

Дмитрий Браславский

Мерцание эльфийского портала



Дмитрий Браславский

Мерцание эльфийского портала

Книга-игра



Чебоксары. Издатель Селиванов, 2015

ISBN: 978-5-905195-18-1

Обложка и большие иллюстрации – М. М. Чернодедов

Главный редактор – А. М. Штырков

Технический редактор – Н. С. Матвеенко

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 «Go Media Arsenal» для Adobe Photoshop.

PDF-издание, версия 1.0

**ПОЖАЛУЙСТА, СООБЩАЙТЕ О 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!](mailto:carrion-blast@yandex.ru)

Электронная версия книги существует в формате **PDF** и **DOC** и **распространяется бесплатно**.

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

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!

Создатель этой электронной книги – частное лицо, никак не связанное с издательством Селиванова. Я просто купил бумажную книгу, отсканировал ее и превратил в электронную по своей собственной инициативе. В этом не виноват никто, кроме меня.

— Carrion Blast

Натали, фее моих грез

Когда мир станет тесен
Для вечной борьбы,
Если хлеб будет пресен,
Как шутки судьбы,
Если шпаге наскучит
Мягких ножен уют,
Если каждый получит
То, что даром дают,
Если старые раны
Не мешают уснуть,
А лесные поляны
Снова манят вас в путь,
Нужно только терпенье
Подождать до поры.
И откроются двери
В иные миры.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Все, что вам нужно для того, чтобы отправиться на встречу 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 здоровья на данный момент. Она отражает не только наличие или отсутствие мускул, 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, это 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 14. 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 этой таблице. 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)



Выпало	Ловкость	Сила	Обаяние
2	8	22	8
3	10	20	6
4	12	16	5
5	9	18	8
6	11	20	6
7	9	20	7
8	10	16	7
9	8	24	7
10	9	22	6
11	10	18	7
12	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. Например, может быть предложено кинуть кубик и почистить соответствующий квадрат УДАЧИ. Конечно, в этом случае цифра может оказаться и не зачеркнутой, тогда будем считать, что вам не повезло. Бывает и так, что, по тем или иным причинам, приходится лишиться 1 УДАЧИ. В этом случае бросьте кубик и зачеркните нужный квадрат. Если он уже зачеркнут, кубик придется бросать снова и снова. Одним словом, зачеркивая цифры, 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 удается 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 победили, 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 ОБЯНИЕ.

РАНЕНИЯ

При ранении необходимо вычесть из СИЛЫ раненного 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.

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 также, 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.

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 пригодятся в пути. Чтобы не запутаться, запиcывайте 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!

Сила

Довѣріе

Обаяние

Удача

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

В заплочном мешке:

- 1 _____ ()
- 2 _____ ()
- 3 _____ ()
- 4 _____ ()
- 5 _____ ()
- 6 _____ ()
- 7 _____ ()

Сила 3

Деньги: 15

Информация:

Браслет

Ступень Умения

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 Двэрл 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 совершенствовали 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 назвали 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 одер-

жало 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 прополотом 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, Дайнэль 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...»





ПРЕДИСЛОВИЕ

В этот тихий дождливый день в самом конце месяца туманов ничто в столице Элгариола Эллессе не предвещало будущих событий. Меньше года назад закончилась война троллей против эльфов, и с тех пор покой Двэлла так ни разу и не был потревожен. Однако появление в королевском дворце незнакомца в необычной, переливающейся всеми цветами радуги тунике мгновенно разрушило все надежды на спокойную жизнь. Если они у кого-то еще оставались.

Альмарон, король Элгариола, работал с бумагами у себя в кабинете. На фоне постоянной дворцовой суэты, пиров и приемов, парадных охот, во время которых приходилось искать ключик к сердцу каждого провинциального барона, эти тихие послеобеденные часы король особенно любил. Потрескивание дров в камине, кружка горячего тиссара на столе, бормотание дождя за окном...

Когда незнакомец возник из воздуха прямо рядом с широким письменным столом государя, первая мысль Альмарона была не о покушении, а об утраченном спокойствии. Король не закричал, не позвал стражу – он гордился и даже несколько бравировал своим хладнокровием и понимал, что если неизвестный чародей способен мгновенно оказаться в его покоях, защищенных от колдовства самим придворным магом, стража просто не успеет прийти на помощь.

Вопреки придворному этикету, незнакомец не пре-

клонил колено перед королем, а лишь сдержанно поклонился, и в этом поклоне было скорее уважение, нежели почтение. Но вскоре королю стало не до соблюдения этикета: посланец рассказал, что его родина – отнюдь не Двэлл, который большинство жителей полагали единственным миром во вселенной.

Лишь небольшая горстка посвященных, в основном государи и великие маги, ведали, что некогда, еще во времена эпохи Единства, один из приближенных короля эльфов Торвэлла открыл способ перемещаться между мирами. Имя этого талантливого изобретателя было Бейтэлл. Открытие вскружило ему голову, и он захотел занять трон Альфхайма, организовав заговор против законного властителя. Попытка переворота провалилась, но милосердный Торвэлл не казнил предателя, а отправил его в ссылку в любой из доступных ему миров, разрешив взять с собой всех, кто был достаточно отважен или безумен, чтобы отправиться в подобное изгнание.

Однако с исчезновением Бейтэлла был утерян и секрет путешествий между мирами. И сколько потом ни старались эльфийские ученые и маги, они так и не смогли добиться, чтобы в воздухе появился прямоугольный мерцающий портал, подобный тому, через который покинули Двэлл изобретатель и его соратники.

Разумеется, обо всем этом Алъмарон помнил. И, тем не менее, появление гонца от одного из потомков Бейтэлла, ставшего властителем безлюдных земель в мире под названием Леотор, явилось для него полной неожиданностью. Ошеломленный король даже предложил неизвестному сесть в стоявшее подле стола тяжелое дубовое

кресло, а после нашел в себе силы поинтересоваться, не голоден ли тот, и не требуется ли ему отдых. Гонец покачал головой, и король почувствовал себя довольно глупо, поскольку должен был отлично знать, что переходы между мирами происходят мгновенно.

К счастью, гонец, похоже, не обратил на это внимания и лишь попросил Альмарона его выслушать да извинился, что начать придется немного издалека. Посланец рассказал, что поначалу их небольшая колония развивалась, во многом опираясь именно на порталы, с помощью которых доставлялось из иных миров все необходимое. Постепенно население Леотора увеличилось, и он прекрасно смог бы прожить без всей остальной вселенной, но жажда знаний, толкнувшая Бейтэлла на исследования, осталась отличительной чертой и его потомков. Они не только не стали закрывать существующие порталы – напротив, было открыто немало новых: чтобы герцог (а именно такой титул передал Бейтэлл своим наследникам) всегда мог быть в курсе происходящего в других мирах.

Со временем эльфы с Леотора стали не только время от времени навещать иные миры, но и посыпать туда постоянно действующих разведчиков. Для этого герцог повелел создать специальный рыцарский орден, символом которого был избран еж: животное неприметное, на вид безобидное, но умеющее сворачиваться в неприступный клубок, а на зиму



впадать в спячку.

Но вот около пяти лет назад сеть разведчиков на одном из обитаемых миров, имя которому Сторк, в один не столь уж прекрасный день полностью замолчала. Естественно, на Леоторе забеспокоились и попытались выяснить, в чем дело. Но обнаружили лишь совершенно фантастическую вещь, какой не случалось за все века, пока существовало искусство перемещения между мирами: все порталы оказались намертво запечатаны. Ни проникнуть через них, ни создать новые, чтобы выяснить, что случилось на Сторке, так и не удалось.

Тем временем из соседствующих со Сторком миров люди герцога в один голос стали сообщать о том, что равновесие постепенно смещается – и не в пользу Братства. Моралисты в этих мирах сетовали, что все больше начинала цениться подлость, а не порядочность, лживость, а не искренность, коварство, а не открытость. Разведчики же были куда более практичны и сообщали о войнах и набегах, дворцовых переворотах и казнях.

