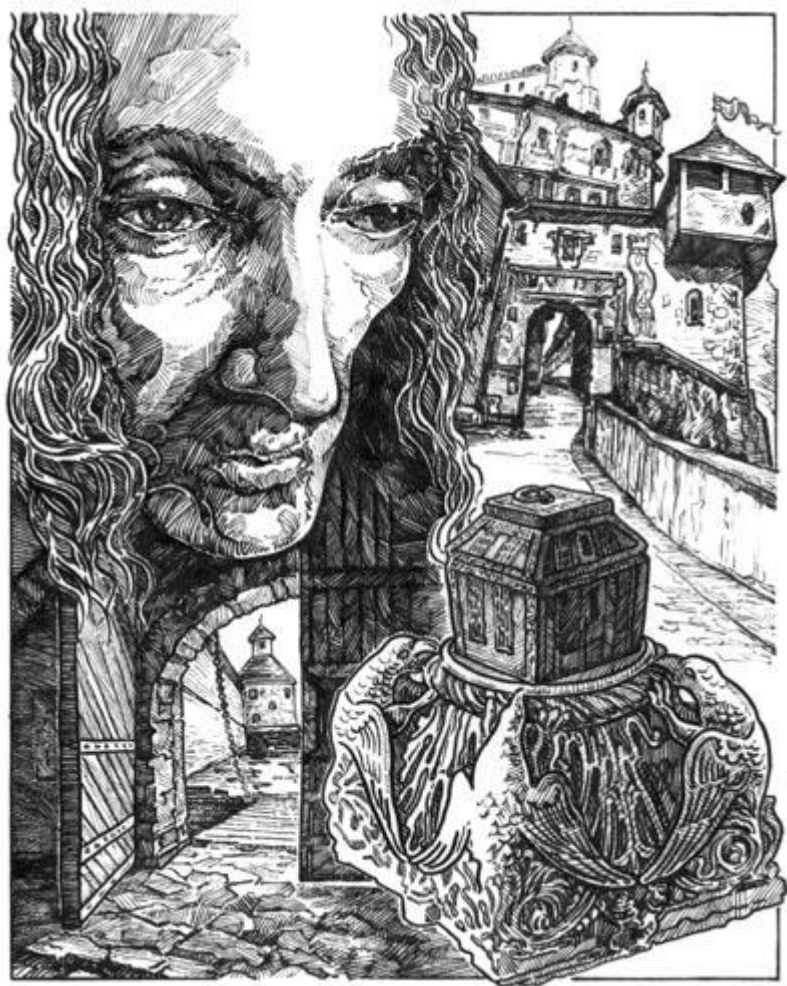
# Холодное Сердце Далрока



Дмитрий Браславский

# Холодное сердце Далрока

Книга-игра



Чебоксары. Издатель Селиванов, 2015

3-е издание, стереотипное (бумажная книга)

ISBN: 978-5-905195-14-3

Обложка и большие иллюстрации – М.М. Чернодедов, 2012

Оформление – издатель С. А. Селиванов, 2012

Главный редактор – А. М. Штрыков

Технический редактор – Н. С. Матвееenko

Создание электронной версии – **CARRION BLAST**

*(сканирование бумажной книги, распознавание, вычитка, форматирование текста, расстановка гиперссылок, подбор и размещение графических миниатюр, создание DOC- и PDF-файла, распространение)*

В графическом оформлении книги использованы кисти набора «GoMediaArsenal» для AdobePhotoshop.

**PDF-издание, версия 1.0**

**ПОЖАЛУЙСТА, СООБЩАЙТЕ ОБ ОШИБКАХ НА  
CARRION-BLAST@YANDEX.RU!**

Если вы обнаружили орфографическую ошибку, опечатку, графический мусор, поломанную или непроставленную гиперссылку и какую угодно еще проблему — сообщите на  
**carrion-blast@yandex.ru!**

Если вам по-настоящему нравятся книги-игры, **поддержите** издателя финансово — купите у Сергея Селиванова бумажную книгу-игру:

**<http://bookalive.ru>**

*Ваша поддержка поможет авторам  
создавать новые книги!*

*Электронная версия книги  
существует в формате  
**PDF** и **DOC** и **распро-  
страняется бесплатно.***

*Если вы готовы сконвер-  
тировать ее в другой  
формат (в частности,  
**FB2**) на тех же условиях,  
прошу также связаться со  
мной по электронной  
почте.*

*Создатель этой элек-  
тронной книги – частное ли-  
цо, никак не связанное с из-  
дательством Селиванова. Я  
просто купил бумажную  
книгу, отсканировал ее и  
превратил в электронную по  
своей собственной инициа-  
тиве. В этом не виноват  
никто, кроме меня.*

*— Carrion Blast*

## ПРОЛОГ

«...какая легенда о сотворении нашего мира истинная. Вот к примеру, как рассказывал об этом знаменитый своими прозрениями придворный маг Гессона Рыжего. По его словам, Дайнаэль – не единственный истинный бог и творец. Существовал в незапамятные времена и его соперник: Кадашман, владыка Железного трона. Мудрецы говорили потом, что Дайнаэль нес в себе добро, а Кадашман – зло, но нет у нас никаких оснований верить, что это так и было. Верно иное: оба бога вложили по своей частичке во все сущее, оттого все твари земные и небесные столь разнообразны по мыслям своим, повадкам своим и характеру своему. И пока не покинули Двэлл Дайнаэль и Кадашман, длилась и длилась Эпоха богов.

Оба творца в мудрости своей не хотели даровать людям чары, справедливо полагая, что и без того человек – слишком сильный соперник волшебным народцам. Но люди оказались способными учениками. Шли века, колдуны и чародеи совершенствовались свое искусство. Поначалу они думали о пользе, но с течением лет стали помышлять и о славе. Так пришел конец спокойной жизни, ибо стали люди воевать и убивать ради слов и идей. И одни чародеи провозгласили, что их устами говорит добро, и стали называть себя магами Белого круга, Братством. В ответ тем, кто был с ними не согласен, также пришлось объединиться. И называли они себя с вызовом: Черный круг. Однако мощь Братства была столь велика, что в решающей битве, вошедшей в историю под именем Битвы трехсот магов, оно одержало победу.

Так началась Эпоха единства. Лишь маги Белого

круга могли становиться советниками королей и министров. Боясь лишиться их поддержки, государи объясняли все творимые ими несправедливости заботой о благе народа, а пролитую кровь – стремлением принести подданным счастье. В довершение всех несчастий цивилизованный мир захлестнула волна варварских орд, отчаянно сражавшихся за место под солнцем. Воспользовавшись растерянностью Братства, видевшего, как на пропалотом им поле поднимаются все те же ядовитые всходы, подняли головы и маги Черного круга. Государи с радостью обвинили их во всех своих бедах. Двэлл вновь стал ареной борьбы не на жизнь, а на смерть.

Однако в нашем мире живут не только люди и тролли, эльфы и драконы. Прежде, чем оставить Двэлл, Дайнаэль и Кадашман сотворили младших богов, и каждый из них выбрал дело себе по душе. Но главное – эти боги сообща стали следить за тем, чтобы люди и нелюди, Братство и Черный круг не уничтожили друг друга. Так появились лорды хранители равновесия – те, на чьи плечи младшие боги возложили это нелегкое бремя...»

*Хроники Элгариола*





## **ПРАВИЛА ИГРЫ**

Все, что вам нужно для того, чтобы отправиться навстречу приключениям, – это карандаш, ластик и самый обычный игральный кубик. Однако если у вас нет под рукой кубика, ничего страшного. Вы можете скачать приложение-«кубик» из Google Play или AppStore (ищите по запросу «dice») или воспользоваться функциями =СЛУЧМЕЖДУ(1;6) и =СЛУЧМЕЖДУ(2;12) в мобильных аналогах MS Excel, которые есть во всех современных планшетах и смартфонах. Конечно, вы можете просто «выдумывать» для себя результаты бросков, выбирая желаемый результат. Впрочем, если вы настроены обманывать сами себя, таких возможностей в книге будет предостаточно. Однако к чему столько мучений – прочитайте последний параграф и отдайте книгу друзьям.

Перед тем как отправиться в путешествие, необходимо определить, насколько вы сильный, выносливый, искусный и обаятельный воин, то есть установить изначальные ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ.

## **ЛОВКОСТЬ И СИЛА**

ЛОВКОСТЬ – это умение владеть мечом, сражаться, противостоять врагам. Иногда это и обычная ловкость рук. Одним словом, – ваши физические возможности. Естественно, чем больше ЛОВКОСТЬ, тем лучше, однако было бы наивно полагать, что все приключения рассчитаны только на здоровяков и сорвиголов. Не расстраивайтесь, если ваша изначальная ЛОВКОСТЬ будет не так высока как хотелось бы – есть немало других способов победить, не хватаясь каждые пять минут за оружие.

СИЛА – это, прежде всего, показатель вашего здо-

ровья на данный момент. Она отражает не только наличие или отсутствие мускулов, но также и волю к жизни, решимость довести начатое дело до конца. Ведь и в реальности «сильный человек» говорят не только про штангиста. Если этот показатель становится равен нулю, вы, обессилев, погибаете, и придется начинать все сначала.

## **ОБАЯНИЕ**

Нередко для того чтобы куда-нибудь попасть, совсем не обязательно применять силу. Вы можете попытаться понравиться, заморочить собеседнику голову, уговорить пропустить вас. И здесь на помощь придет ОБАЯНИЕ.

Как проверить, насколько вы обаятельны? Киньте кубик два раза и сравните сумму выпавших на нем чисел с вашим ОБАЯНИЕМ на данный момент. Если результат меньше вашего ОБАЯНИЯ или равен ему – все в порядке. Если больше – номер не прошел и придется использовать другие средства. Какой параграф посмотреть в том или ином случае обязательно будет сказано.

В случае успеха знайте, что ОБАЯНИЕ увеличилось на одну единицу, что окажется небесполезным в следующий раз. Если оно перевалит за 12, в дальнейшем проверять его не имеет смысла. Вы чертовски обаятельны и можете смело этим пользоваться.

Но верно и обратное. В случае неудачи вы станете менее уверены в себе. В результате ваше ОБАЯНИЕ уменьшится на одну единицу (что, разумеется, не мешает ему в следующий раз вновь повыситься). Однако если оно упало до 1, дальнейшие проверки опять же бессмысленны. Бывают люди настолько не внушающие доверия,

что им никто не верит даже если они говорят чистую правду. Отныне до конца игры вы становитесь именно таким человеком. Конечно, если не вмешаются всемогущие боги.

## **КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ЛОВКОСТЬ, СИЛУ И ОБАЯНИЕ?**

Определив ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ, запишите их на Листок путешественника на странице 17. Во время путешествия они будут меняться, поэтому лучше или с самого начала писать их помельче, или иметь под рукой ластик. Но ни в коем случае не стирайте тех значений ЛОВКОСТИ и СИЛЫ, с которыми отправились в путь: за исключением специально оговоренных случаев их нельзя превышать.

Все три параметра определяются по таблице, приведенной на следующей странице. Киньте кубик два раза и найдите в ней строчку, соответствующую сумме выпавших на нем чисел.

Таким образом, если на кубиках выпало 2, то ваши ЛОВКОСТЬ и ОБАЯНИЕ окажутся равны 8, а СИЛА – 22. Если 8, то ЛОВКОСТЬ – 10, СИЛА – 16 и ОБАЯНИЕ – 7.

*(См. таблицу на следующей странице)*





<b>Выпало</b>	<b>Ловкость</b>	<b>Сила</b>	<b>Обаяние</b>
<b>2</b>	8	22	8
<b>3</b>	10	20	6
<b>4</b>	12	16	5
<b>5</b>	9	18	8
<b>6</b>	11	20	6
<b>7</b>	9	20	7
<b>8</b>	10	16	7
<b>9</b>	8	24	7
<b>10</b>	9	22	6
<b>11</b>	10	18	7
<b>12</b>	11	20	5

## **УДАЧА**

УДАЧА – это благосклонность к вам судьбы. В трудном путешествии не раз придется полагаться на волю случая и уповать только на свое везение.

Посмотрите на Листок путешественника. Рядом с надписью «УДАЧА» вы увидите помещенные в квадраты цифры от одного до шести. Бросьте кубик дважды и зачеркните карандашом квадратики с выпавшими на нем цифрами. Таким образом, один или два квадрата (уж как повезет) должны быть зачеркнуты еще до начала путешествия.

В дороге вам часто будет предлагаться ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ. Делается это следующим образом. Вы кидаете кубик и смотрите, какое число выпало. Если оно уже зачеркнуто на Листке путешественника, – вам не повезло. Если нет – вы зачеркиваете его и считаете, что удачливы.

Очень скоро станет понятно, что чем больше вы полагаетесь на удачу, тем меньше остается шансов на везение в будущем. Поэтому каждый раз, когда предложат ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ, можете не бросать кубик и не проверять ее, но тогда придется считать, что вам не повезло. Кроме того, не исключено, что в дороге попадутся вещи, восстанавливающие удачу, поэтому, зачеркивая квадраты, лучше всего пользоваться простым карандашом и иметь под рукой ластик.

## **БИТВЫ**

На страницах книги вы нередко будете встречать врагов, с которыми придется сражаться. Если нет возможности избежать боя, а также если вы сами этого не хотите, поступайте следующим образом:

1.Киньте кубик за своего противника. Умножьте результат на два и прибавьте к нему ЛОВКОСТЬ своего врага. Сумма покажет его МОЩНОСТЬ УДАРА.

2.Киньте кубик за себя, умножьте полученное число на два и прибавьте к нему свою ЛОВКОСТЬ на момент боя. Это ваша МОЩНОСТЬ УДАРА.

3.Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА больше, чем у противника, – вам удастся его ранить (См. 4). Если же наоборот, то он ранит вас (См. 4). Когда же они равны, то вы парируете удар и продолжаете бой (См. 6).

4.См. далее раздел «РАНЕНИЯ».

5.Запишите новый показатель СИЛЫ для того, кто был ранен.

6.Теперь начинайте новый раунд атаки (См. 1). И так до тех пор, пока СИЛА одного из вас не станет равна нулю, что, как известно, означает смерть. Если вы по-

бедили, можете смело отправляться дальше. Если же погибли, то путешествие окончено, и, как это ни печально, придется начинать игру сначала, заново определяя свои изначальные ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ.

## **РАНЕНИЯ**

При ранении необходимо вычесть из СИЛЫ раненого определенное количество единиц в зависимости от того, чем нанесена рана. Ваш меч при каждом ранении отнимет у противника 2 СИЛЫ. Если специально не оговорено, к потере скольких единиц СИЛЫ приведет ранение вас противником, вы также каждый раз должны терять 2 СИЛЫ. Если ситуация иная, в тексте будет обязательно об этом сказано.

Из этого правила есть лишь одно исключение. Для троллей нет ничего страшнее железа, поэтому каждый ваш удар, попавший в цель, будет стоить им не 2, а 3 СИЛЫ.

## **БИТВА С НЕСКОЛЬКИМИ ПРОТИВНИКАМИ**

Иногда вам придется сражаться не с одним, а с несколькими врагами одновременно. В этом случае перед началом каждого раунда атаки выберите, в чью сторону будет направлен ваш удар. Киньте кубик за каждого участника битвы. При этом с выбранным вами противником сражайтесь так же, как описано выше, но кроме того, сравнивайте свою МОЩНОСТЬ удара с МОЩНОСТЬЮ удара остальных врагов, поскольку каждый, у кого она будет больше вашей, ранит вас. Вы же можете ранить только своего непосредственного противника, даже если ваша МОЩНОСТЬ удара больше, чем у остальных.

## **ВЕРНОСТЬ**

Иногда вам придется сражаться с людьми или существами, которые находятся у кого-нибудь на службе. В этом случае важное значение может иметь такой показатель, как ВЕРНОСТЬ.

От чего зависит изначальная ВЕРНОСТЬ вашего противника? От многих вещей, большинство из которых так и останутся вам неизвестными. Здесь сыграет роль и авторитет господина, и оплата, и личные представления о верности, и многое другое. Однако в целом ВЕРНОСТЬ покажет, в какой степени то или иное существо готово рисковать жизнью ради того, кому служит. Этот показатель может быть настолько высок, что мы даже не будем указывать его на страницах книги. Если же ВЕРНОСТЬ вашего врага все же указана, это означает следующее.

Во время сражения, если вам удалось ранить противника, он начинает несколько меньше верить в победу. И задумываться, стоит ли его господин того, чтобы отдать за него жизнь. В результате таких невеселых раздумий его ВЕРНОСТЬ уменьшается на 2 единицы.

Если два раунда атаки подряд вы парируете его удары, противник начинает понимать, что встретился с достаточно серьезным сопротивлением. Его шансы на победу становятся все более призрачны, и ВЕРНОСТЬ падает на единицу.

Однако когда ему удастся нанести вам ранение, боевой дух возрастает, а вместе с ним и ВЕРНОСТЬ – на единицу.

Почему все это важно? Потому что если ВЕРНОСТЬ вашего противника станет равна 3 или меньше (за ис-

ключением специально оговоренных случаев) – он обратится в бегство или сдастся. Когда же она перевалит за 18, его вера в победу будет настолько велика, что каждый удар отнимет у вас на 1 СИЛУ больше обычного.

Иногда ВЕРНОСТЬ может изменяться по несколько иным законам. Например, если вы будете сражаться не с одним, а с несколькими противниками. В одном случае бегство (или гибель) товарища заставит задуматься о своей судьбе, и ВЕРНОСТЬ понизится. В другом – может появиться желание отомстить за смерть друга, что приведет к ее повышению. В третьем – чувство долга может оказаться сильнее инстинкта самосохранения, и ВЕРНОСТЬ не изменится. Но все эти особые случаи на страницах книги непременно будут специально оговорены.

## **ЕСЛИ ВЫ ПРОГОЛОДАЛИСЬ**

Как будет сказано чуть позже, вам дается с собой на три дня еды. Каждая ЕДА сможет восстановить 4 СИЛЫ. При этом можно есть, не дожидаясь специального приглашения книги, в любой момент, когда почувствуете голод. Но только не во время боя! У вас будут не настолько легкие противники, чтобы бороться с ними с полным ртом.

## **ЧТО МОЖНО ВЗЯТЬ С СОБОЙ**

Для еды, а также всего, что только найдете или приобретете по пути, у вас с собой будет заплечный мешок. Однако он не бездонен – в нем хватит места только для семи предметов. Еда на три дня займет место одного из них. Если впоследствии мешок будет полон, а вам

захочется прихватить с собой что-нибудь еще, что-то придется выложить. Но не расстраивайтесь: далеко не все находки в пути пригодятся. Чтобы не запутаться, записывайте содержимое заплечного мешка на Листок путешественника.

Конечно, не все стоит таскать за спиной. Например, меч будет в ножнах. А вот любое другое оружие можно будет взять с собой только если это будет специально оговорено в книге – вряд ли вы сможете засунуть в заплечный мешок, скажем, копье.

Кроме того, после многих найденных предметов в тексте в скобках будет указано число со знаком «-» или «+». Оно показывает, сколько надо будет отнять или прибавить к номеру параграфа, когда та или иная вещь понадобится. Не забудьте записать эти цифры рядом с самим предметом.

## **ЛИСТОК ПУТЕШЕСТВЕННИКА**

На следующей странице помещен Листок путешественника. Определив ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ, запишите их туда. Потом вам будет гораздо легче следить за всеми их изменениями. На этот же Листок вы сможете записывать все, что найдете или узнаете в пути. Не исключено, что с первого раза достичь цели не удастся. Поэтому Листок путешественника лучше с самого начала перерисовать или ксерокопировать.

## **КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ**

Как вы уже заметили, вся книга разбита на пронумерованные параграфы. Читать ее подряд бесполезно. Это только собьет вас, и потом в нужный момент вы не

сможете принять правильного решения. В тексте каждого параграфа сказано, какие параграфы надо смотреть дальше, в зависимости от вашего выбора или хода развития сюжета. Следуйте этим указаниям, и вы станете главным героем этой книги.

**И ЧТО БЫ НИ СЛУЧИЛОСЬ В ПУТИ, ПОМНИТЕ:  
ВСЕ ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ ВАС!**

Гордость

Счастье

Обаяние

Удача

1

2

3

4

5

6

В заплечном мешке:

1

2

3

4

5

6

7

Счастье 3

Информация:

Умения

1

2



С рассветом звук труб разбудил еще сонную столицу Элгариола, и над дворцом развернулся по ветру королевский штандарт. В город вступали послы лесных и морских эльфов под своими зелеными и голубыми знаменами – дело не терпело отлагательства. Конечно же, для горожан люди из волшебного народца были не внове, но столь внушительное посольство пребывало впервые. Разглядывая их расшитые золотом легкие туники и плащи, высыпавшие на улицы жители встревожено спрашивали друг друга, что же случилось.

Спешившись перед дворцом, эльфы быстро прошли в тронный зал. Король уже ждал их, а по левую руку от трона стоял старый маг Майлин, придворный астролог и самый известный чародей в королевстве.

Склонившись перед королем, послы поведали о том, что привело их в Элгариол. Ни для кого не секрет, что эльфы издавна враждовали с троллями, которых поддерживали черные маги, не раз скрещивали с ними клинки в битвах, но до сих пор сражения шли с переменным успехом. Примерно полвека назад в стане троллей неведомо откуда появился могущественный волшебник Абу Дамлах и предложил царю троллей Мадрону необычную сделку. Он пообещал, что если старший сын царя пойдет к нему в услужение, маг сможет воспитать из него столь свирепого воина, что тролли на долгие годы станут непобедимы. Мадрон согласился без колебаний, и чародей удалился, уводя с собой трехлетнего Далрока.

Прошли годы, все уже успели забыть о странной сделке. Мадрон умер, так и не увидев более наследника и проклиная себя за опрометчивое решение. Его трон

унаследовал младший сын – Ундарон – отважный молодой воин, не раз приносивший победу своим соплеменникам. И вот семь месяцев назад Далрок вернулся на родину. И ростом, и отвагой, и свирепостью он превосходил как отца, так и брата. Первым делом он потребовал себе царство и, когда Ундарон ответил отказом, без труда убил брата на поединке. После чего приказал казнить около сотни его сторонников. Сами тролли ужаснулись подобной жестокости, но не решились роптать, особенно когда узнали правду: у Далрока не было сердца. Маг сохранил его в ларце в своих покоях в городе Илхапур на острове Ланаит неподалеку от побережья троллей. С детства Далрока учили только двум вещам – убивать и побеждать, – и ученик оказался достойным своего учителя. Чародей сдержал слово: покуда сердце Далрока бьется, и он, и его воины непобедимы.

Почувствовав опасность, эльфы сделали все, чтобы завладеть ларцом. Но чародей защитил его магическими рунами, познать и обезвредить которые не в силах ни одно волшебное существо. Только человек способен проникнуть в их смысл и тогда, приблизившись к ларцу, останется всего лишь произнести вслух написанную на нем фразу, чтобы крышка открылась и сердце оказалось беззащитным. Понимая, что только в Элгариоле можно найти настоящего героя, эльфы, не мешкая, направили к королю своих послов.

Если вы готовы сразиться с неизвестностью и спасти эльфов от уничтожения, хотите разгадать тайну магических рун и уверены в победе, то вы именно тот человек, который нужен королю Элгариола.

\* \* \*

Путь в Альфхейм – владения лесных эльфов – не близок, но безопасен. Король эльфов Рондуэл обещает вам любую поддержку, какую только его воины и чародеи смогут оказать. И прежде всего предлагает вам освоить несколько важнейших эльфийских искусств. Конечно, лучше всего было бы овладеть всеми этими умениями сразу, но времени учиться у вас нет. Вернее, его нет у самих эльфов, ведь войско Далрока может пересечь их рубежи в любой момент. Вся надежда на магию, но ее приходится использовать с оглядкой, иначе вы сами превратитесь в столь же волшебное существо, как и те, кого вы взялись защищать. Посоветовавшись, чародеи решают, что, пожалуй, двумя умениями они могут вас наделить. Двумя, но не более.

Выберите их из списка и запишите приглянувшиеся искусства на Листок путешественника. Только учтите: эльфийские маги не будут сопровождать вас в пути, так что потом ничего изменить вы уже не сможете.

*1. Умение видеть во тьме.* Пещеры троллей, которые окажутся на вашем пути, не всегда будут хорошо освещены, а держать во время боя факел над головой – не слишком большое удовольствие. Если выбор падет на это умение, вы сможете видеть при любом освещении или без оно, что, кстати, умеют как многие эльфы, так и тролли.

*2. Стрельба из лука.* Легкий эльфийский лук станет неплохим подспорьем в дороге, а колчан с пятью стрелами можно подвесить к поясу. Конечно, лук не оружие ближнего боя, но в некоторых случаях он незаменим. К тому же, если повезет, в дороге можно будет раздобыть еще стрел. После каждого выстрела вам будет предло-

жено ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ. Удачливы – стрела попадает в цель и отнимает у врага 4 СИЛЫ, а то и вовсе его убивает. Неудача – это промах. Если вы избрали это умение – отметьте в своем снаряжении лук с 5 стрелами и после каждого выстрела не забывайте уменьшать их количество.

3. *Использование эльфийского плаща.* Свернутый плащ займет всего 1 место в вашем заплечном мешке, зато один раз во время путешествия вы сможете полностью завернуться в него и на несколько часов стать невидимым для всех, кроме самых опытных волшебников, способных при желании развеять чары плаща. И, конечно, эльфов, которые часто используют такие плащи в бою. Любой настоящий эльф прекрасно видит обладателя плаща, но вы ведь не собираетесь сражаться с этим прекрасным и милым народцем. Если ваш выбор пал на это умение – кладите плащ в заплечный мешок.

4. *Искусство успокоить лошадь.* Каждый эльф – прирожденный наездник, умеющий найти с лошадью общий язык при любых обстоятельствах. По землям троллей вам придется передвигаться пешком, но кто знает, не спасет ли вам при случае это умение жизнь.

5. *Умение разговаривать с животными.* Животные далеко не так молчаливы, как это подчас кажется людям, и нередко могут рассказать много интересного.

6. *Умение взобраться на любое дерево.* Деревья для эльфов столь же доступны, как для нас лестницы. Если хотите, они и вас научат как за несколько секунд можно легко добраться чуть не до самой макушки.

А теперь посмотрите на карту на странице 23. До острова Ланаит от столицы эльфов Хайрингарда суще-

ствуется четыре пути. Первый – долгое плавание сначала на восток, а затем на юг вдоль берега Тролльхейма. Этот вариант отпадает, поскольку океан в районе мыса Даури сейчас скован льдом. Прогулка же по льду неподалеку от мощной цитадели троллей – совершенно неоправданный риск. Тем более что возле Карагарда немало вражеских флотилий, а кто может поручиться, что тролли уже не узнали о вашем прибытии в Альфхейм.

На второй путь – окольный, морем вдоль Лунных гор и через южную оконечность континента, у вас просто нет времени.

Третий – спуститься по побережью до границы и попытаться пересечь весь континент по суше. Такой путь долг и чрезвычайно опасен. Несмотря на кажущуюся тупость и неповоротливость троллей, при Далроке разведка и передача информации оказалась налажена у них не хуже, чем у ваших союзников. Как только вы перейдете границу, начнется охота, и охотники на своей земле имеют слишком много шансов на успех.

Остается только одно – опять же спуститься вниз по побережью, но затем пересечь море Подковы примерно на равном расстоянии и от Карагарда, и от основного материка. Правда, при этом появляется шанс встретить корабли не только троллей, но и пиратов, которых там немало, но зато потом останется пересечь по суше только узкий перешеек в районе озера Мрака, стараясь проскочить прежде, чем начнется настоящая охота. Когда же вы выйдете на берег океана Белых Лилий, вас должен будет подобрать один из эльфийских кораблей, с которым свяжутся маги Рондуэла. И, в случае успеха, доставить на остров. Путь предстоит нелегкий, так что

будьте готовы к любимым неожиданностям.

Король также говорит, что вызывать на поединок самого чародея совсем не обязательно, да и для вас, скорее всего, это будет самоубийством. Достаточно уничтожить сердце. К тому времени эльфы уже наверняка столкнутся с армией троллей, которые привыкли считать себя непобедимыми и не готовы к честному поединку.

На прощание Рондуэл дарит поистине королевский подарок: хрустальный шар, в котором вы всегда сможете при помощи несложного заклинания увидеть, чем занят чародей из Илхапура. И не просто увидеть, а вступить с ним в некоторое подобие мысленной связи, почувствовать его мысли и переживания, взглянуть на мир его глазами. Разумеется, при этом сами вы останетесь необнаруженным, если только не рискнете воспользоваться магическим шаром слишком близко к Илхапуру. Однако на подобное колдовство уходит немало сил, поэтому лучше совершать его перед сном, – тогда за ночь силы смогут восстановиться. Правда, и в этом случае все же придется вычитать у себя по 1 СИЛЕ за каждое использование этого чудесного предмета. На несколько секунд король показывает вам действие шара: да уж, сразу видно, что чародей будет нелегким противником.

Такой же шар остается и у самого короля, так что когда вы выполните миссию, достаточно будет лишь очертить круг и встать в его центре. Эльфийские маги сами перенесут вас обратно. А нельзя ли и туда тоже? Увы, магия этого места надежно защищает от проникновения посторонних извне.

Помимо хрустального шара, который займет 1 место

в вашем заплечном мешке (не отказываться же от подарка), берите с собой лишь самое необходимое – на три дня еды. В расшитый серебряными нитями кошель, который вы можете подвесить на пояс, эльфы кладут 15 золотых: в дороге пригодятся. Лесные жители напоминают: вокруг не только враги, могут встретиться и друзья.

Поначалу вы пойдете не один – король дает в помощь отряд из двенадцати эльфов во главе с молодым и жизнерадостным Лиэллом, с которым вы уже успели сдружиться, пока гостили в Хайрингарде.

И вот подъемный мост цитадели опущен, сам Рондуэл выходит вас проводить. Эльфийки с надеждой улыбаются, молодые эльфы приветствуют вас громкими криками – все видят в вас спасителя и надеются на успех. Если вы не передумали и не решили отступить назад, то переверните страницу, и да сопутствует вам удача.

*(См. карту на следующей странице)*









## § 1

Первый день пути проходит без приключений. Болтая с Лизллом, вы неторопливо трясетесь на низкорослых эльфийских пони по едва видимой в густом подлеске дороге. Доставшийся вам пони – Лучик – оказался красивым ласковым животным, не доставляющим лишних хлопот. Хайрингард давно уже скрылся из виду, но слева среди деревьев то и дело проглядывает морская гладь. Когда небольшой отряд располагается на ночь, эльфы разжигают необычные волшебные костры, светящиеся холодным белым светом (но дающие не меньше тепла, чем те, к которым вы привыкли). Путешествие лишь в самом начале, но вдруг вы уже готовы воспользоваться подарком Рондуэлла. Если хотите посмотреть в хрустальный шар, то **311**, если нет, – **105**.

## § 2

К немалому удивлению маленького разбойника, вы мгновенно взбираетесь по голому стволу сосны и хватаете его за шиворот. Но и он не промах! Вырвавшись из рук, он тут же спрыгивает вниз, топает ногой и с негромким хлопком исчезает. Вам же не остается ничего другого, как спуститься и продолжить путь – **547**.

## § 3

Снег становится все непролазней, вновь начинается метель, а горизонт прямо перед вами подозрительно чернеет от надвигающейся бури. Свернете на юг (**421**) или на запад (**344**), – или же поедете дальше (**196**)?

## § 4

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если боги не отвернулись от вас, то **449**, если же вы неудачливы, то **312**.

## § 5

«В страну троллей ведет другая дорога», – отвечает великан. И в самом деле – прямо от ног гигантов убегает дорога на юг. Поедете по ней (**635**) или будете прорываться силой (**264**)?

## § 6

«Тогда эта дорога открыта для тебя», – говорит капитан. Вы интересуетесь, как проехать к побережью, и он отвечает, что на первой же развилке надо будет повернуть налево – **571**.

## § 7

Дерево, на котором поселился Дриад, остается позади. Интересно, с кем еще сведет судьба в этих странных землях, пропитанных магией и сказкой. Словно откликаясь на ваши мысли, пейзаж меняется. Теперь вокруг снова лето, солнце припекает, веселый гомон птиц несется из леса. Ладно, хоть согреемся. Ко второй половине дня дорога выходит к дюнам, отделяющим лес от берега моря. Вы направляете Лучика на юг – **182**.

## § 8

Улыбаясь, лорд Тэмпест уходит за перегородку. Когда он возвращается, в руках у него одна из шкатулок, завернутая в ткань так, чтобы цвет остался вам неизвестным. Открыв полированную крышку вы видите... – **626**.

## § 9

Не зря же вы, в конце концов, выбрали это умение. «Не сердись», – начинаете вы, и медведь тут же перестает рычать и небрежно опирается об косяк. Вы изумленно замолкаете, а зверь, посверлив вас пару минут внимательным взглядом, превращается в мужчину в длинной серебристой накидке и с лукавой искоркой в глазах. «Ладно, не мучайся, – наслаждается он вашим изумлением, – можно и так поговорить. И не злись: пожил бы ты на моем месте, сам бы понял, что здесь просто проходной двор. А я, знаешь ли, не люблю, когда меня беспокоят. Но тебе за труды... Хочешь, заходи. Побеседуем». Зайдете (**562**) или откажетесь и пойдете дальше (**300**)?

## § 10

Завязки оказываются тугими и сразу не поддаются. Видя ваши мучения, лорд предлагает висящий у него на поясе кинжал. Поборов с его помощью веревку, развязываете мешочек – **179**.

## § 11

Заслышав ваши шаги, людоед уже ждет на пороге своего жилища. Шум его дыхания оглушает, и это заранее заставляет отнестись к такому противнику с уважением, а смрад из недр логова настолько силен, что вы едва не теряете сознание (по крайней мере потеряйте 2 СИЛЫ). Пока еще чудовище не видит вас. Если хотите и можете – наденьте эльфийский плащ (**402**). Если нет, – **144**.



## § 12

«Курс северо-восток!» – кричит Байэлл, поднимаясь на капитанский мостик. Корабль меняет галс и неторопливо выходит в море. Устойчивость «Дайнаэля» превосходит все ожидания – морская болезнь вам не грозит. Однако к концу второго дня плавания ваш безмятежный отдых прерывает стук в дверь каюты. На пороге капитан. «Милорд, – говорит он, – прямо по курсу шторм. Прикажете плыть дальше или повернуть к югу?» Решайте, что выбрать – первое (**220**) или второе (**482**).

## § 13

Утро не приносит ничего неожиданного, кроме разве что легкой головной боли от недосыпа после вчерашнего ужина. За завтраком Р'Зауру сообщает вам, что Совет единодушно решил оказать вам поддержку – **330**.

## § 14

Только существо, хорошо знавшее Абу Дамлаха могло бы заметить легкую тень беспокойства, поселившуюся с недавних пор в глубине его глаз. Но таких созданий на Двэлле не было. А если бы они и были, чародей позаботился бы о том, чтобы они никогда и ни с кем не смогли бы поделиться своими выводами.

Некая мысль, скрытая от подчиненных и приближенных, изо дня в день тревожила мага. Каждым своим нервом он ощущал вмешательство некой силы в столь тщательно разработанные планы покорения Двэлла. И впервые в жизни не мог нащупать ее источник.

Внешне все выглядело по-прежнему. Армия Далрока начала продвижение на запад, Катэна и Маркус пообещали нейтралитет, а Элгариол слишком далеко, чтобы прислать свои войска на помощь Альфхейму. Все эти города и государства он без труда сможет потом разбить поодиночке.

Чародей поплотнее завернулся в клетчатый илхатурский плед и протянул руки поближе к камину. Что-то было не так. Он хлопнул в ладоши, и в зал козерога робко вошел хобгоблин Вэй Тэр – его старый преданный слуга.

– Какие новости с архипелага? – поинтересовался маг, предчувствуя ответ.

– Посланец Элгариола продолжает путь, мой пове-

литель. В скором времени он высадится в Тролльхейме. Однако и у нас есть несколько идей... – **230**.

## § 15

Увы, владыка морей остается глух к вашим молитвам – **561**.

## § 16

Вейри отдает приказ поменять курс не настолько явно, чтобы второй драккар мог обратить на это внимание. Удача улыбнулась вам: троллям не пришлось в голову преследовать своих – **461**.

## § 17

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, то **549**, если нет, – **356**.

## § 18

После долгих и нелегких размышлений вы решаете, что шансов остаться незамеченным несравнимо больше, если действовать в одиночку. Конечно, в окружении готовых отдать за вас жизнь эльфов и шауритов можно себя чувствовать более комфортно, но успех дела прежде всего. Вейри не решается оспорить ваш приказ. Драккар спускается вдоль побережья южнее и незамеченным заходит в бухту к западу от озера Мрака. После этого вы прощаетесь со спутниками, шлюпка доставляет вас на берег, а корабль ложится на обратный курс к архипелагу Заури. Вот вы и снова один, а впереди лежат серые и неприветливые земли Тролльхейма – **579**.



## § 19

Оглядевшись, вы видите, что бой кипит повсюду. Хрупкие на вид эльфы проявляют себя отважными бойцами, их сверкающие от ненависти клинки наносят троллям глубокие незаживающие раны. Шауриты от них не отстают. Однако упорнее всего сражение идет вокруг капитанского мостика, где высокий даже для своей расы тролль уверенно отдает приказы, руководя боем. Вот уже две попытки эльфов прорваться к нему потерпели неудачу, палуба вокруг мостика усеяна телами в голубых плащах. Вы бросаетесь вперед – **481**.

## § 20

«Дайнаэль» собирается задержаться на острове ровно столько, сколько необходимо, чтобы пополнить запасы еды и пресной воды. Остаться на нем дольше вряд ли разумно – время играет против вас, и всякое промедление увеличивает шансы быть обнаруженным шпионами Далрока. Поэтому у вас есть время посетить только два из восьми мест, которые могут привлечь путешественника. Куда вы направитесь?

В храм владыки морей Юрайи – **510**?

В библиотеку Совета тридцати – **192**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

В храм бога войны Темеса – **232**?

В храм богини любви Ашшарат – **445**?

К Диллиль – **88**?

В трактир, отдохнуть и подкрепиться – **490**?

## § 21

Постепенно вы приходите в себя и видите, что не одиноки. К соседнему веслу прикован высокий юноша лет двадцати двух. Он говорит, что принадлежит к племени верингов, и попал в руки пиратов в морском сражении. Вас же принесли несколько дней назад, когда «Непобедимая пантера» (как называется их корабль) стояла в гавани Тархейма. Видя ваш голодный взгляд, он делится заплесневелой краюхой хлеба с куском черствого сыра (можете восстановить 2 СИЛЫ). Судя по разговорам команды, вас то ли купили у экипажа какого-то принадлежащего троллям драккара, то ли выиграли в карты у других пиратов. Разговорчивого товарища по несчастью зовут Вальтоф и, по его мнению, сейчас «Непобедимая пантера» должна находиться в открытом море к северо-востоку от Тархейма. Однако как следует поговорить не удастся. Свистит бич надсмотрщика, и все рабы принимаются грести что было сил. Но подходите ли вы для этого трудного дела? Киньте два кубика и сравните сумму выпавших на них чисел со своей ЛОВКОСТЬЮ: ниже или равна, – **125**, выше – **274**.



## § 22

Проходит час, и двери наконец-то открываются. Члены Совета расходятся с заседания, а вы так и не узнали ничего полезного. Досадую на себя, выбираетесь из дворца, снимаете плащ (который тут же исчезает) и думаете, что делать дальше – **458**.

## § 23

Вы понимаете, что женщина обманула вас, и приносите вождю свои извинения. Однако согласие уже нарушено – вряд ли можно доверять «другу», который под покровом ночи поднимает своих воинов и идет устраивать резню. Вам предлагается немедленно покинуть остров. Тяжело вздохнув, отдаете команду к отплытию – **607.**

## § 24

От запаха кружится голова (потеряйте 2 СИЛЫ), но вы все же забираетесь в берлогу и осматриваете ее. Наградой служит лишь ржавый кусок щита. Судя по форме, он принадлежал некогда троллю. Все, что осталось от прежнего владельца – надпись с внутренней стороны: «↑XΨX Ж○○». Второе слово наверняка имя, а первое? Может быть, «воин»? С этими мыслями вы покидаете берлогу, садитесь на Лучика и направляетесь к реке – **82.**

## § 25

Стрела попадает в грудь ближайшему эльфу, а вы бросаетесь в бой. Времени вновь садиться в седло уже нет, и остается только надеяться, что его товарищ больше не будет стрелять, опасаясь попасть в капитана. Так и есть: он выхватывает свой светящийся меч и тоже нападает.

*КАПИТАН: Ловкость 10 Сила 10 Верность 12*

*ПЕРВЫЙ ЭЛЬФ: Ловкость 7 Сила 6 Верность 8*

Когда ВЕРНОСТЬ одного из противников опустится до 3, ему удастся бежать, пока вы вынуждены возиться с

его товарищем. В этом случае, если вы победите, – **323**. А вот оставшемуся эльфу скрыться уже не суждено – Лучик без труда его догонит. Поэтому он будет биться до конца. Если же умудритесь убить обоих, то **503**.

## § 26

Метель перерастает в настоящий буран. И тут впереди появляется сотканная из снега гигантская завывающая фигура, которая смерчем несется прямо на вас. Ни на что особенно не надеясь, выхватываете меч и готовитесь к обороне.

*СМЕРЧ: Ловкость 12 Сила 2*

Если вы победили, то **652**.

## § 27

Ответственности за людей никто не отменял, но должно же быть и чувство реальности! Людей в городе никто не стал бы искать, и со временем они вернулись бы домой. А вот теперь воины, среди которых немало лучников, подходят вплотную к кораблю с приказом сложить оружие и следовать за ними. Подчинитесь (**150**) или будете драться (**569**).

## § 28

Если вам случалось победить тролля по имени Харач, вы знаете, что надо сделать. Иначе – **374**.

## § 29

Если вы уже побывали в двух местах и пора возвращаться, – **463**. Иначе решайте, куда направитесь дальше:

В библиотеку Совета тридцати – **192**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

В храм бога войны Темеса – **232**?

В храм богини любви Ашшарат – **445**?

К Диллиль – **88**?

В трактир, отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не интересует, – **271**.

### **§ 30**

Сунув в руку служанки пару монет (вычеркните их с Листка путешественника), просите принести чего-нибудь пожевать. Куда вы сядете? За пустой столик в углу (**413**), к молодому человеку со слугой, расположившимся у окна (**190**), или присоединитесь к компании забулдыг, что-то оживленно обсуждающих за большим столом под лестницей (**357**)?

### **§ 31**

Силлиэл быстро растворяется в воде (не забудьте вычеркнуть его с Листка путешественника), и пиявка отваливается, чтобы приступить к более редкому и изысканному угощению. Вы же добираетесь до противоположного берега – **478**.

### **§ 32**

Идти на риск быть обманутым, да еще и платить такую цену... Ну, уж нет! Вы возвращаетесь на корабль и даете приказ к отплытию – **607**.

## § 33

«Что ж, идемте», – в нетерпении предлагает лорд, когда его жена возвращается обратно в дом. Он подводит вас к низенькой дверце, ведущей во флигель. Внутри небольшая комната, разделенная на две части перегородкой, лишь на несколько ладоней не доходящей до потолка. «По ту сторону, – улыбается лорд, – стол и на нем шесть шкатулок. Выбор за вами. Вы говорите, какую шкатулку я должен вам принести и потом ее открываете. Договорились?» Несколько оторопев, вы киваете, пока еще смутно понимая что бы то ни было – **425**.

## § 34

Очевидно, что тут не помогло бы даже знание волчьего языка: это не те хищники, которые добровольно откажутся от обеда. А в заплечном мешке явно не хватит еды, чтобы их всех накормить, даже если вы решите объявить голодовку в их пользу. Остается только сражаться, и бой будет нелегким.

*ПЕРВЫЙ ВОЛК: Ловкость 9 Сила 8*

*ВТОРОЙ ВОЛК: Ловкость 7 Сила 6*

*ТРЕТИЙ ВОЛК: Ловкость 6 Сила 6*

Если вам удастся убить двух волков, третий решит не испытывать судьбу и убежит. Когда бой будет окончен, – **245**.

## § 35

Тяжело вздохнув, достаете из кошелька деньги и отдаете их Кейни. Глазом не моргнув, он опускает их в просторный кошель на поясе и начинает рассказ: «Как добраться до Илхапура, вы и сами знаете. А вот дальше

начнется, пожалуй, самое интересное. В центре города за высокой стеной стоит Башня цветущих яблонь. Даже местные жители сто раз успели позабыть, почему ее так называли, – но я-то помню. Некогда в этой башне жил волшебник Ордос, окруживший ее самым прекрасным яблоневым садом в мире. Место для строительства было выбрано не случайно. Илхапур и без того пронизан магией, но прямо под башней сходятся мощнейшие линии магической силы, так что она – идеальное жилище для любого волшебника. Прошли века, Ордос умер, и башня несколько столетий стояла заброшенной, пока ее не занял Абу Дамлах. Башню охраняет немало волшебных существ, а цветущий сад превращен в подобие чудовищного зверинца, где со всего света собраны самые свирепые животные. Но главная ваша цель, насколько я понимаю, – это ларец. На нем будет всего восемь рун. Каждая из них означает определенную букву. Вам останется только громко произнести само слово». Заметив, что вы что-то хотите сказать, Кейни ухмыляется: «Да, совсем забыл: мне оно не ведомо» – **451**.

## § 36

Вы говорите барду, что стали его поклонником еще с той самой встречи. Он с улыбкой спрашивает, закончилась ли ваша миссия успехом. Ответив «да» понимаете, что Фермайлу известно гораздо больше, нежели обычному певцу. Но можно ли ему доверять? Поделитесь с Фермайлом своими трудностями (**621**) или предпочтете доесть, пожелать ему удачи в странствиях и уйти из трактира (**247**)?



### § 37

Вы платите деньги (не забудьте вычеркнуть их с Листка путешественника), и «Черный смерч» выходит в море. Капитан несколько удивлен тем, что вы не хотите доплыть с ним до одного из портов, но в конце концов вы уговариваете его высадить вас в бухте к западу от озера Мрака – **518**.

### § 38

«Сам ты коза! – кричит Еарн. – Неужели ты думаешь, что я за все это время не догадался бы до такого простого имени?» Вы кладете руку на рукоять меча, и человек умолкает. Впрочем, сейчас не время для ссор. Либо попробуйте придумать что-нибудь еще, либо уходите – **126**.

### § 39

Однако старуха не шутила: вы прибегли к помощи черной магии и должны заплатить за это. Киньте кубик и зачеркните еще одн на Листке путешественника – **463**.

### § 40

Когда корабль врага подходит поближе, вы видите, что пираты суетятся на носу вокруг очень похожей трубки. В это время слышится шипение – и к вражескому кораблю устремляется огненный шар. Пока корабли не сойдутся окончательно, они будут продолжать взаимный обстрел. Бросьте кубик за своих, а потом за противника, и сравните выпавшие числа. Какое число меньше, тот корабль и получает попадание вражеского огненного шара (тогда он теряет 4 единицы ПРОЧНОСТИ). ПРОЧНОСТЬ ваших кораблей одинакова – 16. Каждая уста-

новка может сделать всего пять выстрелов: потом трубу разъедает, пользоваться ей становится опасно, а поменять можно только в порту. Если ПРОЧНОСТЬ одного из них станет равна нулю, он пойдет ко дну. Если это случится с вами, то **464**, если с пиратами, – **377**. Ну, а если ни того, ни другого не произошло, – **200**.

## § 41

Кажется, это можно сделать только одним способом: попытаться перехватить их по дороге к тюрьме. Конечно, они безоружны, но не оказали сопротивления только потому, что Байэлл решил не привлекать внимания. Со всех ног вы бросаетесь за арестованными, стараясь остаться незамеченным для стражи – **466**.

## § 42

Проходит еще два дня (восстановите вашу СИЛУ до первоначального уровня), и поутру раздается громкий крик впередсмотрящего: «Прямо по курсу Трольхейм». Вот и окончена вторая часть вашего путешествия. Вы уже успели сдружиться с вейри, но тем не менее надо расставаться. Шлюпка доставляет вас на берег, а «Дайнаэль» отправляется в обратное плавание – **579**.

## § 43

Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, то **273**, если нет, – **399**.

## § 44

Путь свободен. Но расслабляться не стоит – вряд ли это единственный сюрприз, который вас поджидает. Вы

внимательно осматриваетесь. Обычно такие башни окружают красивые сады, но то, что перед вами, скорее напоминает джунгли. Неторопливо начинаете пробираться поближе к цитадели, когда натываетесь в зарослях на небольшую полянку, в центре которой стоит широкая деревянная бадья, наполненная водой. Хотите задержаться и выяснить, для чего она служит (**476**), или пойдете дальше (**277**)?



## § 45

Дорога быстро бежит по лесу, немного петляя, но не зная развилок или ответвлений. Непроходимая чащоба обступает вас справа и слева: появившись впереди тролли, сойти с тропы уже не удастся. Как назло впереди слышится стук копыт. Приготовившись подороже продать свою жизнь, достаете меч, но то, что появляется перед вами, превосходит все ожидания. Из-за поворота показывается фигура в парадных латах рыцаря ордена Опавших Листьев, известного тем, что в отличие от Братства он ведет тайную, а не открытую войну со злом. Видеть символику ордена не на торжественной церемонии достаточно необычно, к тому же, когда рыцарь приближается, становится видно, что латы пусты. Именно их стук об камень вы приняли за звук копыт. Но кто этот паладин (вернее, кем он был)? Попробуете поговорить с латами (**165**) или пройдете мимо (**301**)?

## § 46

В одно мгновение укутавшись в плащ, бежите к краю

поляны. За спиной слышатся негодующие возгласы. Не обращая внимание на отчаянные попытки вас схватить, вновь углубляетесь в лес, и вскоре листва поглощает все звуки – **594**.

## § 47

Сойдя с дороги, располагаетесь на ночлег. Если у вас есть веточка орти, вы знаете, какой параграф посмотреть. Если нет, – **304**.

## § 48

Собравшись с духом, стучите в первый попавшийся дом по левой стороне переулка. Дверь открывает пожилой мужчина лет шестидесяти, судя по внешности, мелкий торговец. По его лицу трудно понять, что он почувствовал, увидев на пороге столько эльфов, однако вполне вежливо приглашает всех зайти. Конечно, он с удовольствием спрячет вас до вечера и не потребует за это никакой платы. Однако ему надо ненадолго отлучиться в лавку на соседней улице – **368**.

## § 49

Эта добытая вами ракушка приносит благосклонность Юрайи – владыки морей. И он приходит на помощь: Пээ выпускает вас, и корабль продолжает путь – **389**.

## § 50

«Человек, который задает такой вопрос, – отвечает Диллиль, – уже не уверен в победе. А это значит, что у него немного шансов выполнить свою миссию. Больше я

ничего не могу тебе сказать». Что ж, надо уходить – **388**.

## § 51

За воротами две дороги: направо и налево вдоль стены. К сожалению, вы не успели заметить, куда именно побежали за подмогой. Выбирайте: пойдете по правой дороге (**390**) или по левой (**583**)?

## § 52

Коридор освещают чадающие факелы. В их неверном свете вам постоянно мерещатся тени чудовищ. Игра воображения – или это тоже задумано коварным магом? Впереди стена, и путь раздваивается. Пойдете направо (**632**) или налево (**599**)?

## § 53

Хозяин домика дает вам выпить противный горький отвар. Однако он действует! Бросьте кубик три раза. Если выпавшие на нем числа совпадают с зачеркнутыми квадратами УДАЧИ на Листке путешественника, можете считать их снова чистыми. После этого «медведь» говорит, что дорога от его дома ведет к лесу фейворов, который лучше обойти стороной, и показывает вам совсем незаметную тропинку, ведущую через чащу прямо к озеру. Идти по ней оказывается не так уж долго – **251**.

## § 54

Это Айригаль, бог тьмы, владыка царства мертвых и супруг божественной Орробы. Вы отвлеклись всего лишь на секунду, но комната успела измениться. За окнами поздняя весна, та же женщина качает колыбель, ласково

называя своего ребенка Зердиг, что значит соколенок, сын сокола. Но вот картина меняется. Вновь та же женщина, превратившаяся в седую скрюченную старуху. Она умирает, а у ее постели сын. О, боги, да это же тот самый чародей, которого показывал вам Рондуэл! Быть может, не зря древняя магия раскрыла вам его происхождение и придет пора воспользоваться его детским прозвищем (-250)? Пока же, думая об увиденном, вы покидаете башню и возвращаетесь на дорогу – **593**.

## § 55

Дверь с грохотом слетает с петель. Вряд ли разумно в чужом доме вести себя как разбушевавшийся мамонт, но вроде бы вокруг все тихо. Зато открывшееся зрелище вознаграждает за все труды. Комната перед вами абсолютно пуста, если не считать невысокого мраморного постамента, на которой сияет зловещим багряным светом прекрасный драгоценный камень. Хотите подойти и взять его (**469**) или вернетесь на первый этаж; и пойдете по лестнице вверх (**122**), ведь других выходов из комнаты нет?

## § 56

Если у вас есть защищающий от холода плащ, лучше завернуться в него, если нет, – **498**.

## § 57

И в самом деле, идти уже недолго. Поскольку когда вы выходите на небольшую полянку, из-за деревьев появляется четыре десятка хорошо вооруженных воинов. Чародей достаточно платит своим слугам за то, чтобы

опасный для него человек до конца своих дней гнил в подземной темнице Илхапура...

## § 58

Дорога постепенно начинает поворачивать на север, очевидно, направляясь к столице. Приходится искать боковые ответвления, которые позволили бы не слишком отклоняться с избранного пути. Полузаметная тропинка на юго-восток кажется гораздо предпочтительнее широкого тракта, и вы идете по ней – **444**.

## § 59

Вдалеке слышится плеск весел, и лодочка подплывает к берегу. Еарн на радостях бросается вас обнимать, и вы вместе плывете к другому берегу. «Слушай, лодочка, – заинтересованно спрашиваете вы, – а почему у тебя такое странное имя?» «А тебя как зовут?» – интересуется в ответ лодочка. Вы называете себя, и днище лодки начинает сотрясаться от хохота. «Ничего смешнее в жизни не слышала!» – говорит она, наконец отсмеявшись. Вы обиженно умолкаете. На другом берегу Еарн направляется на юго-восток, а перед вами на выбор две других дороги: на восток (**378**) и на северо-восток (**238**).

## § 60

Строение и в самом деле впечатляет – стоило потратить время и силы даже чтобы просто взглянуть на него. Башня уходит в небо неприступной скалой, и в воздухе чувствуется сильное присутствие магии. Ко входу ведут несколько каменных ступеней. Однако толстенная дверь распахнута настежь: вероятно, чародей не

боится незваных посетителей. Осторожно переступив порог, вы видите две лестницы. Та, что справа, ведет наверх (**122**), слева – вниз (**379**). Куда вы направитесь? Если у вас есть Кобарги, спросите его как найти сердце Далрока, и теперь после каждого выбора направления можете сверяться с ним. Если вы не найдете нужного параграфа, значит, идете правильно. Однако стоит вам не послушаться Кобарги, как он вполне может обидеться и перестать светиться вовсе.



## § 61

Вы слишком слабы, чтобы изображать из себя гимнаста. Придется вернуться на **130** и попробовать что-нибудь другое.

## § 62

Кобарги приятно мерцает во тьме. Издав радостный вопль, призрак хватает его и исчезает, а вы можете спокойно вернуться на дорогу и продолжить путь – **593**.

## § 63

Ночью дорога кажется куда менее приятной и безопасной, чем днем. Вы до рези в глазах вглядываетесь в придорожные кусты, везде мерещатся засады, к тому же глаза слипаются от усталости (потеряйте 2 СИЛЫ). И в это время откуда-то сверху раздается пронзительный звук охотничьего рога. Вы поднимаете голову. О, боги, Дикая Охота! Только этого не хватало. На вас с небес на полном



скаку несется сотканная из звезд лошадь Охотника, а за ней едва поспевает свора собак. Их зеленые глаза угрожающе мерцают. Если у вас есть лук, стрелы и желание ими воспользоваться, то **597**. Если нет, – **237**.



## § 64

Перегруженные шлюпки чудом держатся на плаву. Шторм мгновенно отбрасывает их прочь от корабля. Ночью волнение потихоньку успокаивается – вокруг безбрежное море без всякой надежды на спасение. Вымещая свою злобу на надсмотрщике, рабы выбрасывают его за борт, но это едва ли может облегчить ваше положение. Однако Юрайя не оставил вас: вдалеке появляется идущий на всех парусах корабль под эльфийским флагом. Забеспокоившись после вашего исчезновения, маги Рондуэла приложили немалые усилия, чтобы найти пропавшего лорда хранителя равновесия. К счастью, им это удалось. На корабле вам дают новый меч, заплечный мешок с 1 ЕДОЙ и 3 золотых. На следующее утро эльфы высаживают вас в нужном месте на побережье Тролльхейма. Еще не успев толком прийти в себя, продолжаете путь – **579**.

## § 65

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если удачливы, то **494**, если нет, – **292**.

## § 66

«Корова! – Еарн чуть не падает от хохота. – Слушай, ты бы так свою лодку назвал? Она же и плавать будет как корова! Нет, вы только подумайте: корова. Впрочем, если на тебя посмотреть, понятно, почему это первое, что пришло тебе в голову...» Еарн поднимает на вас глаза и краснеет, понимая, что зашел слишком далеко. «Ладно, – примирительно говорит он, – не сердись. Давай думать дальше». А у вас остается простой выбор: либо попы-

таться придумать что-нибудь более оригинальное, либо уходить – **126**.

## § 67

«Кровиночка моя, – ласково говорите вы, стараясь не показывать своего раздражения, – не могла бы ты продолжить свою трапезу где-нибудь в другом месте?» «Почему бы и нет? – с радостью отвечает пиявка, – высыпь в воду силлиэл или сонный сбор трав, я и отстану.» Если у вас есть то или другое и вы хотите с ними расстаться, сделайте это! Иначе все же придется применить силу – **587**.

## § 68

Медведь и не думает вас преследовать, и постепенно вы переходите на шаг – **300**.



## § 69

А вот и оно – интересное. В стену примерно на расстоянии шага вделаны непонятные мозаичные пластины. Хотите дотронуться до одной из них (**124**) или не станете терять время на разгадывание этой загадки и пойдете дальше (**297**)?

## § 70

Вытерев кровь с клинка об одежду ближайшего противника, быстро оглядываетесь вокруг. Кажется, вот-вот ваши товарищи начнут брать верх, но в это время в бой вступает второй пиратский корабль. Когда

его матросы оказываются на вашей палубе, исход боя становится предрешен. Сдадитесь (**308**) или будете драться (**174**)?

## § 71

Однако в этом трактире чертовски клонит в сон – то ли от духоты, то ли от усталости. Вы пытаетесь подняться со стула и выйти на свежий воздух, но сил уже нет: сон вас одолевает – **386**.

## § 72

Так вот откуда попала на пиратский корабль эта нашивка! Хотите попробовать с ее помощью обмануть стражников (**360**) или не станете рисковать (**545**)?

## § 73

«Еще два золотых, и я соглашусь поговорить с тобой», – слышится голос жреца. Добавьте денег (**113**) или уйдете (**29**)?

## § 74

Однако библиотека уже закрывается, и есть возможность просмотреть лишь один из четырех томов. Это «История троллей»(**430**), «Описание острова Ланаит, составленное Релом Стурри в незапамятные времена» (**324**), «Далрок – победитель эльфов» (**280**) и «О рунах троллей и их применении в повседневной жизни» (**539**).

## § 75

Пока вы возитесь со стражем, на шум сбегаются воины со всего дворца. Сначала им кажется, что това-

рищ сошел с ума – весь в крови кружится на одном месте, парируя удары невидимого меча. Но звон оружия убеждает воинов в реальности происходящего. ПРО- ВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если Фортуна за вас, то **580**, если нет, – **387**.

## § 76

Однако вместо того, чтобы идти на абордаж, тролли, увидев на палубе своих исконных врагов, решают по- просту спалить ваш корабль, поливая его горючей сме- сью, не гаснущей при соприкосновении с водой. Вскоре ваше судно превращается в один большой факел...

## § 77

Все это вы выпаливаете одним духом, а вейри рядом с вами, услышав подобную глупость, издает тихий стон. Однако Р'Зауру вновь улыбается в ответ. «Что ж, – го- ворит он, – я рад, что мы будем искренни с самого начала. Три дня назад драккар троллей пристал к нашему берегу, и их посол потребовал от шауритов склониться перед знаменем Далрока и платить дань. Корабль до сих пор цел и невредим, чего нельзя сказать о его команде. Так что теперь мирному народу архипелага придется готовиться к войне. Мы готовы оказать вам всю возможную помощь и поддержку». Оставив на всякий случай часть команды на «Дайнаэле», вы с капитаном и остальным экипажем идете вслед за вождем в деревню, где он, в соответствии с обычаем, устраивает празд- ничную встречу друзей (можете восстановить 4 СИЛЫ) – **371**.

## § 78

«Лось! – веселится Еарн. – Вы только послушайте, что он несет. Да неужели ты, соломенная башка, думаешь, что за все это время я не вспомнил бы о лосе?..» Внезапно осознав, что он вот-вот может пойти на корм рыбам, человечек утихомиривается. А вам предстоит либо гадать дальше, либо уходить – **126**.

## § 79

Отказавшись терять время, продолжаете путь. Чем дальше к югу, тем более осторожным становится предводитель эльфов, то и дело высылая дозорных вперед и в стороны. И не зря – один из разведчиков возвращается назад, торопясь изо всех сил. «В получасе отсюда в тихой бухточке только что высадился большой отряд троллей. Их около пятидесяти, и они на лошадях!» Несомненно, их цель – Леонгард, оставшийся сейчас почти без прикрытия. Дать бой? Но эльфов слишком мало. Тем не менее Лиэлл принимает решение – любой ценой остановить врага. Поможете ему (**229**) или оставите эльфов сражаться и поторопитесь выполнить главную миссию (**501**)?

## § 80

«Олень! – хохочет Еарн. – Вы только подумайте! Неужели твоя тупая башка не может понять, что я уже не первый час пытаюсь докричаться до этой проклятой лодочки. Ты думаешь, я не знаю, как олени выглядят? Да я...» Ваш взгляд заставляет его замолчать. Однако ссора делу не поможет. Так что либо попробуйте что-нибудь более оригинальное, либо уходите – **126**.

## § 81

Белые буруны волн становятся все выше. Байэлл не покидает мостика, отдавая четкие резкие команды, но «Дайнаэль» все с большим трудом сопротивляется надвигающейся буре. В конце концов вейри принимает решение спустить паруса, чтобы резкие порывы ветра не повалили мачты, сделав корабль неуправляемым – **287**.

## § 82

Лук топчется в нетерпении уже на вашем берегу. Вы с победным видом показываете ему прядь волос людоеда – кентавр поражен до глубины души. (Если она вам больше не нужна, выкиньте ее, но хотите – суньте в заплечный мешок). «Что ж, ты смог меня удивить, – признает Лук. – А теперь я с удовольствием скажу тебе, как перебраться через реку. И даже покажу. Садись на мою спину!» Согласитесь (**315**) или откажетесь и поедете вдоль Аури в сторону моря (**243**)?

## § 83

Подумав, что лорд Тэмпест не больно-то гостеприимный хозяин, разворачиваете Лучика и видите перед собой две дороги. Надо же, вы готовы поклясться, что еще пять минут назад их здесь не было. Какой путь выберете – на юг (**493**) или на юго-восток (**635**)?

## § 84

Метель сбила вас с пути, и побережье успело скрыться из виду. Кое-как сориентировавшись по солнцу, вы решаете двинуться дальше на юг. Проходит не более часа, как вам становится неудобно: словно кто-то

пристально, не мигая, смотрит и смотрит вам в спину. Тут же и Лучик начинает приплясывать, то и дело пытаясь перейти в галоп. Успокоив лошадь, резко поворачиваетесь в седле, но противник и не думает прятаться: вас разглядывает до жути красивая и опасная кошка – снежный барс. Хвост его так и ходит из стороны в сторону, ударяя то по одной задней лапе, то по другой. Черными пятнами на лоснящейся желто-серой шкуре можно залюбоваться, но вряд ли сейчас подходящее для этого время. Кажется, он считает вас неплохим вторым завтраком. Предложите ему еду (**404**), заговорите, если знаете язык животных (**135**), или будете драться (**266**)?

## § 85

Лорд раскрывает книгу на нужной странице. «Чтобы проникнуть в Башню цветущих яблонь, где живет чародей, – читаете вы, – понадобится веревка, Обруч веры или верный друг». После этого Тэмпест закрывает книгу, вы выходите наружу, садитесь на коня и, простившись, двигаетесь обратно – **228**.

## § 86

Судя по первому впечатлению, блага цивилизации миновали Заури стороной. Туземцы одеты не в привычные туники, а в шкуры, скорее подходящие троллям. Тем разительнее контраст с процессией, которая на ваших глазах неторопливо приближается к берегу. Впереди следует около десятка вооруженных копьями воинов в боевой раскраске, а за ними на носилках несут островитянина лет пятидесяти, одетого по последней эльфийской моде – темно-зеленая туника и такого же цвета



шапочка, легкая кольчуга и меч, сделанный, на первый взгляд, из добротного закаленного наля. Такое оружие в Элгариоле стоило бы целое состояние. Процессия приближается, и вы сходите на берег, чтобы поприветствовать вождя – **507**.

## § 87

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если Фортуна за вас, то **207**, если же она хмурится и отворачивается, то **537**.

## § 88

Жилище прорицательницы на Тархейме может показать любой. Оно немало удивляет вас: знаменитая Диллиль ютится в лачуге, в которой постеснялся бы жить самый пропащий забулдыга. Неужели именно эти стены видели множество знаменитых личностей со всего Двэлла? Впрочем, о вкусах не спорят. Согнувшись в три погибели, входите в тесные сени, где вас встречает щербатая уродливая старуха. «Пять золотых», – шамкает она. Заплатите (**519**) или уйдете (**553**)?

## § 89

И вот наконец-то вы в гавани Ланаита. Островок поражает своей недоброжелательностью, столь нехарактерной для восточного Двэлла. Даже сама его форма, напоминающая вытянувшего вперед клешни краба, кажется, должна отпугивать путешественников. Капитан рассказывает, что некогда остров был центром паломничества адептов богини смерти Орробы. Эти дни давно уже покрыты пылью веков, но и сегодня чужестранцу проникнуть в Илхапур не так-то просто. Над

городом возвышается Башня цветущих яблонь – цель вашего путешествия, цитадель мага. Пустынная дорога ведет от причалов к воротам города. Их охраняют живописно одетые стражники – кто в панцире и с алебардой, кто в плотном кожаном доспехе с мечом на боку. Объединяет их лишь одно: маленькая шелковая нарукавная нашивка с изображением пращи. Если у вас есть такая же, то можете посмотреть соответствующий параграф. Если нет, – **545**.

## § 90

Жрец торжественно одевает вам на шею небольшой серебряный диск, с которого недовольно – будто его только что разбудили – хмурится Юрайя (+111). Поможет ли? Кто же его знает. Но хотя бы место в заплочном мешке занимать не будет. Теперь пора уходить – **29**.

## § 91

Служанка приносит еду (можете восстановить 4 СИЛЫ) – кстати, очень неплохо приготовленную, хотя случилось вам трапезничать и повкуснее. Трактир потихоньку заполняется, и вы не сомневаетесь, что вот-вот кто-нибудь подсядет за ваш столик. Но кто? Бросьте кубик. Если выпало 1 или 4, то **333**, 2 или 5, – **155**, 3 или 6, – **517**.

## § 92

Оказавшись на свободе, зверек кричит от радости и норовит цапнуть вас своими зубками. Придется пытаться попасть по нему мечом, что не так-то легко. Особенно если учесть, что ей достаточно один раз укусить

вас, чтобы наступила быстрая и мучительная смерть.

*ОЙНА: Ловкость 10 Сила 4*

Если она все же укусила вас, но противоядие с собой, посмотрите соответствующий параграф. Ну а если убьете ее, – **590**.

### § 93

Наверху слышится грохот откинутого люка. Первый пират, спускаясь вниз по лестнице, не ожидает нападения, поэтому обезоружить его удастся без особого труда. Теперь у вас есть меч, что уже немало. Остальные замешкались где-то наверху, окликая товарища и пытаясь выяснить, почему он вдруг замолчал. Будете сражаться с ними (**293**) или попытаетесь освободить как можно больше рабов (**598**)?

### § 94

«Склоняюсь перед твоей мудростью, о достойнейший из достойных. Лорд Тэмпест будет несказанно рад видеть тебя», – говорит великан и освобождает путь. Вытерев пот со лба, вы трогаете Лучика – **502**.

### § 95

Швырнув табурет в ближайшего пьяницу, выхватываете меч и прислоняетесь к стене, готовясь обороняться. Видя обнаженный клинок, далеко не все торопятся к вам приблизиться.

*ПЕРВЫЙ ПЬЯНИЦА: Ловкость 8 Сила 8*

*ВТОРОЙ ПЬЯНИЦА: Ловкость 7 Сила 8*

*ТРЕТИЙ ПЬЯНИЦА: Ловкость 6 Сила 7*

Когда убьете хотя бы двоих, – **460**.

«Натали!» – в ужасе зовете вы, и фея появляется перед вами в облаке голубоватого сияния. На ней просторное зеленое одеяние, а лицо ее в свете полной луны поистине прекрасно. Она поднимает свой золотой жезл, и Охотник осаживает коня. «Этот человек находится под защитой Ашшарат, – говорит фея. – Ты не в праве причинять ему вред». В ответ слышится голос всадника, гулко разносящийся над лесом: «Если он хочет, я покажу ему прямую дорогу к озеру Мрака». Хотите (439) или нет (459)?



## § 97

Вы платите деньги, и жрец подносит вам чашу с пенящимся напитком. Пахнет он шиповником и фиалками, но на вкус не так уж и плох. И главное, он увеличивает на 1 вашу ЛОВКОСТЬ (независимо от изначальной). Со словами благодарности вы покидаете храм – **618**.

## § 98

Если у вас есть серебряная ракушка и вы хотите воспользоваться ей, посмотрите нужный параграф. Если нет, то Пээ не выпустит вас и придется выбирать: плыть по нему на север (**434**) или на юг, к Тархейму (**203**), где течение не столь сильно и покинуть его не составит проблем.

## § 99

Склонив голову на левое плечо, чародей заинтересованно смотрит на вас. «Наслышан, наслышан, – продолжает он. – Никак передо мной сам лорд хранитель равновесия. Что ж, такого экспоната в моей коллекции еще не было». Один взмах рукой, и вы превращаетесь в прекрасную бронзовую статую, предназначенную для украшения небольшого садика во внутреннем дворе башни...

## § 100

Ночь проходит спокойно (можете восстановить 2 СИЛЫ). К утру вы продолжаете путь. Дорога уже окончательно идет на северо-восток, ныряя с холма на холм, пока, наконец, резко не обрывается – **251**.

## § 101

Посреди ночи вы просыпаетесь от того, что кто-то орет хриплым дурным голосом. Кубарем скатываетесь с койки и хватаетесь за меч. И только потом вспоминаете про проклятый листок слэкш, который вас угораздило приобрести на базаре Тархейма. Но что же тогда получается – воздух становится непригодным для дыхания? Успокаивающе поглаживая листок, чтобы он перестал вопить, прислушиваетесь и приноживаетесь. Слышится тихое шипение и чувствуется какой-то посторонний запах. Не то чтобы неприятный, но странный, очень странный... А что это за глиняный горшок на полу у двери? Нагнувшись, открываете крышку, и точно: грязно-желтый камень с шипением растворяется в воде, и запах идет именно отсюда. Ничего себе! Выйдя на палубу, отправляете горшок за борт. Неужели капитан решил с вами покончить? – **477.**

## § 102

«А тебя кто здесь вообще поставил-то?» – пытаетесь зайти вы с другой стороны. «Да никто меня не ставил, само ходить умею. Ты что, поболтать что ли пришел? Это нам по сердцу, это мы любим...» И в самом деле, шерстистое и хоботистое только делает вид, что оно строгое и нелюбезное, а на самом деле явно стосковалось по общению. Только вам-то от этого не легче: болтать можно до бесконечности, а время не ждет. «Слушай, – небрежно говорите вы, – ты ведь меня пропустишь?» Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, – **345**, если нет, – **651.**

### § 103

«Еще один!» – радостно кричит свита – **529**.

### § 104

Стрела попадает в цель, и коротышка падает к вашим ногам. «Так будет с каждым нахалом, который встретится у меня на пути!» – удовлетворенно думаете вы и прищипориваете Лучика – **547**.

### § 105

Постепенно оживленные беседы эльфов затихают, и вы засыпаете, поплотнее завернувшись в плащ. А наутро, чувствуя себя отдохнувшим, вновь отправляетесь в дорогу. По дороге Лиэлл рассказывает, что в двух днях пути к западу находится город оружейников Леонгард, где сейчас куют мечи для всей армии. А по дороге к нему (пожалуй, можно и до темноты успеть доехать) обитает старый хобгоблин Кейни, который знает многое, неизвестное даже эльфам. Если хотите свернуть и потратить два лишних дня на посещение Кейни, то **380**, если нет, – **79**.

### § 106

Когда людоед появляется на поверхности, привлеченный то ли громкими криками, то ли запахом пиши, вы прицеливаетесь и выпускаете эльфийскую стрелу. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то **346**, если нет, – **623**.

### § 107

И буквально через минуту из-за прибрежных скал к

югу от вас появляется изящный корпус эльфийского корабля с гордым именем «Дайнаэль», начертанным на носу золотыми буквами. Даже интересно, в честь кого он назван? В память о легендарном демиурге вашего мира? Хотя нет, ведь то же самое имя носил некогда великий эльфийский король, отвоевавший у троллей земли, которые ныне зовутся Альфхеймом. Что ж, победа в войне против троллей нужна и вам – **263**.

## § 108

«Могущественному вождю шауритов, без сомнения, известно, что царь троллей Далрок объявил войну народу эльфов», – осторожно начинаете вы. «Шауриты никогда не отказывали в крове друзьям, но всегда убивали врагов, – слышится ответ. – Скажи же, незнакомец, с чем приходишь ты под наш кров, открой свое сердце» – **658**.

## § 109

То ли эльфы и шауриты оказываются гораздо более искусными мореплавателями, то ли тролли не особенно стремятся догнать ваш драккар. Так или иначе, вскоре они прекращают преследование, и Байэлл приказывает лечь на прежний курс – **461**.

## § 110

Через два дня торговый корабль высаживает вас на побережье. К востоку лежит озеро Мрака, вокруг простираются серые и негостеприимные земли троллей. На прощанье капитан дает вам новый заплечный мешок и на один день ЕДЫ. После этого корабль уходит в море, а вы начинаете третью часть пути – **579**.



## § 111

Сражение вокруг продолжается, но у вас уже нет сил в нем участвовать. Вы чувствуете, что картины битвы становятся туманными, звон оружия делается все глуше, и теряете сознание – **386**.

## § 112

Бежать тяжело, вы начинаете задыхаться (потеряйте 1 СИЛУ) и сбавлять темп. Поэтому, когда вы достигаете гавани, она уже оцеплена войсками. На ваших глазах воины врываются на «Дайнаэль» и арестовывают команду. Кинетесь им на помощь (**322**) или направитесь обратно в город (**622**)?

## § 113

Дверь приоткрывается, и шесть монет перекочевывают в карман жреца. После этого он впускает вас внутрь и проводит к алтарю – **516**.

## § 114

Вы вспоминаете мудрые слова Майлина, сказанные им как-то в одной из бесед: «Мой друг, если хочешь остаться жив, никогда не вмешивайся в чужие дела». Получив отказ, незнакомец покидает трактир. А вскоре пора уходить и вам – **247**.



## § 115

Вы полны решимости. Несмотря на это, старуха не торопится вас пропустить. «Есть и еще одно условие, – говорит он шепотом, – ты должен назвать свое настоящее имя». Ну, это уже слишком! Назовете себя **(541)**, придумаете имя на ходу **(234)** или откажетесь и уйдете **(553)**?

## § 116

Уходящий вдаль зеркальный зал сверкал праздничным великолепием. Здесь были собраны драгоценности, которых не было и у многих королей, и которые стали бы предметом черной зависти их королев. Между тем, неведомый архитектор, перестраивавший цитадель под нужды Абу Дамлаха, обошелся с ними весьма вольно и даже безвкусно: на полу тут и там виднелись вкрапления рубинов, бесценные бриллианты свысока поглядывали с колонн, украшенные изумрудами люстры с десятками свечей бросали на собравшихся зеленоватый нереальный свет – **595**.