Тщетно посланцы Леотора пытались проникнуть на Сторк и выяснить, в чем дело. Тогда они решили, что лучше всего для этой роли подходит один из лордов хранителей равновесия, и Альмарон сразу же назвал лучшего из них – вас. Так что, если вы еще не утратили вкус к приключениям и по-прежнему готовы вступить в битву, король Элгариола ждет вас...

Появиввшись в Элиссе, вы немедленно уединяетесь с посланцем Леотора в одном из дворцовых покоев. Он рассказывает вам, что для того чтобы воздвигать порталы и проходить через них, вам придется овладеть

специальным Умением. Жители Леотора обучаются ему с детства, и за короткий срок он готов научить вас лишь самым азам, но иного выхода нет. Дней за пять он постараётся успеть посвятить вас в первую ступень Умения – это позволит чувствовать существующие работающие порталы и пользоваться ими без риска для жизни.

Гонец рассказывает вам, что по дороге придется миновать не один и не два мира. Путешествие грозит быть опасным, и чем ближе к Сторку, тем тяжелее вам придется. А ведь именно он – ваша главная цель.

Он показывает вам на карте два ближайших портала: один неподалеку от Элиссы, другой – ближе к Морю Семи Рек. Но вот дальше вам придется надеяться только на себя. В накрытых этой странной волной мирах одни порталы вовсе перестали существовать, а другие оказались перемещены в неизвестном направлении. Но он уверен, что по дороге вы сможете найти людей или предметы, которые позволяют совершенствовать Умение, и в конце концов научитесь не только исправлять заблокированные порталы, но и создавать новые – там, где вам будет нужно.

Вы интересуетесь, может ли он открыть вам имена разведчиков с Леотора в неведомых мирах. Все же одно дело надеяться только на себя, и совсем другое – иметь возможность получить помошь, хотя бы в случае крайней необходимости. Смутившись, посланец признается, что имена рыцарей ордена, к которому он принадлежит, составляют государственную тайну и ведомы лишь герцогу и магистру самого ордена. Если до вашего ухода

удастся получить разрешение от властителя Леотора, он, безусловно, поделится с вами этой информацией.

Признаться, задание несколько туманно; так же, как и цель, которой вы должны достигнуть. То ли посланник не готов открыть вам всю правду, то ли и сам мало что знает... Ясно одно – необходимо во что бы то ни стало помешать наступлению того, что зародилось на Сторке. Ясно-то ясно, да только как это сделать, если даже толком не известно, где искать ключ к разгадке?

К тому же вас мучает вопрос: если рыцари ордена не могут проникнуть только на Сторк, то почему бы им не доставить вас куда-нибудь поближе. Посланец нехотя отвечает: не в том проблема, чтобы подобраться вплотную к Сторку. Капитул ордена долго спорил, стоит ли вообще обращаться к лордам хранителям равновесия, не обладающим специальными умениями. Но в конце концов победила надежда: по старой легенде, восходящей еще к временам Бейтэлла, есть два способа приобрести Умение. Один очевиден, – обучение. Именно так его приобретают нынче на Леоторе все, кому это позволено герцогом, в том числе и рыцари ордена. Но якобы был и второй способ: пройти путь самостоятельно, учась на собственных ошибках, непрерывно наращивая мастерство. Путь этот куда более сложен, ошибки могут быть смертельными, но по легенде, Умение, приобретаемое таким образом, хотя и недолговечно, совершенно иного качества. Понятнее посланец объяснить не может, ясно лишь, что все вам придется делать самому и одному.

Поскольку никто не знает, что вам может помочь в дороге, изначально с вами будет лишь привычное сна-

ряжение – меч, заплечный мешок, на три дня еды, да 15 золотых (хотя неизвестно, во всех ли мирах золото столь же ценно, как и на Двэлле и Леоторе).

Итак, если вы готовы отправиться навстречу неизвестности и выполнить миссию, на которую не способен никто иной, – тогда вперед. Переверните страницу, и да сопутствует вам удача!





§ 1

Проходит пять дней, в течение которых вы усиленно занимаетесь с посланцем с Леотора. Но вот настает время отправляться в путь. Один из порталов находится неподалеку от Элиссы, так что первая часть пути будет недолгой. По дороге вы спрашиваете своего спутника, есть ли какой-то способ дать знать рыцарям ордена, если вы с ними встретитесь, что вы не просто так вломились в их мир, а действуете по поручению самого герцога. Улыбнувшись, ваш спутник достает из седельной сумки изящный серебряный браслет, украшенный парой небольших топазов, и отдает его вам в качестве опознавательного знака. Запишите его на Листок путешественника. В любой момент (кроме боя) вы сможете

решить, надеть его на руку (тогда это удобно пометить на листке знаком «+») или убрать в заплечный мешок (тогда поставьте рядом с записью знак «-» и не забудьте, что браслету в мешке тоже потребуется место).

Гонец также признается, что он так и не дождался от герцога разрешения назвать вам имена рыцарей ордена, однако может поделиться другой только что полученной информацией: в одном из миров, который может встретиться по пути, портал заблокирован черным магом по имени Данлин. Узнать этот мир просто: он похож на Двэлл, но солнце в нем светит не так ярко, как здесь. Так что если вы к тому времени не научитесь воздвигать порталы самостоятельно, сражения с Данлином не избежать.

Не проходит и часа, как вы сворачиваете с Катэнского тракта на неприметную тропку. Дни обучения прошли не зря – что-то подсказывает вам, что до портала недалеко. Гонец одобрительно улыбается и предлагает наконец-то испробовать новоприобретенное умение в деле. Минута полной сосредоточенности – и в воздухе в десяти шагах от тропинки возникает мерцающий прямоугольник. Лорду хранителю равновесия несолидно прыгать от восторга, но чувства переполняют вас. Получилось! Получилось! Дверь в иные миры кажется вам не только интригующей, но и удивительно прекрасной, однако любоваться ей некогда. Тепло попрощавшись с посланцем герцога Леотора, вы отважно делаете шаг вперед – **85**.

§ 2

Можно без труда поверить, что часовня заброшена много веков назад. Пустые глазницы окон изумленно таращатся на нежданного посетителя; скрипучие двери едва шевелятся, напоминая пасть огромного чудовищного животного. Войдете внутрь (**360**) или вернетесь на дорожку (**430**)?

§ 3

Вам как-то уже доводилось бывать на фрегате, и вы без труда можете догадаться, что дверь слева должна вести в матросский кубрик. Откроете ее (**238**) или направитесь к рулевому (**464**)?



§ 4

«Насколько я знаю, – продолжает Вернуа, – вы должны быть уже в курсе дела. Осталось лишь прояснить некоторые детали. Видите ли, некоторое время назад в моем доме завелось крайне неприятное привидение. И я обещал выполнить любое желание того, кто меня от него избавит. Не сомневаюсь, что вы пожелали бы отправиться в другой мир, так что мне вполне удалось бы сдержать свое слово. Однако это я могу сделать и без вашего подвига. Поэтому давайте условимся следующим образом – я не только переправлю вас дальше, но и

предложу на выбор кое-что, что, без сомнения, вам весьма пригодится в дальнейших странствиях». Звучит вполне заманчиво, однако задерживаться без необходимости, а тем более рисковать при этом жизнью, не слишком-то хочется. Увы, но вы уже дали графу свое согласие – **202**.

§ 5

Справа от вас дорога уходит в тот самый лес, из которого вы только что с таким трудом выбрались. При воспоминании о горячих глазах и коварных маленьких существах мороз идет по коже – возвращаться обратно что-то не хочется. И вы идете налево – **655**.

§ 6

Проходит несколько минут, и неожиданно в левой стене вы замечаете небольшое углубление. Хотите сунуть туда руку и посмотреть, что там (**209**), или пойдете дальше (**162**)?

§ 7

Начинаете спуск, но одно неосторожное движение, и вы летите вниз. А колодец оказывается достаточно глубоким...

§ 8

Сделав еще один виток вверх по скале, дорога выходит на край ущелья. Но путь дальше вам преграждает высокий и плечистый рыцарь. Его доспехи блестят так, что вам приходится даже прикрыть глаза. «С чем ты

пришел к Доброй и Мудрой? Зачем испытываешь ее доброту, алчешь ее мудрости?» – спрашивает он. Годы приключений научили вас больше ценить доспехи боевые, а не парадные, но все же вы не у себя дома, и отвечать необходимо. Но что?

- Что попали сюда совершенно случайно – **363**?
- Что пришли задать вопрос – **274**?
- Что путешествуете между мирами – **458**?

Разумеется, есть и еще один вариант – попытаться пробиться силой – **104**.

§ 9

Желание идти досыпать борется в ней с вежливостью. В конце концов приличия побеждают: «Господину графу требовался герой для сражения с привидением. Награда – по желанию героя». Если вас заинтересовало это предложение, можете сказать, что вы вполне соответствуете задуманному предприятию (**319**). Если нет, – никто не мешает попрощаться и уйти (**620**).

§ 10

Монахи с подозрением смотрят на вас и нехотя отвечают: «В монастырь святого Рендуса». После чего бьют пятками осликов и продолжают путь. А вы через некоторое время доходите до развилки. Тракт сворачивает налево. Впереди же неподалеку виднеются стены то ли крепости, то ли монастыря, к которым ведет аккуратная ухоженная дорожка. Куда вы направитесь: прямо (**400**) или налево (**205**)?

§ 11

Дверь не заперта, и вы заходите внутрь. Это небольшая придорожная лавочка, торгующая товарами на все случаи жизни. Конечно, не базар на Тархейме – здесь вы не встретите ни майонтского вина, ни шелковых тканей, ни позолоченных доспехов – всем этим торгуют в городах. Однако и здесь вам могут предложить немало интересного: рог единорога (+222, 10 золотых), коробочку с шумом морского прибоя (-45, 4 монеты), колчан с 10 стрелами (2 золотых), свежие булочки (каждая обойдется вам в 2 золотых и прибавит 3 СИЛЫ) и маленький ящичек, умеющий, по словам продавца, чувствовать эмоции других живых существ. Одно плохо – он соглашается это делать не чаще, чем раз в день, а сегодня его уже просили распознать, что на уме у предыдущего покупателя, так что проверить, как он работает (и работает ли вообще) нет совершенно никакой возможности. Тем не менее за диковину торговец просит целых 15 золотых. Если вы хотите приобрести его, то **574**; если нет, то покупайте, что приглянулось, и идите дальше – **208**.

§ 12

Ваши глаза встречаются с глазами дракона, и вы видите, что в них светятся спокойствие и доброта. «Ты защитил яйцо, и мы благодарны тебе за это, – разносится под сводами звонкий голос, который вполне мог бы принадлежать юной девушке. – Ты достоин того, чтобы задать вопрос. Осталось лишь узнать, достаточно ли ты мудр, чтобы понять ответ» – **83**.

§ 13

РУЛЕВОЙ: Ловкость 11 Сила 12

Однако стоит вам победить его, в комнату вновь вваливаются монахи, не давая ни секунды передышки. Но вы все же успеваете сделать спасительный шаг вперед – **661**.

§ 14

Рыцарь оглядывает вас с ног до головы, кажется, удивляясь все больше и больше (хотя это едва ли возможно) – **271**.

§ 15

Бросив на вас испуганный взгляд, крестьянин нахлестывает лошадей, и телега проезжает мимо. Не гнаться же за ней по степи, и вы идете в ту сторону, откуда она появилась – **126**.

§ 16

Телега останавливается. «А ты чей человек, – с опаской спрашивает крестьянин, – мага или короля?» Придется отвечать. Очевидно, что держать нейтралитет в этом мире не принято или, по крайней мере, такая позиция не устроит вашего собеседника. Скажете, что вы служите магу (**427**) или королю (**241**)?

§ 17

«Может быть, вам пригодится в коллекции вот такая монетка?» – спрашиваете вы, протягивая Луню находку.

«Всемогущие боги, – кричит он, – да это же свидетельство того, что Ашшарат некогда... Впрочем, что это я разболтался! Вам ведь это наверняка не интересно». После этого, на секунду задумавшись, он предлагает вам пройти с ним в заднюю комнату постоялого двора, оставив Джала и Лэта здесь. Согласитесь (**446**) или решите, что старик замышляет недобroе, и попросите своих друзей перенести вас в новый мир (**671**)?

§ 18

С последним удачным ударом меча призрак исчезает. Кажется, что дом содрогнулся, увидев гибель своего давнего обитателя: пол уходит из-под ног, вы падаете и теряете сознание – **540**.

§ 19

Увидев, как легко вы расправились с двумя волками, остальные не торопятся нападать. Постепенно светящиеся во тьме глаза меркнут один за другим, а жуткий потусторонний вой отдаляется и стихает вдали. Однако до утра еще далеко, и тропа уверенно ведет вас вперед – **622**.

§ 20

«Никуда я с тобой не пойду, – решительно говорит он, когда вы пытаетесь посадить его на плечи. – Ты плохой и грубый». Ну что тут будешь делать! Как вы не уговариваете упрямца, все бесполезно. Придется принимать бой, стоя на уступе. Однако там не только тесно, но и существует немалый риск задеть мечом Паула, что от-

нююдь не облегчает вашу задачу. Так что придется во время боя уменьшать на 2 свою ЛОВКОСТЬ.

ПЕРВЫЙ СТЕРВЯТНИК: Ловкость 9 Сила 8

ВТОРОЙ СТЕРВЯТНИК: Ловкость 9 Сила 6

Если вы победили их, мальчик, который на этот раз вполне успел испугаться, позволит вам вытащить его наверх – **592**.

§ 21

В это время один из монахов – звезды на его плаще окружены зеленым овалом – начинает шевелить губами, как будто в беззвучной молитве. Второй при этом не спускает с вас глаз. Если у вас на шее есть амулет с прозрачным камнем, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, решайте, – на какого монаха будет направлен ваш первый удар. На того, который следит за вами (**131**), или на его товарища (**434**)?

§ 22

Жаль только, что ни вы, ни ваши спутники не подумали о том, что рэндам прекрасно известны свойства тайти. Днем и ночью их лучники стерегут небо над поселением. А вы сейчас служите им отличной мишенью...



§ 23

«Привет, – говорите вы, видя, что гном совершенно не собирается на вас нападать, – по-моему, в твоей коллекции не хватает вот такой штучки?» С этими словами вы протягиваете ему топорик. На лице маленького существа появляется радостная улыбка. «А ты, как я погляжу, разбираешься в оружии, – одобрительно говорит он. – Ну, что ж, иди дальше и не забудь, что гномы любят подземелья, но я всегда стремился из них наверх». Он совершает неуловимое движение рукой, и одна из стен отходит в сторону, открывая две двери. «Они что, обе подходят?» – недоверчиво спрашиваете вы. Гном озадачен: «Конечно, нет, но разве не в этом счастье, которое дарует игра с судьбой? Что за привычка у этих людей – вечно они уверены в своей правоте. Небось и ты думаешь, что сражаяешься за правое дело?» Вы не совсем согласны с ним, но больше узнать ничего не удается. Так что решайте: откроете левую дверь (**173**) или правую (**242**)?

§ 24

Не мешкая, вы достаете из заплечного мешка веревку, привязываете ее к подоконнику и благополучно спускаетесь во двор. Одно жалко – отвязать ее уже некому. Придется вычеркнуть веревку с Листка путешественника – **107**.

§ 25

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, – **535**; если же судьба отвернулась от вас, – **187**.