## § 117

Противник мертв, и вы с трепетом раскрываете сумку у него на поясе. Но она набита только старой ветошью. Правда, в карманах убитого находится 2 золотых, но стоило ли ради этого сражаться? В недоумении вы возвращаетесь в город – **247**.

## § 118

Ваш новый знакомый без колебаний отдает вам деньги, и вы возвращаетесь на корабль. Однако старуха не шутила: вы прибегли к помощи черной магии и

должны заплатить за это. Киньте кубик и зачеркните еще одну цифру УДАЧИ на Листке путешественника – **463**.

## § 119

Ваш корабль превращается в огромный факел, а налетевший ветер только раздувает огонь. Бросаться в море уже поздно, да и бесполезно: до земли все равно не доплыть, а пираты не знают милосердия. Ваша миссия окончена...

## § 120

Вряд ли можно выразить словами, насколько команда «Дайнаэля» вам благодарна. Однако по всему городу сейчас разыскивают эльфов, а ваши друзья щеголяют в зеленых и голубых туниках. Если у вас есть 15 золотых, можете купить на всю команду новую одежду. В этом случае – **436**. Если же нет (что гораздо более вероятно), то придется до ночи прятаться в одном из домов. Здесь уже можно положиться только на благосклонность судьбы. Повезет – вас не выдадут властям, не повезет – вы погибли. Бросьте кубик. Если у вас выпало 1, 3 или 4, то **249**, если 2, 5 или 6, то **48**.

## § 121

«Ну, тогда и перебирайся сам как знаешь», – с презрением фыркает наяда и скрывается под водой. А вы остаетесь на берегу. Что же делать? Наверняка Аури впадает в море, и если пойти вниз по течению, сама выведет к побережью. А может, и мост какой встретится – **493**.

## § 122

Лестница приводит вас на второй этаж. Стены гулко отражают шаги, цитадель пустынна. В правой стене коридора виднеется дверь. Войдете (**336**) или отправитесь дальше (**52**)?

## § 123

Звуки приближаются. Но что это? Ответ приходит неожиданно быстро – с обеих сторон вас пронизывают два острейших лезвия из неизвестного металла. Ваша миссия окончена...

## § 124

Дотронувшись, чувствуете, как что-то в глубине стены отзывается на ваше прикосновение. Соседняя пластина загорается едва заметным фиолетовым светом. Тревога? Или это предусмотрено непонятным волшебством? Прикоснетесь ко второй (**474**) или поторопитесь вперед (**297**)?

## § 125

Проходит три дня. Труд гребца тяжел и непривычен, но с вашей ловкостью не представляет ничего нечеловечески трудного. Даже наоборот, физическая работа прибавляет сил (можете восстановить 4 СИЛЫ), благо кормят неплохо, понимая, что если придется уходить от погони, голодные рабы далеко не увезут – **591**.

## § 126

Дорога вдоль реки больше напоминает протоптанную животными тропинку, но это вас не смущает: и не по

таким ходили. В конце концов она выводит на перекресток: налево, к побережью, идти не стоит, и вы устремляетесь на восток – **275**.

## § 127

Дискуссия, похоже, жаркая, но вот о чем речь, так сразу и не поймешь. К тому же всего через пару минут ведущий заседание с трудом поднимает из кресла свое обрюзгшее тело и слегка дребезжащим голосом провозглашает: «Таким образом, почтенные господа, мы принимаем предложение царя Далрока о союзе против Альфхейма. Остается решить, выполним ли мы маленькую просьбу нашего нового друга. Ему было бы угодно, чтобы мы задержали все эльфийские корабли, стоящие в гавани». Совет единогласно голосует за это предложение и с облегчением расходится. Проскользнув в открывшиеся двери, выходите из дворца и снимаете плащ, который на глазах исчезает. Что же делать? Бежать в гавань и предупредить друзей (**401**) или продолжить путешествие по городу (**458**)?

## § 128

Хижина больше всего похожа на жилище деревенского травника. Поскольку в травах вы не сильны и с трудом отличаете укроп от петрушки, кто же его знает, на что стоит обратить внимание, а на что нет. Лучше поскорее уйти, пока хозяина нет: а вдруг это был его любимый дрессированный медведь – **300**.

## § 129

В последний момент вы успеваете отклониться, и

стрела пролетает мимо. Дело принимает нешуточный оборот. Будете сражаться с Дриадом (**601**) или попыгаете вразумить его (**341**)?

### § 130

Если хотите проникнуть в цитадель, используя Обруч веры, – вы знаете, какой параграф посмотреть. Если есть веревка (чтобы попытаться перелезть через стену) или вы находитесь под покровительством Темеса, тем более. Иначе придется драться, и бой этот будет нелегким: вам придется каждый раз вычитать единицу из своей МОЩНОСТИ удара, поскольку противники защищены доспехами.

*ПЕРВЫЙ ЛАТНИК: Ловкость 10 Сила 10*

*ВТОРОЙ ЛАТНИК: Ловкость 10 Сила 10*

Если вам удалось победить их, то **296**.

### § 131

Пришлось заглянуть в ваш заплечный мешок. Отлежавшись до полудня, немного приходите в себя и прощаетесь с девочкой. Думая отблагодарить ее хотя бы парой монет, привычным жестом суете руку в кошель на поясе и обнаруживаете, что он начисто срезан. А из заплечного мешка исчезли все те вещи, что вам дали в Альфхейме. (Конечно, если что-то из этого до сих пор сохранилось или вообще было: лук со стрелами, магический шар, эльфийский плащ, еда.) Хорошо хоть меч остался. Тяжело вздохнув, идете дальше – **594**.

### § 132

Однако злой рок тяготеет над вашим плаванием.

Через день пиратская эскадра берет корабль на абордаж, а ослабевшая после шторма команда не в силах дать разбойникам достойный отпор. Ваша миссия закончена: не в обычаях местных пиратов оставлять в живых свидетелей их грабежей...



### § 133

«Подумаешь, – отвечаете вы, стараясь сохранить хорошую мину при плохой игре, – такой пустяк я могу и за так сделать». «Хорошо, – смеется Лук (уж не над вами ли?), – а я после этого обещаю „за так“ рассказать, как оказаться на другом берегу». «А где людоед-то живет?». «Робин проводит вас», – с достоинством отвечает кентавр, после чего кричит что-то на своем языке в сторону стада. Через минуту к нему подбегает маленький кентаврик, мигом переплывает и скачет впереди, показывая дорогу Лучику – **340**.

### § 134

«Слушай же, о благородный рыцарь. Я вдвое старше своего сына, а он родился через два года после моей свадьбы. В тот год, когда я женился, моя пятнадцатилетняя невеста была ровно втрое моложе меня. Ответь же, сколько мне сейчас лет». Отгадаете загадку, посмотрите параграф с соответствующим номером. Если все правильно, он будет начинаться со слова «склоняюсь». Иначе используйте еще одну попытку. Если же неудача

постигнет и в этом случае, остается только повернуть назад (**83**) или драться (**264**).

### § 135

Слава богам, что вы избрали обучение языку животных. Ласково заговорив с барсом, объясняете, что у вас есть куда более важное дело, чем послужить ему пищей. Недовольно урча, гигантская кошка отвечает, что друг эльфов – его друг. Кажется, пронесло. На прощание необычный собеседник советует вам свернуть немного на запад, где, по его словам, живет хозяин этих мест – 602.

### § 136

Уруаз умоляет не терять времени, но вы отправляетесь в хижину вейри и будите его. «Вы с ума сошли, мой лорд, – говорит он, как только оказывается в состоянии вникнуть спросонья в суть дела. – Мы на острове, откуда можно уплыть только по морю, а „Дайнаэлю“ в нынешнем состоянии не уйти от погони. Это самоубийство». «Но неужели лучше быть зарезанными во сне или принесенными в жертву?» – спрашиваете вы. Байэл задумывается. «Я подчинюсь любому вашему решению, – наконец отвечает он, – однако сам могу предложить следующее. Я предупрежу своих людей, и мы будем настороже. Если Р'Зауру и в самом деле попытается напасть, на его стороне не будет преимуществ внезапности, и у нас останется достаточно большой шанс на победу. Если же эта женщина лжет, мы сохраним свои жизни и не нарушим обычай». Согласитесь с ним (**288**) или прикажете несмотря ни на что будить матросов и идти на хижину вождя (**577**)?



## § 137

На войне как на войне. Вы отдаёте приказ потопить драккар с безоружными врагами в трюме, и ваш корабль продолжает путь. Вейри не слишком доволен полученным распоряжением, но вынужден подчиниться. Хотя, кажется, мнение эльфов о вас несколько изменилось (потеряйте 1 ОБАЯНИЕ) – **461**.

## § 138

Утром вы просыпаетесь свежим и отдохнувшим (можете прибавить 2 СИЛЫ). Поднимающееся на горизонте холодное зимнее солнце настроения не поднимает, но от быстрой ходьбы кровь постепенно начинает бежать быстрее. До полудня остается где-то час, когда дорога покидает лес и начинает нырять вверх и вниз по холмам. Идти становится тяжелее. Проклиная все на свете, спускаетесь и поднимаетесь, и радуется лишь одно: полпути по Тролльхейму, наконец-то, позади – **251**.

## § 139

Если вы можете предложить ему прядь волос людоеда, золотое блюдо или Кобарги, сделайте это. Иначе придется драться – **299**.

## § 140

Дорога проходит по полю, но вот что же на нем растет?.. Что-то смутно знакомое... Точно, это же силлиэл, который в народе называют сон-трава (–36). Достаточно засушить несколько стебельков с листьями, а затем растолочь их, чтобы у вас в руках оказалось сильнейшее снотворное. Если хотите сорвать силлиэл (он займет 1

место в заплечном мешке), сделайте это и продолжайте путь – **382**.

## § 141

«Одумайся! – мягко говорите вы, когда Риат уже истекает кровью. – Я не убийца женщин». С этими словами вы вкладываете меч в ножны, а Риат... Риат потеряла сознание и едва ли слышала вас. Перевязав, вы относите ее в кровать и покидаете дом. Что ж, переночевать можно и в лесу. Жаль только, что с утра становится ясно: вы окончательно сбились с пути. Так что решайте: поедете опять на юг (**421**), свернете на восток (**3**) или направитесь на запад (**344**)?

## § 142

Закончив нелегкий поединок, понимаете, что вокруг неестественно тихо. Итог боя печален: в живых не осталось ни эльфов, ни троллей. Лиэлл выполнил свой долг, но и сам пал с разбитой топором головой. До наступления темноты торопитесь насыпать курган для своих друзей, раздумывая, что же делать дальше. Во время боя вы заметили любопытную вещь – тролли ужасно боялись вашего меча, выкованного из прочной закаленной стали. В голове всплывает давным-давно откуда-то слышанное: железа и стали боятся все волшебные существа. Что ж, может пригодиться. Преодолев брезгливость, осматриваете тела врагов: им едва ли что-то еще пригодится. А вот вам еще нужно выполнить обещанное. Найденные 10 золотых и каменную статуэтку тигра (+145) можете взять с собой. Случайно ваш взгляд падает на щит предводителя. На нем над обычной для троллей эмблемой – грубо

вырезанным лицом царя – виднеются две надписи. Одна – «Харач» – видимо, имя владельца. Другая – пять рун: «\*^Ω^±». (Если вас когда-нибудь спросят об этом тролле, прибавьте 403 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться.) После этого вы обходите ущелье по-верху, ведя пони в поводу, садитесь в седло и продолжаете путь. Заночевав в дороге, рано утром достигаете побережья и вновь отправляетесь на юг – **547**.

## § 143

...всего лишь необычной формы лепешку. «Возьми ее с собой, – говорит лорд, – в любой момент (но только не во время боя) она восстановит твою СИЛУ до изначальной». Поблагодарив, вы прощаетесь, садитесь на коня и отправляетесь обратно – **228**.

## § 144

Несколько шагов – и противник перед вами.

*ЛЮДОЕД: Ловкость 10 Сила 10*

Если вы победили его, то **534**.

## § 145

Заветное слово эхом разносится по залу. Ларец начинает сиять еще ярче, замки спадают словно сами собой, крышка медленно приоткрывается. Пульсирующее сердце Далрока беззащитно, и хватает одного удара меча, чтобы разрубить его. Вам, конечно, не дано это увидеть, но в ту же секунду несущийся в бой царь троллей хватается за грудь и с почерневшим лицом сползает с лошади. Ужас охватывает его воинов, и они бегут, открывая спины эльфийским стрелкам. К вечеру послед-

ний тролль сброшен в море, армия Альфхейма готова грузиться на корабли, чтобы плыть в землю врага. Но совет Белого круга решает по-иному. Разгром Тролляхейма вызовет нескончаемую войну, а уверенности в победе нет. Однако есть надежда, что по крайней мере в ближайшую сотню лет тролли больше не будут беспокоить эльфов, и царствование Рондуэла будет спокойно и благословенно – **659**.

## § 146

Вождь мертв, и сердца старейшин полны печали. «Мы приняли тебя как друга, – говорят они, – но ты ответил нам самой черной неблагодарностью. Да падет проклятие Юрайи на твою голову. А теперь уходи. Мы не можем убить тебя, поскольку ты честно выиграл поединок. Но мы поступаем с тобой по совести и не желаем более терпеть тебя на нашей земле». Что тут ответишь... Вы будите вейри, команду и даете приказ к отплытию – **607**.

## § 147

Шторм не прекращается, и у вас начинают появляться сильные сомнения, что он вызван природой, а не злой магической волей. Как бы в подтверждение этому, точный удар молнии валит грот-мачту, а второй попадает прямо в капитанский мостик. Байэлл убит. Это крайне печально, но уже не важно, поскольку вскоре после этого «Дайнаэль» идет ко дну, унося с собой все ваше упрямство и все несбывшиеся надежды...

## § 148

Когда драккар врага подходит поближе, становится видно, что очень похожая труба украшает и его нос. Рядом, с опаской поглядывая в вашу сторону, суетятся тролли. Оглушительное шипение едва не заставляет вас подпрыгнуть: к вражескому кораблю устремляется огненный шар. Вы не раз слышали про такое оружие, а вот видеть до сего дня не доводилось. Это что же, сейчас и тролли также жажнут? Бросьте кубик за своих, а потом за противника, и сравните выпавшие числа. Какое число меньше, тот корабль и получает попадание вражеского огненного шара (тогда он теряет 4 единицы ПРОЧНОСТИ). ПРОЧНОСТЬ ваших кораблей одинакова – 16. Каждая установка может сделать всего пять выстрелов: потом трубу разъедает, пользоваться ей становится опасно, а поменять можно только в порту. Если ПРОЧНОСТЬ одного из кораблей станет равна нулю, он пойдет ко дну. Если это случится с вами, то **349**, если с троллями, – **613**. Если ПРОЧНОСТЬ вашего корабля в конце боя останется равна лишь 4, то **87**. Если это произойдет с судном противника, – **282**. Во всех остальных случаях, – **185**.

## § 149

Обойдя весь рынок и прилично утомившись, вы присмотрели всего несколько вещей, которые, с одной стороны, могут быть по карману, а с другой, – полезны. Покупайте, что хотите, не забывая только о количестве денег и вместительности заплечного мешка (куда придется поместить все, кроме оружия и доспехов). В две монеты вам обойдется пузырек с черной краской (–191);

в три – стрела для лука (можете купить несколько) и рыба кость на бронзовой цепочке, продаваемая как амулет бога Юрайи (+282) ; в четыре – моток самой обычной веревки (+40), сбор сушеных трав, который может действовать как снотворное (+91), и другой сбор, который якобы должен помочь пробудиться от чар (-91), а также маленький флакончик с жидкостью, преподносимой как противоядие от всех известных и неизвестных науке ядов (+65). Пять золотых просят за листик неизвестного вам растения слэкш, который должен издавать протяжный стон, если воздух вокруг станет непригодным или опасным для дыхания (-88). В ту же цену идет защищающий от холода плащ (+82). Шесть монет стоят уже упоминавшаяся веточка орти (+53) и горшочек с гнилушками, который сможет при необходимости один раз осветить вам путь в темноте (-111). Ну а меч из отличного закаленного наля, который прибавит 1 к вашей МОЩНОСТИ удара, или кольчуга, сделанная в славящемся производством оружия Маркусе и способная ослабить на 1 МОЩНОСТЬ удара любого врага, который станет пользоваться холодным оружием, – они потянут на целых девять золотых! Если вы приобрели рыбью кость или плащ, можете надеть их на себя, но не забудьте отметить это на Листке путешественника. Когда, наконец, устанете бегать от прилавка к прилавку и торговаться с продавцами, – **427**.

## § 150

Воины препровождают вас в городскую тюрьму. Совет тридцати поступит с вами мягко: выпустит на волю после завоевания троллями Альфхейма...

## § 151

Река и мост скрываются из виду, а дорога раздваивается. Куда вы поедете – прямо (**523**) или налево (**140**)?

## § 152

Если вы уже побывали в двух местах и пора возвращаться, – **463**. Иначе решайте, куда направитесь дальше:

В храм владыки морей Юрайи – **510**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

В храм бога войны Темеса – **232**?

В храм богини любви Ашшарат – **445**?

К Диллиль – **88**?

В трактир, отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не интересует, – **271**.

## § 153

Если вам случалось встречать тролля по имени Харач, то вы знаете, какой параграф посмотреть. Иначе – **374**.

## § 154

Вы не слишком верите этому подозрительному жрецу, который больше всего на свете, кажется, хочет от вас отделаться. Тем не менее он проводит вас к алтарю – **516**.



## § 155

И в самом деле, к столику вскоре подсаживается человек, но не совсем такой, каких обычно можно встретить в портовых тавернах. Его кружевной воротник над светло-коричневым камзолом, шпага на кожаном поясе с золотой застёжкой, тонкие перчатки, которые он небрежно бросает на стол, едва не попав в лужицу вина, – все это говорит о том, что ваш собеседник – человек далеко не бедный. Прежде, чем сесть, он любезно спрашивает вашего позволения. Разрешите (**555**) или откажете (**289**)?

## § 156

Небывалая удача: вы потопили два корабля подряд, а сами остались целы и невредимы. До места назначения уже недалеко. К тому же, высадив вас, Байэлл сможет вызвать подмогу и добраться до дома в сравнительной безопасности – **335**.

## § 157

Мгновенно выпив жидкость из флакончика, вернитесь на **92** и продолжайте бой. Однако ее хватило на защиту только от одного укуса – второго вам уже не пережить.

## § 158

Сбор трав начинает растворяться в воде (не забудьте вычеркнуть его с Листка путешественника), и пиявка отваливается, чтобы приступить к более редкому и изысканному угощению. Вы же добираетесь до противоположного берега – **478**.



## § 159

Поторопитесь вперед (**297**) или осмотрите стены в поисках чего-нибудь интересного (**69**)?

## § 160

Первый бой не заставляет себя ждать. Впереди на дороге появляется кавалькада троллей на огромных мохнатых лошадях, без труда выдерживающих их вес. «Дайнаэль!» – кричит вейри, поднимая меч. Эльфы выпускают во врага стрелы, шауристы осыпают троллей отравленными дротиками. Однако врагов слишком много, и вскоре на дороге уже кипит схватка. Два тролля зажимают вас крупами коней, размахивая огромными секирами. Каждый их удар, попавший в цель, отнимет у вас не 2, а 3 СИЛЫ. Правда, ваш меч сделает то же самое и с противниками. Однако вам придется на время боя уменьшить свою ЛОВКОСТЬ на 1, поскольку вы сражаетесь со всадниками, стоя на земле.

*ПЕРВЫЙ ТРОЛЬ: Ловкость 9 Сила 12*

*ВТОРОЙ ТРОЛЬ: Ловкость 7 Сила 9*

Если вы убили их, – **521**.

## § 161

Призрак осторожно берет с вашей руки прядь волос людоеда (не забудьте вычеркнуть ее с Листка путешественника), нюхает, а потом с громким хохотом развеивает по пещере. Кажется, все-таки придется драться – **299**.

## § 162

По ровной дороге идти одно удовольствие. Если бы

еще пейзаж вокруг был повеселее. Постепенно местность повышается, вы приближаетесь к подножиям гор. Дорога начинает заворачивать налево, когда неподалеку среди деревьев вы замечаете ветхий домик. Зайдите посмотреть, кто там живет (**418**), или решите не рисковать и пойдете дальше (**300**)?

## § 163

Слуги мертвы, но, как вы уже догадались, они шли кормить животных. И не успеваете вы уйти от трупов, как из кустов появляется голодная рысь. Разбросанные по земле куски мяса привлекают ее гораздо меньше, чем живая свежатинка.

*РЫСЬ: Ловкость 10 Сила 12*

Если вам удалось убить ее, то **584**.

## § 164

Фортуна снова поворачивает свое колесо так, что вы оказываетесь наверху: к полудню следующего дня на горизонте появляется на всех парусах корабль под эльфийским флагом. Забеспокоившись после вашего исчезновения, маги Рондуэла приложили немалые усилия, чтобы найти пропавшего лорда хранителя равновесия. И им это удалось. На корабле вам дают новый меч, заплечный мешок с 1 ЕДОЙ и 3 золотых. На следующее утро эльфы высаживают вас в нужном месте на побережье Тролльхейма. Еще не успев толком прийти в себя, продолжаете путь – **579**.

## § 165

«Кто ты и куда идешь?» – спрашиваете вы, перего-

раживая дорогу. Из недр доспехов в ответ раздается глухой голос: «Мое имя Анри Эвер, и родом я из Маркуса. Магистр отправил меня с поручением убить Заклятого воина, чей курган насыпан неподалеку отсюда. Но воин оказался сильнее. И теперь я мертв, а моя задача осталась невыполненной». Расспросив латы, выясняете, что в миле за его спиной справа от дороги будет виден большой курган. Каждую ночь оттуда встает Заклятый воин, который представляет серьезную угрозу для Братства. Однако решаться на битву с ним, имея ЛОВКОСТЬ ниже 11 или 12, не только бессмысленно, но и крайне опасно. Если хотите сразиться с ним, – **442**. Если нет, – **301**.

## § 166

Ваша смелость, безусловно, похвальна, но вряд ли кто сможет оценить ее. Двигающееся к побережью в походном порядке войско троллей сметает вас со своего пути, едва заметив. Пожалуй, даже при всем уважении к вам это нельзя назвать боем...

## § 167

Стражники переглядываются друг с другом. «Тогда предъяви должный знак, – говорит, наконец, один из них, – или уходи прочь». Следовать последнему совету как-то не хочется, а выполнить первый вы не можете. Что ж, придется драться – **438**.



## § 168

Всего через несколько минут раздаётся шлепанье многих лап, и на полянку выбираются около двух десятков хищников. Бежать уже поздно. Найдя в кустах такое приятное живое дополнение к обеду, они остаются весьма довольны...

## § 169

Через час дорога выводит вас к озеру Мрака. Если хотите, можете пойти по ней обратно (**238**), но можете избрать и другой путь, который ведет от озера прямо на восток (**594**).

## § 170

Завернув за угол стены и убедившись, что вокруг никого нет, забрасываете веревку на венчающие стену пики. Но сможете ли вы по ней взобраться? Если ваша СИЛА больше 10, то **468**, если меньше или равна, то **61**.

## § 171

Кто бы это ни был, он отлично стреляет из арбалета. Ваша миссия окончена...

## § 172

Гигантская кошка оценивающе смотрит на вас, после чего делает моментальный и точный выпад лапой. Потеряйте 2 СИЛЫ и вступайте в бой.

*ТИГР: Ловкость 11 Сила 12*

Если каким-то чудом вам удалось его убить, – **44**.

## § 173

Ни с того ни с сего эльфы бросаются вас обнимать. «Тогда тем более присоединяйся к нам! – кричат они наперебой. – Мы готовимся со дня на день вступить в армию победоносного короля и сравнять Хайрингард с землей». Ну и эльфы! Впрочем, это может, скорее, заинтересовать Рондуэла, а у вас есть дела поважнее. Славшись на то, что у вас срочное сообщение в Илхапур, продолжаете путь, и эльфы беспрекословно пропускают вас – **594**.

## § 174

Вы отважны, но поражение предрешено. Киньте кубик и вычтите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпадет – это цена самоотверженности. В конце концов подкравшийся сзади пират оглушает вас, вы падаете на палубу и так и не видите конца этого кровавого спектакля – **386**.

## § 175

«Когда ты будешь уже в Тролльхейме и отправишься к озеру Мрака, – говорит Диллиль, – твой путь будет лежать прямо на запад. Если же через полдня пути свернуть к югу, наткнешься на жилище одного очень неглупого человека. Там ты и сможешь узнать то, что пригодится в будущем». После этого она показывает на второй выход из дома, и вы уходите – **388**.

## § 176

К сожалению, противники оказываются проворней: трое из них перегораживают выход – **95**.

## § 177

Спать приходится, конечно, не во дворце, но хижина все же вполне чистенькая (можете восстановить 2 СИЛЫ), а соломенный матрас явно проветривали совсем недавно. Наутро вы договариваетесь с Р'Зауру, что он бесплатно поможет вам отремонтировать корабль, предоставит еду и жилье тем членам экипажа, которые захотят сойти на берег, а потом еще и даст сушеного мяса и фруктов на дорогу. Проходит пять дней, в течение которых команда «Дайнаэля» восстанавливает силы. После чего, попрощавшись с шауритами, вы выходите в море и берете курс на юго-восток – **447**.

## § 178

Сказав, что он просит непомерную цену, отправляете жреца из каюты небрежным взмахом руки. Красивый жест, но делать-то что-то надо... Поднявшись на мостик, вы видите, что тучи вокруг все более и более сгущаются. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то **81**, если нет, – **316**.

## § 179

Но внутри – самый обычный песок. Чувствуя, что вас обманули, с негодованием смотрите на лорда, но его лицо спокойно. «Не грусти, мой друг, – говорит он, – и поверь, что в другом мешочке было нечто гораздо более полезное». И в самом деле, остается только поверить. Сухо попрощавшись с лордом, садитесь на коня и едете обратно – **228**.

## § 180

Стараясь ориентироваться по солнцу, держите путь на юг, постепенно забирая восточнее, чтобы в конце концов оказаться на побережье. Через полдня дорогу преграждает река Аури, а ни моста, ни брода не видно. Плавать вы не умеете, а Лучику с грузом на спине реки не преодолеть. Поедете налево, к морю (**243**), или поищите возможность переправиться (**342**)?

## § 181

Улыбаясь, лорд Тэмпест уходит за перегородку. Когда он возвращается, в руках у него одна из шкатулок, завернутая в ткань так, чтобы цвет остался вам неизвестным. Открыв полированную крышку вы видите... – **486**.

## § 182

Смеркается, быстро надвигается ночь. Кое-как пристроившись в дюнах, отпускаете Лучика попасть на опушку леса. Если за последние сутки вам так и не удалось подкрепиться, съешьте 1 ЕДУ или потеряйте 2 СИЛЫ. Перед сном вы вспоминаете про хрустальный шар. Если хотите посмотреть в него, то **326**; если нет, – **624**.

## § 183

Шауриты узнают в вас человека, которого только сегодня вечером их вождь принимал с таким почетом. Если они и удивлены, то не показывают этого и раскрывают перед вами дверь хижины – **508**.

## § 184

Все уговоры оказываются тщетны: капитан стоит на своем. Так что вам придется совершить вместе с ним долгое и утомительное плавание к архипелагу Заходящего Солнца, а оттуда уже добираться на попутном корабле либо до Хайрингарда (если он к тому времени еще не падет), либо до Грейкейпа, чтобы вернуться в Элгариол и повиниться перед королем...



## § 185

Несмотря на затмевающие солнце вспышки огня, ваш драккар неумолимо сближается с кораблем противника. И вот уже летят абордажные крючья, намертво сцепляющие два судна. Под тучей стрел с обеих сторон команды идут в атаку – **457**.

## § 186

Вождь огорчен отказом и, как ему кажется, недоверием, но даже не пытается вас переубедить. Проходит пять дней, в течение которых команда «Дайнаэля» восстанавливает силы и запасает сушеное мясо и фрукты на дорогу. После чего, попрощавшись с шауритами, вы выходите в море и берете курс на юго-восток – **447**.

## § 187

Вы объясняете, что находитесь в городе проездом и чувствуете острую необходимость воззвать к владыке



морей. Но жрец остается непреклонен. «Храм закрыт, – монотонно несется из-за дверей, – уходи или я вызову стражу». Черт побери, это вы уже слышали! На что попробуете сделать ставку – на деньги (**480**) или на личное обаяние (**432**)?

## § 188

Не особенно веря в возможности «Дайнаэля» устоять в неравной битве, приказываете спустить паруса. Один из пиратских кораблей немедленно меняет курс и идет на сближение с вашим судном – **542**.

## § 189

В скором времени корабль готов к выходу в море и покидает порт. Капитан явно доволен выгодным пассажиром и всячески обхаживает вас. После обильного ужина (можете восстановить 4 СИЛЫ) вы ложитесь спать. Если у вас есть лист растения слэкш, вы знаете, какой параграф надо посмотреть, если нет, – **437**.

## § 190

Подходите к столику и просите разрешения присоединиться. Молодой человек кивает, однако еще ниже надвигает шляпу, чтобы тень от нее закрывала лицо. Глубокий темно-зеленый цвет его одежд что-то напоминает, но что? Присаживаетесь, и вскоре служанка приносит еду, которая оказывается на редкость неплохо приготовленной (можете восстановить 4 СИЛЫ). Вы внимательно изучаете своего таинственного соседа, стараясь, разумеется, чтобы он этого не заметил. И вот предательский лучик света падает на его лицо. Перед

вами человек, которого прекрасно знают при Элгариольском дворе – Фермайл, известный бард, чьи связи с Белым кругом кажутся весьма и весьма вероятными. На ум без труда приходят слова его последней песни, особенно популярной сейчас в Элгариоле:

*За выпуклым горбом земли  
Иные города.  
Другой народ живет вдали  
Без страха и стыда.  
Но преграждает путь туда  
Великий океан.  
Недостижимы города  
Блаженных дальних стран.  
И лишь случайно волной  
На бедный наш песок  
Швырнет бушующий прибой  
Смеющийся цветок...*

Если вы уже встречали Фермайла в своих странствиях, то **334**, если нет, – **217**.

## **§ 191**

Ничего себе недорого! Да это целое состояние. Жалея о потраченном даром времени, поворачиваете Лучика назад – **329**.

## **§ 192**

Слава об этой библиотеке достигла даже Элгариола. Тархейм – не бедный остров, и может позволить себе тратить деньги на некоторые прихоти. Издавна Совет собирал редкие книги и манускрипты, определив, что доступ к ним будет совершенно свободным за чисто

символическую плату – 5 золотых. Для богатых бездельников это гроши, а для вас вполне серьезная сумма. Однако вы узнаете об этом только когда добираетесь до библиотеки, и время на дорогу уже потрачено. Если есть деньги и желание, – платите и входите (**74**). Если это уже второе место на Тархейме, которое вы решили посетить, – **463**. А иначе решайте, куда направиться:

В храм владыки морей Юрайи – **510**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

В храм бога войны Темеса – **232**?

В храм богини любви Ашшарат – **445**?

К Диллиль – **88**?

В трактир, отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не интересует, – **271**.

## § 193

Вы хватаетесь за меч, но двое эльфов, стоящих по краям моста, мгновенно поднимают луки и выпускают стрелы. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, то **450**, если нет, – **285**.

## § 194

«Конечно, я никакая не ведьма, – говорит она, спеша рассеять ваши сомнения. – Зовут меня Риат, и родилась я далеко к югу отсюда. Вышла замуж; за эльфа, и только потом выяснила, что все в этих краях в большей или меньшей степени обладают магией, а я – нет. И когда муж погиб, без волшебства я просто не смогла бы остаться жить в этих местах. Оставалось одно: прикинуться одним из существ с даром, а ведьма-травница

оказалась самым подходящим. Одиночество я люблю, немного грима да метла, заколдованная живущим неподалеку хобгоблином – вот ко мне в гости особенно никто и не навещается. А когда хочется на людей посмотреть, иду в города и деревни в своем обычном виде – опять же никто не тревожится. Впрочем, – оборвала себя она, видя, что вы клюете носом после нелегкого боя, – пора есть, да спать». Ужин сытный и вкусный (можете восстановить 2 СИЛЫ), и вот уже постель в соседней комнате ждет вас. Решайте: довериться Риат и уснуть (381) или потихоньку выбраться из избы и ехать дальше (4)?

## § 195

Лиэлл крепко жмет вам руку и говорит, что ни секунды не сомневался в подобном решении. Маленький отряд начинает отступать, выбирая удобное место для сражения. «Ущелье Безутешных слез!» – говорите вы, и Лиэлл мгновенно понимает, о чем идет речь: лучше места для засады не придумаешь – **636**.

## § 196

Упорство, конечно, штука хорошая, но не до такой же степени. Пожалуй, в стране, где царит магия, стоило бы быть поосторожней. Когда налетает буря, вы оказываетесь беззащитны перед стихией, в одно мгновение скручивающей в тугой узел и вас, и пони. Но как только бездыханные тела падают на снег, выглядывает солнце, и непогода стихает. Враги победили, а вы проиграли...

## § 197

Вы нерешительно произносите одно слово, затем другое. Ларец все так же сияет нежным хрустальным светом, но остается закрыт. Видя вашу растерянность, арбалетки понимают, что вы только чудом смогли победить их лорда (впрочем, это вполне соответствует действительности), и набрасываются на вас, поднимая тревогу. Прибежавшие воины буквально разрывают вас на части. Абу Дамлах изгнан, но никто не помешает ему через полгода вернуться, а все это время сердце будет продолжать свое черное дело. Ваша миссия так и осталась невыполненной...

## § 198

Радуйтесь, что война окончена, танцуете и поете вместе со всеми. Потом, чувствуя, что от плясок и напитков начинает кружиться голова, садитесь у подножия ближайшего дерева и погружаетесь в крепкий сон – **397**.

## § 199

Ночью Вальтоф исчезает, а утром надсмотрщики проводят тщательный обыск всех рабов. Неужели удалось? Но больше ждать нельзя: войска Далрока вот-вот должны высадиться в Альфхейме. Может быть, попытаться вызвать шторм? Если вам случалось бывать в храме Юрайи, попробуйте обратиться к владыке морей. Если нет, – **393**.



## § 200

Несмотря на оживленный обмен любезностями, оба корабля еще держатся на плаву. Трещат борта от абордажных крючьев, и волна пиратов обрушивается на ваш корабль. Численный перевес очевидно на стороне врага, поэтому вам придется драться сразу с двумя.

*ПЕРВЫЙ ПИРАТ: Ловкость 9 Сила 8*

*ВТОРОЙ ПИРАТ: Ловкость 7 Сила 6*

Если ваша СИЛА уменьшится до 2, то **435**. Если вы победили их, то **70**.

## § 201

Понимая, что драка будет нелегкой, поворачиваетесь и бежите. **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ**. Если повезло, то **414**, если нет, – **176**.

## § 202

Видимо, посетители решают, что стража не случайно выбрала ваш столик. Так или иначе, за полчаса к вам так никто и не подходит. Пора уходить – **247**.

## § 203

Тархейм оказывается ровно на полпути к побережью троллей. Недаром он славится как порт, где можно продать и купить любую диковинку. Вейри предупреждает, что поскольку и его родина, и Тролльхейм полны магией, на острове можно встретить самых поразительных существ – не удивляйтесь ничему, что увидите. В отличие от Элгариола, Тархеймом правит не король, а совет из тридцати наиболее богатых горожан. В его воле объявить любого посетителя острова вне закона, так что с ним

лучше не ссориться. К числу местных достопримечательностей относится храм Юрайи – бога моря, построенный семь веков назад, и прорицательница Диллиль, к которой стремятся со всех островов и земель по берегам моря Подковы – **20**.

## § 204

Хижину вождя охраняют двое уже знакомых вам по встрече на берегу шауритов. Что вы сделаете? Будете прорываться силой (**383**), скажете, что необходимо срочно поговорить с Р'Зауру (**484**) или пойдете будить Байэлла и эльфов, чтобы атаковать всем вместе (**136**)?

## § 205

«Склоняюсь перед твоей мудростью, о достойнейший из достойных. Лорд Тэмпест будет несказанно рад видеть тебя», – говорит великан и освобождает путь. Вытерев пот со лба, вы трогаете Лучика – **502**.

## § 206

Но вот подходит час расставания с гостеприимным архипелагом. Драккар готов, Байэлл согласился принять им командование, эльфы и шауриты заняли свои места. В согласии с Обычаем вождь дарит вам прощальный подарок. На его ладони лежит матовый шарик из какого-то странного материала – не из металла и не из дерева. «Это Кобарги, – торжественно произносит Р'Зауру. – Нигде на всем Двэлле тебе не найти второй такой вещи. В нужную минуту задай ему вопрос, и он безошибочно укажет направление. Пока ты продолжаешь идти в правильную сторону, Кобарги будет сиять нежным ро-

зовым светом. Стоит тебе свернуть – он ответит негодующим зеленым. Это может пригодиться тебе в Илхатуре... Гм, там, куда ты идешь.» Вы понимаете, что вождь о многом догадывается, и с благодарностью принимает подарок (–77). Помимо этого можете положить в заплечный мешок приготовленные заранее шауритами моток веревки (+40) и 2 ЕДЫ. Перед отплытием вас благословляет верховный жрец острова. Это прибавит вам Удачи. Откройте Листок путешественника и киньте кубик три раза. Каждый раз, если на нем выпадает уже зачеркнутое число, можете использовать ластик и вновь сделать его чистым. После этого драккар выходит из лагуны и берет курс на юго-восток – **372**.

## § 207

Несмотря на серьезные повреждения, ваш драккар неумолимо сближается с кораблем противника. И вот уже летят abordажные крючья, намертво сцепляющие два судна. Под тучей стрел с обеих сторон команды идут в атаку – **457**.

## § 208

Итак, вы в зале Совета тридцати. Не рискуя опуститься на одно из свободных мест, осматриваетесь. В глубоких креслах, поставленных полукругом, лицом к председателю сидят двадцать девять человек в богатой, расшитой серебром и золотом одежде, тридцатый ведет заседание. Совет в полном сборе. Интересно, им всегда больше нечем заняться, или сегодня обсуждается особенно важный вопрос? – **127**.



## § 209

Услышав, что речь идет о таких деньгах, жрец открывает двери, и золотые перекочевывают в карман его одеяния. Он говорит, что поскольку вы были столь щедры по отношению к храму (что-то вы сильно сомневаетесь, что бог увидит эти деньги), он хочет подарить вам некий амулет, позволяющий его обладателю один раз получить помощь Юрайи. Однако после этого вам придется уйти. Согласитесь (90) или потребуете, чтобы он проводил вас внутрь (154)?