§ 26

Гдал, которого вы с трудом отличаете от остальных его сородичей, не скрывает своей радости. Не теряя времени, он надевается на вас, пообещав, что умеет летать едва ли не лучше всех тайти в мире (так, значит, вам еще и хвастун попался!). Попрощавшись со всеми остальными, вы отправляетесь в путь. Как становится ясно, проблема Гдала состоит в следующем. У них в семье издавна хранятся великолепные серебряные застежки с изумрудами, переходящие от отца к сыну как семейная реликвия. Два дня назад их дом (интересно, как он выглядит?) ограбили, и среди кучи всякого хлама были похищены и эти самые застежки. Очевидно, что этого не делал никто из своих. Однако к югу находится большой город тайти, где Гдал никогда не был. По слухам, взломщики нередко налетают именно оттуда. Что ж, в город, так в город. Однако неплохо бы подкрепиться. Стоило только подумать, как слева от дороги открывается большая поляна, на которой растет с десяток больших – почти по колено – грибов. Хотите собрать грибочков на обед (**568**) или пойдете дальше (**644**)?



§ 27

Стоит вам взяться за крылья, как рот летучей мыши раскрывается, и оттуда появляется маленькая железная

коробочка (+232). Если хотите, можете взять ее с собой.

А теперь решайте: рискнете и попытаетесь сдвинуть с места пьедестал (**469**), обойдете вокруг статуи (**263**) или вернетесь на **173** и займитесь каким-нибудь иным памятником из тех, которым еще не успели уделить внимание?

§ 28

«Ну, разумеется, – спокойно отвечаете вы, – разве иначе я рискнул бы побеспокоить вас в столь поздний час?» Кажется, вы все же умудрились сказать что-то не совсем то, однако женщина ограничивается лишь быстрым заинтересованным взглядом – **319**.

§ 29

Вы обнажаете клинок, и рубины на эфесе начинают светиться мерным багровым огнем. Враги приближаются. Но всего один взмах клинка и... – **286**.

§ 30

Вода кажется свежей, прозрачной и (на ваш взгляд) не представляет никакой опасности. Впрочем, разве можно быть в чем-то уверенным в этом совершенно неведомом вам мире? Если передумали и хотите идти дальше, – **652**. Иначе кидайте кубик. Если на нем выпало 1 или 3, то **143**; если 2 или 5, то **450**; если 4 или 6, то **194**.

§ 31

Внезапно раздается глухой щелчок. Неужели ловуш-

ка? Нет, к счастью, это всего лишь отошла в сторону преграждавшая путь стена. За ней можно разглядеть также высоко вверху еще один люк. Однако подземный туннель продолжается. Более того, где-то далеко впереди должен быть еще один источник света; по крайней мере по коридору можно идти, не рискуя сломать себе шею –

548.

§ 32

Воспользовавшись тем, что монахи еще не видят, что произошло в зале приемов, капитан одним движением руки отсылает их прочь, показывая, что тревога была ложной. Вы же остаетесь в напряжении, ожидая, что последует дальше. А он, внимательно осмотрев тело Данлина и убедившись, что тому уже не помочь, спокойно садится на пустующий трон. «Мы уже почти месяц пытаемся устраниТЬ этого чародея, – неожиданно говорит он. – Как видите, пришлось даже внедриться в его личную охрану. Я и не знал, что мне направлено столь неожиданное подкрепление: вообще-то, орден мог бы и поставить меня в известность. Так или иначе, должен поблагодарить вас за то, что теперь, без сомнения, порядок в Ассиэле будет установлен. Однако вынужден попросить вас как можно скорее покинуть башню, пока эти тупоголовые монахи не заподозрили неладное. Зарубить чародея в его собственных покоях – это, конечно, подвиг, но вот что мне с этим подвигом теперь делать, я просто пока ума не приложу...» На ваших глазах прямо перед троном возникает мерцающий прямоугольник портала. Сказать-то вам, пожалуй, и нечего. Махнув на

прощание рукой капитану стражи, вы проходите через портал, попадая в совсем иной мир. Кстати, если у вас с собой были какие-нибудь живые существа, принадлежащие миру Данлина, они, конечно, в нем и останутся – **414**.

§ 33

Противник мертв, и вы склоняетесь над несчастной девушкой. К сожалению, ей уже не поможешь. А вот с пояса рэнда вы можете снять массивную латунную цепь (-328). Ставяясь больше не нарываться на приключения, вы покидаете селение – **287**.

§ 34

Если у вас уже есть спутник, то **359**. Если нет, – **646**.

§ 35

Вы не ожидали столь внезапной атаки. Послужить подушечкой для иголок скорее неприятно, чем больно, но все же потеряйте 3 СИЛЫ – **531**.

§ 36

Пять золотых мгновенно перекочевывают в карманы курточки, и вы задаете свой вопрос. «В общем, камешков у меня нет, – решительно говорит Мтал. – Я их приятелю в таверне проиграл». Тяжело вздохнув, вы интересуетесь, где же сейчас находится этот приятель. «Да вы с ним, небось, должны были в дверях столкнуться. Вроде как к ювелиру с камешками пошел». В двух сло-

вах Мтал быстро описывает нужного вам тайти. Поверите взломщику и поторопитесь к ювелиру (**576**) или решите, что изумруды все же у Мтала, и убьете его (**146**)?

§ 37

С едва слышным хрипом мертвый незнакомец падает на землю. Остаток пути проходит без приключений. В нескольких милях от деревни вы, почувствовав себя в безопасности, решаете заночевать. Можете восстановить 2 СИЛЫ и с первыми лучами солнца отправляться в путь – **561**.

§ 38

Выбрав укромный уголок неподалеку от входа, откуда можно все видеть, оставаясь незамеченным, вы готовитесь к долгому ожиданию. Корridor в одну сторону уходит вглубь дома, в другую – к входной двери, а сквозь, дверной проем видна некогда богатая гостиная, загроможденная мебелью так, что кажется, будто люди раньше пробирались по ней не иначе как боком. Низенький столик, напольные вазы, тяжелые бронзовые канделябры, стулья и кресла всех мастей... Проходит примерно час, и тут где-то наверху раздается громкий женский крик, переходящий в предсмертный хрип. А еще через четверть часа в гостиной сквозь мебель пропадает, медленно материализуясь, мужчина, одетый в легкие холщовые штаны и белую льняную рубашку. Безумный взор блуждает по сторонам, в руке короткий меч, с лезвия которого на пол падают капли крови. Вне

всяких сомнений, это и есть то самое привидение. Покинув свое укрытие, вы обнажаете меч – **161**.

§ 39

Пожалуй, этот коридор куда длиннее, чем все остальные, по которым вам уже пришлось пройти. К тому же он позволяет себе не только привычные трюки, но и резкие повороты под прямым углом. Кажется, что вы видите один бесконечный ночной кошмар – пустые гулкие тунNELи с совершенно одинаковыми стенами, ведущие в никуда. Или все же куда-то? – **407**.

§ 40

За маяком узкий пляж продолжается насколько хватает взгляда. И тут вы чувствуете, что шум моря, к которому вы уже успели привыкнуть, как-то изменился: начинается прилив. Если у вас есть золотистый топаз, можете им воспользоваться, а иначе лучше все же будет вернуться к маяку и попытаться укрыться там. Если вы уже были внутри, то **142**, если нет, – **654**.

§ 41

«Привет, приятель, – немедленно переводит пряжка, – как тебя зовут? И не хочешь ли пропустить с нами кружечку вина?» Судя по всему, у ордена есть какой-то свой тайный язык, в который вы, естественно, не посвящены. Так что понимать-то вы понимаете, а что толку? Вы пытаетесь вежливо отказаться, но монахи уже заподозрили неладное. Завязывается драка, из которой не вы выходите победителем...



§ 42

Войдя во внутренний дворик, вы оказываетесь в небольшом садике. В центре едва слышно журчит фонтан, в окружающих дворик стенах виднеются входы в кельи. Прямо перед вами высится громадный собор, дверь его приоткрыта. Внезапно двери келий справа от вас распахиваются, и оттуда выходят монахи, быстро выстраиваясь попарно. Вам остается только одно – юркнуть внутрь собора в надежде остататься незамеченным – **593.**

§ 43

«Ч'вarta, к ноге!» – грозно кричит хозяин собаки, и пес тут же прячется за его спину. Человечек поднимает на вас голову, и на лице его появляется широкая улыбка. «Бэлл, дружище!» – радостно восклицает он тоном старого друга, не видевшего вас тысячу лет, и кидается вас обнимать. Оттолкнете его и нападете (**378**) или подождете, что будет дальше (**277**)?