## § 210

«Иди по этому адресу, – говорит прорицательница, протягивая дощечку с надписью, – и тебе предложат выгодную работу». После этого вы покидаете ее дом. Решайте: если уже пора на корабль, надо возвращаться (39); если решите пойти по адресу на дощечке, то 415. Иначе – 388.

## § 211

Если с вами пребывало благословение бога войны или владыки морей, то вы их лишились. Более того, до конца путешествия вам запрещено посещать их храмы. Тем временем вы оглядываетесь в высоком светлом помещении, нисколько не напоминающем традиционное жилище богов. Скорее это обычный, очень просторный зал, в центре которого стоит статуя Ашшарат. Склонившись перед ней, вы просите благословения. Если имя Харач вам о чем-то говорит, вы знаете, какой параграф посмотреть. Если нет, – 479.

## § 212

Ваше лицо настолько внушает доверие, что стражникам и в голову не приходит заподозрить что-то неладное. Проникнув за городскую стену, вы быстро направляетесь к господствующей над городом цитадели. Тут у ворот уже не городская стража, а воины в латах с луками и копьями. Наверняка, личная охрана мага. Пора отпороть нашивку и думать, что делать дальше – **130**.

## § 213

Заметив, что ваш корабль поворачивает, драккар противника также меняет курс. В этот момент вы достаёте подкову и загадываете желание: уйти от погони. В тот же миг подкова исчезает (вычеркните ее с Листка путешественника), и густой туман спускается над морем, закрывая вас от преследователей. Вейри отдает команду лечь на прежний курс, и вы продолжаете плавание – **461**.

## § 214

Здорово рассудив, что людям ничего не угрожает и со временем они всегда смогут найти корабль до Грейкейпа, вы выходите в море, несмотря на сгущающиеся сумерки – **514**.

## § 215

Проклятье! Как подействовать на этого сухаря, да еще через дверь, когда он даже лица вашего не видит?! И не хочет видеть. Остается либо понадеяться на то, что звон золотых окажется для него более приятен, чем ваш голос (**480**), либо отступить и уйти (**29**).

## § 216

Увидев обруч, воины опускают копья и приоткрывают ворота. Сработало! Однако стража вполне может предупредить тех, кто внутри, что в Илхапуре появился какой-то сумасшедший паломник, который сует свой нос во все дома. Что ж, стоит быть настороже – **361**.

## § 217

Вы говорите барду, что прекрасно знакомы с его песнями. Он оживляется (как же приятно встретить человека лишь недавно покинувшего землю Элгариола!) и со вкусом расспрашивает вас о последних новостях. Но можно ли ему доверять? Поделитесь с Фермайлом своими трудностями (**621**) или предпочтете доесть, пожелать ему удачи в странствиях и уйти из трактира (**247**)?

## § 218

Мысленно помолившись Темесу, бросаетесь в бой. Латники отставляяют копья и достают мечи, но в это время копьё одного из них вонзается его хозяину прямо в глаз. Обливаясь кровью, он падает на землю (спасибо, Темес!), но второй по-прежнему рвется в бой. Обратите внимание: вам придется каждый раз вычитать единицу из своей МОЩНОСТИ удара, поскольку противник защищен доспехами.

*ЛАТНИК: Ловкость 10 Сила 10*

Если вы победили, – **296**.

## § 219

Но вот происходит нечто, полностью заставляющее вас забыть об усталости. Отовсюду слышится громкое

противное жужжание, и вас окружает рой огромных жуков, плюющих тоненькими струйками огня. Это фейворы, о которых вы некогда слышали в Элгариоле, но никогда до сего дня не видели. Они отличаются крайней привередливостью: любят только жареную пищу. При этом рой настолько прожорлив, что способен обглодать и слона. Киньте кубик три раза, сложите выпавшие на нем значения: именно на столько ваша СИЛА уменьшилась от ожогов. Если вы еще живы, попробуйте убежать. Вскоре лесок кончится, и фейворы, недовольно жужжа, не рискнут вас преследовать на незнакомом пространстве. Тем временем наступает утро, дорога идет уже совсем на северо-восток, ныряя с холма на холм, пока наконец резко не обрывается – **251**.

## § 220

«Вы же сами говорили, вейри, что южнее нас могут ждать тролли?» Байэлл кивает. «В таком случае, держитесь прежнего курса». Однако капитан не уходит. «Мой лорд, – говорит он, – с разрешения короля мы взяли на борт еще несколько пассажиров. Среди них есть жрец бога Юрайи. Не настала ли пора обратиться к его услугам?». Что ж, Юрайя – бог моря и покровитель мореплавателей. Позовете жреца (**409**) или откажетесь (**573**)?

## § 221

Маленький кентавр презрительно смотрит на вас, но вы, стараясь не обращать на него внимания, сворачиваете с дороги и окольными путями возвращаетесь к реке выше по течению. Добавьте к угрызениям совести (если они есть) неодобрение бога войны Темеса. Отныне в

ближайшие два боя вам придется уменьшать свою ЛОВКОСТЬ на 1. Выехав к реке, направляете коня на восток, надеясь, что до побережья недалеко – **243**.

## § 222

Вы настолько не ожидали нападения, что не успеваете даже пошевелиться. Киньте кубик и вычтите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпадет – стрела попала в цель. Если выпадет 1 – вы убиты. Дело принимает нешуточный оборот. Будете сражаться с Дриадом (**601**) или попытаете вразумить буяна (**341**)?

## § 223

Стоит вам выехать из леса на равнину, как впереди неподалеку становится видна целая эльфийская армия,двигающаяся вам навстречу. Пытаться скрыться уже поздно: несколько сотен лучников едва ли промахнутся. Впереди развевается обычное зеленое знамя лесных жителей с золотым кленовым листом – гербом лорда, ведущего войска за собой. Сам он едет неподалеку от знаменосца: невысокий пожилой эльф в окружении многочисленной свиты. Когда вы сближаетесь, он вежливо представляется лордом Шауэллом, герцогом Свенгарда, и спрашивает, какая нужда привела вас в его края. Что вы ответите? Что вы друг короля Рондуэла и едете на войну с троллями (**103**)? Что вы враг короны и хотите присоединиться к тем, кто борется с ней (**370**)? Или что вы простой путник и ищите дорогу к побережью (**405**)?

## § 224

«Прежде чем разговаривать со взрослыми, малыш, не

плохо бы и представиться», – с достоинством отвечаете вы, но небольшой камешек, пущенный вам прямо в лоб (потеряйте 2 СИЛЫ), быстро заставляет потерять спокойствие. Если у вас есть эльфийское умение лазить по деревьям, можете забраться к коротышке (**2**), а если нет, то остается только побыстрее уехать (**328**). Если, конечно, у вас нет с собой лука (**603**).

## § 225

«Каждую старушку спасти, так и до цели не доберешься, – думаете вы. – А потом еще попросят воды натаскать, забор подновить... Сражаться надо, а не глупостями заниматься.» Однако уже начинают закрадываться сомнения, правильный ли путь вы выбрали. Поедете дальше на юг (**421**), свернете на восток (**3**) или направитесь на запад (**344**)?

## § 226

Вы достаете меч. Чудовище тоже кое-как принимает оборонительную стойку, а вы думаете только об одном: как бы под такой тушей не обломился мост.

*ШЕРСТИСТОЕ И ХОБОТИСТОЕ: Ловкость 6 Сила 14*

Если вы победили, перелезайте через то, что от него осталось, объяснив Лучику, что ему придется пересечь реку вплавь, и можете отправляться дальше – **382**.

## § 227

Утро не приносит ничего неожиданного, кроме разве что легкой головной боли от недосыпа после вчерашнего ужина. За завтраком Р'Зауру сообщает вам, что ночью состоялся военный совет, на котором присутствовали

старейшины племени со всех островов архипелага. Совет единодушно решил оказать вам поддержку. Поблагодарив, рассказываете вождю о ночной встрече. Жаль, что владеть своими чувствами считается среди островитян хорошим тоном. По крайней мере, по лицу Р'Зауру определить его реакцию невозможно. Так все-таки правду или ложь сказала ночная гостья? Однако надо готовиться к походу, и вскоре вы забываете о странном визите – **330**.

## § 228

Стоит вам покинуть жилище лорда, как вы вновь попадаете в царство зимы. Миновав великанов, которые на сей раз и не думают преграждать проезд, видите две дороги. Странно, что-то вы их не помните. Впрочем, в этих землях все может быть. Какой путь выберете – на юг (**493**) или на юго-восток (**635**)?

## § 229

Лицо эльфа светлеет, и он крепко жмет вам руку. Но время поджигает, вы разворачиваете пони и направляете их на дорогу, ведущую к Леонгарду. Ландшафт быстро меняется. Лиэлл рассказывает, что город оружейников находится высоко в Лунных горах, протянувшихся с севера на юг по западной границе королевства. Вот уже начинаются предгорья, тропинка входит в узкое ущелье, которое местный народец называет ущельем Безутешных слез – здесь погибла не одна армия, пытавшаяся прорваться к цитадели. Некогда здесь стояли часовые, но сейчас все силы стянуты к двум городам, от которых должен начаться поход на троллей – Хай-

рингарду и Свенгарду. Лучше места для засады не найти, а подъехавший дозорный докладывает, что предположения оправдались: сами о том не ведая, тролли следуют прямо за вами – **636**.

### § 230

Шар темнеет, а вы в изнеможении откидываетесь на узкую корабельную койку. Этой ночью вам не раз приснится Абу Дамлах, протягивающий огромные руки к маленькому кораблю, затерянному в просторах моря Подковы – **536**.

### § 231

К сожалению, ни деньги, ни меч нельзя ни съесть, ни выпить. Вам было суждено спастись от смерти в огне, чтобы найти ее в морских водах...

### § 232

Храм Темеса расположен в самом центре города. Вы входите в центральный зал и склоняетесь перед пятиметровой статуей бога – величественного мужчины в сверкающих белых латах с обнаженным мечом в руке. О чем вы попросите его? Сделать вас более ловким (**650**)? Более сильным (**515**)? Удачливым в бою (**28**)? Просто попросите о помощи (**153**)?

### § 233

Вы поднимаетесь по ступеням и, чувствуя себя несколько неуверенно, начинаете колотить в дверь. Через четверть часа из-за двери раздается заспанный голос: «Кто бы ты ни был, святотатец, тревожащий покой хра-



ма, уходи – или я вызову городскую стражу!». Уйдете от греха подальше (**29**) или попробуете уговорить вас впустить (**187**)?

## § 234

«Меня зовут Лер Доу», – отвечаете вы. Но проклятая карга только улыбается, и комнату заполняют клубы дыма, от которого вы начинаете чихать и кашлять. Приходится поскорее выскочить на улицу. Более того, она еще и умудрилась наложить на вас заклятие Уменьшения силы. Каждую ночь (не забывайте об этом) ваша СИЛА будет уменьшаться на 1, пока вы не сможете освободиться от заклятия. Если умрете во сне, придется начинать все с начала – **553**.

## § 235

Два дня проходят без приключений. Вы нередко стоите на капитанском мостике вместе с Байэллом и беседуете о коварных ловушках моря Подковы. К концу первого дня капитан обращает ваше внимание на то, что к северу сильно штормит, но, к счастью, вскоре небо вновь становится ясным – **325**.



## § 236

Теперь главное не растеряться и ничего не перепутать. Абу Дамлах не ожидает магического удара, так что

некоторые шансы на успех у вас есть. «Куилди зау!» Кажалось бы, полная абракадабра, однако чародей беззвучно исчезает на глазах изумленных арбалетчиков. Вы почувствуете некоторое разочарование: хоть бы удар молнии, хоть бы башня содрогнулась, или он, по крайней мере, проклятие какое выкрикнул. Так ведь ничего – был и не стало. В ужасе арбалетчики падают на колени и бросают оружие, умоляя пощадить. Милостивым жестом поднимаете их и приказываете проводить к ларцу с сердцем Далрока – **417**.

### § 237

Небрежным жестом Охотник достает из колчана стрелу, кладет ее на тетиву и прицеливается. Как кролик за удавом, вы зачарованно следите за дрожанием кончика стрелы, понимая, что промахнуться может кто угодно, кроме вожака Дикой охоты. И он не обманывает ваши ожидания...

### § 238

Дорога снова уводит в лес, и тот расступается, чтобы дать место небольшой поляне. Впереди слышатся веселые радостные голоса и звуки музыки, абсолютно неуместные в этом мрачном лесу Трольхейма. Спрятавшись за деревьями, видите, что на поляне танцуют эльфы, и узнаете не раз слышанную во дворце Рондуэла мелодию. Пути в обход нет. Так что вам предстоит либо выйти на поляну (**645**), либо вернуться к озеру и избрать другую дорогу (**378**).

## § 239

Команда «К бою!» разносится по всему кораблю. Вдоль бортов выстраиваются эльфийские лучники, а несколько матросов расчехляют на носу небольшую металлическую трубу, закрывающуюся с одной стороны толстой цилиндрической крышкой. Отлично: это же машина для метания самых разнообразных горючих смесей, которые не способна потушить даже вода. В соответствии со своими обычаями, Байэлл с поклоном отдает вам свой маленький кинжал, который носит каждый морской эльф. Это символизирует передачу в ваши руки его жизни и командования предстоящим сражением. Поклонившись в ответ и обняв эльфа, вы направляетесь на капитанский мостик. К счастью, не ожидавшие сопротивления пираты оставили вам пространство для маневра. Сражаться одновременно с двумя кораблями было бы чистым безумием, а так вы имеете возможность напасть первыми, и на тот, который больше понравится – **40**.

## § 240

Когда вы сближаетесь, из-за его спины выскакивает потрепанный эльф, в котором вы узнаете одного из охранников моста. Он что-то возбужденно говорит лорду, указывая на вас. После чего, повинувшись приказу командира, лучники выпускают стрелы. Ваша миссия окончена...

## § 241

«Шауриты никогда не отказывали в крове друзьям, но всегда убивали врагов, – слышится ответ. – Скажи же,

незнакомец, с чем приходишь ты под наш кров, открой свое сердце». Просьба вполне разумна, но как же не хочется именно сейчас расставлять все по местам – вдруг Р'Зауру решит принять сторону троллей. Однако дальше молчать уже просто невежливо. Какой ответ покажется вам наилучшим?

Что вы враги троллей и должны добраться до Трольхейма – **77**?

Что вы были врасплох застигнуты штормом и покинете архипелаг сразу после ремонта корабля – **612**?

Что вы приплыли на архипелаг для торговли – **470**?

## § 242

В задумчивости лорд Тэмпест уходит за перегородку. Когда он возвращается, в руках у него одна из шкатулок, завернутая в ткань так, чтобы цвет остался вам неизвестным. Открыв полированную крышку вы видите... – **605**.

## § 243

Предчувствие не обманывает вас: до моря недалеко. Однако и в устье Аури вместо моста вас ожидает небольшая рыбацкая деревушка. За два золотых вас накормят (если поедите, восстановите 4 СИЛЫ), а еще за пять предложат перевезти на тот берег. Заплатите деньги (**560**) или предложите отработать переправу (**408**)?

## § 244

«Путники должны платить 5 золотых за право въезда в земли лорда», – говорит капитан. Заплатите (**530**) или будете прорываться силой (**193**)?



## § 245

«Слезайте, почтенная», – галантно говорите вы, протягивая руку. Тяжело опираясь на нее, старушка спускается на землю, и только теперь вы видите, кто перед вами. Седые нечесанные волосы, щербатый рот, кустистые брови – перед вами самая настоящая ведьма. А вы и не знали, что они водятся в эльфийских лесах. Теперь становится ясно, что это за палки-щепки валялись под деревом – остатки метлы! Наверняка почтенная

старушка что-то не рассчитала и врезалась в дерево, чем не преминули воспользоваться полярные волки. Ведьма благодарит вас – и уж больно правильно звучит ее речь, больно по-книжному, словно она и не деревенская бабка вовсе. «Если ждет тебя дальняя дорога, тропы нехоженые, дни в лесах и ночи в полях, не заглянешь ли ко мне переночевать? Изба моя неподалеку». Ну да, заглянешь к такой, а она еще суп из тебя сварит... Согласитесь (**423**) или откажетесь (**527**)?

## § 246

«Но к этому благородному лорду ведет иная дорога», – отвечает великан. И в самом деле – прямо от ног гигантов бежит дорога на юго-восток. Поедете по ней (**493**) или будете прорываться силой (**264**)?

## § 247

Решайте, куда направиться дальше. Если запас времени исчерпан, придется возвращаться на палубу «Дайнаэля» (**463**). Если нет, то куда теперь?

В храм владыки морей Юрайи – **510**?

В библиотеку Совета тридцати – **192**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

В храм бога войны Темеса – **232**?

В храм богини любви Ашшарат – **445**?

К Диллиль – **88**?

Если ни одно из этих мест вас не привлекает, – **271**.

## § 248

И в самом деле: пираты по-хозяйски относятся к

живому товару. Убедившись, что «Дайнаэль» пошел ко дну, они спускают шлюпку подобрать тех, кто сумел выпрыгнуть за борт. Когда добираются до вас, вы начинаете сопротивляться, и им приходится применить традиционное средство успокоения. Взмах весла – и вы теряете сознание (а также 4 СИЛЫ) – **386**.

## **§ 249**

Вы стучите в первый попавшийся дом по правой стороне переулка. Дверь открывает паренек лет двенадцати-тринадцати. Увидев туники ваших друзей, он сразу все понимает и приглашает вас зайти в дом. Несмотря на молчаливое неодобрение вейри, вы рассказываете о затруднительной ситуации, в которой оказались. Паренек говорит, что его родители уехали в свой загородный дом и будут только завтра к вечеру, но он с удовольствием приютит вас – **637**.

## **§ 250**

Длинная винтовая лестница вела в подземный Багряный зал. Абу Дамлах не любил этот спуск не только потому, что в его годы это было уже не столь легко, как раньше, но и потому, что посещение этого зала не сулило ничего приятного. Именно там, в тайне от всех слуг, кроме преданного хобгоблина Вэй Тэра, который сейчас поддерживал его под руку, хранился изумруд Пээ – камень, рожденный холодным и сильным течением к северу от Тархейма. Камни Пээ обладали еще одним свойством, помимо свой божественной красоты, – они предупреждали владельца об опасности. Любая угроза Абу Дамлаху – от чародея-конкурента до вражеской армии –



ощущалась этим изумрудом, и тогда внутри него начинало разгораться красное пламя, сила которого зависела от серьезности угрозы – **649**.

## § 251

С вершины пологого холма видно раскинувшееся впереди озеро Мрака. Оно настолько велико, что другой берег теряется из виду, и можно было бы подумать, что это не озеро, а море, неумолимо преграждающее путь. Его воды черны даже под ярким полуденным солнцем, а глубины неведомы. Но впереди внизу ваш взор привлекает необычная картина: невысокий кругленький человечек бежит по берегу, выкрикивая в отчаянии: «Кулан! Серна!» Хотите спуститься вниз и узнать, что это с ним (**363**)? Или пойдете вдоль берега на север, поскольку путь к югу преграждают скалы (**126**)?

## § 252

Вы стоите в небольшой круглой комнате, из которой есть только один выход. Ее потолок уходит отвесно вверх и теряется из виду. Или, быть может, это открытый колодец, а снаружи беззвездная ночь? Интересно, где все же слуги чародея. Словно в ответ на ваши мысли, впереди раздаются шаги. Поворачивать обратно слишком опасно – ловушку на бегу не миновать. Остается только встретить врага, кто бы он ни был. Из полумрака появляется невысокая фигурка странного существа, отдаленно похожего на гоблина. Он идет немного необычно, при каждом шаге опираясь на стену, как пьяный или раненый. Ба, да это же хобгоблин! Редкий народец. И важный какой – с золотой медалью на ленте поперек



груди. Увидев вас, хобгоблин бросается бежать. Если у вас есть лук, стрелы и желание их использовать, то **65**. Если нет, – **585**.



## § 253

Лорд раскрывает книгу на нужной странице. «Убить чародея сможет только могущественный маг, – читаете вы, – однако существует заклятие Изгнания, которое перенесет его за многие мили от того места, где он вам встретится. Слова этого заклятия можно узнать лишь в Тролльхейме». После этого Тэмпест закрывает книгу, а вы выходите наружу, садитесь на коня и, простившись, едете обратно – **228**.

## § 254

До вечера обходится без приключений. Кажется, что тролли настолько уверены в успехе, что даже не пытаются патрулировать дороги. Можно было бы хоть целую армию с собой привести. Впрочем, зачем вам армия? Наносить точечный удар лучше всего в одиночку. Однако наступает ночь, и застаёт она вас в самом сердце леса. Резко холодает. Пора подумать о ночлеге. Хотите идти до рассвета (**305**) или заночуете (**56**)?

## § 255

Смело продираетесь через лес и застываете от открывшегося взгляду зрелища. На скале, нависая над старой дорогой, высится полуразрушенная сторожевая башня. Невольно на память приходят строки:

*И в ущельях нежить вершит свой пир,  
И дозорные башни спят...*

Наверняка это одна из тех самых дозорных башен, которые помогали строить еще верайны на заре Эпохи единства. Но тогда в ней может до сих пор таиться магия какой угодно силы. Хотите исследовать башню (**563**) или

вернетесь на дорогу и продолжите путь (**593**)?

## § 256

Пустынный коридор вновь заканчивается лестницей. И снова вниз, вниз, в подземные глубины этой таинственной башни, которая по-прежнему тиха и пустынна. Еще один короткий переход – и вы оказываетесь в зале, к которому стремились все эти дни. В вырубленной в камне нише перед вами стоит светящийся мягким серебряным светом хрустальный ларец с начертанными на крышке рунами: «XWQZXIA». Если вы можете прочесть их, то вам известно слово. Напишите под каждой буквой ее номер по алфавиту, сложите получившиеся цифры и посмотрите параграф с соответствующим номером. Если вы ошиблись, он, разумеется, не будет иметь никакого отношения к происходящему. Тогда – **392**.

## § 257

Решив не терять времени, продолжаете путь. Один лес сменяет другой, но один другого не лучше. После Альфхейма удивляет отсутствие полей: неужели тролли кормятся только разбоем? Дорога впереди пуста и хорошо просматривается. Кажется, что можно хотя бы ненадолго расслабиться. **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ**. Если удачливы, то **499**, если нет, – **367**.

## § 258

Тигру, в общем-то, не особенно и надо с вами связываться. Что ему, делать больше нечего? «Идешь к хозяину? – слегка подозрительно спрашивает он. – Ну, иди, иди. Если что, так он сам тебя съест. И косточек не

оставит». Не слишком обнадеживающее напутствие, но другого вам никто не предлагает – **44**.

## § 259

Кобарги в вашей руке меняет цвет с розового на зеленый. Войдете в дверь несмотря ни на что (**336**) или отправитесь дальше (**52**)?

## § 260

Корабли расходятся, и ваш драккар продолжает плавание – **461**.

## § 261

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, то **406**, если нет, – **314**.

## § 262

Он полон золотых монет. Одна за другой выкатываются они вам на ладонь. 15 золотых. Если хотите, можете взять их с собой. После этого вы благодарите щедрого хозяина, садитесь на коня и едете обратно – **228**.

## § 263

Входить в прибрежные воды рожденный для моря «Дайнаэль» не рискнул. От корабля отделяется шлюпка, и вскоре капитан в голубой тунике морских эльфов сходит на берег. Отрекомендовавшись вейри (один из высших командных чинов в эльфийской армии) Байэллом, он говорит, что уже знает о героической гибели отряда Лиэлла. Корабль ждет вас, а вот Лучика придется оставить на берегу. О нем позаботятся лесные эльфы, которых

матросы призывают с помощью издающего пронзительные звуки горна. Жаль расставаться с пони, с которым вы уже успели сдружиться, но ничего не поделаешь. И вот шлюпка доставляет вас на борт корабля – **454**.

## **§ 264**

«А кто вы такие, чтобы я перед вами отчитывался!?» – кричите вы, обнажая меч. Но великаны оказываются не такими простыми противниками. Стоит одному из них взмахнуть рукой, как вы скрываетесь в снежном вихре, а когда приходите в себя после сильного удара о землю (потеряйте 4 СИЛЫ), то видите рядом Лучика, но ни великанов, ни дорог уже нет – **424**.

## **§ 265**

Прозрачный шар постепенно становится мутным, голоса затихают, а вы и в самом деле чувствуете необычную слабость. Потрясенные увиденным, ваши спутники долго не могут прийти в себя. Эльф-предатель! Успокаивает только одно: Рондуэлл каждый вечер через такой же шар наблюдает за врагом и, несомненно, уже знает об измене. Перебежчик не напрасно прятал свое лицо. Что ж, теперь придется быть вдвойне осторожным, ведь Абу Дамлаху может быть известен и путь, который вы избрали. Но вы, прежде всего, думаете о другом: если этот эльф сумел в одно мгновение оказаться в Илхапуре, Абу Дамлах должен быть действительно великим чародеем – **105**.

## § 266

Обнажив в рычании клыки, барс бросается вперед. Посмотрим, сможет ли верный меч сослужить службу и на этот раз.

*СНЕЖНЫЙ БАРС: Ловкость 8 Сила 8*

Если вы победили его, можете ехать дальше – **602**.

## § 267

Шауриты отвечают, что вождь просил до утра не беспокоить его ни под каким предлогом. Отлично, значит Р'Зауру отдыхает, и застать его врасплох не составит труда. Решайтесь: прорываться силой (**383**) или пойти разбудить вейри и экипаж, чтобы атаковать всем вместе (**136**)?

## § 268

Если у вас есть латунная подкова, можете воспользоваться ей. Если нет, – **578**.

## § 269

Времени вновь садиться в седло уже нет. Достав меч, бросаетесь вперед, надеясь, что эльфы больше не будут стрелять, боясь задеть капитана. Так и есть: они выхватывают свои светящиеся мечи и нападают.

*КАПИТАН: Ловкость 10 Сила 10 Верность 12*

*ПЕРВЫЙ ЭЛЬФ: Ловкость 8 Сила 8 Верность 10*

*ВТОРОЙ ЭЛЬФ: Ловкость 7 Сила 6 Верность 8*

Когда ВЕРНОСТЬ одного или двух противников опустится до 3, им удастся бежать, пока вы будете вынуждены возиться с их товарищем. В этом случае, если вы победите, – **323**. А вот последнему оставшемуся эльфу

скрыться уже не суждено – Лучик без труда догонит его. Поэтому он будет биться до конца. Если же умудритесь убить всех, то **503**.

## § 270

Меч отскакивает от треугольника, так что пока Ойна заинтересованно следит за вашими потугами, придется немало потрудиться. Кидайте кубик, пока у вас не выпадет 5, вычитая у себя за каждый бросок 1 СИЛУ. В любое время вы можете оставить это занятие и пойти дальше (362). Если добились успеха, – **92**.

## § 271

Город надоел вам, а команда как раз закончила погрузку всего необходимого. Несмотря на сгущающиеся сумерки, вы выходите в море – **514**.

## § 272

Уж что-что, а драться-то вы умеете. К тому же деньги могут пригодиться для выполнения миссии. Вы выходите из трактира и начинаете петлять по узким городским улочкам, поднимаясь вверх от порта. Вскоре незнакомец заходит в один из домов и через четверть часа появляется с подвешенной к поясу сумкой. Вы направляетесь к городской стене, минуете ворота. Дальше дорога идет через пустынный лесочек. Хотите завладеть всей суммой (**491**) или поступите, как договаривались (**352**)?

## § 273

Вы говорите настолько уверенно и напористо, что страже и в голову не приходит заподозрить неладное.

Посол так посол, из Тархейма так из Тархейма. Вы проходите через ворота и сразу же видите две дороги, идущие от них вдоль крепостной стены. Пойдете по правой (**465**) или по левой (**583**)?

## § 274

Проходит три дня, в течение которых вы пытаетесь освоиться на корабле. Работа изнуряет и выматывает у вас все силы, а бичи надсмотрщиков не позволяют сбавить темп (потеряйте 3 СИЛЫ) – **591**.

## § 275

Дорога приводит вас на берег реки. Если верить карте, это должен быть Веренвар, вытекающий южнее из озера Мрака. Моста нет, но впереди брод, где должно быть едва по колено. Однако стоит войти в воду, как вы почувствуете острую боль в левой ноге (потеряйте 2 СИЛЫ). Кое-как задрав штанину, обнаруживаете небольшую, но чрезвычайно прожорливую пиявку, которая радостно завтракает, не обращая на вас никакого внимания. Вы пытаетесь ее стряхнуть, но, к сожалению, безрезультатно. «Эй, что ты делаешь? – раздаётся изумленный голосок. – Мы с тобой одной крови – ты да я. А с кровными братьями так не поступают». Попробуете убить ее (**587**) или уговорить отцепиться (**67**)?

## § 276

Когда вы говорите, что все равно должны добраться до Ланаита, эльфы только смеются. Но вдруг какая-то прелестная девушка с сомнением произносит: «А не шпион ли это троллей? А не погубить ли он нас хочет?»



Побросав бокалы с искрящимся вином, мужчины хватаются за луки и мечи. Если у вас еще есть эльфийский плащ и вы хотите им воспользоваться, то 46. Если нет, то либо признавайте, что вы шпион Далрока (**475**), либо попытайтесь убедить эльфов в обратном (**365**)?

## § 277

Жаль, конечно, но бесшумно передвигаться по джунглям вас никто и никогда не учил. Неудивительно, что через несколько шагов вы нос к носу сталкиваетесь с двумя слугами волшебника, несущими огромные окровавленные куски мяса. Они хватаются за мечи, да и вы не можете позволить им поднять тревогу. Хорошо еще, что на них нет лат, как на воинах у входа. Маг не прощает трусов, поэтому об их ВЕРНОСТИ можете даже и не думать.

*ПЕРВЫЙ СЛУГА: Ловкость 9 Сила 8*

*ВТОРОЙ СЛУГА: Ловкость 8 Сила 8*

Если вы их убили за 10 (или меньше) раундов атаки, то **163**. Если нет, – **391**.

## § 278

Как вы уже, без сомнения, догадались, этот сон не обычный. Вы стали жертвой наведенных чар, очнуться от которых без посторонней помощи невозможно. И даже если маги Рондуэла узнали об этом, они бессильны вам помочь...

## § 279

Стоит вам ступить на порог, как неожиданно комната озаряется мягким дневным светом летнего полдня,

лющимся из широких окон на противоположной стене. Сдержав возглас изумления, останавливаетесь, чтобы как следует рассмотреть то, что появляется перед вами. Это уже не пустой каменный мешок с голыми стенами, а уютная комната с коврами и гобеленами. На широком ложе, опираясь на локоть, полулежит женщина с распущенными золотыми волосами. На ее лице ясно читаются ожидание и тревога. В это время в окно влетает черный сокол, оборачивающийся стройным человеком в богатых одеждах. Вот только вместо лица у него страшный уродливый провал, в котором клубится тьма – **54**.

## § 280

«Поверь мне, – читаете вы, – что я знаю, о чем говорю. Ибо не один день я прожил под тиранией Далрока, прежде чем мне удалось бежать в благословенный Альфхейм, где я и пишу эту книгу, не надеясь быть услышанным. Далрок победит, ибо нет в мире силы, способной противостоять ему, а боги не станут вмешиваться в дела смертных. Позволь же мне поведать то, что я знаю о сердце тирана, и да поможет это храбрецу, который осмелится восстать против него. Я никогда не был в Илхапуре, однако встречал в Карагарде мореплавателя, хвалившегося, что он не только посетил этот остров, но и проник в цитадель волшебника. Ему не было двадцати пяти, однако передо мной предстал седой как лунь старик с трясущимися руками и неясной речью. Он там был. Он видел хранилище сердца, но не смог разгадать секрет оберегающих его рун. Вот что он сказал мне на прощание: „Иди всегда направо“. На следующий день его вытащили мертвым из канала Мадрона. Все решили, что он

случайно свалился туда ночью, выйдя из таверны навеселе. И только мы с тобой, дорогой читатель, подозреваем правду...» Книга интересна, однако время торопит, и вы покидаете библиотеку – **152**.

### § 281

Видя открывающуюся, как по волшебству, дверь, страж, не задумываясь, взмахивает алебардой, разрубая вас пополам. Слышится вопль ужаса, но уже поздно – он выполнил свой долг, а вот вам этого не удалось...

### § 282

Киньте кубик. Если на нем выпало от 1 до 3, то **613**, если от 4 до 6, – **185**.

### § 283

Байэлл отдает приказ части команды оставаться на корабле на случай неожиданного нападения, а с остальными вы направляетесь к деревне. На центральной площади вас уже ждут, хотя вы и не обратили внимания, когда Р'Зауру успел отправить туда гонца. Может быть, он с самого начала не сомневался в вашем решении? Однако вождь нетерпеливо смотрит на вас – пришла пора расплачиваться. Вы можете отдать ему магический шар короля эльфов – и потерять возможность когда бы то ни было воспользоваться им. Иначе же вождя могут заинтересовать только три предмета – статуэтка тигра, коготь лорба или Обруч веры. Если хотите отдать ему один из этих предметов, посмотрите соответствующий параграф. В противном случае лишайтесь подарка Рондуэла и располагайтесь на ночлег – **634**.

## § 284

Убивать Дриада не хотелось, но нельзя же было оставлять негодяя безнаказанным! Его дом наверняка где-то высоко на деревьях, и, опасаясь встретить там жену и детей, вы решаете ограничиться осмотром поверженного врага. Его туника и шлем вам ни к чему (да и маловаты будут), а вот висящий на шее свисток (–66), может быть, стоит взять. Жаль только, что цепочка от него не совсем подходящего размера, так что свисток придется положить в заплочный мешок. Зато серебряную ракушку из его кармана (–49) вполне можете сунуть в свой: она много места не займет. После этого вы продолжаете путь – 7.

## § 285

Эльфы – меткие стрелки, и обе стрелы попадают в цель. Считайте, что вас убили дважды...

## § 286

Решение приходит быстро. Вы громко кричите у входа в берлогу, вызывая чудовище на бой, а потом прячетесь среди деревьев. Если у вас есть лук и стрелы, и вы хотите ими воспользоваться, то 106. Иначе, – 505.

## § 287

После того как перехлестывающие волны смывают в бушующее море двух эльфов, команда, подчиняясь приказу капитана, спускается в трюм. Вы следуете за ними. «Я не в силах повлиять на стихию, лорд, – говорит Байэлл, – и подозреваю, что не природа, а люди послали нам навстречу этот шторм». Остается только ждать и

надеяться на крепость корпуса «Дайнаэля». Буря бушует весь следующий день и ночь. На рассвете ветер стихает. Поднявшись на палубу, вы видите, что корабль настолько сильно покалечен, что вряд ли сможет продолжать плавание. Определив по солнцу местоположение судна, вейри докладывает, что неподалеку должны находиться острова архипелага Зауру. Населяющее их племя шауритов всегда держалось обособленно, несколько веков назад запретив появляться на их землях как эльфам, так и троллям, и полностью прекратив торговлю с внешним миром. Прикажете направить корабль к архипелагу **(353)** или все же попытаетесь доплыть до Трольхейма **(607)**?

## § 288

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то **426**, если нет, – **347**.



## § 289

Незнакомец удивленно смотрит на вас, а потом поворачивается и выходит из трактира. Еще полчаса вы сидите в гордом одиночестве, после чего решаете, что пора уходить – **247**.

## § 290

И вот корабли сходятся борт к борту – абордаж. Пираты, увидев гибель своих товарищей, не проявляют особого желания разделить их судьбу. Некоторые сразу

прыгают за борт, но остальные, не надеясь на пощаду, все же вступают в бой. Один достается и на вашу долю.

*ПИРАТ: Ловкость 7 Сила 8*

Если ваша СИЛА уменьшилась до 2, то **435**. Если победили, – **568**.

## § 291

Стражники мертвы, но вы предпочитаете не задерживаться: шум боя могли услышать. Сразу же от ворот ведут две дороги, прижимающиеся к стене: направо (**465**) и налево (**583**). По какой из них вы направитесь?

## § 292

Проклятье, промах! Насмерть перепуганный хобгоблин понимает, что в прямом коридоре его неизбежно подстерегает смерть от ваших стрел. Поэтому он стремглав бросается к стене зала и нажимает на едва заметный выступ, – потайная дверь отходит в сторону, открывая ведущую вниз лестницу. Топот маленьких ножек по ступеням говорит о том, что странное существо торопится скрыться со всей возможной скоростью. Побежите за ним (**639**) или пойдете по коридору прямо (**159**)?

## § 293

Наконец пираты не выдерживают, и из люка появляется еще один. На этот раз он настороже – придется драться.

*ПИРАТ: Ловкость 9 Сила 8*

Ваш противник отнюдь не слаб, так что бой будет нелегким. Если вы победили, – **398**.

## § 294

В это время снаружи раздается истошный женский крик: «Измена! Стража вождя убита! Вождь и старейшины в опасности! Смерть чужеземцам!» На несколько секунд голос кажется вам знакомым, но сейчас не до этого. Повскакав с мест, старейшины схватились за оружие, и только Р'Зауру сохраняет спокойствие. Сопротивление бесполезно: вас просто растерзают на части. Но кто же убил стражников, ведь еще несколько минут назад они были живы-здоровы? В хижину врывается толпа, и по обрывкам разговоров вы понимаете, что оба охранника найдены с кинжалами в груди. Поскольку это произошло сразу же после того, как вы вошли к вождю, кого еще, по-вашему, они могут в этом заподозрить? А все эти разговоры о какой-то странной женщине – могли бы придумать что-нибудь и поубедительнее...

## § 295

«Я – друг добра и эльфов, – гордо отвечаете вы. – А ты кто такой, малыш?» От досады крохотный лесовичок только хлопает глазами: потеха не удалась. С возмущенным хлопком он исчезает, а вы едете дальше – **547**.

## § 296

Ваше счастье, что воины стояли снаружи: есть шанс, что шум боя никто не слышал. Приоткрыв дверцу рядом с воротами, проскальзываете внутрь и осторожно прикрываете ее за собой – **361**.

## § 297

Хорошо освещенный коридор заворачивает налево.

Неожиданно пол уходит из под ног, и вы с жутким криком летите в каменный колодец. Ваша последняя мысль несколько необычна для человека, от которого вот-вот останется только мокрое место: «Интересно, как жители замка помнят обо всех ловушках?»...

## § 298

Киньте кубик. Если на нем выпало 2, 3 или 5, то **654**, если же 1, 4 или 6, то **448**.