§ 44

Вас можно поздравить – вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете попытаться с некоторой долей вероятности исправить поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. В случае когда возникнет такая необходимость, вычтите 88 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. Но пока что никакого портала поблизости нет, и вы возвращаетесь к своим спутникам с просьбой помочь вам выбраться с Бэнта – **267.**

§ 45

Шум боя гулко разносится по кварталу, и слышно, как на выручку спешат соседи. Гдал мгновенно делает вас невидимым, и вы чудом успеваете выскользнутием замеченным из лавки как раз в тот момент, когда она наполняется возбужденными тайти и панти, причем в толпе то и дело мелькают малиновые одеяния городской стражи. Отдышавшись и вновь обретя плоть, вы отправляетесь на поиски притона – **449**.

§ 46

Вы обнажаете клинок, и рубины на эфесе начинают светиться мерным багровым огнем. Однако скелет смело бросается в бой.

РУЛЕВОЙ: Ловкость 7 Сила 8

Если вы уменьшите его СИЛУ до 2, можете прекратить сражение и попытаться у него что-нибудь узнать (**362**). Однако в вашей власти и уничтожить противника – **541**.

§ 47

Вы ловко сбиваете замок, но едва начинаете приподнимать крышку, как из-под нее появляется облачко голубоватого газа. Боги его ведают, что это такое, но вы решаете не рисковать. Затаив дыхание, мигом взлетаете по лестнице и захлопываете за собой дверь, ведущую в кубрик – **433**.



(иллюстрация к § 48)

§ 48

Покинув кладбище, тропинка начинает постепенно спускаться вниз, пока, перевалив через невысокий холм, не выходит на просторный песчаный берег. Перед вами плещется ночное море с небрежно прочерченной лунной дорожкой. Справа и слева вздымаются дюны, а впереди

лавириует, подходя к берегу, прекрасный парусный фрегат. Разглядеть при таком освещении цвет парусов или флага, развевающегося по ветру, невозможно, да это и вряд ли бы что-то вам сказало. Хотите погулять по берегу и подождать, что будет дальше (**409**), или решите спрятаться? Но тогда где – за той дюной, что слева от вас (**397**), или справа (**461**)?

§ 49

Опыт должен был бы уже подсказать, что вы имеете дело с магами. И их защита начинает действовать. Через несколько секунд оба выхода блокируются, а дым убивает меньше, чем за минуту...

§ 50

Глаза дракона светятся удовольствием. «Вижу, что ты не только добр, но и мудр. Спрашивай же, и получишь ответ на любой свой вопрос». В ту же секунду вы чувствуете необыкновенный прилив энергии – можете восстановить ЛОВКОСТЬ и СИЛУ до изначальных. Однако чем вы поинтересуетесь, помня, что можете задать только один вопрос?

- Как достичь новой ступени Умения (**160**)?
- Что необходимо знать, чтобы успешно выполнить вашу миссию (**326**)?
- Что необходимо иметь, чтобы победить зло (**554**)?
- Что сейчас происходит на Сторке, и с чем вам там предстоит столкнуться (**253**)?

§ 51

Поединок немедленно прекращается, и вам перевязывают раны. Но, к сожалению, капитан говорит, что вы недостаточно доблестный воин, чтобы присоединиться к братству святого Рендуса. Возражать бессмысленно – монахи выводят вас обратно на поверхность, и остается только вернуться на тракт и пойти дальше – **316.**

§ 52

В то же мгновение из глаз статуи вырываются кроваво-красные лучи, которые ослепляют вас прежде, чем вы успеваете понять, что же произошло. На этом ваша миссия окончена – пройти эту анфиладу наощупь пока что не удавалось никому...



§ 53

Тяжело вздохнув и пробормотав, что не видит в этом ни малейшей необходимости, шапочка подчиняется. Войдя в селение, вы осторожно, стараясь смотреть под ноги и почти ничего не видя, пробираетесь по главной улице, несколько раз чуть не поскользываясь на каких-то отбросах. Внезапно ваше внимание привлекает

свет в конце одной из боковых улиц – похоже, что там горит огромный костер. Пойдете посмотреть, что там такое (**442**), или продолжите путь (**391**)?

§ 54

Два золотых творят чудо. Шапочка преображается, и ее голос становится куда более любезным: «Что ж, он вполне может быть у себя. Прямо, направо, налево, вторая дверь». Вы тщательно следуete ее указаниям, стараясь ни разу не сбиться с пути – **640**.

§ 55

И в самом деле, когда вы выходите на поляну, вопросы отпадают сами собой. Вы видите девушку, окруженнную высоким столбом магического огня так, что она может лишь стоять, не рискуя даже пошевелиться. На ее лице написана крайняя усталость и сосредоточенность – она даже не рискует поддаться радости, охватившей ее при вашем появлении. Когда силы пленника иссякают и он делает хотя бы одно неверное движение, огонь охватывает его одежду. И тем самым он приносит сам себя в жертву, ведь огнепоклонникам запрещено иметь дело со сталью. Неподалеку прислонился к стволу дерева страж, с аппетитом жующий истекающую жиром лепешку. Завидев вас, он вскакивает на ноги и выхватывает прашу. Поторопитесь освободить девушку (**157**) или займитесь стражем (**345**)?

§ 56

Вы крепко упираетесь ногами в землю и втыкаете меч прямо в одно из пятен на груди монстра. Острый клинок пробивает чешую, животное издает громкий рев и падает замертво. Вы едва успеваете увернуться, чтобы огромная туша не обрушилась прямо на вас. Путь свободен. Вы пересекаете «равнину» и открываете следующую дверь – **493**.

§ 57

Открывающийся за дверью коридор поворачивает налево, затем направо. Открыв следующую дверь, вы попадаете в абсолютно пустую (по крайней мере, на первый взгляд) комнату, обитую кроваво-красным шелком. В противоположной стене три двери, и все они отличаются друг от друга. На левой внимание привлекает бронзовая ручка, в средней видна замочная скважина, на правой скалится морда льва. Если у вас есть ключик или свиток, можете попробовать воспользоваться ими. Если нет, среднюю дверь открыть не удается и имеет смысл попытаться выбрать либо правую (**268**), либо левую (**625**).

§ 58

Вы-то не против, но надо еще уговорить Джала и Лэта. Панти не возражает, а вот Джал просит у вас раздобыть ему в таком случае еще и пуговицы. Решите, что время не ждет, и предпочтете сразиться со Съеном (**145**), или согласитесь выполнить для ненасытного тайти еще одно задание (**600**)?

§ 59

«Увы, – печально говорит дракон, – ты добр, но не мудр». В ту же секунду яркая вспышка света заставляет зажмурить глаза, а когда вы открываете их, то видите, что вновь стоите в тупике, за спиной тает портал, но открыть его вновь уже не удается. Остается только вернуться на развязку и на этот раз пойти направо – **113.**

§ 60

Открыв раздел «Вторая ступень», быстро читаете вслух необходимое заклинание. Вас можно поздравить – вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете попытаться с некоторой долей вероятности исправлять поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. В случае когда возникнет такая необходимость, вычтите 88 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. В этот момент дверь тихо приоткрывается, и вы торопливо ставите книгу обратно на полку, хватаясь за оружие – **172.**

§ 61

«Увы, – печально говорит дракон, – ты добр, но не мудр». В ту же секунду яркая вспышка света заставляет зажмурить глаза, а когда вы открываете их, то видите, что вновь стоите в тупике, за спиной тает портал, но открыть его вновь уже не удается. Остается только вернуться на развязку и на этот раз пойти направо – **113.**

§ 62

Утопленница уже совсем близко. Близко настолько, что вы легко можете разглядеть неземное отчаянье в ее застывших мертвых глазах. И вот уже ее руки обнимают вас – **290**.

§ 63

Все проходит как по маслу. То ли братья плохо знают друг друга (что само по себе достаточно странно), то ли надвинутые капюшоны делают всех похожими друг на друга. Вскоре двери собора широко распахиваются, и из них неспешно выходит еще один монах. Три звезды на его рукаве окружены зеленым овалом (а ведь такой же овал был у брата, который шевелил губами на дороге). При его появлении над садиком нависает гробовая тишина. Будто повинуясь безмолвной команде, все братья падают на колени, низко опускают головы и достают четки, больше похожие на извивающихся змей, которые держат в пасти собственный хвост. Внимательно наблюдая за своими соседями, вам удается проделать все это столь же быстро, сколь и им. Но есть ли у вас четки? Если да, воспользуйтесь ими, если нет... Что ж, ваш обман раскрыт слишком быстро...



§ 64

Обнажив меч, атакуете сорванцов, но они бросаются в рассыпную, продолжая развлекаться: град камней становится еще сильнее. Курточка защищает вас изо всех сил, но, увы, не может заменить латы. Так что вам придется снова кинуть кубик и вычесть у себя выпавшее на нем количество СИЛ – **451**.

§ 65

Вы достаете из кармана деньги и отдаете нищему. В ответ он подробнейшим образом объясняет вам дорогу, и вы, не теряя времени, устремляетесь к гильдии взломщиков – **399**.

§ 66

«Может быть, я помогу вам исполнить свою давнюю мечту», – говорите вы, протягивая Луню ящичек. Глаза его загораются, не исключено даже, что этот предмет прекрасно ему знаком. Он берет его в руки, гладит отполированные до блеска бока, после чего, как бы решившись на что-то, предлагает вам пройти с ним в заднюю комнату постоялого двора, оставив Джала и Лэта здесь. Согласитесь (**446**) или решите, что стариk замышляет недоброе, и попросите своих друзей перенести вас в новый мир (**671**)?

§ 67

«Месть и кинжал», – говорите вы таинственным полуслепотом. Понимающие кивнув, панти отвечает: «Кровь и победа. Прямо, направо, налево, вторая дверь». Вы

тщательно следуйте его указаниям, стараясь ни разу не сбиться – **640**.

§ 68

Но вот коридор заканчивается, и вы оказываетесь в небольшой овальной комнате. Несколько факелов на стенах освещают единственную дверь. Рядом с ней вы видите на стене девять рычагов: белый, синий, коричневый, красный, черный, голубой, серый, зеленый и фиолетовый. Сейчас все они опущены, но любой из них вы можете попытаться поднять. Выпишите себе на листок бумаги все эти цвета и под каждым подпишите внизу цифры по порядку: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256. Сложите между собой цифры только рядом с теми рычагами, которые вы решили поднять, и посмотрите параграф с соответствующим номером. Если он не будет начинаться словами «Раздается тихий щелчок», дверь не откроется. У вас три попытки. После этого, если дверь по-прежнему останется закрытой, стоит попробовать отпереть ее другими способами – **299**.



§ 69

Конечно, вы не в силах собственным мужеством и отвагой переломить ход сражения. Однако военачальнику не пристало прятаться за спинами своих солдат, пользуясь плодами их трудов. Обнажив клинок, вы

вступаете в битву. И сразу же видите, что к вам начинает пробиваться капитан гоблинов, сея смерть на своем пути. Даже заколдованные воины не в силах противостоять ударам его большого кривого меча. Сделаетесь невидимым, чтобы избежать сражения с капитаном (**488**), или двинетесь ему навстречу (**198**)?

§ 70

Вы ничего не чувствуете и лишь можете догадаться, что на вас наложили какое-то заклятие. Внезапно резким неприятным голосом Данлин кричит: «Стража!» – и в зал из задней двери врываются несколько десятков монахов с обнаженными клинками. Вам так и не удалось выполнить свою миссию...

§ 71

Монах в городе должен быть гораздо менее заметен, чем иноземец. Так и происходит – вы видите, что на вас сразу же перестали обращать внимание. И все идет хорошо, пока вы не встречаете компанию веселых собратьев, вываливающихся шумной толпой из дома, над дверью которого нарисована большая, до краев полная кружка. Они заговаривают с вами на совершенно незнакомом вам языке. Если у вас есть с собой волшебная пряжка, можете ей воспользоваться. Если нет, – **150**.

§ 72

Киньте кубик два раза. Если сумма выпавших на нем чисел больше вашей ЛОВКОСТИ, то **422**, если меньше или равна, – **538**.

§ 73

Порядок в городе поддерживают красивые малиновые курточки, вооруженные короткими дротиками. Узнав, чем именно вы интересуетесь, они не скрывают своего удивления, однако после некоторых колебаний показывают дорогу к гильдии взломщиков, предупредив, что соваться туда отнюдь не безопасно. По дороге вы интересуетесь, почему же стражники до сих пор не переловили всех грабителей, если они прекрасно знают, где находится их гильдия. Гдал отвечает, что тайти уважают свободу занятий: вы можете объявлять себя хоть взломщиком, хоть убийцей, но пока вас не поймали на месте преступления, вы остаетесь столь же уважаемым горожанином, сколь и все остальные. Странные порядки, конечно. Но что-то в этом, определенно, есть – **399**.

§ 74

Проходит несколько часов, но Трейни так и не возвращается. Хотите подождать еще (**289**) или отправитесь к башне (**587**)?

§ 75

Согласие дано, но все же неплохо было бы узнать, где обитают все эти луны и питры. Друзья успокаивают вас: питры водятся как раз по дороге к «Полному унынию», так что не придется даже крюк делать. Правда, по пути вас будет ожидать еще одно препятствие – селение рэн-дов, то есть людей, которые ненавидят Триады, а заодно тайти с панти вместе взятых. К сожалению, оно находится на единственной дороге, ведущей в нужном

вам направлении, так что обойти его не будет ни малейшей возможности. Кстати, когда вы покинете деревню и прочитаете слова «Становится жарко», не забудьте вычесть 40 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться – **530**.

§ 76

Внезапно вы слышите голос: «Осторожно: магическая атака!» Так вот зачем нужен этот амулет. Скорее решайте, по какому монаху нанести удар – по тому, что следует за вами (**131**), или по его товарищу (**434**)?

§ 77

«Увы, – печально говорит дракон, – ты добр, но не мудр». В ту же секунду яркая вспышка света заставляет зажмурить глаза, а когда вы открываете их, то видите, что вновь стоите в тупике, за спиной тает портал, но открыть его вновь уже не удается. Остается только вернуться на развилку и на этот раз пойти направо – **113**.



§ 78

Кажется, вы уже начинаете понемногу терять направление, благо туннель петляет так, словно специально старается сбить вас с толку. К тому же то и дело путь преграждают стены, отходящие в сторону при вашем

появлении и немедленно прочно встающие на место за спиной. И вот новая развилка. Предпочтете правый (**590**) или левый (**39**) коридор?

§ 79

Вас можно поздравить – вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете пытаться с некоторой долей вероятности исправлять поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. В случае когда возникнет такая необходимость, вычтите 88 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. После этого вы с графом направляетесь в подвал. Стоит ему открыть дверь, как появляется знакомое ощущение: портал совсем неподалеку. И вот он уже мерцает перед вами. Легкое дуновение ветра – и вы оказываетесь в совершенно ином мире – **429**.



§ 80

Иногда (хотя, к сожалению, далеко не всегда) осторожность крайне благотворно оказывается на вашем здоровье. Комната пуста. Вернее, целиком заполнена жирной мерзкой грязью. Целиком, за исключением двух узких карнизов, протянувшихся вдоль стен неприятного коричневого цвета. На один из них вы можете осторожно встать – другой ожидает, вас перед дверью в противоположной стене. На ней нарисован знак – ука-

зывающая вниз стрела. Если у вас нет иной возможности преодолеть препятствие, придется решать – ступите в грязь вдоль правой стены (**293**), вдоль левой (**456**) или по центру (**631**)?