## § 299

Поскольку призрак почти бестелесен, каждый ваш удар, попавший в цель, отнимет у него не 2, а только 1 СИЛУ. Зеленые глаза врага ярко мерцают во тьме, придавая его лицу совершенно жуткий потусторонний вид.

*ДИТЯ ТЬМЫ: Ловкость 10 Сила 8*

Если вам удалось шесть раз нанести точные удары, призрак с душераздирающим воем исчезает, а вы можете возвращаться на дорогу и продолжать путь – **593**.

## § 300

Постепенно дорога делает плавный полукруг и начинает вести сначала на восток, а потом и вовсе забирать все больше к северу. Когда спускаются сумерки, вы оказываетесь в самом центре небольшого леска, несколько, на ваш взгляд, необычного. В отличие от других суровых и тихих лесов Трольхейма, этот кажется более живым, шумным и суетливым. Хотите немного поспать, чтобы восстановить силы (**47**) или решите всю ночь идти вперед (**543**)?



### § 301

Рыцарь скрывается из виду. Через четверть часа справа от дороги ваше внимание привлекает высокий холм, который, как кажется, заставил лес уважительно расступиться вокруг себя. Свернуть? Да нет, холм и холм, ничего необычного. Еще через несколько часов спускается ночь. Остановитесь на ночлег (**642**) или продолжите путь (**63**)?

### § 302

Кобарги в вашей руке становится ярко-зеленым. Пойдете дальше (**379**) или подниметесь наверх (**122**)?

### § 303

Однако стоит только встать вплотную к стене, как кусок пола мгновенно поднимается вверх. Потеряв равновесие, чуть не падаете, но вот подъем уже окончен. Прямо перед носом отъезжает в сторону сливающаяся со стеной дверца – и встает на место, стоит вам пройти. Похоже, вы попали в какой-то длинный коридор. Слева он теряется в темноте, справа потихоньку загибается. Именно оттуда доносятся шаги. Хотите посмотреть, кто там идет (**589**) или побежите налево (**171**)?

### § 304

Ночью просыпаетесь от адской боли. Вся одежда на вас горит, и вы начинаете метаться по лесу, пытаетесь ее сбросить, но только поджигаете все больше и больше деревьев вокруг. Жаль, что вам так и не суждено узнать, что за место вы выбрали для ночлега...

## § 305

Решение, быть может, и правильное, но требующее немало сил (потеряйте 2 СИЛЫ). Постепенно начинаются предгорья. Неожиданно ваше внимание привлекает какое-то свечение, пробивающееся сквозь верхушки деревьев справа от дороги. Хотите посмотреть, что это такое (**255**), или пойдете дальше (**593**)?

## § 306

Вы приходите в себя, чувствуя, что кто-то с трудом разжимает ваши губы и вливает в рот горьковатую жидкость. По всему телу разлита страшная слабость (потеряйте 6 СИЛ). Открыв глаза (если вы не умерли от этого усилия), видите девочку, пытающуюся напоить вас из берестяной кружки. Она рассказывает, что нашла вас без сознания на этой поляне только сегодня утром. Ее прабабка была знахаркой, и она сразу определила, что вам нужен сбор, помогающий от наведенных чар. Но где в Трольхейме найти подходящую траву по такому холоду? – **131**.

## § 307

Коридор постепенно заворачивает налево, а вы уже почти настигаете странного хобгоблина. Но в это время пол под ногами уходит, и вы проваливаетесь в глубокий каменный колодец. «Почему же его не постигла та же судьба?» – успеваете подумать вы, пока летите вниз. Короткий крик, и в цитадель возвращаются тишина и покой...

## § 308

Глядя на вас, команда тоже бросает оружие – **542**.

## § 309

Состязание проходит неподалеку. Ваш новый знакомый выводит вас на середину большой площадки, окруженной густой толпой зрителей. Насколько вы можете судить, попасть на подобное зрелище непросто: наверняка, здесь собралась вся знать Тархейма. Но вот и противник. При первом же взгляде на него становится ясно, что свой прошлогодний приз он завоевал по праву.

*РЭЛ ЕЩ: Ловкость 11 Сила 14*

Если вы победили, то **118**.

## § 310

К счастью, владыка морей слышит вас: к полудню следующего дня на горизонте появляется идущий на всех парусах корабль под эльфийским флагом. Забеспокоившись после вашего исчезновения, маги Рондуэла приложили немалые усилия, чтобы найти пропавшего лорда хранителя равновесия. И им это удалось. На корабле вам дают новый меч, заплечный мешок с 1 ЕДОЙ и 3 золотых. На следующее утро эльфы высаживают вас в нужном месте на побережье Трольхейма. Еще не успев толком прийти в себя, продолжаете путь – **579**.

## § 311

Заинтересованные эльфы толпятся вокруг, а вы садитесь поудобнее и произносите слова несложного заклинания... – **528**.

## § 312

Стараясь не шуметь, встаете с постели, одеваетесь, пристегиваете меч и... с грохотом споткнувшись о поставленный поперек двери ухват, падаете на пол. Разгневанная Риат нависает над вами, в руках у нее блестит кинжал. «Как ты мог столь вероломно отказаться от моего гостеприимства, – кричит она. – Ты оскорбил меня и умрешь за это!» Да, с такой женщиной можно было бы и поделикатнее, но теперь уже поздно. Защищайтесь.

*РИАТ: Ловкость 11 Сила 6*

Когда у нее останется 2 СИЛЫ, можете пощадить ее. Тогда – **141**. Иначе деритесь до конца, и тогда уж – **625**.

## § 313

...меч, настолько красивый, что даже не верится, что вы сейчас станете его обладателем. «Этот клинок выкован гномами из-под гор Лонсам, – говорит лорд Тэмпест. – Некогда существовала традиция: отправляясь совершать подвиги, рыцарь обращался к гномам, и те специально для него, под конкретную задачу, выковывали напоенный чарами клинок. Когда задача оказывалась выполнена, клинок умирал. Именно такой меч я и отдаю в ваши руки.» Свой меч можете оставить лорду, а можете положить в заплечный мешок. Новый же прибавит вам1 ЛОВКОСТЬ, независимо от изначального показателя. Теперь остается только попрощаться, поблагодарить за гостеприимство и подарок, сесть на коня и ехать обратно – **228**.



### § 314

Стрела пролетает мимо, а полный негодования Дриад выпускает в ответ свою. Киньте кубик и вычтите у себя столько СИЛЫ, сколько на нем выпадет. Если выпала единица, вы убиты. Если нет, то самым разумным будет убраться подобру-поздорову, поскольку малыш явно стреляет куда лучше вас. Лучик разделяет ваше мнение и быстро выносит вас из-под обстрела – **7**.

### § 315

Лук, разящий без промаха, что-то говорит Лучику на своем языке и, кажется, тот понимает его. Взгромоздившись на спину кентавру, вы видите, как Лучик покорно входит вслед за ним в воду и переплывает на тот берег. Обменявшись любезностями с кентаврами, вы садитесь в привычное седло и направляетесь на юго-восток. К вечеру дорога выводит к дюнам, отделяющим лес от берега моря – **182**.

### § 316

Буквально через несколько минут небо вокруг «Дайнаэля» становится черным. Налетевший вихрь бросает корабль, как попавший в поток воды дубовый листик. Вскоре волны начинают перекатываться через палубу. Однако паники нет, вейри на своем посту. Подчиняясь его приказам, матросы торопливо убирают паруса. Когда вы подходите к нему, Байэлл просит вас вернуться в каюту, чтобы ему не пришлось беспокоиться еще и о вашей безопасности. Найдя это требование разумным, вы уходите к себе – **147**.

## § 317

В это время снаружи раздается истошный женский крик: «Измена! Стража вождя убита! Вождь и старейшины в опасности! Смерть чужеземцам!» На несколько секунд голос кажется вам знакомым, но сейчас не до этого. Повскакав с мест, старейшины схватились за оружие, и лишь Р'Зауру сохраняет спокойствие. Сопротивление бесполезно: вас просто растерзают на части. Лежащие у дверей трупы говорят сами за себя. Однако у вас еще есть немного времени, чтобы вспомнить: какая там казнь у островитян наиболее мучительная?..

## § 318

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, то **16**, если нет, – **268**.

## § 319

Плавание проходит спокойно, бирюзово-лазурное море Подковы чисто и спокойно. Однако привыкший к опасностям вейри Байэлл недовольно хмурится. Когда вы интересуетесь причиной его встревоженности, он неохотно отвечает, что спокойствие нередко бывает обманчиво. К тому же на горизонте к югу от вас несколько раз появлялся парус неизвестного корабля, следующего параллельным курсом. Вы признаетесь, что ничего не заметили, но это совсем не удивительно: острое зрение эльфов широко известно. Может быть, стоит изменить курс и держать севернее, мимо Тархейма? Если хотите сделать это, то **482**. Если нет, – **203**.

## § 320

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, то **513**, если нет, – **281**.

## § 321

Пока на шум не прибежали другие охранники, вы тихо открываете дверь и проскальзываете внутрь – **208**.

## § 322

Ваш поступок, безусловно, благороден, но безрассуден. Воины быстро окружают вас, и начинается бой, в котором погибаете не только вы, но и команда «Дайнаэля», которая не может не ввязаться в драку...

## § 323

Осмотрев захваченное в бою, находите 3 золотых, березовую дощечку с непонятным рисунком (–223), маленькую латунную подкову (–55) и комочек шерсти какого-то неизвестного животного (+20). Все, что хотите, можете взять с собой; все эти предметы (кроме денег) займут по 1 месту в заплечном мешке. После этого вы садитесь на Лучика и продолжаете путь – **151**.

## § 324

«Остров Ланаит, – читаете вы, – одна из жемчужин Двэлла. Он производит неизгладимое впечатление на всех, кому когда бы то ни было довелось на нем побывать, и чарует даже по рассказам очевидцев. Некогда по берегам острова ютились лишь небольшие рыболовецкие деревушки, однако в самом конце Эпохи единства поклонники богини смерти Орробы основали на нем свой

храм. Вскоре слава о нем шагнула далеко за пределы Ланаита, и со всего Двэлла стекались туда паломники, имевшие на голове особый отличительный знак – Обруч веры. Я был в этом храме. Он не просто поражает воображение, не просто внушает благоговейный трепет. Почтительная дрожь пронзила меня с головы до пят, – здесь вы с трудом удерживаетесь, чтобы не фыркнуть, – и я почувствовал, что глупо не признавать власть Орробы над всем сущим и не склоняться перед ней и лишь перед ней. Выполнение обета требует от паломников множества лишений. Однако достигший храма…» Колокол дворца Совета отвлекает вас от раздумий. Что ж, пора идти – **152**.

### § 325

Однако впереди один из самых сложных для мореплавания участков: холодное течение Пээ, которое нередко не выпускает корабли из своих объятий. Его границы больше напоминают неприступные берега реки, настолько трудно из них выбраться. Вы оказываетесь подвластны Пээ раньше, чем успеваете это заметить: в себя течение принимает легко и охотно. А вот когда вы хотите покинуть его, чтобы продолжить плавание, и начинаются сложности. Вахтенный громко кричит: «Пээ под нами!» – и вейри начинает отдавать быстрые четкие приказы взбегающим по вантам эльфам. **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ**. Если вы удачливы, то **628**, если нет, – **98**.

### § 326

«Почему в этом мире постоянно приходится все делать самому, – думал Абу Дамлах, сидя на троне в зале



Овна и глядя на склонившегося перед ним гоблина. – Битый час втолковываю этому тупице, что я от него хочу, а он еще даже и не начал понимать суть дела. И ведь это один из самых смысленных!» Гоблин покорно молчал. Вздохнув, волшебник велел ему:

– Повтори.

– По прибытии в Катэну добиться приема у одного из пяти Лордов. Передать ему, что Альфхейма более не существует. Сказать, что...

Лоб гоблина сморщился от натуги.

– Все, – сказал в изнеможении Абу Дамлах. – Иди. Остальные инструкции получишь у Вэй Тэра.

Низко кланяясь и пятась, гоблин вышел. Чародей легко поднялся с трона и подошел к окну.

– Придется учиться доверять людям, – сказал он вслух. И, помолчав, добавил, – или хотя бы одному из них – **453**.

## § 327

Улыбаясь, лорд Тэмпест уходит за перегородку. Когда он возвращается, в руках у него одна из шкатулок, завернутая в ткань так, чтобы цвет остался вам неизвестным. Открыв полированную крышку вы видите... – **533**.

## § 328

Оповестив небо обо всем, что вы по этому поводу думаете, пришпориваете Лучика. Увы, прежде чем удастся уехать, еще один камень пребольно попадает прямо в шею (потеряйте еще 2 СИЛЫ). Но вот, наконец-то, злополучное дерево скрывается из виду – **547**.

## § 329

Вот уже ущелье позади, и вы торопитесь наверстать упущенное время. Внезапно далеко впереди слышится стук копыт. Вы встревожено смотрите на Лиэлла, который начинает отдавать своим людям быстрые и четкие приказы. Весь отряд поворачивает назад, а один из эльфов спешивается и, завернувшись в плащ, скрывается между деревьями, мгновенно становясь невидимым. Отъехав на достаточное расстояние, дожидаетесь дозорного. Через час он появляется с широко раскрытыми от удивления глазами. «Тролли, около пятидесяти, едут не скрываясь, как у себя дома! Наверняка, недавно высадились на побережье». Очевидно, их цель – Леонгард, который сейчас почти не защищен. Лиэлл принимает решение – любой ценой остановить врага. Поможете ему (195) или оставите эльфов сражаться и поторопитесь выполнить главную миссию (501)?



## § 330

Вождь предлагает следующий план. «Шауристы не в силах сейчас в одиночку сражаться с врагом в Тролль-хейме, – говорит он. – С другой стороны, на архипелаге воинство Далрока пока что не появилось. Поэтому мне кажется разумным, чтобы одна часть экипажа „Дайна-эля“ с нашей помощью занялась ремонтом корабля, а другая, чтобы не терять времени, погрузилась на захваченный нами драккар. Я согласен дать необходимое ко-

личество своих людей, чтобы они отправились с вами и обеспечили вам безопасность. Хотя вы до сих пор ничего не рассказывали о своей миссии, я не сомневаюсь, что эльфы не обращаются к людям за помощью по пустякам. Так у вас будет гораздо больше шансов добраться до побережья, не обратив на себя внимание врага, а там провожатые обеспечат надежное сопровождение. Единственное „но“ – пересекать землю троллей придется не в самом узком месте, поскольку могут возникнуть сложности с переправой через озеро, а немного севернее, преодолев реку Веренвар». Вы можете либо согласиться с предложенным планом (**546**), либо отказаться и рассчитывать только на свои силы (**186**).

### § 331

Но ведь сами тролли как-то должны проходить через этот лес. Надев найденную на корабле накидку, смело вступаете под его кроны. Нельзя сказать, чтобы она была вам по размеру, но посмеяться некому. Зато деревья распрямляются, а смертоносные сосульки исчезают прямо на глазах. И вот лес позади, накидка занимает свое место в заплечном мешке, а вы идете дальше – **647**.

### § 332

Призрак – слишком серьезный противник, чтобы можно было справиться с ним в одиночку. «Натали!» – зовете вы, и, рассеивая тьму, появляется стройная высокая девушка с золотым жезлом в руке, окруженная голубоватым сиянием. «Во имя Ашшарат, матери и повелительницы всего живого, вернись туда, откуда был вызван злыми чарами!» – звонко произносит она, от-

важно встав лицом к лицу с призраком. С душераздирающим воплем привидение исчезает. Улыбнувшись, девушка тает в воздухе, а вы можете спокойно вернуться на дорогу и продолжить путь – **593**.

### § 333

Ваши надежды на спокойную беседу с каким-нибудь жителем Тархейма разрушает шумная компания городских стражников, подсевшая за столик, даже не спросив разрешения. Уйдите, чтобы не терять времени (**247**), или останетесь (**540**)?

### § 334

Если в последний раз вы виделись в таверне у Мортлэндских топей, то **36**, если же в осажденном варварами замке, то **492**.

### § 335

Остаток плавания проходит без приключений, если не считать того, что в последний день вся команда старается накормить вас на много дней вперед (можете прибавить 6 СИЛ). На следующее утро шлюпка доставляет вас на сушу, где вы прощаетесь с Байэллом, с которым уже успели подружиться. «Дайнаэль» уходит все дальше и дальше от берега, а перед вами лежит Тролльхейм – **579**.

### § 336

С первого взгляда можно определить, что покои, в которые вы попали, принадлежат женщине. Она полулежит на мягком диване прямо напротив двери, и на

лице ее не отражается ни страха, ни удивления. Вы дергаете дверь, чтобы выскочить обратно в коридор, но она не поддается. «Я люблю только отважных мужчин, – томно произносит незнакомка, – и готова им помочь. Если ты сможешь доказать мне свою смелость – уйдешь отсюда живым. Если нет...» – она берется за шнур от колокольчика. Нападать уже поздно: легкое движение руки, и колокольчик зазвонит. Если у вас есть прядь волос людоеда, попробуйте показать ее женщине. Иначе вам никогда не выйти из этого покоя живым...

### § 337

Лорд раскрывает книгу на нужной странице. «Чтобы найти сердце Далрока, – читает он вслух, – надо не только сражаться за правое дело, но и все время идти направо...» Не слишком понятно, но это все, поскольку Тэмпест закрывает книгу. Вы выходите наружу, садитесь на коня и, простившись, едете обратно – **228**.

### § 338

«Ответить на этот вопрос несложно, – говорит прорицательница. – Четверть часа назад Совет тридцати принял решение заключить союз с небезызвестным тебе Далроком. А это значит, что команды всех эльфийских кораблей, находящихся в гавани, будут арестованы». После этого она показывает вам на другой выход из комнаты, прямо на улицу. Поверите ей и поторопитесь к «Дайнаэлю» (**401**) или продолжите прогулку по городу (**388**)?

### § 339

То, что чародей может сделать из вас яичницу, не моргнув глазом, совершенно очевидно. Что ж, попробуем. «Зердиг, – ласково говорите вы, обращаясь к старику. – Соколенок». Несмотря на выработанное веками самообладание, верайн – сын бога и смертной – заметно бледнеет. Теперь в его голосе слышится только ненависть, древняя всепоглощающая злоба. «Ты слишком слаб, чтобы правильно воспользоваться знанием, но и я вынужден отступить. Что ж, до встречи, лорд хранитель того-чего-нет, и поверь, что тебе не придется меня искать...» С этими словами чародей беззвучно исчезает на глазах изумленных арбалетчиков, а вы чувствуете тонкую струйку пота, стекающую по спине. Смерть была совсем рядом. В ужасе перед вашим могуществом воины падают на колени и бросают оружие, умоляя пощадить. Милостивым жестом поднимаете их и приказываете проводить к ларцу с сердцем Далрока – **417**.

### § 340

Лесная дорога уводит в заснеженный лес прочь от берега, и вы невольно думаете, не слишком ли опрометчиво пообещали Луку расправиться с людоедом. Робин не в меру болтлив и с удовольствием рассказывает о будущем противнике. Вопреки всему, что вы знаете о повадках каннибалов, этот людоед живет не в хижине, а в берлоге. Час от часу не легче – еще под землю лезть! Продолжите путь (**606**) или скажете Робину, что передумали (**221**)?

Понимая, что были на волосок от смерти, пытаетесь сохранить спокойствие: криком делу не поможешь. Самое трудное – навести порядок в мыслях, которые, насколько вы помните, открыты для этого существа. Вы стараетесь думать о нем как о могучем и достойном воине, малыш чувствует это и понемногу опускает лук. Мысль о том, что вам придется сражаться с ним, либо прыгая как белка с ветки на ветку, либо устроив перестрелку из лука (если он у вас, конечно, есть), придает вам сил. В конце концов совсем растаявший Дриад спускается вниз и протягивает руку. «Мир?» «Мир», – отвечаете вы, стараясь сохранить на лице невозмутимое выражение. «Ладно, не сердись на меня, – просит Дриад. – Ездят тут всякие, сразу и не разберешь». В знак дружбы он протягивает вам подарок – висевший у него на шее свисток, с помощью которого он и пугал лошадей (–66). Отказываться от дара нельзя – вдруг обидится? Поскольку цепочка сделана не на вашу шею, свисток придется положить в заплечный мешок или, если он вам совсем ни к чему, нести в руках, пока буян не потеряет вас из виду, а затем, если хотите, выбросить – **7**.





## § 342

Интересная деталь: кажется, что река разделяет зиму и лето. На вашей стороне сугробы и холодный пронизывающий ветер, а на другом берегу светит яркое солнышко и зеленеет трава, на которой пасется стадо каких-то очень знакомых животных. Одно из которых заинтересованно, но неторопливо направляется в вашу



сторону. Приглядевшись, убеждаетесь, что это кентавр – лошадь с человеческими торсом и головой. По крайней мере с кентавром должно быть не очень сложно найти общий язык. «Эй!» – кричите вы, желая привлечь его внимание. «Что значит „эй“, молодой человек? – ворчит кентавр, подсакав еще ближе. – Я раз в двести старше вас по возрасту, извольте разговаривать со мной более уважительно». Вы отвечаете, что совсем не хотели его обидеть, и постепенно кентавр смягчается. Назвав свое имя – Лук, разящий без промаха, – он разрешает вам звать его просто Лук. Вам остается лишь прятать улыбку: после полученного нравоучения понятно, что поссориться с кентавром не сложно, но стоит ли? – **531**.

### **§ 343**

Лорд радушно приглашает присесть на резную деревянную скамью под кривым разросшимся дубом, а потом, заметив, что вы замерзли, одним мановением руки возвращает окрестностям лето. Так вот кого вы должны благодарить за наступившие холода! Леди Тэмпест ставит на стол нехитрое угощение (можете восстановить 2 СИЛЫ) – в этом доме явно живут более чем скромно. На обед только жареное мясо саут'ха и ее же молоко, а на десерт запеченные плоды вендорий. Поев, лорд вежливо осведомляется, известно ли вам о местном обычае, на что вы отвечаете, что великаны уже предупредили о привычках своего господина. Рассмеявшись, хозяин дома говорит, что его привычки могут быть полезны и вам: отгадаете загадку, получите нужную вещь или нужные сведения. Это заставляет немного приободриться – **33**.

### § 344

Если у вас есть кулон с серебряным барашком, воспользуйтесь им. Если нет, – **575**.

### § 345

«Пропущу, пропущу, – недовольно бурчит себе сразу под три носа шерстистое и хоботистое. – Драться с тобой, что ли? Велика честь будет». Оно отступает в сторону, и вы с облегчением перебираетесь через реку – **382**.

### § 346

Стрела попадает в ногу чудовища. Не ожидая этого, оно ревет от боли, а вы спешите воспользоваться его неповоротливостью.

*ЛЮДОЕД: Ловкость 6 Сила 10*

Если вам удалось победить его, то **485**.



### § 347

«Тогда ты умрешь немедленно, трус!» – кричит Уруаз, выхватывая кинжал – **608**.

### § 348

Когда драккар врага приближается, вы видите, что это гораздо более мощный корабль, чем ваш. Не удивительно, что он постепенно догоняет ваше судно. С капитанского мостика спускается Байэлл в шлеме и кирасе.

«Мой лорд, – говорит он, – мне кажется, стоит развернуться и дать бой». Согласитесь с его доводами (**410**) или прикажете продолжать бегство (**509**)?

### § 349

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, то **483**, если нет, – **512**.

### § 350

Поскольку жрец вас не видит, приветливо улыбаться совершенно бесполезно. Вы притворяетесь фанатичным приверженцем Юрайи, который не смеет выйти в море, не получив благословения своего покровителя. В конце концов суровое сердце жреца смягчается, и он выпускает вас внутрь – **516**.

### § 351

С первого взгляда становится понятно, что бой будет нелегким.

*ДУЭЛЯНТ: Ловкость 11 Сила 12*

Если вы победили, то **620**.

### § 352

Дорога все больше и больше углубляется в лес, и вы начинаете беспокоиться, что задержитесь с возвращением на «Дайнаэль». Однако ваш спутник успокаивает: «Уже совсем скоро» – **57**.

### § 353

К полудню острова архипелага уже виднеются на горизонте. Местные воды таят немалую опасность для

неопытных мореплавателей, однако эльфийские лодии оказываются выше всяких похвал. Вейри безошибочно ведет пострадавший «Дайнаэль» к самому большому острову архипелага и заходит в небольшую лагуну, служащую островитянам гаванью. Больших кораблей в ней нет – только маленькие продолговатые пироги, вытасщенные на берег. Шауриты уже заметили появление чужаков, и все свободное население племени собирается на берегу – **86**.

### § 354

Это как раз тот самый момент, когда вполне может пригодиться лук. Вы кладете стрелу на тетиву и... ПРО-ВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезет, то **25**, если нет, – вы промахнулись – **269**.

### § 355

Вы впервые видите троллей, и внешность этих мрачных рослых воинов не может не поражать. Их лица кажутся высеченными из камня, завернутые в шкуры тела покрывает мерзкая темно-зеленая слизь. В руках у них каменные топоры и щиты, а мохнатые лошади куда больше эльфийских пони. Завидев человека, враги издают негодующий рев и устремляются прямо к вам. Пытаясь не пропустить их, эльфы образуют кольцо, но один за другим падают под ударами тяжелых топоров. Возмущившись такой заботой, кричите своим, что сами можете постоять за себя, но вас не слушают. Впрочем, ждать недолго. Настает момент, когда и вам приходится вступить в бой, причем сражаясь сразу с двумя троллями, один из которых – предводитель.

ПРЕДВОДИТЕЛЬ: Ловкость 9 Сила 10

ТРОЛЛЬ: Ловкость 7 Сила 10

Если вы победили их, то **142**.

### § 356

Однако тролли не знают жалости даже к поверженным врагам. Вооруженные большими тяжелыми луками воины внимательно смотрят на поверхность моря, выискивая новые жертвы для своих стрел. Вы становитесь одной из них...

### § 357

Они охотно двигаются, освобождая вам место за столом. Кто-то наполняет кружку вином и ставит ее перед вами. Будете пить (**557**) или откажетесь (**617**)?

### § 358

«Это тебя удовлетворит?» – спрашиваете вы, показывая ей прядь волос людоеда. На лице женщины проступает радость. «Ты и в самом деле смел и отважен, – говорит она. – Подари мне ее, и я помогу тебе.» Ситуация не позволяет отказать – на карту поставлена жизнь. Она прячет срезанную прядь монстра в шкатулку, и в то же время дверь за вашей спиной отворяется. Выход свободен, но это еще не все. «Меня зовут Сэйвэн, – говорит незнакомка, – и я хочу сделать тебе ответный подарок». Она протягивает вам медальон. С одной стороны на нем помещен ее портрет, с другой надпись: «**И★★↑★★**».

Хотите, положите его в заплечный мешок (+45), хотя можете выбросить, выйдя за дверь. Кивнув, покидаете комнату Сэйвэн и идете дальше по коридору – **52**.

## § 359

Вейри и эльфы, конечно, помогут вам, но и самому придется попотеть.

*ПЕРВЫЙ ВОИН: Ловкость 8 Сила 8 Верность 10*

*ВТОРОЙ ВОИН: Ловкость 7 Сила 8 Верность 9*

*ТРЕТИЙ ВОИН: Ловкость 7 Сила 6 Верность 12*

Если вы их убили, или они бежали, – **630**.

## § 360

Вы быстро возвращаетесь на корабль и, приведя свой рукав в соответствующий вид, вновь идете в город. Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, то **212**, если нет, – **566**.

## § 361

Первый, кто вам попадается по ту сторону стены, – облизывающий усы тигр. Гигантская кошка заинтересованно смотрит на вас, удивленная тем, что вы оказались на ее территории, пока, наконец, не решает, что вы способны послужить куда лучшим развлечением, чем умывание. Если у вас есть каменная статуэтка тигра, можете посмотреть нужный параграф. Если нет – придется драться. Впрочем, рискуя жизнью, можете попытаться с ним поговорить. Если, конечно, знаете язык животных – **544**.

*ТИГР: Ловкость 11 Сила 12*

Если вам удалось его убить, то **44**.

## § 362

Надеюсь, вас не удивит, что в башне, где царит магия, большинство животных умеет разговаривать. А

маленькая противная Ойна, видя, что вы уходите, показывает, что умеет еще и кричать мерзким тоненьким голоском: «Воры, измена, пожар, разбой!» На крик сбегаются стражи в латах – битва кровава, но коротка...

### § 363

Когда вы спускаетесь вниз, человечек радостно бросается к вам навстречу. Его зовут Еарн, и он должен до конца недели во что бы то ни стало добраться до Зенгарда, дорога к которому ведет на юго-восток по ту сторону озера. Некогда он слышал легенду, что на озере живет волшебная лодочка, готовая перевезти всякого, кто знает ее имя. Вот в этом-то вся загвоздка. Еарн помнит только, что это имя какого-то животного, у которого есть рожки и длинный хвост. «И все?» – удивленно спрашиваете вы. «Нет, – рычит в изнеможении человечек, – еще ушки, ножки, глазки... Уф! Прости! Я уже второй день пытаюсь придумать, кто бы это мог быть». Если хотите попытаться позвать лодочку, напишите на листке бумаги название животного, отметьте под каждой буквой ее порядковый номер по алфавиту, сложите получившиеся цифры и посмотрите параграф с соответствующим номером. Если он не будет иметь никакого отношения к происходящему – значит, вы позвали лодочку не тем именем. Можете попробовать сначала. Когда надоест, оставляйте безутешного Еарна и уходите вдоль берега на север – **126**.

*(См. иллюстрацию на следующей странице.)*



### § 364

Как это ни печально, придется уходить: в темноте можно только оступиться и сломать себе шею, полетев в какой-нибудь потайной колодец. И в этот момент в зале становится еще темнее. Резко обернувшись, видите, что дверной проем загородил кошмарный призрак, через истлевшие одежды которого свободно проникает лунный



свет. Попробуете откупиться от него каким-нибудь подарком (**139**) или будете драться (**299**)?

### § 365

Кажется, они все равно вам не верят. Выхода нет: убежать невозможно, а победить в битве нереально. Как ни обидно погибнуть при таких обстоятельствах, с вами это произошло...

### § 366

Вы вскакиваете в седло, и животное подчиняется вам. «Вперед! – раздается крик вейри. – Лорд с нами!» Конные эльфы смыкают вокруг вас кольцо, и вы несетесь по дороге, сметая троллей на своем пути. Увидев это, остальные эльфы и шауристы тоже пытаются оседлать свободных лошадей. Но, увы! Отряд, с которым вы столкнулись, был только авангардом большой армии, неторопливо двигавшейся к побережью. Увидев, что из-за поворота начинают появляться ряды готовых к бою врагов, Байэлл оборачивается к вашей лошади и бьет ее плашмя мечом. Бедное животное бросается в чашу, не разбирая дороги, и утихомирить ее уже не удастся – сильная тряска мешает вам сосредоточиться и вновь применить свое умение – **609**.

### § 367

Слышится тонкий, едва заметный свист, и в грудь вам попадает стрела. Эльфийская стрела. Защититься от невидимого лучника невозможно. Бесполезно и прятаться: смерть может прийти абсолютно с любой стороны. Киньте кубик два раза и вычитите из своей СИЛЫ

сумму выпавших на нем чисел. Если хотя бы один раз выпадет шестерка, – вы мертвы. Если еще живы, знайте, что лес вокруг по-прежнему тих. Впрочем, второго выстрела не будет. Перевязав рану, с тяжелым сердцем продолжаете путь – **58**.

### § 368

Вейри явно нервничает, но другого выхода нет: придется положиться на слова торговца. В любом другом доме вас могли просто на порог не пустить, чтобы не наживать лишних неприятностей. Однако всего через час вы понимаете, почему хозяин дома не взял с вас денег: командир гарнизона с лихвой заплатил человеку, сообщившему, что у него в доме куча скрывающихся от властей эльфов. Дом окружен воинами, и вам уже не уйти...

### § 369

Обруч, конечно, штука нужная, но сделанного не воротишь. Зато можно будет попытаться уговорить вождя согласиться на бесплатный ремонт «Дайнаэля» – **177**.

### § 370

Если у вас висит на шее серебряный барашек на цепочке, то вы знаете, какой параграф надо посмотреть. Если нет, – **504**.

### § 371

На ночь вас размещают в небольшой чистенькой хижине. Хотя вы спите не на пуховой перине, а на соломенном матрасе, после корабельной качки и шторма

это кажется блаженством. Вдруг после полуночи вас будят какие-то шорохи, доносящиеся со стороны входа. Нашарив в темноте меч, ждете, что будет дальше. Однако на фоне дверного проема не мужской, а женский силуэт. И через минуту слышится голос: «Друг эльфов, я пришла с миром. Не убивай меня, а выслушай». Сев на некоем подобии кровати, приглашаете незваную гостью присесть рядом. Она рассказывает, что ее привело к вам беспокойство за жизнь ваших друзей, поскольку Р'Зауру придумал красивую сказку, а на самом деле он дал согласие послам Далрока стать его вассалом и данником. Женщина не сомневается, что завтра вы будете принесены в жертву богу войны Темесу, а затем армия островитян начнет готовиться к высадке на Альфхейме неподалеку от Хайрингарда. Поверите ей (**574**) или прогоните и будете спать дальше (**227**)?

### § 372

К вечеру вы вспоминаете о магическом шаре Рондуэла. Хотите воспользоваться им (**14**) – или просто ляжете спать, чтобышний раз не расстраиваться (**536**)?

### § 373

Видя, что их капитан мертв, тролли начинают сдаваться, бросая оружие за борт. Непривыкшие к бессмысленной жестокости эльфы сгоняют команду драккара в трюм. Вы же идете в капитанскую каюту. Там вас ждут три любопытные находки, которые вы, разумеется, можете взять с собой. Это две золотые монеты с изображением мощного кряжистого тролля, скорее всего, Далрока (их можно положить в кошель), накидка, кото-

рую носят лидеры армии противника (-47) и карта Тролльхейма с рунической надписью наверху: « WΔX33Π\*\*Δ » (+121) – **538**.

### § 374

Бог остается глух к вашим молитвам – **618**.

### § 375

Из-за двери слышатся удаляющиеся шаги. Кажется, он обиделся. Что ж, придется уходить несолоно хлебавши – **29**.

### § 376

Шар медленно гаснет, и на вас наваливается страшная усталость. «Посмотрим, чьи идеи окажутся более интересными», – бормочете вы, засыпая – **416**.

### § 377

До рукопашного боя дело далее не доходит: озаренный пламенем корабль врага начинает медленно уходить под воду. Эльфы издают торжествующий крик, но вейри не забывает и о втором противнике, быстро разворачивая корабль носом в его сторону. И вновь начинается обмен любезностями. Бросьте кубик за своих, а потом за противника, и сравните выпавшие числа. Какое число меньше, тот корабль и получает попадание вражеского огненного шара (тогда он теряет 4 единицы ПРОЧНОСТИ). ПРОЧНОСТЬ ваших кораблей одинакова – 16. Каждая установка может сделать всего пять выстрелов: потом трубу разъедает, пользоваться ей становится опасно, а поменять можно только в порту. Если

ПРОЧНОСТЬ одного из кораблей станет равна нулю, он пойдет ко дну. Если это случится с вами, то **464**, если с пиратами, – **156**. Ну, а если ни того, ни другого не произошло, – **290**.

### § 378

Впереди снова лес, но уже не такой, как раньше. С деревьев, нависающих над дорогой, угрожающе свешиваются огромные сосульки. Шестое чувство подсказывает вам, что это не простой лесок, а лес-страж, который пропустит только своих. Если у вас есть накидка тролля, можете воспользоваться ей. Иначе либо идите вперед (**473**), либо вернитесь к озеру и выберите другой путь (**238**).

### § 379

Лестница уводит в подземелье и заканчивается запертой дверью. Отойдя на несколько шагов, наваливаетесь на нее плечом. Прочная... Если хотите ее открыть, бросайте кубик, пока на нем не выпадет 1 или 2, за каждый бросок вычитая у себя 1 СИЛУ. В любой момент вы можете прекратить это увлекательное занятие и, вернувшись на первый этаж, отправиться по лестнице вверх (**122**). Если все же дверь удастся выломать, – **55**.

### § 380

Пейзаж эльфийской земли быстро меняется. Леонгард находится высоко в Лунных горах, протянувшихся с севера на юг по западной границе королевства. Уже начинаются предгорья, тропинка входит в узкое ущелье, которое местный народец называет ущельем Безутешных

слез – здесь погибла не одна армия, пытавшаяся захватить цитадель оружейников. Некогда здесь стояли часовые, но сейчас все силы стянуты к двум городам, от которых должен начаться поход на троллей – Хайрингарду и Свенгарду. Заночевав на выходе из ущелья, едете дальше, и вскоре показывается могучий дуб, в дупле которого и живет Кейни – **604**.

### § 381

Ночь проходит спокойно, и утром вы чувствуете себя полностью отдохнувшим (можете восстановить СИЛУ до изначального уровня). На прощание Риат дарит вам кулон, доставшийся ей от мужа: серебряный барашек на тонкой изящной цепочке (+41). Можете надеть его на шею, можете положить в заплечный мешок. Она дает с собой на 1 день ЕДЫ и говорит, что к западу от ее избушки живет лорд Тэмпест, который может оказаться вам полезным. «Странно, – говорите вы, – ведь Тэмпест – совсем не эльфийское имя.» Однако Риат лишь молча улыбается и возвращается с холода в избушку. Набравшийся сил Лучик бодро стучит копытами, но вскоре вы понимаете, что теперь уже окончательно сбились с пути. Так что решайте: поедете опять на юг (**421**), свернете на восток (**3**) или направитесь на запад (**344**)?

### § 382

Дорога поворачивает от реки на юго-восток, и вы решаете, что это самое что ни на есть подходящее направление. До того места, где должен ждать корабль, уже недалеко. Остается только надеяться, что эльфы не выйдут в море, не дождавшись вас. Неожиданно гром-

кий свист откуда-то сверху заставляет вздрогнуть, а Лучик начинает беспокойно прядать ушами. Подняв голову, видите на дереве слева от дороги непонятное смешное существо в тунике и сползающем на лоб шлеме. «Тяжело ему, бедняге, по деревьям-то карабкаться», – думаете вы, останавливаясь. «Не твое дело, подлый раб!» – в возмущении кричит с ветки существо. Так-так, оно еще и мысли читает. «Не оно, а Дриад!» Про дриад вы слышали, духи леса такие, но они вроде как девушки. «А что же ты думаешь, у дриад мужей и детей что ли нет?!» – с возмущением кричит малыш – **532.**



### § 383

*ПЕРВЫЙ ШАУРИТ: Ловкость 7 Сила 7*

*ВТОРОЙ ШАУРИТ: Ловкость 8 Сила 7*

Если вам удалось их убить, то **535**.