§ 81

Но может быть, в зал Приемов можно попасть и через зал Рыб? Однако дверь оказывается прочно запертоей, а выламывать ее в башне посреди ночи вы не рискуете, чтобы не переполошить всех ее обитателей. Если у вас есть чем попытаться открыть дверь, сделайте это. Иначе придется идти тем путем, про который рассказал напарник. Вы осторожно приоткрываете дверь в следующую комнату, и в ту же секунду на вас пикирует птица, крылья которой и в самом деле отливают серебром.

ПТИЦА С СЕРЕБРЯНЫМИ КРЫЛЬЯМИ:

Ловкость 11 Сила 12

Если вы победили ее, то птица превращается в груду бесполезного металла, а вы смело открываете следующую дверь, попадая в зал Приемов – **509**.

§ 82

Коридор оказывается на редкость длинным. А в конце его вас поджидает небольшой эркер, из которого больше не видно ни одного выхода. Однако до того как преследователи сообразят, куда вы исчезли, есть еще несколько минут – можно осмотреться вокруг. На стене гобелен, на котором огромный черный дракон парит над городом, выдыхая пламя на крыши домов. Справа – окно, к которому вы и бросаетесь в первую очередь. Оно

выходит на небольшой дворик за собором, который сейчас пуст: кажется, тревога сюда еще не докатилась. Однако окно слишком высоко, чтобы можно было спрыгнуть, не рискуя сломать себе ноги. Если у вас есть веревка или веревочная лестница, воспользуйтесь ими. А иначе остается только более подробно осмотреть комнату в надежде все же найти из нее какой-нибудь другой выход – **272**.

§ 83

«Поэтому сначала спрошу я, а ты ответишь. Слушай же и запоминай. Да будет тебе ведомо, что на небе Ногэрда можно увидеть семь лун. Однако каждая из них появляется всего на один час. И ты можешь любоваться их восходами каждые 20 минут. Когда восходит Тион, Диос скрывается во тьме. Пока в небе вместе путешествуют Диос и Мертон, Банион не показывает свой лик. Всех дольше не расстается с Тионом Вирти. При этом Аллизон встречается с Диосом лишь на краткий миг, а Баниона не видит вовсе. Скажи же мне теперь, когда ты знаешь все о небе Ногэрда, какая луна восходит следующей после Бокара?» Если вы способны, подумав, найти правильный ответ, сложите порядковые номера по алфавиту всех букв, входящих в название нужной вам луны, и посмотрите соответствующий параграф. У вас есть только одна попытка. Если вы не знаете, как решить загадку, то лучше честно в этом признаться – **669**.

§ 84

Вы без приключений добираетесь до песка и осматриваетесь, пытаясь решить, куда же направиться дальше. Невдалеке справа путь преграждают скалы, так что остается только один выход – идти налево, туда, где высокая скальная грязда все же оставляет берегу узкую полоску песка. Ветер с моря несет с собой прохладу и брызги соленой воды. Если к тому же вы идете в мокрой одежде, вас начинает бить озноб – потеряйте 2 СИЛЫ. Однако всего через полчаса вы видите справа от себя на скале маяк, к которому ведет узкая лесенка. Хотите заглянуть туда (**474**) или пойдете дальше (**40**)?

§ 85

Пока портал медленно тает за спиной, вы осматриваетесь. Переход из мира в мир оказался совсем не труден, не сложнее, чем пройти через обычную дверь. Все, что вы почувствовали, – легкое дуновение теплого воздуха и какой-то немного странный запах. Впрочем, что же в этом волшебного... Тем не менее привычный пейзаж исчез. Вокруг вас темный лес, глухо шумящий под напором сильного ветра. Как вы ни пытаетесь всмотреться во тьму и различить отдельные деревья, это не удается: кажется, что лес представляет собой мрачную, ощетинившуюся ветвями стену. Пахнет гнилью, пожухшей травой, и лишь иногда пробиваются нотки свежего морского воздуха. Полянка, на которой вы оказались, не столь уж и велика. Однако с нее ведут две тропинки: одна – впереди (**250**), другая – за вашей спиной (**333**). Решайте, по какой из них вы пойдете.

§ 86

Дверь слетает с петель, но тут же магическим образом восстанавливается вновь, прежде чем вы успеваете через нее пройти. Пожалуй, лучше все же заняться другой дверью (если вы еще этого не делали) – **625**. Если же и этот этап уже позади, то **455**.



§ 87

Войти в здание не сложно, но что-то вам подсказывает, что выйти обратно будет куда труднее. Внутри гильдия напоминает роскошный постоянный двор: большой просторный холл, из которого ведут несколько дверей, стойка неподалеку от входа, из-за которой навстречу вам направляется панти-«портье». Он вежливо спрашивает, кого вы ищете. Что вы ответите? Что хотели бы повидать главаря, то есть, простите, главу гильдии (**266**)? Что зашли подыскать подходящего взломщика (**487**)? Или вам известно имя хотя бы одного из членов гильдии, и вы скажете, что пришли повидаться именно с ним?

§ 88

Но стоит чудовищу испустить дух, как его мощная лобная пластина озаряется зеленоватым сиянием. Под-

няв голову, вы видите, что на ней начал светиться не совсем понятный символ – взлетающая стая птиц. В этом свете вы прекрасно видите, что комната, в которой вы стоите, огромна по своим размерам и абсолютно круглая, а в стене перед вами – **375**.

§ 89

«Увы, – печально говорит дракон, – ты добр, но не мудр». В ту же секунду яркая вспышка света заставляет зажмурить глаза, а когда вы открываете их, то видите, что вновь стоите в тупике, за спиной тает портал, но открыть его вновь уже не удается. Остается только вернуться на развязку и на этот раз пойти направо – **113**.

§ 90

Не зря этот фонтан именуют Источником забвения. Он благополучно сделал свое дело, и вы забыли не только всю информацию, которую получили по дороге, но и зачем вообще вы сюда пришли, откуда вы родом, что вам надо в этом мире. Увы, но помочь вам уже не сможет ничто и никто...

§ 91

Выясняется, что незнакомку зовут Ситльти, и она дочь одного из вождей рэндов. С самого детства девушка слышала о коварстве тайти и панти, но всегда мечтала посмотреть своими глазами на этих лицемерных чудовищ. Не зря же отец учил ее ничему не верить, пока не убедишься сам! Но родичи стояли насмерть и твердили одно: об этом не может быть и речи. Пришлось бе-

жать из дома. И тут Ситльти подстерегала неудача: родичи выследили ее, и брат сам отволок на суд старейшин. Ну, а приведение приговора в исполнение вы и сами могли бы увидеть, если бы хоть чуть-чуть промедлили. Не в силах описать, как она вам благодарна, девушка снимает с пояса свиток (+228). На нем печать с изображением оскалившейся львиной морды. По легендам, свиток должен открывать дверь с таким же изображением, но Ситльти даже представить себе не может, где эта дверь могла бы находиться. Впрочем, она уверяет вас, что в доме его хранили бережно, как самую священную реликвию – **237**.

§ 92

У Лэта как раз есть на примете его друг, Джал, который, по его словам, не откажется к вам присоединиться. И нужно-то ему немного – всего лишь добыть шкуру питра и сделать себе из нее подкладку. Кажется, это тот самый Джал – **611**.

§ 93

Вы подходите к птице поближе. Что-то здесь неладно... Уж слишком тщательно проработаны каждое перышко, острый клюв, когти на лапах – совсем как настоящие! И эти глаза – почему они как будто горят? Может быть, на самом деле, лишь колдовство заставляет живую птицу изображать статую? Хотите попытаться сдвинуть пьедестал (**469**), заглянуть ей в глаза (**288**) или погладить (**533**)?