### § 384

Прохожие с некоторым удивлением рассказывают, как найти Дворец тридцати, где происходят заседания Совета. Однако у входа мощная охрана, да и вряд ли вы захотите прорываться силой. Остается воспользоваться эльфийским плащом (если есть возможность и желание) (**619**) или же убираться восвояси – жаль только время потеряно – **458**.

### § 385

Неожиданно из кулона раздается голос Рондуэла: «Король эльфов приветствует всех лордов-пастырей. С болью в сердце извещаю вас о предательстве: лорд Шауэлл из Свенгарда восстал против короны и собирает войска. Прошу лордов-пастырей покарать изменника». Так вот в чем секрет этой безделушки! Поистине Риат сделала вам королевский подарок. Обдумывая сказанное, вы устремляетесь дальше на запад – **575**.

### § 386

Вы приходите в себя в крошечной тьме, связанный по рукам и ногам. Проходит несколько часов, где-то внизу плещется вода и чувствуется легкая качка – значит, вы на корабле. Неожиданно с громким скрипом сверху откидывается крышка люка, и какой-то человек начинает спускаться вниз по веревочной лестнице. Слава



богам, что это именно человек, а не тролль. Значит, можно надеяться, что еще не все потеряно. Неизвестный находит на ощупь огниво и зажигает факел. Ну и рожа – такой только маленьких детей пугать. «Где я?» – еле слышно шепчете вы. Не обращая на эти слова ни малейшего внимания, незнакомец тушит факел, взваливает вас на плечи и карабкается обратно. Полуденное солнце ослепляет привыкшие к темноте глаза. Чьи-то руки волокут вас, словно куль, по палубе и сбрасывают вниз. Потом развязывают, но только для того, чтобы приковать к паре весел. Час от часу не легче – **21**.

### § 387

Определив, где вы, по звону оружия, воины всем скопом накидываются на вас, и одному из них удастся разорвать плащ. Стражи тут же признают эльфийскую магию, которая, впрочем, не внушает им ни малейшего уважения. Вы нарушили законы Тархейма и должны либо быть казнены, либо провести четверть века в тюрьме – **429**.

### § 388

Однако старуха не шутила: вы прибегли к помощи черной магии и должны заплатить за это. Киньте кубик и зачеркните еще одну цифру УДАЧИ на Листке путешественника. А теперь, где вы еще не были, но хотите побывать?

В храме владыки морей Юрайи – **510**?

В библиотеке Совета тридцати – **192**?

На рыночной площади – **611**?

У зала заседаний Совета тридцати – **384**?

В храме бога войны Темеса – **232**?

В храме богини любви Ашшарат – **445**?

В трактире, чтобы отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не привлекает, – **271**.

### **§ 389**

«Мы на широте Тархейма, – докладывает Байэлл, – половина пути уже позади». Что ж, это совсем неплохо – **447**.

### **§ 390**

К сожалению, вы выбрали самый опасный путь. Не успев пройти и несколько сотен шагов, встречаете отряд спешащих к воротам разъяренных стражников. Представляете себе их радость, когда они видят, что жертва сама идет к ним навстречу...

### **§ 391**

Как вы уже, несомненно, догадались, слуги бегают по кустам с мясом в руках не для собственного развлечения: живущих в саду хищников надо кормить. Постепенно, они собираются на шум боя и, видя, что вы делаете с теми, кто приносит им пищу, заступаются за своих друзей. Кажется, сегодня у них на обед будет добавка...

### **§ 392**

Одна попытка, вторая, третья, но ларец остается закрытым. Уходить? Так ничего и не добившись? Но даже это утешение судьба не приготовила для вас. Почувствовав присутствие врага в своем самом главном зале, чародей отдает страже приказ расправиться с ва-

ми. Времени очертить круг и вернуться в Альфхейм уже нет, – остается только принять последний бой здесь, всего несколько шагов не дойдя до цели...

### § 393

Проходят дни, а другой возможности бежать так и не представляется. Остается только надеяться, что маги Рондуэла узнают, где вы находитесь, и выкупят вас на волю. Но не будет ли уже слишком поздно?..

### § 394

Один за другим падают рядом с вами эльфы и шауриты. Повинуясь команде вейри, оставшиеся пытаются спасти вам жизнь, но битва проиграна...

### § 395

Для того чтобы в этой ситуации спокойно разговаривать, даже не положив руку на эфес, требуется немалая выдержка. Но, кажется, медведь вовсе не собирался вас есть, а только хотел испугать. «Понимаешь, – неожиданно говорит он, – народец-то по лесу разный ходит, а я не люблю, чтобы меня беспокоили». И превращается в мужчину в длинной серебристой накидке и с лукавой искоркой в глазах. «Ну что ж, – говорит он, – заходи в дом. Побеседуем». Зайдете (**562**) или откажетесь и пойдете дальше (**300**)?

### § 396

С большим сожалением Байэлл обнимает вас на прощание и уходит догонять своих людей. А вы отправляетесь в путь. Через некоторое время дорога выходит на

берег реки. Это должен быть Веренвар, берущий свое начало к югу из озера Мрака. К сожалению, через несколько часов прямой путь преграждает завал и приходится свернуть на тропинку, уводящую вглубь леса. Часам к пяти пополудни она неожиданно обрывается, но сквозь деревья видна лежащая впереди дорога, на которую вы и выходите. К западу она убегает в сторону побережья, вы же уверенно идете на восток – **254**.

### § 397

Если у вас есть сбор трав, помогающий против чар, вы знаете, какой параграф посмотреть. Иначе – **278**.

### § 398

Предсмертный крик вашего противника намекнул оставшимся наверху, что взять вас будет не так-то просто. «Чего ты хочешь?» – раздается, наконец, голос капитана. «Шлюпку и еды на 3 дня», – отвечаете вы, понимая, что в случае чрезмерных требований им будет проще расправиться с вами любой ценой. Жалея людей, капитан соглашается на ваши требования. И вот вы в шлюпке, один на безбрежной поверхности моря Подковы. Если вы некогда бывали в храме Юрайи, попробуйте воззвать к нему. Если нет, **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ**. Удачливы, – **164**, нет – **561**.

### § 399

Как это ни печально, стража не верит вам и наотрез отказывается пропустить в город, пока вы не предъявите ей соответствующие бумаги. Выхода нет – придется драться – **438**.

## § 400

Обойдя на следующий день несколько кораблей, выясняете, что самые низкие цены за проезд у двух капитанов. Первый, со шхуны «Черный смерч», не внушает особого доверия, зато владеет прочным и хорошо вооруженным кораблем. Он просит 10 золотых. Второй, с развалюхи под названием «Владыка бурь», хочет всего 3. Сядете на корабль первого (**37**) или второго (**189**)? Иначе остается только попробовать освободить эльфов (**629**)?

## § 401

Вы со всех ног бежите в порт, надеясь обогнать воинов Совета. По пути отмечаете, что в сторону гавани стягиваются войска. Только бы успеть. Если ваша СИЛА больше или равна 14, то **615**, если меньше, то **112**.



## § 402

Вы разворачиваете плащ и полностью закутываетесь в него. Ничего не меняется. Неужели эльфы обманули? Несколько шагов – и людоед перед вами. Однако он явно не замечает вас, продолжая принюхиваться к воздуху. Стараясь двигаться бесшумно, вы атакуете и сразу же отскакиваете назад. Кровь из раны хлынула на обледевшие стенки норы, монстр взвыл и стал на ощупь колотить перед собой кулаками, ревя от боли.

*ЛЮДОЕД: Ловкость 6 Сила 6*

Если вы победили его, то **534**.

## § 403

«Ты на правильном пути, – гудит великан. – Но ведомо ли тебе, благородный рыцарь, что наш лорд настолько любит загадывать загадки, что редкий путник не подвергается этому испытанию. Со многими владельческими сеньорами беседовал лорд Тэмпест и несколько лет назад сделал важное открытие. Он понял, что терпеть не может глупцов. Осознав это, он повелел нам загадывать каждому, кто направляется в его владения, простенькую загадку и не пропускать тех, кто не в силах ее отгадать. У тебя будет только две попытки. Решай же, благородный рыцарь, сразу повориши коня (**83**), отгадаешь мою загадку (**134**) или моего брата (**572**)?» Или, быть может, вы надумали пробиваться силой (**264**)?

## § 404

Достав из заплечного мешка еду, кидаете ее на снег, разворачивая Лучика в сторону от хищника. Барс кажется дружелюбным и совсем не горит желанием съесть именно вас. Путь свободен – **602**.

## § 405

Если у вас висит на шее серебряный барашек на цепочке, то вы знаете, какой параграф надо посмотреть. Если нет, – **526**.

## § 406

Изначальная СИЛА Дриада – 10. Киньте кубик и вычитайте у него столько СИЛ, сколько на нем выпадет. Если выбросите четверку, противник убит (**284**). Если нет, он спрыгнет с дерева и будет драться с вами. И хотя

его меч больше напоминает заостренную ветку, владеет им он великолепно. Маленький, верткий, попробуй еще попади по такому...

*ДРИАД: Ловкость 8 Сила ?*

Если вы убили его, то **284**.

## § 407

Лицо лорда Тэмпеста остается непроницаемым. Он уходит за перегородку и, когда возвращается, держит в руках одну из шкатулок, завернутую в ткань так, чтобы цвет остался вам неизвестным. Откинув полированную крышку вы видите... – **313**.

## § 408

Устроившись гребцом на целые сутки, вы зарабатываете право быть перевезенным через реку. Работа изнурительна и непривычна (потеряйте 8 СИЛ). Если вы еще не испустили дух, то на следующий день вас вместе с Лучиком переправят на другой берег. Там вы снова попадаете в лето и изо всех сил пытаетесь согреть продрогшие кости. До места встречи с кораблем эльфов уже недалеко, и вы торопитесь вперед. Уже к вечеру дорога приводит к дюнам, отделяющим лес от берега моря – **182**.

## § 409

Через четверть часа жреца приводят в вашу каюту. Это человек средних лет в темно-синем одеянии, лысоватый и не слишком приятной наружности. Глаза его бегают, как будто он все время опасается какого-то подвоха с вашей стороны. Вы спрашиваете, может ли он обеспечить вам благосклонность своего бога. Жрец не без

колебаний соглашается сделать это, запросив, однако, 12 золотых в качестве платы. В соответствии с общеизвестными правилами, торговаться с жрецами нельзя – можно только отказаться от их услуг. Согласитесь (**564**) или откажетесь (**178**)?

## § 410

Корабли понемногу начинают сближаться. Тролли замечают на палубе вашего драккара своих исконных врагов и ревут от ярости. В соответствии с обычаями эльфов, Байэлл с поклоном отдает вам свой маленький кинжал, который носит каждый морской эльф. Это символизирует передачу в ваши руки его жизни и командования предстоящим сражением. Поклонившись в ответ и обняв капитана, вы направляетесь на капитанский мостик, а вейри отдает приказ расчехлить необычной формы конструкцию на носу судна. Это небольшая металлическая труба, закрываемая с одной стороны толстой цилиндрической крышкой. Одновременно лучники выстраиваются на носу и вдоль бортов – **148.**

## § 411

Лорд уже готов поверить, когда замечает кулон. «Мне все-таки кажется, что ты сказал не всю правду, – ласково говорит он, и его тон не предвещает ничего хорошего. – По-моему, ты обычный шпион короля, а эту вещицу дал тебе не кто иной, как сам Рондуэл! Не так ли?» Как вы ни уверяете, что не так и получили вы ее совсем от другого человека, Шауэлл непреклонен. Он приказывает страже схватить вас и казнить как вражеского лазутчика...



## § 412

Сразить первого стража удастся без труда – он просто не ожидает нападения. А вот второй, ничуть не растерявшись, отставляет в сторону бесполезную алебарду, достает меч и уходит в глухую оборону. С ним придется повозиться.

*СТРАЖ: Ловкость 7 Сила 14*

Если вы убили его за 8 раундов атаки, то **321**, не успели, – **75**; если же у вас самого осталось только две единицы СИЛЫ, то **580**.

## § 413

Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, – **91**. Иначе, – **581**.

## § 414

Вы мигом выскакиваете из трактира. Кажется, они все-таки решили оставить вас в покое и не гоняться по всему городу за таким невежей – **247**.

## § 415

Найдя нужный дом, стучите в дверь. Как ни странно, открывает не слуга, а человек, богато одетый и весьма благородной наружности. Вы говорите, что пришли от Диллиаль, и он буквально втаскивает вас внутрь, приложив палец к губам. Прикрыв дверь, он сообщает, что заключил несколько необычное пари. Через четверть часа состоится поединок на мечах, на котором он обязался выставить бойца, способного победить Рэла Еща, выигравшего в прошлом году. За это он предлагает вам 35 золотых, однако предупреждает, что в случае неудачи вас

ожидает смерть – пощада правилами не предусмотрена. Согласитесь (**309**) или откажетесь и вернетесь на корабль (**39**)?

## § 416

На рассвете вейри трясет вас за плечо. «Мой лорд, – говорит он, – за ночь мы приобрели парочку неприятных соседей. Не хотите ли взглянуть?» Заинтригованный, вы одеваетесь и поднимаетесь на палубу. На расстоянии трех полетов стрелы справа и слева от вас идут два корабля, сопоставимые с «Дайнаэлем» по размеру. «Пираты», – хмуро говорит Байэлл. Очевидно, что скрыться уже не удастся. Прикажете сдаться (**188**) или начнете бой (**239**)?



## § 417

Несколько поворотов, переходов, тайных дверей и лестниц, которые по-прежнему тихи и пустынные. Кажется, старикан не любил излишнюю суету. И вот вы оказываетесь в зале, к которому стремились все эти дни. В вырубленной в камне нише перед вами светящийся нежным матовым светом хрустальный ларец с начертанными на крышке рунами: «XW00X\*IA». Если вы можете прочесть их, то вам известно слово. Напишите под каждой буквой ее номер по алфавиту, сложите получившиеся цифры и посмотрите параграф с соответствующим номером. Если вы ошиблись, он, разумеется, не будет иметь никакого отношения к происходящему. Тогда – **197**.

## § 418

Подойдя к домику, уже готовитесь взяться за ручку двери, когда она открывается, и на пороге появляется огромный, негодующе рычащий бурый медведь. Повернетесь и побежите прочь (**68**), будете драться (**550**) или заговорите с ним (**395**) – чего не бывает, вдруг он понимает человеческую речь? А быть может, вы умеете разговаривать с животными (**9**)?

## § 419

Кобарги в вашей руке светится зеленым светом, выражая свое неодобрение. Хотите вернуться обратно на развилку и пойти направо (**256**) – или не измените решения (**496**)?

## § 420

«Народ эльфов ведет войну с царем троллей, – говорите вы, – и я поклялся внести свою лепту в будущую победу» – **77**.

## § 421

Если у вас есть кулон с серебряным барашком, воспользуйтесь им. Если нет, – **180**.

## § 422

Развернув пони, направляетесь прочь, но метко пущенный в спину камень доставляет несколько неприятных минут (потеряйте 2 СИЛЫ). Однако вы твердо решили не связываться, и вскоре злополучное дерево скрывается из виду – **547**.

## § 423

Изба и в самом деле оказывается неподалеку. Все как положено: и в землю вросла, и мох в щели заткнут, и череп козлий на колу у входа красуется. Рядом явно огородик, сейчас, правда, снегом занесен. А вот внутри оказалось очень чисто и прибрано, над очагом кипел котелок не с волшебным зельем, а с обычным бульоном. Скрывшись на несколько минут за перегородкой, ведьма появилась оттуда уже совсем другим обличье. И лохмы, и хламида исчезли – перед вами стояла невысокая женщина лет сорока пяти в просторной эльфийской тунике. Видя ваше изумление, женщина рассмеялась – **194**.

## § 424

Сориентировавшись по солнцу, отправляетесь на юго-восток и вскоре выходите к речке Аури. Ивы низко склоняются над водой, а под ними сидит самая настоящая наяда – хранительница вод. Да, эльфийские земли – настоящее сосредоточие магии. Смело приближаетесь, полагая, что бояться речной девы не стоит. Да и она рада вас видеть – гости в этих местах редки – и с удовольствием выслушивает последние новости. Доходит и до дела: надо же как-то и на тот берег перебираться. Если можно надеяться, что пони в одиночку сможет преодолеть реку, то с грузом на спине ему это не под силу, а вы плавать не умеете. Наяда говорит, что перейти реку вполне реально прямо по дну, и согласна вас заколдовать, чтобы вода не попала в легкие. А Лучику она потом поможет. Согласитесь (**656**) или откажетесь (**121**)?

## § 425

«Каждая шкатулка, – продолжает лорд Тэмпест, – имеет определенный цвет, а лежащий в ней предмет – некое свойство. Ни свойства, ни цвета при этом не повторяются. Слушайте же внимательно. Слева от Волшебной – коричневая. Темная ночь – Знания цвет. Рядом с желтой – Вкусная и Смертельная. Свойство одного из предметов я тебе не скажу. Но цвет одной из шкатулок – зеленый. Синяя имеет только одного соседа. Смертельная и Полезная не могут быть рядом. Справа от черной – Вкусная. Слева от Полезной – красная. У Волшебства цвет осенних листьев клена. Предметы, свойства которых начинаются на одну букву, лежат далеко друг от друга. Это все, дорогой гость. Теперь подумай и назови цифру». Ответ за вами. Какую шкатулку вы выберете – первую (**8**), вторую (**558**), третью (**327**), четвертую (**181**), пятую (**407**) или шестую (**242**).

## § 426

«Тогда ты умрешь немедленно, трус!» – кричит Уруаз, выхватывая кинжал. Отбить смертоносное лезвие вы уже не успеваете, однако вейри ставит женщине подножку, и та падает на пол, выронив оружие. Через несколько минут она уже связана подоспевшими моряками, однако отказывается говорить, в чем дело, изрыгая сплошные проклятия. «Как видите, мой лорд, – спокойно говорит Байэлл, только что спасший вам жизнь, – мы все же узнали правду, не убивая Р'Зауру». Вы многократно благодарите вейри и идете будить вождя, чтобы рассказать ему о странном происшествии – **524**.

## § 427

Если вы там еще не были, можете выбрать еще одно место, стоящее внимания. Однако, если ваш лимит времени исчерпан, придется возвращаться на корабль (**463**).  
Иначе – куда теперь?

В храм владыки морей Юрайи – **510**?

В библиотеку Совета тридцати – **192**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

В храм бога войны Темеса – **232**?

В храм богини любви Ашшарат– **445**?

К Диллиль – **88**?

В трактир, отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не привлекает, – **271**.

## § 428

Все равно неизвестно, для чего эта вещьца могла бы пригодиться, так что особенно ее и не жалко – **177**.

## § 429

Суд назначен на послезавтра...



## § 430

«Никто из ныне живущих не помнит, – читаете вы, – когда тролли появились на той части континента, которая впоследствии получила название Трольхейм. Любопытно, что ни они, ни эльфы, так и не освоили юг материка и даже не ведают, что там творится. Вначале существовало только одно поселение холонокровных

гигантов – Карагард, однако потом их крепости распространились даже к югу от озера Мрака. Во времена первых царей этот воинственный народ только осваивался на континенте, постепенно меняя его магический климат. Со временем существа, обладавшие доброй магией, начали переселяться в Альфхейм. Впрочем, общая численность населения сильно не изменилась, благодаря обратной миграции сил, признающих верховенство зла. В настоящее время во главе царства стоит молодой Далрок (𐌆𐌰𐌿𐌺𐌹𐌿), сын Мадрона, который полон решимости сбросить эльфов и союзные им силы в океан и установить контроль над всем материком...» Колокол часов на башне дворца Совета тридцати выводит вас из задумчивости. Пора идти – **152**.

### § 431

Темес услышал ваши молитвы. Конечно, у него не всегда будет время помогать вам. Однако если в последствии спросят, находитесь ли вы под покровительством этого бога, можете прибавить 88 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться. Теперь же пришло время покинуть храм – **618**.

### § 432

Что ж, проверьте насколько вы обаятельны. Если все в порядке, – **350**, если не повезло, – **215**.

### § 433

Деньги немалые, а время у вас еще есть. Покинув трактир вместе с незнакомцем, вы долго петляете по улочкам Тархейма, пока не выходите за городскую стену

со стороны, противоположной порту. В леске неподалеку спутник протягивает вам маску, которую вы и надеваете. Еще десять минут ходьбы – и перед вами удобная поляна, на которой ожидает второй дуэлянт – **351**.

### § 434

К концу дня вейри с докладом появляется в вашей каюте. «У меня неприятные новости, – с порога говорит он. Мы как раз входим в шторм, отголоски которого доносились до нас вчера. Я не в силах помешать этому: Пээ как будто всбесилось. Однако в этом есть и свои плюсы: шторм избавит нас от власти коварного течения. Кроме того, хочу предупредить вас, что с разрешения короля мы взяли на борт еще нескольких пассажиров. Среди них есть жрец бога Юрайи. Не настала ли пора обратиться к его услугам?» Что ж, Юрайя – бог моря и покровитель мореплавателей. Позовете жреца (**409**) или откажетесь (**573**)?

### § 435

Пляска мечей начинает казаться единым сверкающим водоворотом, и вы теряете сознание – **386**.

### § 436

Переодевшись, эльфы смешиваются с толпой, а ближе к вечеру вы вместе с ними пробираетесь на корабль. В общей неразберихе его никто не охраняет, и «Дайнаэль» благополучно выходит в море – **514**.

### § 437

Ночью вы просыпаетесь от сильного удушья. Слышится тихое шипение и чувствуется какой-то посто-



ронный запах. Не то чтобы даже неприятный, но странный, очень странный... Пытаетесь вскочить с кровати, но уже поздно: вы теряете сознание – **386**.

### § 438

*ПЕРВЫЙ СТРАЖНИК:*

*Ловкость 9 Сила 10 Верность 10*

*ВТОРОЙ СТРАЖНИК:*

*Ловкость 8 Сила 10 Верность 12*

Если ВЕРНОСТЬ одного из них опустится до 3, он побежит в город, а ВЕРНОСТЬ второго уменьшится на 4 единицы. Если хотя бы один убежал, то **51**. Если оба убиты, – **291**.

### § 439

Фея, улыбнувшись, исчезает. Лес расступается перед Охотником, и он ведет вас одному ему известными путями на юго-восток. На рассвете вы выходите на дорогу, и необычный попутчик, махнув рукой вперед, уносится прочь, сопровождаемый громким собачьим лаем – **251**.

### § 440

А что если попробовать усыпить их порошком из листьев силлиэла? Кажется неплохая идея. Вы высыпаете порошок в бадью и вновь прячетесь в кустах – **638**.

### § 441

Если накрыть чем-нибудь клетку с попугаем, он будет думать, что наступила ночь, и постепенно заснет. Почему бы не попробовать и здесь? Открыв пузырек, равномерно поливаете краской стенки треугольника.

Она мгновенно засыхает, и через несколько минут Ойну уже не видно. Немного пошебуршившись, зверек засыпает, а вам решать, в какой из проходов идти дальше, прямо (**590**) или направо (**256**)?



## § 442

*(См. иллюстрацию на предыдущей странице.)*

Рыцарь скрывается из виду. Через четверть часа справа от дороги ваше внимание привлекает высокий холм, который, как кажется, заставил лес уважительно расступиться вокруг себя. Свернув, приближаетесь к странному холму. Видимо, это и есть тот самый курган. Теперь остается только ждать ночи. Через несколько часов смеркается, и во тьме курган начинает светиться призрачным розовым светом. А потом в нем отодвигается в сторону потайная дверь, и под лунным светом возникает Заклятый воин. Его доспехи тускло сияют, и нестерпимое ощущение ужаса распространяется вокруг. Листва окрестных деревьев становится могильно-серой, из проема в кургане ветер доносит запах тлена и разложения. Вы поднимаете меч. Во время боя вам придется на 1 уменьшать МОЩНОСТЬ удара: доспехи врага ослабят ее.

*ЗАКЛЯТЫЙ ВОИН: Ловкость 11 Сила 12*

Если вы убили его, – **592**.

## § 443

«Увы, мой лорд, – говорит „медведь“, – тебе нельзя знать магию, ведь тогда ты не сможешь разгадать тайну рун». (О, всемогущие боги, откуда он об этом знает?) «Однако есть заклятие Изгнания (–353), не требующее особых знаний. Если при встрече с чародеем ты произнесешь: „Куилди зау“, – он перенесется в такое место, откуда не выберется раньше, чем через несколько месяцев. Главное, – ухмыляется он, – не вдумываться в эти слова и не пытаться проникнуть в их смысл». После этого

волшебник рассказывает, что дорога от его дома ведет к лесу фейворов, который лучше обойти стороной, и показывает вам совсем незаметную тропинку, ведущую через чащу прямо к озеру. Идти по ней оказывается не так уж долго – **251**.

#### § 444

К полудню тропинка внезапно обрывается прямо посреди леса. Но это не беда: впереди через кусты хорошо видна дорога. Пойдете по ней на северо-восток (**495**) или на юго-запад (**169**)?

#### § 445

Храм богини любви Ашшарат не менее древний чем тот, что посвящен владыке морей. Жрица, встречающая вас у входа, предупреждает: богиня поможет только тому, кто считает, что именно любовь правит миром. Однако это может обидеть других богов, если вы уже пользуетесь их покровительством. Войдете в храм (**211**) или не осмелитесь (**582**)?

#### § 446

Лорд уже готов поверить, когда замечает кулон. «Обманщик! – кричит он. – Ты шпион короля, а эту вещицу дал тебе не кто иной как Рондуэл!» Как вы ни уверяете, что получили ее совсем от другого человека, Шауэлл непреклонен. Он приказывает страже схватить вас и казнить как вражеского лазутчика...



## § 447

Дело к вечеру, и вы вспоминаете о магическом шаре Рондуэла. Хотите посмотреть в него – если он, конечно, у вас сохранился (**116**) – или нет (**416**)?

## § 448

Вы взываете к богу, однако, как это ни печально, ничего не происходит – **393**.

## § 449

Стараясь не шуметь, встаете, одеваетесь, пристегиваете меч, направляетесь к двери и... в последний момент замечаете ухват, поставленный поперек дверного проема. Наверно, неспроста. Осторожно отставив его в сторону, выходите в ночь. Лучик уже дожидается вас. Переночевав неподалеку в лесу, вы понимаете, что теперь уже окончательно сбились с пути. Так что решайте: поедете опять на юг (**421**), свернете на восток (**3**) или направитесь на запад (**344**)?

## § 450

Зная, что эльфы – меткие стрелки, вы мгновенно бросаетесь с лошади на землю, и обе стрелы пролетают мимо. Потеряйте только 1 СИЛУ, да и то от удара. Если вы овладели искусством стрельбы из лука, то **354**, а если нет, – **269**.

## § 451

«Однако для человека, обладающего умом и внимательностью, – продолжает Кейни, – узнать его не составит труда. Везде, где только найдете образцы рунического

письма и перевод, выписывайте на отдельный листочек и то, и другое. Сопоставляйте буквы и руны. Уверен, что в конце пути большая часть слова будет вам известна». На этом хитрый хобгоблин прощается с вами, а вы отправляетесь обратно к побережью, обдумывая увиденное. Легко сказать – ищи руны, но где их искать? К тому же эту работу придется проделывать в одиночку – никто из волшебного народца вам здесь не помощник – **329**.

## § 452

Свет от гнилушек не слишком сильный, но его достаточно, чтобы видеть, куда вы идете – **648**.

## § 453

Шар тускнеет. Вроде бы ничего важного, однако все говорит о том, что Далрок – только звено в гораздо более обширном плане волшебника. Впрочем, думать можно и завтра в седле, а сейчас лучше лечь спать – **624**.

## § 454

В капитанской каюте Байэлл раскладывает на столе карту. «Мы получили приказ доставить вас в любую точку побережья и, если для этого потребуются погибнуть, мы это сделаем. Итак, смотрите сами. Двигаясь прямо на восток, мы пройдем море Подковы кратчайшим путем. Однако если тролли предупреждены о вашей миссии, именно здесь их корабли и будут нас ждать. К тому же нашим планам может помешать мощное холодное течение Пээ, которое склонно не считаться с планами мореплавателей. К югу лежит небольшой, но оживленный островок Тархейм – центр торговли между существами,

населяющими земли троллей и эльфов. Сами мы, разумеется, с врагами не торгуем, но никому не мешаем жить по своим законам. Морские пути к Тархейму и от него обычно чисты от пиратов, но в самом городе вас могут поджидать шпионы врага. Плывя к северу, мы можем обмануть троллей, но наверняка встретим пиратов, которым безразличен цвет нашего флага и нашей крови. К тому же, чем севернее, тем ближе к океану Белых Лилий, а значит, и больше вероятность попасть в шторм. Выбирайте. Курс назначать вам».

Куда вы прикажете плыть: на северо-восток (**12**), к острову торговцев (**319**) или напрямую к Трольхейму (**235**)?

## § 455

Остается только одно: попробовать свисток Дриада. Отлично! Лошади троллей гораздо более пугливы, чем Лучик, и табуном устремляются прямо в лес. Байэлл, эльфы и часть троллей успевают спешиться, и дальше бой продолжается уже на равных. Как вы ни уговариваете их этого не делать, повинаясь команде вейри, эльфы и шауристы смыкают вокруг вас кольцо, оцетинившееся острыми клинками. Битва продолжается с новой силой. В конце концов, победа за вами. Но, боги, что это за победа. В живых остаются лишь Байэлл с десятком эльфов, из которых большая часть тяжело ранены, и несколько шауристов. Вы принимаете решение отправить всех обратно вместе с ранеными, не сомневаясь, что маги Рондуэла наблюдают за сородичами и пришлют за ними корабль. Однако вейри настаивает на том, чтобы идти с вами – **653**.

## § 456

Согласно обычаю, Р'Зауру, совсем недавно прилюдно признавший вас равным себе, не может отказаться. Старейшины освобождают середину комнаты, и вождь достает ятаган с инкрустированной изумрудами рукоятью. Оружие кажется парадным, но на самом деле каждый его удар отнимет у вас не 2, а 3 СИЛЫ.

*Р'ЗАУРУ: Ловкость 11 Сила 18*

Если вы победили в поединке, то **146**.

## § 457

Вы не привычны к абордажному бою, но, конечно же, не можете позволить себе остаться позади. Перепрыгнув на вражеский драккар, сразу же сталкиваетесь нос к носу с массивным троллем, схватившим каменную секиру. Каждый ее удар отнимет у вас не 2, а 3 СИЛЫ, однако вы, без сомнения, будете иметь по сравнению с этой глыбой преимущество в ловкости.

*ТРОЛЛЬ: Ловкость 8 Сила 12*

Если вы убили его, то **19**.

## § 458

Если еще не пора возвращаться на корабль (**463**), можете посетить еще одну достопримечательность Тар-хейма:

Храм владыки морей Юрайи – **510**?

Библиотеку Совета тридцати – **192**?

Рыночную площадь – **611**?

Храм бога войны Темеса – **232**?

Храм богини любви Ашшарат – **445**?

Диллиаль – **88**?



Трактир, чтобы отдохнуть и подкрепиться – **490**?  
Если ни одно из этих мест вас не привлекает, – **271**.

### § 459

«Я уж сам как-нибудь», – мрачно отвечает вы. Одни боги знают, куда он вас заведет... Охотник пожимает плечами и уносится прочь вместе со свитой, а фея, укоризненно улыбнувшись, исчезает. К утру вы выходите на перекресток: налево, к побережью, идти не стоит, и вы устремляетесь на восток – **275**.

### § 460

Видя, что вы серьезный противник, шумная компания быстро испаряется. Пора идти и вам, если не хотите платить за разбитую посуду и поломанную мебель – **247**.

### § 461

До берегов Тролльхейма остается уже не так далеко. Единственное, что вас беспокоит, так это малая вероятность благополучного исхода, если все же пробираться через земли врага такой большой компанией. Может быть, стоит отослать драккар обратно на архипелаг и идти одному? Если хотите, чтобы эльфы и шауристы отправились с вами, то **640**, если передумали и по-прежнему будете надеяться только на себя, – **18**.

### § 462

Неожиданно из кулона раздается голос Рондуэла: «Король эльфов приветствует всех лордов-пастырей. Сообщаю вам, что лорд Шауэлл из Истгарда восстал

против короны и собирает войска. Прошу лордов-пастырей принять все меры против изменника». Так вот в чем секрет этой безделушки! Поистине Риат сделала вам королевский подарок. Обдумывая сказанное, вы устремляетесь дальше на юг – **180**.

### § 463

На подходе к порту вы замечаете, что большие группы воинов движутся в том же направлении, что и вы. Когда вы приближаетесь к гавани, она уже оцеплена войсками. В собравшейся толпе зевак ходят разговоры о том, что Совет тридцати заключил союз с Далроком, одним из условий которого было задержание всех эльфийских кораблей. Вот не повезло так не повезло. На ваших глазах воины врываются на «Дайнаэль» и арестовывают команду. Кинетесь ей на помощь (**322**) или направитесь обратно в город (**622**)?

### § 464

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, то **552**, если нет, – **119**.

### § 465

Через несколько сот шагов дорога отрывается от стены и уходит к центру города, превращаясь в улицу. Смеркается, и вам практически не встречается прохожих. Что ж, тем лучше. К счастью, искать цитадель мага не надо: ее видно отовсюду. Однако у ворот не городская стража, с которой вы только что столь успешно справились, а воины в латах с копьями и луками. Личная гвардия чародея? Не исключено – **130**.

## § 466

Впрочем, об этом можно было особенно не беспокоиться. В городе царит полная неразбериха, у колодцев жители оживленно обсуждают ожидаемую завтра высадку авангарда войск Далрока, в общем, всем не до вас. Поскольку вы не знаете, далеко ли до тюрьмы, придется торопиться. Обнажив меч, бросаетесь в бой. Если вы находитесь под покровительством Темеса, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, – **359**.

## § 467

«Тогда скорее проходи и не теряй времени», – говорит один из стражей и широко распахивает ворота – **551**.

## § 468

Через несколько мгновений вы уже наверху. Смотав веревку, мягко спрыгиваете вниз и направляетесь в сторону ворот в поисках ведущей к башне дороги – **361**.

## § 469

Камень неожиданно оказывается настолько горячим, что обжигает руки (потеряйте 4 СИЛЫ). Если вы еще живы, то уже и сами догадались, что унести его с собой вы не сможете. Придется все оставить как есть и подниматься наверх – **122**.

## § 470

«Ты не смог открыть свое сердце перед моим народом», – с сожалением говорит вождь и отдает команду окружающим его воинам. Быть может, экипаж «Дайна-эля» и сможет отбить неожиданное нападение, но первые

два копыа попадают в вас и в вэйри. Вашей миссии суждено окончиться здесь, на островах архипелага...

### § 471

Радуюсь, что в свое время выбрали именно это умение, осторожно продвигаетесь вперед и видите, что из стен выдвигаются два тонких листа какого-то металла. С клацаньем соприкоснувшись, они вновь убираются обратно. Вы же быстро пробегаете опасное место и идете дальше. Постепенно коридор начинает заворачивать направо и вновь становится освещенным – **252**.

### § 472

Петляя, дорога углубляется в лес. Он сумрачен и неприветлив, но зато здесь не чувствуется никакой магической угрозы. Хочется надеяться, что это самый обычный северный лес, недовольный присутствием троллей. Не проходит и часа, как впереди за очередным поворотом слышится стук многих копыт. Спрячетесь и посмотрите, кто едет навстречу (**644**) или смело продолжите идти вперед (**166**)?

### § 473

Стоит вам вступить в лес, как деревья начинают сбрасывать сосульки вниз, стараясь угодить вам в голову. Вам придется бросить кубик шесть раз. Если на нем хоть единожды выпадет три – вам уже не уйти живым от деревьев-убийц. Если один или шесть – остаетесь невредимы. Два, четыре или пять – вычитаете у себя соответствующее количество СИЛ. Однако в любое время вы можете прервать эту приятную прогулку, повернув

назад. Деревья пропустят вас, и вы сможете вернуться к озеру и избрать другой путь (**238**). Если же удалось пройти через лес, – **647**.

### § 474

Дотрагиваетесь до второй – начинает светиться следующая. Вокруг все спокойно, безмолвие башни не нарушают ни шаги, ни голоса. Может быть, так и надо? Через десяток шагов пластины кончаются, а хорошо освещенный коридор заворачивает налево. И тут как назло за поворотом слышатся чьи-то шаги. Побегите обратно (**171**) или посмотрите, кто идет вам навстречу (**589**)?



### § 475

Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, то **173**, если нет, – **588**.

### § 476

Вы подходите поближе, но в это время слышатся чьи-то шаги. Разумнее всего будет затаиться в кустах. На ваших глазах к бадье подходят двое слуг и раскладывают вокруг нее куски окровавленного мяса. Вряд ли это пища для одного встреченного вами тигра – даже для него обед слишком обилен. Опасливо оглядываясь по сторонам, слуги быстро уходят. Так, значит час кормления близок, и сейчас сюда начнут собираться звери со всего «сада». Если у вас есть силлиэл или сонный сбор сушеных трав, можете ими воспользоваться. Если нет – **168**.

## § 477

До его каюты несколько шагов. Вы громко стучите в дверь, и она моментально распаивается. Побелевшее лицо капитана говорит само за себя. Наглец бросается на колени и просит пощады. Жаль, но справиться в одиночку и с командой, и с кораблем вы вряд ли сумеете, – придется сделать вид, что простили этого негодяя. На заре второго дня плавания «Владыка бурь» высаживает вас на побережье Тролльхейма и уплывает – **579**.

## § 478

Если вы идете один, то **257**, если нет, – **646**.

## § 479

«Если ты не смог познать дружбу, любовь тебе неведома, – слышится мелодичный голос, исходящий из уст статуи. – Тебе нечего делать в этих стенах». Что ж, придется уходить – **520**.

## § 480

Сколько вы предложите жрецу за то, чтобы вас впустили в храм (разумеется, если вы располагаете такими деньгами и желанием с ними расстаться)?

Два золотых – **375**?

Четыре золотых – **73**?

Шесть золотых – **113**?

Восемь золотых – **209**?

## § 481

«Металл, металл!» – в ужасе кричат тролли, отшатываясь от вашего меча, и расступаются, давая дорогу.

Однако их капитан не робкого десятка – подняв тяжелый каменный топор, он спокойно ждет вас, уверенный в победе. И в этот раз каждая рана будет стоить вам не 2, а 3 СИЛЫ. Правда, и ваша сталь отнимет у врага столько же СИЛ.

*КАПИТАН: Ловкость 10 Сила 14*

Если ваша СИЛА станет равна 2, то **511**. Если же вы убьете противника, – **373**.

### § 482

«Дайнаэль» меняет курс и теперь направляется прямо к побережью Тролльхейма – **325**.

### § 483

Горящий корабль начинает медленно идти ко дну. Отодрав доску от фальшборта, вы бросаетесь в спасительную прохладу воды. Битва проиграна, но, может быть, еще не все потеряно – **17**.

### § 484

Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, то **183**, если нет, – **267**.



### § 485

Противник мертв, и вы срезаете прядь волос с его головы (+22), чтобы предоставить Луку доказательства своей победы. Из логова доносится невыносимый смрад.

Хотите спуститься туда (**24**) или поедете к реке (**82**)?

## § 486

...змею, которая мгновенно делает атакующий выпад. Если можете, утешьтесь тем, что ваша смерть была быстра и безболезненна.

## § 487

Вы взбираетесь на дерево достаточно быстро, чтобы противник не успел вновь выстрелить. И только тут понимаете, что вам предстоит сражаться в несколько непривычных условиях. На время боя вам придется уменьшить свою ЛОВКОСТЬ на 2, но отступать уже поздно.

*ДРИАД: Ловкость 8 Сила 10*

Если вы победили, то **284**.

## § 488

Горшочек исправно играет свою роль, давая хотя бы небольшой свет. Вы осторожно продвигаетесь вперед и видите, что из стен выдвигаются два тонких листа какого-то металла, которые с клацаньем сходятся и вновь убираются обратно. Дождавшись, пока они спрячутся, быстро пробегаєте опасное место и идете дальше. Постепенно коридор начинает заворачивать направо и вновь становится освещенным. Облегченно вздохнув, убираете чудесный горшочек обратно в мешок – **252**.

## § 489

Соорудив из плаща некое подобие шалаша и убедившись, что Лучику не холодно, засыпаете, стараясь не



думать об опасностях – нынешних и грядущих. Утро встречает пронзительно чистым небом, лежащий повсюду ослепительно белый снег сверкает и переливается на солнце, как груда драгоценных камней. Вы хорошо отдохнули (можете восстановить 2 СИЛЫ), но чувствуете сильный голод. Съешьте 1 ЕДУ, или же 2 СИЛЫ придется потерять. А теперь не стоит медлить: седлайте Лучика – и вперед – **84**.

### § 490

В трактире наверняка можно не только поесть (однообразная пища надоедает, даже если она приготовлена эльфами), но и услышать новости о продвижении войск Далрока. За время плаванья многое могло измениться. Интересно также, решится ли беспощадный царь троллей нарушить нейтралитет Тархейма, высадив на нем свои войска. А вот и трактир с вполне подходящим названием: «Золотая середина» – **616**.

### § 491

Выхватив меч, бросаетесь на своего спутника. Кажется, он вполне подготовлен к нападению: умело парирует удар и начинает бой.

*НЕЗНАКОМЕЦ: Ловкость 10 Сила 12*

Если вы убили его, то **117**.

### § 492

Вы напоминаете барду о встрече, и он с улыбкой спрашивает, помог ли вам тогда его совет. Поскольку Фермайлу безусловно можно доверять, поблагодарив за помощь, рассказываете о затруднении, в котором ока-

зались на этот раз – **621**.

## § 493

Дорога приводит вас к мосту через реку Аури. Мост охраняет несколько эльфов с луками в руках, и их капитан выходит вам навстречу. «Здесь начинаются земли лорда Шауэлла, – торжественно говорит он. – Назовись, путник, и скажи, кому ты служишь». Что вы ответите?

Что вы друг короля эльфов – **576**?

Что вы враг короля эльфов – **6**?

Что вы простой путешественник – **244**?

## § 494

Метко пущенная стрела попадает прямо в цель. Не успев сделать и несколько шагов, хобгоблин валится к вашим ногам. Обыскав его, не находите ничего интересного, кроме той самой медали (–63), которую можете взять с собой. Путь свободен – **159**.

## § 495

Вскоре лес расступается, чтобы дать место небольшой поляне. Впереди слышатся веселые радостные голоса и звуки музыки, абсолютно неуместные в этом мрачном лесу Трольхейма. Спрятавшись за деревьями, видите, что на поляне танцуют эльфы, и узнаете не раз слышанную во дворце Рондуэла мелодию. Пути в обход нет. Так что вам предстоит либо выйти на поляну (**645**), либо вернуться обратно и попробовать пойти на юго-запад (**169**).

## § 496

Коридор заканчивается тупиком. Осмотрите его повнимательнее (**303**) или вернетесь на развилку и пойдете направо (**256**)?

## § 497

Киньте кубик. Если на нем выпало 1, 2 или 4, то **15**, если же 3, 5 или 6, то **310**.

## § 498

Под утро вы просыпаетесь продрогшим до костей (потеряйте 6 СИЛ). Если еще есть силы подняться и идти дальше, скорее сделайте это, пока душа не отправилась искать счастья в царство Орробы. Поднимающееся на горизонте холодное зимнее солнце не греет и не радуется, но от быстрой ходьбы кровь постепенно начинает бежать быстрее. Часам к одиннадцати идти становится тяжелее, поскольку дорога выходит из леса и начинает нырять вверх и вниз по холмам. Проклиная все на свете, спускаетесь и поднимаетесь, пока не понимаете, что полпути по Трольхейму, наконец-то, позади – **251**.

## § 499

Слышится тонкий, едва заметный свист, и в дерево вонзается стрела. Эльфийская стрела. Она прошла всего на несколько сантиметров левее вашего сердца. Защититься от невидимого лучника невозможно, бесполезно и прятаться: смерть может прийти абсолютно с любой стороны. Однако лес вокруг по-прежнему тих, второго выстрела так и не происходит. Одно хорошо: значит, стрелял не эльф, иначе вы уже были бы покойником. С

тяжелой душой продолжаете путь – **58**.

## § 500

Эта ракушка приносит благосклонность Юрайи – владыки морей. И он посылает проблеск надежды – на горизонте появляется парус торгового корабля, плывущего из Тархейма к архипелагу Заходящего Солнца. Заметив вас, его капитан изменяет курс. Однако плыть ради одного пассажира к побережью Трольхейма он совершенно не намерен. Ну, разве что только за 12 золотых. Если у вас есть такие деньги, то **610**, если нет, – **184**.

## § 501

Быстро попрощавшись, вы скрываетесь в лесу, чтобы не попасться на глаза троллям. До побережья недалеко, заблудиться почти что невозможно. Звонкие голоса эльфов затихают вдали. Что важнее – долг или дружба? Этот вопрос не дает вам покоя, но в конце концов удастся убедить себя, что эльфы и сами справятся, а вот открыть ларец можете только вы. Быть может, с совестью и удастся договориться, но вот бог войны Темес этого не простит: в первый раз, когда придется проверять УДАЧУ, считайте, что вы неудачливы. Негромкий хлопок отвлекает от невеселых мыслей. Интересно, этот человечек в коричневой курточке, удобно устроившийся на ветке сосны справа от дороги, появился только что, или вы его просто не заметили? «Эй, куда идешь, не поздоровавшись?» – не слишком-то вежливо кричит он. Дадите нахалу достойный ответ (**224**), заговорите с ним как ни в чем не бывало (**295**) или

решите, что это ниже вашего достоинства и поедете дальше (**422**)?

## § 502

Приятно, конечно, что с загадкой удалось справиться, но ведь великан любезно предупредил, что это только разминка. О том, что может спросить сам лорд, лучше и не думать. Странно только, что поблизости так и не видно никакого замка, а дорога заканчивается у неказистой хижины, притулившейся рядом с высоким дубом. Все еще оглядываясь по сторонам и гадая, где же жилище лорда, видите, как из хижины появляется тепло одетый крепыш средних лет, который ничем не привлёк бы вашего внимания, если бы не длинная белая борода, которую ему пришлось заткнуть за пояс, чтобы не мешала при ходьбе. «Я – лорд Тэмпест, – представляется он, подойдя поближе. – А вы кого-то потеряли?» Извиняясь, что сразу не узнали владетельного лорда, рассматриваете своего собеседника более пристально. Можно было бы и сразу догадаться: в руках у него посох – символ власти, а в глазах светятся ум и привычка повелевать – **343**.



## § 503

Обыскав тела убитых, находите 3 золотых, эльфийский плащ с теми же свойствами, о которых рассказывал Рондуэл, березовую дощечку с неизвестным изображением (–223), маленькую латунную подкову (–55) и комо-

чек шерсти какого-то непонятого животного (+20). Все, что хотите, можете взять с собой; все эти предметы (кроме денег) займут по 1 месту в заплечном мешке. После этого вы садитесь на Лучика и продолжаете путь – **571.**

## § 504

Лорд Шауэлл проницательно смотрит на вас, но ваше простодушное лицо ничего не выражает. «Ну что ж, – говорит он в конце концов, – я не возражаю, чтобы ты присоединился к моей армии». Вы долго и нудно благодарите, а затем направляетесь в самый хвост войска, по дороге осторожно выясняя, куда оно движется и где же побережье. Ничего не подозревая, эльфы рассказывают вам, что идут воевать против Рондуэла и за Далрока, который обещал сделать Шауэлла королем. Тем временем армия доходит до уже знакомой развилки. Показав направо, вам говорят, что это и есть дорога к морю. Потихоньку отстав от «попутчиков» и подождав, пока они не скроются в лесу, поворачиваете Лучика в новом направлении – **140.**

## § 505

Привлеченный то ли вашим шумом, то ли запахом вкусной пищи, людоед появляется на поверхности. Ого-го – справиться с этой машиной будет еще тяжелее, чем вы думали.

*ЛЮДОЕД: Ловкость 10 Сила 10*

Если вам удалось сразить его, то **485.**

## § 506

Вы достаете из заплечного мешка каменную статуетку тигра: если где-то она и может пригодиться, то почему не здесь? И точно: каменный тигр превращается в симпатичную тигрицу, которая отвлекает от вас внимание грозного противника. Благодарный за то, что вы развеяли его скуку, тигр уходит со своей новой подругой – **44**.

## § 507

Не зная заранее, как отнесутся к вашему вторжению, остается только следовать обычным для материка правилам вежливости. Опустившись на колени перед носилками, вы обнажаете меч и протягиваете его вождю рукоятью вперед. Если он примет оружие, вы навсегда станете его вассалом, если отклонит – вы враги. Вейри затаил дыхание, не решаясь даже пошевелиться – вся миссия может оказаться под угрозой. Но вождь, улыбнувшись, ответил поклоном: он принимает ваше уважение и готов разговаривать с вами на равных. Пот от перенапряжения заливает глаза, но вы продолжаете следовать ритуалу, с облегчением подумав, что вождю он прекрасно известен, а значит, есть шанс на взаимопонимание. Поднявшись, убираете меч в ножны, отвечаете поклоном и называете себя. «Мое имя Р'Зауру, и это мой народ», – слышится в ответ. Что ж, значит у островитян существует некое подобие монархии или, по крайней мере, единовластие. Полдела сделано. Однако самое сложное впереди. В соответствии с обычаем, первое слово за гостем. Что вы скажете Р'Зауру?

Попросите гостеприимства – **241**?

Обратитесь за помощью против троллей – **420**?

Поинтересуетесь, чью сторону займет его народ в разворачивающейся войне – **108**?

## § 508

Однако вопреки вашим ожиданиям, Р'Зауру не спит. Более того – он не один. Вы попадаете в хижину в самом разгаре заседания военного совета, на котором присутствуют старейшины племени со всего архипелага. Вождь удивленно поднимает глаза от разложенных на столе карт: «Время позднее, мой друг, однако ты можешь подождать до конца совета и переговорить со мной» – **294**.

## § 509

Байэлл осуждающе качает головой, но кланяется и отходит. После этого вейри дает команду выстроиться на корме эльфийских лучников, чтобы попытаться не дать вражескому драккару приблизиться – **76**.

## § 510

Поскольку вы проплыли всего лишь половину пути до Тролльхейма, заручиться поддержкой владыки морей будет бесполезно. Однако храм закрыт, и вокруг не видно ни одного человека. Жаль, ведь для того чтобы сюда добраться, пришлось тащиться на другой конец города. Уйдете и поищите счастья в другом месте (**29**) или все же попробуете добиться, чтобы вас впустили (**233**)?

## § 511

Шатаясь от полученных ран, вы прекращаете бой и уходите с мостика – **111**.



## § 512

Ваш корабль превращается в огромный факел, а налетевший ветер только раздувает огонь. Бросаться в море уже поздно, да это и бесполезно: до земли все равно не доплыть, а тролли не знают милосердия. Ваша миссия окончена...

## § 513

Видя приоткрывающуюся дверь, один из стражей делает привычное движение алебардой. Но, к счастью, не поперек проема (иначе вас бы просто разрубило надвое), а вперед. Охранники удивленно переглядываются. «Сквозняк», – понимающе говорит один из них, когда вы вежливо прикрываете дверь за собой. А вы бы что подумали на их месте – **208**?

## § 514

Наступает ночь. Хотите воспользоваться магическим шаром Рондуэла (**250**) или нет (**42**)?

## § 515

Вы возносите молитву и с нетерпением ждете результата. Неожиданно рядом с вами возникает один из жрецов. «Бог услышал вас, – деловито сообщает он, – и посоветовал зайти подкрепиться в один из трактиров». Разумный ответ. Однако ваша изначальная СИЛА все же увеличивается на 2. После этого вы покидаете храм – **618**.

## § 516

Храм скорее похож на подводную пещеру, чем на

сооружение, возведенное человеческими руками. Это неудивительно, ведь каждый храм – это дом бога, а Юрайя гораздо увереннее чувствует себя под водой, чем на земле. И все же не отпускает ощущение, что воды океана лишь ненадолго покинули этот зал. Преклонив колени перед алтарем, вы просите бога о помощи и заступничестве. Ответа нет. Однако если вас вдруг спросят, были ли вы внутри этого храма, прибавьте 99 к номеру параграфа, на котором тогда будете находиться. После этого вы покидаете святилище – **29**.

## § 517

За столик подсаживается человек с приятным улыбочивым лицом и заказывает на двоих вина (если примете угощение, можете восстановить еще 2 СИЛЫ). «Сразу понял, что вы не из наших мест, – говорит он, – но именно такой человек мне и нужен. Я должен сейчас получить в одном доме большую сумму денег, чтобы отнести своему компаньону. Это за городом, но недалеко. Однако Тархейм – городок, в котором случается всякое, и мне нужен спутник, способный меня охранять. Оплата – 40 золотых». Согласитесь (**272**) или откажетесь (**114**)?

## § 518

Плавание проходит без приключений. На борту прилично кормят (можете восстановить 4 СИЛЫ). Несколько раз вдалеке мелькают паруса пиратских кораблей, но приблизиться они не осмеливаются. В конце концов шлюпка высаживает вас на землю Тролльхейма, и корабль скрывается из виду – **579**.

## § 519

«Знай же, красавчик, – продолжает старуха, спрятав деньги, – что Диллиль пользуется большим успехом среди своих друзей из Черного круга. Если ты обратишься к ней, Белый круг может отвернуться от тебя». Час от часу не легче. Давненько вы не слышали, чтобы на Двэлле так открыто поминали Черный круг. Знать, и впрямь времена изменились. Одно только радует: кажется, эта карга – не Диллиль. Так как, будете беседовать с прорицательницей (**115**) или уйдете, махнув рукой на деньги (**553**)?

## § 520

Если время вышло или просто устали, возвращайтесь на корабль (**463**). Если нет, то куда теперь:

В библиотеку Совета тридцати – **192**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

К Диллиль – **88**?

В трактир, отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не привлекает, – **271**.

## § 521

Звуки битвы оглушают, но вы получаете краткую передышку. Перестроившись после неожиданного нападения, тролли теснят ваших товарищей: то эльф, то шаурит падают с пробитыми головами. Кажется, не прорваться. И тут вы замечаете, что некоторые эльфы, и Байэлл в их числе, уже сражаются конными. Лошади погибших троллей стоят рядом – так почему бы не попробовать их оседлать. Если вы владеете искусством,

позволяющим успокоить лошадь, то **366**, если нет, – **394**. Или, быть может, у вас есть свисток?

## § 522

Кобарги в вашей руке меняет цвет с розового на зеленый. Продолжите путь (**599**) или пойдете по коридору в другую сторону (**632**)?

## § 523

Стоит вам выехать из леса на равнину, как впереди неподалеку становится видна целая эльфийская армия,двигающаяся вам навстречу. Пытаться скрыться уже поздно: столько лучников вряд ли промахнутся. Впереди развевается обычное зеленое знамя лесных жителей с золотым кленовым листом – гербом лорда, выступающего на сей раз полководцем. Сам он едет неподалеку от своего флага: невысокий пожилой эльф в окружении многочисленной свиты – **240**.

## § 524

Несмотря на поздний час вождь не спит, а держит военный совет со старейшинами племени, прибывшими по такому случаю со всего архипелага. Когда вы рассказываете о происшедшем, выясняется, что никто и никогда не видел Уруаз прежде. Странно, племя невелико, и все островитяне прекрасно знают друг друга. Однако через несколько минут загадка разрешается. Один из шауритов вбегает в хижину, падает в знак покорности на колени перед вождем и кричит: «Еще один драккар! Уходит в море от бухты Жалости!» Итак, тролли каким-то образом узнали о вашем пребывании на ост-

рове и попытались одним ударом убить двух зайцев: устранить и вас, и вождя. Хорошо, что мудрость вейри возобладала. С этим вы передаете женщину охране Р'Зауру и уходите спать. Остаток ночи вас больше никто не тревожит – **13**.

## § 525

Но стоит только сделать первый вдох под водой, как вы чувствуете, что тонете и задыхаетесь. А наяда, поднырнув снизу, дергает за ноги с радостным криком: «Наконец-то и мне будет с кем поговорить!» Ваша голова скрывается под водой, чтобы уже никогда снова не появиться на поверхности...

## § 526

У лорда Шауэлла нет оснований вам не верить. Он объясняет, что эта дорога ведет напрямик в Истгард, а вам надо вернуться обратно и свернуть на развилке направо. Поблагодарив и сказав, что вы слишком торопитесь, чтобы ехать вместе с войском, разворачиваете Лучика, возвращаетесь на развилку и сворачиваете к морю – **140**.

## § 527

Стараясь оказаться не менее вежливым, отказываетесь, ссылаясь на спешку. В глазах у милой старушки загорается недобрый огонек, но она торопится откланяться и уходит, из последних сил ковыляя по снегу. Трогаетесь и вы, однако уже начинают закрадываться сомнения, правильный ли путь вы избрали. Поедете дальше на юг (**421**), свернете на восток (**3**) или напра-

витесь на запад (**344**)?

## § 528

Впервые за последние несколько дней Абу Дамлах был в хорошем настроении. Эльфийские шпионы знали обо всех передвижениях армии Далрока, и это не давало ему покоя. Но теперь и у него был шпион в стане эльфов, да еще какой!

Маг повернулся к гостю. Небольшая уютная комната с накрытым столом, на котором преобладали восточные и эльфийские блюда, была погружена в полумрак. Но несмотря на это, эльф повернул свое кресло спинкой к камину и не только не снял капюшон, но и надвинул его еще ниже. «Даже здесь, в самом сердце Илхапура, не перестает бояться коварной магии своих сородичей», – с ухмылкой подумал чародей. Он не любил трусов.

– Милейший...

– Прошу вас, не называйте моего имени, – быстро перебил эльф.

– И в мыслях не было, – кротко откликнулся маг. – Я хотел лишь спросить вас, что это за неизвестный герой, посланец короля Элгариола?

– Мне неведома его сила. Могу лишь сказать, что врожденной магией он не обладает, а значит, руны открыты для него. С ним только небольшой отряд во главе с... – **265.**



## § 529

И прежде чем успеваετε опомниться, на вас накидываются и связывают. В походной темнице вы узнаете от таких же несчастных, что лорд Шауэлл изменил королю и сам хочет захватить трон с помощью Далрока. Жаль только, что эти знания так и не пригодятся – ближе к ночи вас всех казнят...

## § 530

Вы отдаете деньги капитану (не забудьте вычеркнуть их с Листка путешественника), и он отходит в сторону. Путь свободен – **571**.

## § 531

«Не подскажете ли, как мне перебраться через реку?» – робко спрашиваете вы, опасаясь, что в любой момент Лук может обидеться и просто ускакать прочь. «С удовольствием, – отвечает он. – А что ты за это можешь для нас сделать?» Подумав мельком, что вы сами в такой ситуации помогли бы совершенно безвозмездно, интересуетесь, что именно ему надо. «Видишь ли, – поясняет Лук, – с твоей стороны реки неподалеку отсюда живет один людоед, который и нами не брезгует, потому что в последнее время стал плоховато видеть. Так вот, он сильно портит нам жизнь, когда перебирается через реку поразмяться. Убей его, и я расскажу тебе все, что захочешь». Одна только мысль, что в любую минуту из леса может появиться людоед, чуть не заставила вас преодолеть реку вплавь, и только быстрое течение направило мысли в другое русло. Убить людоеда? Работенка непыльная, особенно если в итоге от вас останется только

мокрое место. Откажетесь и поедете в сторону моря (**243**) или все же согласитесь (**133**).

### § 532

Не совсем понятно только, чего от него ждать. Дриады, помнится, не разбойничали, ни на кого не нападали, жили себе спокойно... А у этого что, кулаки чешутся? Или просто так хулиганит? Дать бы ему подзатыльник, чтобы лошадь не пугал, но как? На дерево лезть не хочется, а малыш явно не собирается спускаться. В этот момент раздается негодующий крик: «Да сам ты малыш! Да я тебе!» – и слышится свист спущенной тетивы. ПРО-ВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, – **129**, если нет, – **222**.

### § 533

Два одинаковых холщовых мешочка. Так, загадки продолжают. Лорд Тэмпест продолжает улыбаться. «Смелее, мой друг, – говорит он. – Развяжите один из них». Какой мешочек вы возьмете – правый (**10**) или левый (**600**)?

### § 534

В предсмертных судорогах чудовище обвалило потолок хода, и его логово теперь замуровано. Впрочем, соваться в жилище, наполненное такими ароматами, и не особенно хочется. Чтобы доказать кентаврам, что людоед мертв, срезаете у него прядь волос (+22) и возвращаетесь к реке – **82**.



## § 535

Охранники мертвы, и Уруаз подталкивает вас ко входу. Надеясь, что вождь спит, открываете дверь в хижину и... попадаете на совет старейшин архипелага. В преддверии грядущей войны Р'Зауру не смог позволить себе отдохнуть. Что же делать? Скажете, что хотели обсудить несколько неотложных вопросов (**657**), нападете, пока старейшины еще не успели опомниться (**641**) или вызовите Р'Зауру на поединок (**456**)?

## § 536

Полуночью вас будит крик впередсмотрящего: «Парус на горизонте!». Поеживаясь от пронизывающего ветра и промозглого утреннего тумана, выбираетесь на палубу и в который раз удивляетесь острому зрению эльфов. Горизонт затянут дымкой и, с вашей точки зрения, совершенно чист. Однако собравшиеся у фальшборта эльфы живо обсуждают, чей же корабль идет навстречу. Через четверть часа вейри подходит к вам со словами: «Боюсь, мой лорд, что это парус еще одного драккара. Нам может повезти, если они не изменят курс. Однако корабли троллей редки в этой части моря Подковы, и они вполне могут захотеть узнать, что мы здесь делаем, или просто пожелать доброго утра. Если мы все спрячемся, это будет выглядеть крайне неестественно, а троллей, как вам известно, среди нас нет». Байэлл с нетерпением ждет ваших распоряжений. Что вы прикажете?

Изменить курс и попытаться скрыться – **318**?

Идти вперед и готовиться к бою – **410**?

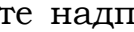
## § 537

Несмотря на оставшийся запас прочности, разрушения, причиненные огнем, более чем серьезны – **349**.

## § 538

Когда вы вновь выходите на палубу, вейри предлагает не топить корабль с безоружными врагами, а перевести на него часть команды и отправить на архипелаг. Там тролли могли бы считаться военнопленными, которых, кто знает, быть может, и удалось бы впоследствии поменять на захваченных эльфов. Согласитесь с ним (**260**) или нет (**137**)?

## § 539

«Происхождение рунического письма троллей покрыто тайной, – читаете вы. – Легенда гласит, что изначально руны применялись в священных обрядах бога Веллата, считающегося покровителем троллей. И только жрецам было ведомо их значение. Однако впоследствии руны стали своеобразной формой официальной письменности этого народа. На щитах и шлемах воинов, в титулах знати, в именах благородных и заглавиях книг нередко можно найти руны наряду с обычной для Двэлла письменностью. Так, рядом с названием столицы вы почти всегда найдете надпись „“. При этом руническое письмо остается полностью непонятным и непостижимым для всех, кто имеет хоть какое-то отношение к магии и чародейству. Ни один эльф, ни один волшебник, ни один кудесник не в силах проникнуть в их тайну. А обладающих достаточным интеллектом смертных, как известно, в Тролльхейме нет...» Посмотрим,

посмотрим, не знаем как на счет достаточного интеллекта, но по крайней мере один смертный на земле троллей вскоре будет. А теперь пора идти – **152**.

## § 540

Стражники располагаются надолго, развязав ремешки кирас и отставив в сторону копья. Неожиданно в трактире появляется одетый в такую же форму посыльный и что-то быстро говорит на ухо одному из них. После чего тот со вздохом отдает команду собираться: Совет тридцати приказал оцепить порт и арестовать команду некоторых судов. Побегите в порт, стараясь обогнать стражу (**401**) или решите, что вас это не касается, и останетесь в трактире (**202**)?

## § 541

«Я – Бэлл, лорд хранитель равновесия», – гордо говорите вы. Старуха кивает так, словно знала ответ заранее. После этого она указывает на дверь за своей спиной, которую вы и открываете – **627**.

## § 542

Однако вы не знаете, что и у пиратов есть свои традиции. Если в бою удастся взять несколько пленных, особенно когда они отважно сражаются, им, как правило, сохраняют жизнь и превращают в рабов. А к тем, кто не в состоянии даже попытаться защитить себя, сострадания не ждите. После того, как на «Дайнаэль» перейдет пиратская команда, весь его экипаж с пассажирами (и вы в том числе) будут убиты...

## § 543

Идти всю ночь после наполненного событиями дня чертовски тяжело. Глаза слипаются, ноги заплетаются. Так вы долго не протянете (потеряйте 2 СИЛЫ). Если у вас есть веточка орти, вы знаете, какой параграф посмотреть. Если нет, – **219**.

## § 544


Стараясь быть максимально спокойным, ласково говорите тигру, что ничего против него не имеете. Спокойно идете к его хозяину, никого не трогаете, ничего плохого не замышляете. Но поверит ли он вам? Обаянием на животное напрямую не подействуешь: улыбнешься, а оно еще решит, что ты зубы скалишь, на бой вызываешь. Скорее, придется положиться на судьбу. Киньте кубик. Если на нем выпало 1, 3 или 4, – **258**, если 2, 5 или 6, то **172**.

## § 545

Что же придумать, чтобы стража пустила вас в город? Если у вас есть Обруч веры, можете посмотреть соответствующий параграф. Если нет, то придется придумывать что-нибудь на ходу. Скажете, что вы поклонник богини Орробы и идете поклониться остаткам ее храма (**167**)? Скажете, что вы шпион чародея и идете к нему с докладом (**467**)? Или представитесь тайным послом Тархейма, направляющимся в городской магистрат (**43**)?

## § 546

Оставшийся до отплытия день не пропадает даром.

Эльфы приступают к ремонту «Дайнаэля», а вас вождь отводит в хижину, которая служит хранилищем рукописей. Вот уж никогда бы не подумали, что у островитян может быть нечто подобное! Тем не менее, покопаться в старых свитках небезынтересно. Особенно ваше внимание привлекает один из них, подписанный «Мадрон». Да это же отец Далрока! К тому же рядом с подписью руны: «». К сожалению, внутри ничего интересного – стандартный мирный договор между Трольхеймом и архипелагом – **206**.

## § 547

Постепенно начинает холодать, приходится завернуться в плащ и опустить капюшон, пытаясь защититься от пронизывающего ветра и начавшегося снегопада. Странно, до зимы еще далеко, а в Элгариоле в месяц чудес стоит совсем другая погода. Всего через несколько часов Лучик уже с трудом пробирается по колено в снегу. Сплошная белая пелена закрывает все вокруг. Сгущается мрак, и вскоре вы уже перестаете понимать, день это или вечер. Хотите остановиться (**489**) – или поедете дальше (**26**).

## § 548

«А что ты здесь делаешь?» – продолжаете вы разговор. «Тебя жду», – бурчит одна из голов. «Меня?! – изумляетесь вы. – Откуда же ты знало, что я здесь поеду, когда я и сам еще вчера этого не знал?» Чудовище смущается. «Ну не конкретно тебя, – отвечает оно, стыдливо ковыряя мост копытом, – а вообще... Храброго рыцаря, вот кого!» Возразить нечего, в трусости вас не упрекнешь – **102**.

## § 549

Вспомнив все, что когда бы то ни было знали о правилах поведения во время морского боя, начинаете со всей силы грести прочь от места сражения. Постепенно зарево пожара скрывается из виду. Что ж теперь делать – заплочный мешок остался на драккаре, с вами только меч и деньги в кошеле, подвешенном к поясу. Но что толку в деньгах, когда вокруг простирается море Подковы, а нет ни еды, ни пресной воды. Если у вас в кармане есть серебряная ракушка, воспользуйтесь ей. Если нет, – **231**.

## § 550

Острые зубы и когти косолапого ничем не уступают вашему мечу.

*МЕДВЕДЬ: Ловкость 10 Сила 16*

Если вы убили его, можете либо уйти (**300**), либо рискнуть войти в дом (**128**).

## § 551

...за которыми вас ждет готовый к бою отряд из дюжины стражников. Интересно все же, что вы сделали не так?..

## § 552

Горящий корабль начинает медленно идти ко дну. Отодрав доску от фальшборта, вы бросаетесь в спасительную прохладу воды. Битва проиграна, но, может быть, еще не все потеряно – **248**.

## § 553

Где вы еще не были, но хотите побывать?

В храме владыки морей Юрайи – **510**?

В библиотеке Совета тридцати – **192**?

На рыночной площади – **611**?

У зала заседаний Совета тридцати – **384**?

В храме бога войны Темеса – **232**?

В храме богини любви Ашшарат – **445**?

В трактире, чтобы отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если уже пора, лучше вернуться на корабль – **463**.

Если ни одно из этих мест вас не привлекает, – **271**.

## § 554

Храм совсем близко, да и власть Темеса на Тархейме особенно велика. Вы чувствуете, как ваши мускулы наливаются нечеловеческой силой, меч начинает плясать в руках, как иголка у умелой хозяйки. Видя это, воины в ужасе разбегаются, а вы с товарищами ныряете в ближайший проулок – **120**.

## § 555

Нет никаких причин отказывать незнакомцу, тем более что его появление вас немало заинтриговало. «Благородный рыцарь несомненно прибыл из иных стран?» Вы непроизвольно хватаетесь за меч, но потом вспоминаете, что одеты не по местной моде, и для подобной догадки не надо обладать особой проницательностью. Кивнув, ждете продолжения. «Я давно искал именно такого человека, как вы: не замешанного во всех происходящих на нашем маленьком островке делах. Через полчаса у меня дуэль с одним приезжим негодяем,

оскорбившим мою жену. Однако мы люди мирные, и я никогда толком не умел фехтовать и на шпагах, а поединок должен быть на мечах. Сегодня же меня ожидает очень серьезный противник. По условиям дуэли поединок будет происходить в масках и без свидетелей – дуэли на острове запрещены. Но мы с вами приблизительно одного телосложения и имеем одинаковый цвет волос. Мой противник видел меня только мельком и никогда не узнает, если вы займете мое место. Да, и, конечно, оплата. Я предлагаю 30 золотых». Согласитесь (**433**) или откажетесь (**114**)?

## § 556

Проходит несколько минут. И вот вам кажется, что губы статуи зашевелились. Нет, показалось. Но тем не менее прямо в голове слышится голос: «Готовится ловушка. Совет тридцати в эти минуты принимает решение о союзе с Далроком. Все эльфийские корабли будут захвачены». Голос стихает, бог снова неподвижен. Поторопитесь в порт (**401**) или решите продолжить осмотр города (**618**)?

## § 557

Вино оказывается приятным на вкус. Пьяницы во-круг, не стесняясь вашего присутствия, продолжают разговор. Что ж, послушаем – **71**.

## § 558

После минутного колебания лорд Тэмпест уходит за перегородку. Когда он возвращается, в руках у него одна из шкатулок, завернутая в ткань так, чтобы цвет остался



вам неизвестным. Открыв полированную крышку вы видите... – **143**.

## **§ 559**

Шар постепенно темнеет, и вы засыпаете, пытаясь осмыслить увиденное – **42**.

## **§ 560**

Вы платите деньги, после чего вас вместе с Лучиком перевозят через реку. На другом берегу вы снова попадаете в лето и изо всех сил пытаетесь согреть продрогшие кости. До места встречи с кораблем эльфов уже недалеко, и вы торопитесь вперед. К вечеру дорога приводит к дюнам, отделяющим лес от берега моря – **182**.

## **§ 561**

Проходит три дня, запасы еды и воды подходят к концу. Вы проклинаете себя за то, что поддались на уговоры Вальтофа, но обратно уже ничего не вернуть. К концу шестого дня вас подбирает торговый корабль, идущий в Грейкейп. Вам нечем заплатить за то, чтобы вас высадили на побережье Трольхейма, а капитан совершенно не собирается менять курс по прихоти какого-то спасенного оборванца. Впрочем, от Грейкейпа недалеко и до Элиссы – столицы Элгариола, где вам никто не помешает попробовать начать заново. Если еще не будет поздно...

## **§ 562**

Внутри хижина больше всего похожа на жилище обычного деревенского травника. Усадив вас за стол,

хозяин наливает полную чашку дымящегося ароматного бульона (можете восстановить 4 СИЛЫ и снять с себя одно любое заклятие). Догадываясь, что он не так прост, как кажется, и перед вами должен быть не самый слабый волшебник, просите его о помощи. «Хорошо, – отвечает он, – но тогда господину лорду придется выполнить нехитрую работу в моем доме: полы помыть, дрова поколоть, заборчик подправить». Краска бросается вам в лицо: если он знает ваш титул, то такое предложение больше похоже на оскорбление. Согласитесь на него (**643**) или негодующе откажетесь и уйдете (**300**).

### § 563

Ко входу ведут прочные каменные ступени, разрушить которые бессильно даже само время. На фоне полной луны башня кажется нереальным призраком давно ушедших времен. Когда-то она была форпостом Братства, а теперь вокруг земли троллей, и именно отсюда зло начнет свою очередную атаку. Внутри темно, и только через черные провалы бойниц падают полосы блеклого лунного света. Если у вас есть горшочек с гнилушками, воспользуйтесь им. Если нет, но есть умение видеть во тьме, – **648**. Когда же ни того, ни другого, – **364**.

### § 564

Вы платите деньги (вычеркните их с Листка путешественника), и жрец удаляется, пообещав сделать все необходимое. Что ж, если Юрайя услышит его молитвы, все может не так уж плохо обойтись. Поднявшись на мостик, видите, что тучи вокруг все более и более сгу-

щаются – **81**.

## § 565

Менялись блюда и вина, бокал чародея не пустовал, но неосознанная тревога все больше и больше поднималась из глубин его души. Он гнал ее обратно, но она вновь и вновь настойчиво заявляла о своем существовании.

– Вэй Тэр, – позвал он, и смышленная физиономия преданного хобгоблина немедленно вынырнула из-за спинки кресла. – Какие новости с архипелага? – поинтересовался маг, заранее предчувствуя ответ. – Посланец Элгариола продолжает путь, мой повелитель. Однако и у нас есть несколько идей... – **376**.

## § 566

Риск есть риск, тем более сейчас, когда на карту поставлено все. К сожалению, ваше лицо вызывает у стражников какие-то смутные подозрения. «Что-то мы впервые видим тебя, парень», – говорит один из них и тянется к мечу. Кажется, придется драться – **438**.

## § 567

А что если попробовать усыпить их купленным на Тархейме сбором трав? Кажется, неплохая идея. Вы высыпаете травы из пакетика в бадью и вновь прячетесь в кустах – **638**.

## § 568

Постепенно очаги сопротивления затухают по всему кораблю. Он в ваших руках, однако придется его потопить: после боя на «Дайнаэле» нет лишних рук. Правда,

все ценное переносится на борт вашего корабля и делится поровну. Вам достается 15 золотых, 2 ЕДЫ и маленькая шелковая нашивка на рукав с изображением пращи (-17). После этого «Дайнаэль» ложится на прежний курс – **335**.

### § 569

Видя, что вы собираетесь оказать сопротивление, лучники выходят вперед и начинают обстреливать «Дайнаэль» горящими стрелами. В пламени пожара погибаете и вы, и команда...

### § 570

Вы обнажаете меч, а полный негодования Дриад выпускает еще одну стрелу. Попытаться отклониться вы уже не успеваете. Киньте кубик и вычтите у себя столько СИЛЫ, сколько на нем выпадет. Если выпала единица, вы убиты. Если нет, то самым разумным будет убраться подобра-поздорову, иначе малыш убьет вас прежде, чем вы успеете к нему приблизиться. Лучик разделяет ваше мнение и быстро выносит вас из-под обстрела – **7**.

### § 571

Река и мост скрываются из виду, а дорога раздваивается. Куда вы поедете – прямо (**223**) или налево (**140**)?

### § 572

«Слушай же, о благородный рыцарь. Случилось мне не так давно наблюдать забавную сценку в лесу неподалеку. Пришла одна зайчиха в гости к другой, хозяйка и повела ее своими морковными грядками хвалиться. А

потом предложила, как водится, морковки отведать. Гостья смотрела-смотрела на грядки, а потом и спрашивает: „А на какой же из них морковка у тебя самая вкусная? Ну, например, если слева считать?“ Хозяйка ей отвечает: „Мне-то легко запомнить, какая она по счету – это число моих зайчат“. „А сколько их у тебя? – спрашивает гостья. – Всех-то не упомнишь“. „Да, я и сама точно не знаю, – говорит в ответ хозяйка, – но всегда считаю так. Надо возраст моего младшенького умножить на два и прибавить единицу“. „А ему-то сколько? “ „Честно говоря, не помню, знаю лишь, что между рождением старшего и младшего прошло пять лет, а вместе им – девять“. Ответ же, благородный искатель приключений, с какой грядки надо было сорвать морковку?» Если вы отгадали загадку, прибавьте к результату 200 и посмотрите параграф с соответствующим номером. Все правильно – он будет начинаться со слова «склоняюсь». Иначе используйте еще одну попытку. Если же неудача постигнет и в этом случае, остается только повернуть назад (**83**) или драться (**264**).

### § 573

«Честно говоря, я не надеюсь на помощь богов», – отвечаете вы. Поклонившись, капитан выходит. Вы же вслед за ним поднимаетесь на мостик и видите, что тучи вокруг все более и более сгущаются. **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ**. Если вы удачливы, то **81**, если нет, – **316**.

### § 574

«Как тебя зовут?» – спрашиваете вы, пытаясь выиграть время. «Мое имя Уруз, но вряд ли оно тебе что-то

скажет. Нельзя терять ни минуты, в любой момент на вас могут накинуться воины». Вы осторожно выбираетесь из хижины, которую, однако, никто не охраняет. «Единственный способ победить, – шепчет Уруаз, – это нанести удар первым. Я проведу тебя к жилищу вождя». У вас мелькает мысль о том, что неплохо бы предупредить вейри, но женщина торопит, и вы следуете за ней – **204**.

## § 575

Через некоторое время вы выбираетесь на дорогу, ведущую к Лунным горам. В предгорьях лежит снег, но Лучик бодро бежит по дороге, выдыхая клубы пара. Ваше внимание привлекают две огромные глыбы впереди справа и слева от дороги. Поначалу они кажутся скалами, но подъехав ближе, вы видите двух огромных снежных великанов в блестящих ледяных латах и с мечами в руках. «Кто ты и куда едешь?» – раздается голос, похожий на завывание ветра в трубе. Что вы скажете? Что вы друг эльфов и направляетесь в страну троллей **(5)**? Что едете повидать лорда Шауэлла **(246)**? Или что скачете к лорду Тэмпесту **(403)**?



## § 576

Неожиданно капитан выхватывает свой светящийся от ярости клинок, а двое эльфов, стоящих по краям моста, мгновенно поднимают луки и выпускают стрелы. Неужели измена?! ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, то **450**, если нет, – **285**.

## § 577

Во главе двадцати эльфов с мерцающими клинками в руках, вы возвращаетесь к хижине. Однако скрыть передвижение такого количества народа в ночной тишине оказывается невозможно. Привыкшие прятаться в лесу, эльфы чувствуют себя довольно беспомощно, то здесь, то там раздается звон стали. В итоге, когда вы подходите к месту назначения, дорогу вам преграждает вооруженный отряд человек из восьмидесяти. Р'Зауру выходит навстречу и терпеливо спрашивает, что произошло. Указав на женщину... А кстати, где же Уруаз? Один из матросов говорит, что она скользнула в ночь, увидев, какая вам приготовлена встреча – **23**.

## § 578

Повинуясь команде, ваш корабль меняет курс, но тролли замечают это и начинают погоню. **ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ**. Если повезло, – **109**; если нет, – **348**.

## § 579

Страна троллей кажется полной противоположностью Альфхейму. К югу от вас вздымаются высокие непроходимые отроги, небо серое и неприветливое, становится заметно холоднее. Здесь стоит лето, но не веселое открытое и доброе лето эльфов, а мрачная передышка между тяжелыми зимами. Впереди раскинулись холмы предгорий, поросшие душным темным лесом. Вы вступаете под его своды. Лес оказывается изрезан множеством неплохих дорог – скорее всего, Далрок заранее позаботился о возможности быстро перебросить войско к побережью. Путь, ведущий от бухты, вскоре делится на

три. По какому из них вы пойдете: правому (**162**), левому (**45**) или среднему (**472**)?

## § 580

Как настоящий воин вы, без сомнения, знаете разницу между бегством и тщательно продуманным отступлением. Сейчас, кажется, и настало время осуществить этот маневр. Мгновенно убрав меч в ножны, отскакиваете в сторону и на цыпочках крадетесь к выходу из дворца. Лишившись противника, стражник не может подсказать своим прибежавшим на помощь товарищам, где вы находитесь. На глазах изумленных членов Совета, выскочивших на шум, воины, ругаясь, бегают по залам, хватая руками воздух. А вы, как это ни досадно, выходите наружу, снимаете плащ (он мгновенно исчезает) и думаете, что делать дальше – **458**.

## § 581

Вскоре служанка приносит еду (можете восстановить 4 СИЛЫ), но место за столом напротив вас так и остается пустым. И это легко объяснимо: трактир не переполнен, а ваше лицо не внушает особого доверия. Что ж, уже поздно, и придется уходить – **247**.

## § 582

Если время вышло, возвращайтесь на корабль (**463**).  
Если нет, то куда теперь:

В храм владыки морей Юрайи – **510**?

В библиотеку Совета тридцати – **192**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?



В храм бога войны Темеса – **232**?

К Диллиль – **88**?

В трактир, отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не привлекает, – **271**.

### § 583

Дорога какое-то время идет вдоль стены, а потом сворачивает в город, превращаясь в улицу. Смеркается, в этот час уже пустынно. Любопытно, что вы так и не встретили ни одного тролля, хотя настоящий вдохновитель их наступления находится именно в этом городе. К счастью, цитадель достаточно возвышается над городом, чтобы ее можно было найти без особого труда. Однако там у ворот уже не городская стража, а воины в латах с луками и копьями. Что же делать – **130**?

### § 584

На сегодня, пожалуй, с вас зверинца хватит. Не дожидаясь, пока остальные хищники или слуги прибудут выяснить, в чем дело, торопитесь к входу в башню – **60**.



### § 585

Хобгоблин быстро убегает по коридору, двигаясь при этом все также странно. Ну и координация движений у этого народца. Побежите за ним (**307**) или пойдете не торопясь, внимательно осматриваясь вокруг (**159**)?

## § 586

Прыгнув за борт, плывете прочь от корабля. Однако шторм не успокаивается, высокие волны захлестывают с головой, не оставляя никакой надежды. Ваша миссия окончена...

## § 587

Легко сказать, да нелегко сделать. Размахивать мечом с риском отрубить себе ногу вряд ли разумно. Пытаетесь оторвать пиявку – сопротивляется, негодуяще крича. Раздавить – себе же хуже будет: ранка не заживет еще несколько дней. Остается одно – не обращать внимания. Как можно быстрее переходите реку (потеряйте еще 2 СИЛЫ) и ближе к берегу пиявка отваливается сама собой, вежливо поблагодарив за вкусную еду – **478**.

## § 588

«Как ты смеешь, смертный, хвалиться перед нами тем, что ты шпион!» – с возмущением кричат вокруг, перебивая друг друга. Выхода нет: убежать невозможно, а победить в битве нереально. Как ни обидно погибнуть при таких обстоятельствах, с вами это произошло...

## § 589

Из-за поворота появляется высокий старик в сопровождении двух арбалетчиков. На них такие же латы, как и на воинах при входе, но их хозяин привлекает гораздо большее внимание. От него исходит не просто сила – кажется, сам воздух напоен ей. Неужели это... «Я – Абу Дамлах, – дружелюбно говорит старик, – лорд Башни цветущих яблонь.» Да, не везет, так не везет. Если вы

знаете заклание Изгнания или детское прозвище чародея, можете посмотреть соответствующий параграф. Если нет, – **99**.

## § 590

Из зала с Ойной ведут два коридора. По какому из них вы пойдете: направо (**256**) или прямо (**496**)?

## § 591

Пора подумать и о том, что делать дальше. Вы лишились оружия (пока не раздобудете нового, придется в бою уменьшать свою ЛОВКОСТЬ на 2), заплечного мешка, денег и всего, что было при вас или на вас, но не лишились мужества и чувства долга. Однако как отсюда вырваться? Обычно разговорчивый Вальтоф умолкает, стоит вам затронуть эту тему. И только под вечер третьего дня тихонько шепчет: «У меня есть ключ от наших цепей: удалось как-то стащить у пьяного надсмотрщика. Один не бежал – в одиночку не пробиться». Веринг предлагает попытаться ночью потихоньку захватить шлюпку и покинуть корабль. Пойдете на эту авантюру (**633**) или нет (**199**)?

## § 592

Заклятый воин мертв, Анри Эвер отомщен. Братство, несомненно, будет благодарно за вашу победу. Но награды не придется ждать так долго: на запястье поверженного врага вы видите браслет Удачи. Снять его нельзя: украшение наглухо запаяно, но прикоснитесь к нему – и можете оставить зачеркнутым на Листке путешественника только один квадрат УДАЧИ, стерев по-



считал, что образ мрачного чародея с лысым черепом и скрюченными пальцами, помешивающего зловещее варево, давно отошел в прошлое. Более того, он любил эти дни, когда мог продемонстрировать приглашенным все великолепие своего дворца. Часто показываться на людях нельзя: маг должен оставаться недоступным. Но это был его день – **565**.

## § 596

Тем временем отовсюду начинает доноситься громкое неприятное жужжание. Ничего себе, это же фейворы, о которых вы только слышали в Элгариоле, но никогда не видели. Они напоминают больших жуков, выплескивающих на свою жертву струйки огня. Именно таким образом природа позаботилась об этих гурманах, предпочитающих жареную пищу. Впрочем, фейворы настолько прожорливы, что способны убить и обглодать слона, если он встретится на пути роя. К счастью, веточка орти действует, и вскоре вы выходите из леса целым и невредимым. Тем временем наступает утро, дорога идет уже совсем на северо-восток, ныряя с холма на холм, пока наконец резко не обрывается – **251**.

## § 597

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то **655**, если нет, – **237**.

## § 598

Надеясь, что пираты не будут спускаться вниз, не узнав толком, что случилось с их товарищем, подбираете ключ и отпираете один замок за другим. К счастью, ключ

подходит ко всем цепям. Так что когда пираты наконец решаются выяснить, в чем дело, их сметает выплеснувшаяся из трюма толпа разъяренных рабов. Полусонная команда перебита, корабль в ваших руках. Рабы с радостью провозглашают вас капитаном, но увы – вы не можете с ними остаться. В трюме находится и заплечный мешок и меч, вот только магический шар оказывается разбит, а все деньги украдены. Но это не беда. Поделив оставшуюся от пиратов добычу, вы получаете 5 золотых. На следующий день «Непобедимая пантера» высаживает вас у побережья Трольхейма, к западу от озера Мрака. На прощанье команда дает вам 2 ЕДЫ и просит не забывать. Если когда-нибудь в своих будущих странствиях вы встретитесь с пиратами, прибавьте 33 к номеру параграфа, на котором будете находиться, – вдруг среди них будут старые знакомые. А теперь, в путь – **579**.

## § 599

Вы проходите по коридору несколько десятков шагов, когда налетевший порыв ветра гасит факелы. В крошечной тьме путь назад кажется не менее опасным, чем вперед. Тем более, что и сзади, и спереди слышится неприятный звук ударов металла о металл. Это не люди – работает какой-то неизвестный вам механизм. Если у вас есть горшочек с гнилушками, стоит прибегнуть к его помощи. Если умеете видеть во тьме, – **471**. Если нет, придется идти дальше в темноте – **123**.

## § 600

Завязки оказываются тугими и сразу не поддаются. Видя ваши мучения, лорд предлагает висящий у него на

поясе кинжал. Поборов в итоге с его помощью веревку, развязываете мешочек – **262**.

## § 601

Если у вас есть лук и вы хотите им воспользоваться, то **261**. Если нет, но в запасе умение лазить по деревьям, то **487**. Если ни того, ни другого, – **570**.

## § 602

Еще не успев толком прийти в себя после встречи со снежным барсом, слышите крики о помощи. Поторопившись вперед, видите следующую картину. На высоком одиноко стоящем клене сидит сухонькая старушка, весьма небрежно одетая в бесформенную потрепанную хламиду. Под деревом валяются какие-то палки и щепки, а рядом поджидают свою добычу несколько полярных волков, явно не собирающихся уходить с пустым желудком. Из последних сил старушка взывает о помощи, и вам решать – освободить ее (**34**) или нет (**225**).

## § 603

В одно мгновение достав лук, выпускаете одну из эльфийских стрел. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если удачливы, то **104**, если нет, вы промахнулись, и остается только уехать прочь – **328**.

## § 604

Хозяин выходит навстречу и долго извиняется, что не может пригласить вас в дом. Взглянув на едва достигающего вас до пояса хобгоблина, признаете, что там и в самом деле стало бы тесновато. Хитро улыбаясь в длин-

ную седую бороду, Кейни говорит, что прекрасно знает о цели вашего путешествия. И даже может кое-чем помочь. Его услуги стоят недорого – всего 15 золотых. Согласитесь (**35**) или откажетесь (**191**)?

## § 605

...некрасивый железный обруч с выбитым впереди неизвестным вам знаком. «Это Обруч веры, – говорит лорд Тэмпест. – Давным-давно в Илхапуре был знаменитый храм богини Орробы. Со всего Двэлла стекались туда паломники, и у каждого на голове был такой обруч. Храма нет уже сотни лет, однако предание живо. Некогда, человек, носящий этот знак, имел доступ в любой дом Илхапура, но и сегодня охрана цитадели волшебника обязана будет впустить вас». Если хотите положить обруч (+86) в заплечный мешок, сделайте это. После чего останется только попрощаться, сесть на коня и отправиться обратно – **228**.



## § 606

Доведя до входа в берлогу, Робин возвращается обратно. Вы же осторожно спускаетесь вниз по полуосыпавшимся ступеням. Двери нет, и это не удивительно – кто же в здравом уме полезет прямо в пасть людоеду. А если такое и случится, хозяин будет только рад. Снизу не доносится ни звука. Пойдете дальше (**11**) или попытаете выманить врага из его логова (**286**)?



## § 607

Эльфы ставят потрепанные бурей паруса, и «Дайнаэль» с недовольным скрипом направляется в сторону Тролльхейма – **132**.

## § 608

Это происходит настолько неожиданно, что даже отточенной реакции эльфа оказывается недостаточно. Байэлл бросается, чтобы прикрыть вас, но уже поздно – смертоносное лезвие глубоко входит в сердце...

## § 609

К счастью, бешеная скачка по бурелому длится не долго. Лошадь выбегает на какую-то дорогу, потом снова в лес, снова на дорогу, и так продолжается почти до самого вечера (потеряйте 2 СИЛЫ). Несколько раз на дорогах мелькают разъезды троллей, но они только успевают проводить вас изумленным взглядом. В конце концов лошадь, утомившись, останавливается. Вы спешиваетесь, решив больше никогда не иметь с ней дела. Между тем вы стоите на дороге. Позади вас она идет на северо-запад, к побережью, а впереди постепенно заворачивает к востоку. Слева среди деревьев виднеется небольшой домик. Хотите посмотреть, кто в нем живет (**418**), или, не теряя времени, пойдете вперед (**300**)?

## § 610

Услышав звон монет (кстати, можете вычеркнуть их с Листка путешественника), капитан корабля меняет свое мнение. Он согласен доставить вас в необходимое место на побережье владений троллей. Однако поду-

майте, стоит ли продолжать путешествие без всего, что с вами было (учтите, что потеряно все, кроме меча и денег, включая эльфийский плащ или лук, если они, конечно, были). Если решите плыть к берегам архипелага Заходящего Солнца, чтобы оттуда вернуться в Хайрингард или в Элгариол, никто вас не осудит. Но в этом случае ваша миссия окончена. Если же решите продолжать ее, то **110**.

## § 611

Пожалуй, такого рынка как на Тархейме вам еще видеть не доводилось: десятки шатров, сотни лотков и продавцов! К тому же остров ведь не только центр торговли, но и центр волшебства и магии, а где чародеи, там и мошенники. Определить подлинность и полезность большинства расхваливаемых на всех мыслимых и немыслимых языках вещей практически невозможно. Ну где, скажите, вы будете испытывать веточку орти, прекрасно отгоняющую фейворов (если только где-нибудь на этом же рынке не купить фейвора – так ведь своего и отгонять жалко)? Или приворотное зелье, продаваемое самой уродливой каргой, какую только можно себе представить? Есть предметы, обладающие вполне реальной, но несколько странной, на ваш взгляд, магией. Например, заточенный в бутылочку джинн, который воинственно размахивает крошечной сабелькой и громко кричит «Мы победим!», стоит вам подумать о своем закладе враге. Или большой белый транспарант с коричневыми буквами: «Трольхейм только для троллей!», стыдливо краснеющий, когда под ним проходит эльф. Впрочем, не может быть, чтобы при таком разнообразии

вы не нашли ничего для себя полезного – **149**.

## § 612

«Народ Зауру окажет вам свое гостеприимство, – решает вождь, – однако вам придется отдать ему в дар один из ваших волшебных предметов». После этого он предлагает вам следовать за ним в деревню, где вам будут отведены помещения для ночлега. Пока еще не поздно сказать, что вы передумали, отказаться и плыть напрямик к Тролльхейму. Хотите так поступить (**32**) – или плата вас устраивает (**283**)?

## § 613

До рукопашного боя дело даже не доходит: озаренное пламенем вражеское судно начинает медленно уходить под воду. Эльфы и шауристы издают торжествующий крик, и, повинувшись команде вейри, корабль меняет курс, торопясь к месту назначения – **461**.

## § 614

«Приветствую тебя, незнакомец, – слышится нежный и мелодичный голос, который, как вам кажется, исходит из уст статуи. – Ты пришел ко мне за помощью, и я помогу тебе. На землях Тролльхейма тебя подстерегает немало неожиданностей. По большей части тебе придется справляться самому, и я уверена, что это в твоих силах. Однако иногда поблизости будет одна из моих лучших подруг – Натали, Фея Лесных Грез. Позови ее – она может многое». Приятный голос стихает. Если, будучи в Тролльхейме, вы увидите в тексте параграфа слово «зеленый» (во всех вариантах) и нужна будет поддержка, попро-

будьте прибавить 33 к номеру этого параграфа: вдруг Натали услышит призыв. С этим вы покидаете храм – **520**.

### § 615

На ближайших подступах к порту войска уже начинают формировать оцепление, но пока еще не получили приказа никого не пропускать. Запыхавшись, вы влетаете на палубу «Дайнаэля» и отдаете приказ к отплытию. Однако трое моряков из Грейкейпа, нанятые вейри в одном из дальних плаваний, еще не вернулись из города. Будете их ждать (**27**) или распорядитесь поднимать паруса (**214**)?

### § 616

Вы не первый раз попадаете в подобные заведения и прекрасно знаете, как важно не ошибиться в выборе собеседников (а значит, и собутельников). Тем более, что времени не так уж и много. Однако нельзя сидеть просто так – придется заказать еду и выпивку. Это обойдется вам в 2 золотых. Готовы ли их выложить (**30**) или уйдете и поищите иных развлечений (**247**)?



### § 617

Отказ до смерти обижает ваших «собутельников», и они хватаются за ножи. Попытайтесь убежать (**201**) или будете драться (**95**)?

## § 618

Если пора возвращаться, то **463**. Иначе решайте, куда пойти теперь:

В храм владыки морей Юрайи – **510**?

В библиотеку Совета тридцати – **192**?

На рыночную площадь – **611**?

К залу заседаний Совета тридцати – **384**?

В храм богини любви Ашшарат – **445**?

К Диллиаль – **88**?

В трактир, чтобы отдохнуть и подкрепиться – **490**?

Если ни одно из этих мест вас не привлекает – **271**.

## § 619

Выбрав безлюдную боковую улочку поблизости от Дворца тридцати, надеваете плащ (не забудьте вычеркнуть его с Листка путешественника). После этого, стараясь не наталкиваться на людей, проходите мимо часовых внутрь величественного здания. Анфилада комнат с безмолвными стражами ведет к большим дубовым дверям, из-за которых слышатся голоса. Однако если вы откроете дверь, охрана поднимет тревогу, а возможности проходить сквозь стены не дает даже эльфийский плащ. Что же делать? Подождете (**22**), решитесь открыть дверь несмотря ни на что (**320**) или сразитесь с охраной (**412**)?

## § 620

К счастью, городские стражники не появляются, и все заканчивается благополучно. Незнакомец честно отдает вам 30 золотых и провожает обратно в город – **247**.

## § 621

Барду известен ваш титул, и он понимает, что вы не случайно оказались на Тархейме. Однако пока что ему ведомо немного. Он слышал, что Совет тридцати собирается идти на союз с Далроком, и тогда оказавшихся на острове эльфов могут ждать неприятности. Кроме того, он может поделиться с вами одной рунической надписью из своей коллекции: «𐀀𐀃𐀆𐀇𐀉» значит «тиран» (восстановите1 УДАЧУ). Вы благодарите Фермайла и выходите из трактира – **247**.

## § 622

Приключение приобретает несколько неожиданный оборот. Насколько вы можете сообразить, есть только два выхода из создавшегося положения: заплатить капитану какого-нибудь торгового корабля, чтобы он доставил вас к Тролльхейму (**400**), или попытаться освободить Байэлла и команду (**41**).

## § 623

Стреле удастся лишь оцарапать людоеду щеку, а разъяренное чудовище в ответ наносит вам гораздо более серьезные повреждения: одним ударом, пока вы еще не успели достать меч, ломает и руки, и ноги. А потом, заодно еще и шею...

## § 624

С рассветом вы отправляетесь дальше на юг и через четверть часа выезжаете на берег моря Подковы. Если вы правильно сориентировались, поблизости должен быть эльфийский корабль. Но где же он – **107**?

## § 625

Риат мертва, и вы торопитесь прочь. Однако богиня любви Ашшарат отвернулась от вас: киньте кубик и зачеркните еще один квадрат УДАЧИ на Листке путешественника (если он уже был зачеркнут, считайте, что вам повезло). Переночевав в лесу неподалеку от избышки, вы понимаете, что теперь уже окончательно сбились с пути. Решение за вами: поедете опять на юг (**421**), свернете на восток (3) или направитесь на запад (**344**)?

## § 626

...старый потертый фолиант, переплетенный в кожу. «Это древняя книга о городе Илхапуре, и она ответит вам на любой из трех вопросов. Как убить чародея (**253**)? Как найти сердце Далрока (**337**)? Или как проникнуть в замок (**85**)?» Выбирайте, на какой из вопросов вы хотите получить ответ.







## § 627

Предсказательница оказывается полной противоположностью своей привратницы. Это молодая черноволосая женщина, одетая в черные просторные одежды с золотым шитьем. Внутри хижина преобразается. Это отнюдь не убогая лачуга, а просторное помещение, скорее похожее на залу во дворце. Дилиль приветливо



улыбается и предлагает вам присесть на красивый ил-хапурский ковер. «О чем ты хочешь знать, лорд хранитель равновесия? – спрашивает она. – Я отвечу на любой твой вопрос, но только на один». И в самом деле, о чем? Что вас ждет в ближайшем будущем (**338**)? Победите ли вы (**50**)? Где можно раздобыть побольше денег (**210**)? Как узнать полезное заклятие (**175**)?

## § 628

Мастерство капитана не оставляет течению ни малейшей возможности победить: корабль продолжает плыть прежним курсом, и вскоре Пээ остается позади – **389**.

## § 629

Это было несложно сделать сразу после ареста, но теперь время упущено. К вечеру в городе вводят строжайшие правила по проверке всех иноземцев, а еще днем в порту начали высадку передовые силы троллей. Вы же представляете весьма лакомый приз для их шпионов...

## § 630

Пока вы возились с этими тремя воинами, вейри с командой доделали остальное. Не ожидавшие нападения противники в основном разбежались. Правда, не исключено, что за подмогой. Надо скрываться, и вы ныряете в ближайший проулок – **120**.

## § 631

Вы надеваете обруч и смело идете к воротам. Увидев

старинный знак, стражники подтягиваются и склоняются в глубоком поклоне. «Благочестивый паломник, – говорит один из них, – ни мы, ни наши деды никогда не видели Жаждущих встречи, но мы верны обычаям предков. Добро пожаловать в наш город, и будь в нем как дома. Да славится имя могущественной Орробы». Небрежно кивнув, неторопливо проходите через ворота. От них, прижимаясь к крепостной стене, ведут две дороги. По какой из них вы пойдете – по правой (**465**) или по левой (**583**)?

### § 632

Через несколько шагов широкая каменная лестница уводит вниз, в недра башни. Спустившись по ней, попадаете в небольшой зал, из которого виднеются еще два выхода. В центре зала на возвышении стоит большой серебристый треугольник, чудесным образом балансирующий на одной из вершин. Внутри него, увидев вас, начинает беситься маленькое животное с острыми зубками и крошечными недобрыми глазками. Это Ойна – житель пустынь, чей укус приносит немедленную смерть. Хотите разбить треугольник и сразиться с Ойной (**270**) или пойдете дальше (**362**)? А быть может, у вас есть пузырек с краской?

### § 633

Наступает ночь. Вальтоф бесшумно размыкает ключом замок на своей и вашей цепях. Потирая руки, пытаетесь восстановить кровообращение. Сверху по палубе слышатся шаги. Пираты? Но в такое время они почти никогда не спускаются к спящим гребцам. Может

быть, пронесет? Но неожиданно веринг кричит в полный голос: «Скорее сюда! Он попался!» Предатель! Наверняка, он специально посажен, чтобы подговаривать гребцов к побегу. Ночью пираты убивают таких смельчаков, и это должно прекрасно запугивать остальных. Делать нечего, и вы бросаетесь на своего «друга» с голыми руками.

*ВАЛЬТОФ: Ловкость 8 Сила 6*

Если вы убили его, то **93**.

### § 634

Лишиться подарка ужасно жалко и обидно, но другого выхода нет. Единственным утешением может послужить то, что этим вы обеспечили ночлег и кров не только для себя, но и для всего экипажа. К тому же, если вы хотите выполнить миссию, «Дайнаэль» необходимо отремонтировать, и вы надеетесь, что островитяне помогут в этом – **177**.

### § 635

Через некоторое время дорога приводит к реке Аури. Переправу искать не приходится: впереди мост. Хотя и сам мост какой-то странный, и на нем что-то непонятное – чудовище не чудовище, животное не животное. Огромное тело, покрытое длинной и косматой серой шерстью, три головы, похожие на головы то ли слона, то ли мамонта... «Кто ты?» – спрашиваете вы в изумлении. «Сам не видишь, что ли? – обижается оно. – Да и вообще, зачем это тебе? Зови меня просто: шерстистое и хоботистое. Полегчало?» Да уж. Хотите еще с ним поговорить (**548**) – или сразу будете драться (**226**)?

## § 636

Две незаметные тропинки отходят в сторону, карабкаясь вверх к сплетенным из ивы башенкам часовых. План сражения следующий: по два эльфа взбираются по этим тропинкам и, когда враги входят в ущелье, обрушивают им на головы камни, после чего начинают стрелять из луков. Остальные скрываются все это время за изгибом ущелья, и лишь услышав грохот камней, вступают в бой. Все занимают свои места, начинается кажущееся бесконечным ожидание... И вот тихий свист предупреждает: враг неподалеку. Уже слышен громкий топот копыт, приглушенные разговоры. И в этот момент с жутким грохотом над троллями раскалывается небо, и сверху начинают валиться огромные каменные глыбы, заранее приготовленные в специальных деревянных желобах, смазанных жиром. От эльфов потребовалось лишь освободить пружины, чтобы валуны устремились вниз. Лиэлл выхватывает меч, загорающийся тем же холодным светом, что и костер, – клинок чувствует врага и рвется в бой. «Рондуэл и Хайрингард!» – звучит боевой клич, пони выносят вас навстречу врагу. Противоположный выход из ущелья завален, а троллей осталось не больше двух дюжин. Сверху свистят стрелы, но, когда вы сближаетесь, лучники начинают спускаться вниз, опасаясь попасть в своих – **355**.

## § 637

День проходит спокойно, хотя вся команда в напряжении: выдаст – не выдаст. Поздним вечером вы благодарите юношу и пробираетесь на «Дайнаэль», который в общей неразберихе даже не охраняется. Вы-

скользнув из порта, корабль выходит в море – **514**.

### § 638

Не проходит и несколько минут, как к бадье со всех сторон начинают собираться хищники. Прежде чем приняться за еду, они, как по команде, принимаются жадно лакать из бадьи. План действует просто великолепно: через четверть часа все население сада спит мирным сном. Вы выходите из укрытия и торопитесь к башне – **60**.

### § 639

Не теряя осторожности, спускаетесь по ступеням. Куда же подевался этот проклятый хобгоблин – не иначе как воспользовался очередной потайной дверцей. Да, по этой цитадели можно блуждать не один день... Лестница заканчивается. Впереди очередной коридор, освещенный, как и раньше, факелами. Однако через несколько шагов он заканчивается глухой стеной. Не в силах поверить в такое коварство, трогаете ее рукой, которая без труда проходит сквозь камень. Иллюзия. Смело пройдя сквозь «стену», оказываетесь еще в одном коридоре. Справа – проход, уходящий в неизвестность, слева – тупик. Знаем мы эти тупики! Вы подходите посмотреть поближе – **303**.



## § 640

И вот вы на континенте троллей. Далеко к югу вздымаются мрачные горы, над головой серое неприветливое небо, а впереди лежит густой лес, покрывающий предгорья. Радует только одно: от бухты ведет неплохая дорога, которую, скорее всего, проложили по приказу Далрока, чтобы можно было быстро перебросить войска на побережье. Впрочем, если это так, шансы встретиться с троллями возрастают. Однако мысль пробиваться через чащу приходится оставить сразу: так вы не попадете в Илхапур и к зиме. Отряд пускается в путь – **160.**

## § 641

Признаться, ваше решение было несколько опрометчивым. Старейшине рода не обязательно семьдесят пять, да до таких лет тогда чаще всего и не доживают. А у тридцати-сорокалетних мужчин вполне хватит сил, чтобы справиться даже с таким героем, как вы...

## § 642

Сойдя с дороги, устраиваетесь на ночь. Сон в чужой земле, полной опасностей и чудес, не приносит желанного облегчения. Вы то и дело просыпаетесь, а временами чудится, что где-то в небесах звучит чистая и красивая мелодия охотничьего рога. Незадолго до рассвета, осознав, что толком поспать все равно не удастся, пускаетесь в путь. И вскоре выходите на перекресток: налево, к побережью, идти не стоит, и вы устремляетесь на восток – **275.**

## § 643

До вечера вы возитесь с уймой накопившихся домашних дел, а потом ложитесь спать, поддавшись на настойчивые уговоры хозяина (можете восстановить 2 СИЛЫ). Утром он спрашивает вас, что вы хотите получить: удачу (53) или полезное заклятие (443)?

## § 644

Решив, что осторожность не помешает, сходите с дороги и прячетесь за ближайшими деревьями. И не зря. Постепенно перед вами разворачивается огромное войско троллей, следующее к побережью в походном порядке. Высокий воин, едущий во главе без всякой охраны, вполне может быть Далроком. Однако в этом случае нечего и думать сразить его обычным оружием, поэтому меч остается в ножнах, а стрелы (если они у вас есть) – в колчане. Постепенно войско скрывается из виду. Но долго еще над лесом разносятся слова песни:

*Наши недра богаты, а лорды мудры.  
Перед ними склонится весь Двэлл, вся земля.  
Если вы еще живы до этой поры,  
Поприветствуйте с нами кортеж: короля.  
Мы навеки прославим сердце наших лед,  
Больше солнце не будет над миром вставать.  
Скоро сгинут все эльфы – никчемный народ,  
Ведь идем на восток мы не жить – убивать.  
И эльфийские лучники в страхе бегут,  
И людюшки в испуге по замкам дрожат.  
И до края земли наши воины дойдут,  
Не боясь темноты, не встречая преград.*

Да, хотели бы вы посмотреть в глаза автору этих

строк. Особенно после того, как вам не раз доводилось слышать спокойные и мелодичные баллады Фермайла. А здесь одни рифмы чего стоят. Что ж, несладко придется Альфхейму, если вы не преуспеете. Однако пора двигаться дальше – **254**.





## § 645

Эльфы окружают вас веселым хороводом. Вы пытаетесь узнать причину веселья, но они лишь танцуют и радуются, выкрикивая, что Далрок разбит и война окончена. Один из них предлагает вам присоединиться к празднику, поесть и подкрепиться. Обидно, конечно, что вы не успели показать себя в деле, но с другой стороны, что же плохого в том, что вам не надо лезть в пасть ко льву. Присоединитесь к эльфам (**198**) или откажетесь и пойдете дальше (**276**)?

## § 646

Байэлла повезло больше: к нему так никто и не прицепился. Решив не терять времени, продолжаете путь. Один лес сменяет другой, но один другого не лучше. После Альфхейма удивляет отсутствие полей: неужели тролли кормятся только разбоем? Дорога впереди пуста и хорошо просматривается. Кажется, что можно хотя бы ненадолго расслабиться. Внезапно ваш спутник вскрикивает и падает, хватаясь за грудь. Вы бросаетесь к нему. Он мертв, а с левой стороны груди торчит стрела. Эльфийская стрела. Лес вокруг тих. Но прятаться бесполезно: смерть может прийти с любой стороны. Впрочем, второго выстрела так и не происходит. Похоронив вейри, с тяжелой душой продолжаете путь – **58**.

## § 647

Миновав лес, выходите на перекресток. Придорожный камень состарился и покосился. Некогда здесь была надпись и на всеобщей речи, и на языке троллей, но, видимо, в царствование Мадрона и его сыновей под-

новляла только последнюю. Не удивительно, что читается она гораздо лучше. На уходящую направо дорогу указывает стрела с надписью «З.н..р.» и рядом – «7\*7A^QX». Дорога вперед обозначена как «К .ор.» и «O QXQV». Налетевший с востока свежий ветер говорит о том, что берег должен быть уже недалеко, и вы торопитесь вперед – **594.**

## § 648

Большой холл сразу за дверью пуст: от мебели, если она здесь и стояла, осталась лишь труха. Высокие двери ведут в коридор, переходящий в небольшую комнатку. Скорее всего, это были жилые покои. Справа – провал дверного проема, ведущего на лестницу. Впрочем, карабкаться по полуразвалившимся ступенькам было бы чистым безрассудством. В это время в воздухе перед вами материализуется призрак собаки. С оскаленными клыками она бросается на вас, защищая давно умерших хозяев.

### *СОБАКА: Ловкость 10 Сила 8*

Если вы убили ее, можете либо вернуться на дорогу и продолжить путь (**593**), либо исследовать комнату в конце коридора (**279**).

## § 649

Однако уже много лет подряд, с тех самых пор как Абу Дамлах изгнал из своих владений на запад другого мага Черного круга – Анчера Шора с его братьями, мечтавшими захватить цитадель и стать владыками Илхапура, камень оставался пронзительно зеленым. И вот последняя дверь, которую могло открыть только при-

косновение руки могущественного мага. За ней – Багряный зал. В самом центре его на невысокой колонне в половину человеческого роста сверкал ярким красноватым светом камень Пээ, изо всех сил предупреждая своего хозяина о смертельной опасности... – **559**.

## § 650

В этот момент к вам приближается один из жрецов. «Бог услышал ваши молитвы, – говорит он, – и повелел пожертвовать храму 7 золотых, если хотите, чтобы он сделал вас более ловким». Сделаете, как он говорит (**97**), или откажетесь и покинете храм (**618**)?

## § 651

Чудище оживляется: «Конечно нет, за тем я здесь и стою». Как ни жалко убитого на разговоры времени, а придется либо драться (**226**), либо ехать по дороге вдоль берега на запад (**493**).

## § 652

Да, кто знает, сколько еще подобных существ может подстергать во мгле. Лучше уж остановиться и подождать, пока распогодится – **489**.

## § 653

Через четверть часа дорога начинает понемногу заворачивать направо. Впереди слышится стук копыт, и вы прячетесь в придорожном кустарнике. Кажется, тот отряд, с которым вы только что сражались, был только авангардом огромной армии,двигающейся к побережью. Переждав, пока последний тролль скроется за поворотом

и надеясь, что оставшиеся позади тоже догадаться спрятавшись, идете дальше. Дорога уводит на юг, в сторону озера Мрака. Однако неширокое ответвление дает возможность по-прежнему двигаться прямо на восток. И тут вейри говорит, что по легенде ни один эльф не сможет переправиться через озеро и остаться в живых. Он уговаривает вас идти дальше к реке, но решать вам. Пойдете на юг (**396**) или на восток (**275**)?

### § 654

Вам повезло: бог услышал ваши молитвы и ниспослал бурю. «Течь в трюме», – слышен голос вахтенного. Пока все идет как надо: кажется, Юрайя понял и одобрил ваш план. Надсмотрщики размыкают цепи и грузят рабов в шлюпки. Прыгнете за борт, надеясь, что бог вас спасет (**586**), или сядете в шлюпку (**64**)?

### § 655

Стрела попадает прямо в грудь Охотника, и он падает с лошади, рассыпаясь в прах. Поджав хвосты, собаки убегают, а лошадь, покружив некоторое время над прахом своего хозяина, исчезает в предрассветной дымке. К утру вы выходите на перекресток: налево, к побережью, идти не стоит, и вы устремляетесь на восток – **275**.

### § 656

Речная дева долго и старательно, то и дело запинаясь и начиная сначала, выговаривает заклинание на незнакомом языке. Наконец она сообщает, что теперь вы можете без страха дышать под водой. Взяв ее за руку, вы

уверенно спускаетесь по пологому дну – **525**.

## § 657

Вождь удивленно поднимает глаза от разложенных на столе карт: «Время позднее, мой друг, однако ты можешь подождать до конца совета и выяснить со мной все необходимое» – **317**.

## § 658

Просьба вполне разумна, но как бы не хотелось именно сейчас расставлять все по местам – вдруг Р'Зауру решит принять сторону троллей. И все же дальше молчать уже просто невежливо. Какой ответ покажется вам наилучшим?

Что вы враги троллей и должны добраться до Тролльхейма – **77**?

Что вы были врасплох застигнуты штормом и покинете архипелаг после ремонта – **612**?

Что вы плыли на архипелаг для торговли – **470**?

## § 659

Остается самое простое – обряд возвращения. Очертив круг, ждете, пока Рондуэл сконцентрирует энергию эльфийских магов. И – прощай башня. Вы в Хайрингарде, где целую неделю будете присутствовать на эльфийских празднествах, куда доселе не допускался ни один смертный. А потом – домой. И только одна мысль не дает покоя: борьба не закончена, и лорд хранитель равновесия еще не раз может понадобиться Элгариолу и стать героем совсем другой истории...