§ 94

Не ожидавший такого поворота главарь окидывает вас внимательным взглядом. «А почему бы и нет? Давненько не выпадало случая как следует размяться», – в конце концов неторопливо говорит он, однако приказывает своим людям не опускать луков, чтобы вы не вздумали сбежать. Когда поединок начинается, вы понимаете, что ваш противник был бы достойной парой даже самому Швирту Попрыгунчику – знаменитому драчуну и убийце. Меч в его руках превращается в продолжение тела. Гибкий, как кошка, он успешно уворачивается от самых изощренных ваших ударов.

ГЛАВАРЬ РАЗБОЙНИКОВ: Ловкость 11 Сила 10
Если вы победили его, то **485**.



§ 95

Однако фрегат больше не приближается: слышен лишь звук разворачивающейся якорной цепи, который раздирает ночную тишину. После этого от корабля отделяется небольшая лодка и с огромной скоростью несется прямо к вам. Уже через пару минут вы видите, что в лодке сидят три скелета, вооруженные длинными ножами. Не произнося ни слова, они выпрыгивают на песок и направляются к вам, стараясь взять вас в полукольцо.

Если у вас есть меч с рубинами, можете им воспользоваться. Иначе – деритесь. Каждый удар ножа отнимет у вас 1 СИЛУ.

ПЕРВЫЙ СКЕЛЕТ: Ловкость 9 Сила 10

ВТОРОЙ СКЕЛЕТ: Ловкость 9 Сила 8

ТРЕТИЙ СКЕЛЕТ: Ловкость 8 Сила 8

Если вы победили их, – **286**.

§ 96

К сожалению, жители деревни ожидали, что демоны (так они именуют тайти и панти) попытаются отбить ведьму. Не случайно все они пришли на праздник с оружием, а у многих неподалеку оказались и луки...

§ 97

Видя, как вы безуспешно пытаетесь дотянуться до девушки, огнепоклонник тут же понимает, что перед ним не сошедший с небес бог, а обычный вор, пытающийся похитить плениницу. И на его крик сбегается вся деревня...

§ 98

Жалко, у курточек нет лица, так что вы не можете понять, что происходит в душе у ювелира. Однако через несколько секунд он спокойно отвечает: «Я не понимаю, о чем вы говорите, и прошу вас немедленно покинуть мою лавку». Уйдете подобру-поздорову, чтобы подумать, как выручить изумруды (**234**), нападете на ювелира (**581**) или скажете, что пошутили и не прочно приобрести камни (**387**)?

§ 99

Первым делом Лунь говорит, что не против продать вам еды. Бараны котлеты, пирожки с яблоками, тушеная квашеная капуста, три вида свиных колбас, свежий каравай хлеба, вяленые полоски говядины – выбирайте все что вашей душе угодно. Каждая порция, которую вы можете взять с собой или съесть на месте, восстановит 2 СИЛЫ и обойдется в 3 золотых. Впрочем, стариk не против и поболтать. В разговоре быстро выясняется, что Лунь не так прост, как вам могло показаться с самого начала. Он рассказывает о чем угодно – о своей коллекции монет, о планах перебраться в какой-нибудь тихий уютный мир наподобие Двэлла, о том, что в детстве он всегда мечтал научиться понимать, что чувствуют другие люди... Не говорит он только об одном: откуда ему известно о других обитаемых мирах и не может ли он чем-нибудь вам помочь в исполнении нелегкой миссии. Может быть, попытаться чем-нибудь умаслить старика? Если у вас есть с собой медная монета или ящичек и вы хотите их ему предложить, сделайте это. Если нет, то лучше будет не терять времени и попросить Джала с Лэтом выполнить свое обещание – 671.

§ 100

Внизу вас ожидает длинный коридор, освещаемый лишь тусклым мерцанием, льющимся из глубоких колодцев, время от времени поднимающихся к поверхности. Однако их стены достаточно отвесны, чтобы можно было попытаться выбраться этим путем. Через несколько сотен футов туннель раздваивается. Пойдетe

прямо (**389**) или направо (**232**)?

§ 101

И в ту же секунду вы чувствуете, как земля уходит из-под ног. Ловушка? Трясина? Вам так и не дано этого узнать...

§ 102

Но стоит завернуть за угол, как вы замечаете, что из окна дома кто-то сбросил к вашим ногам веревочную лестницу. В ту же минуту из-за деревьев появляется молодой человек, который бросается к лестнице, но останавливается как вкопанный, завидев вас. Кажется, вы кому-то помешали. Вы еще не успеваете открыть рот, как юноша обнажает меч и бросается вперед. Схватка так схватка, если этот упрямый идиот не желает ничего слушать! Прислонившись к стене, вы достаете свой клинок. Но в то же мгновение слышится свист, и сильный удар по голове погружает вас в небытие...





§ 103

Дорога неторопливо огибает скалу и тянется вдоль пропасти, постепенно карабкаясь все выше и выше. Серпантин кажется бесконечным, но вот на одном из витков вы замечаете маленькую белокурую девочку, отчаянно плачущую на краю каньона. Ну как тут пройдешь мимо!.. Сквозь рыдания девочка рассказывает

вам, что ее зовут Млени. Отправившись в горы с младшим братом собирать цветы, она недосмотрела за ним, и он свалился в пропасть. Вы осторожно наклоняетесь над краем ущелья. Мальчику повезло – скальный уступ, поросший мягким мхом, в нескольких десятках футов внизу затормозил его падение. Там и сидит огороженный малыш, даже не понимая толком, что с ним произошло. В это время за спиной слышится отчаянный крик девочки: «Смотрите, смотрите, отважный рыцарь, стервятники! Спасите Паула, умоляю вас, спасите, иначе будет поздно!» Вы поднимаете голову. В небе и в самом деле появились две черные точки, стремительно приближающиеся к дороге. Насколько вам известно, стервятники не должны нападать на живых людей.

Впрочем, так было в вашем мире, а здесь... Тем временем девочка открывает свою котомку и дрожащими руками протягивает вам веревку. Висеть над краем пропасти с малышом на руках, да еще и сражаться с огромными птицами. Бр-р... Так что же, согласитесь помочь (**615**) или решите, что миссия, влекущая вас вперед, важнее, и пойдете дальше (**501**)?

§ 104

РЫЦАРЬ: Ловкость 11 Сила 10

Если вам удастся уменьшить его СИЛУ до 2, то **363**.

§ 105

Монахи проезжают мимо, не обращая на вас ни малейшего внимания. Вы же продолжаете путь и через некоторое время доходите до развилки. Тракт сворачивает

налево. Впереди же неподалеку виднеются стены то ли крепости, то ли монастыря, к которым ведет аккуратная ухоженная дорожка. Куда вы направитесь – прямо (**400**) или налево (**205**)?

§ 106

Кажется, что курточка изумленно смотрит на вас. Впрочем, это лишь иллюзия, поскольку глаз у нее, естественно, нет. «Так ты чужеземец, – разочарованно тянет она. – Впрочем, почему бы мне не попытать счастья?» Необычное существо рассказывает, все еще до конца не веря в ваше неведение, что его зовут Джал, а его сородичи именуются на Бэнте тайти. Глаза им заменяют пуговицы, питаются же они силой ветра. В то же время на этой земле существуют и люди (Джал как раз пасет их коров), но их намного меньше, чем тайти и еще каких-то пока неизвестных вам существ – панти. Когда необходимо совершить нечто важное, необычное, из ряда вон выходящее, все три вида объединяются, образуя Триаду. При этом, несмотря на то что центром союза служит человек, все три партнера полностью равноправны. О Триаде Джал рассказывает, захлебываясь от восторга, но явно с чужих слов. Все три разума становятся едиными, позволяя решать сложнейшие проблемы, неподвластные одному! Тайти дают человеку возможность летать, хотя и не очень долгое время, а панти еще и делают при желании невидимым! Правда, и то, и другое одновременно невозможно – они и сами не знают почему, Пока курточка рассказывает всю эту историю, вас не оставляет одна мысль: а что если такая Триада

сможет построить портал или обнаружить имеющийся? В ответ тайти радостно подтверждает, что не видит в этом ничего невозможного. Так, значит он еще и мысли умеет читать! Только этого не хватало. Однако наверняка Джал хочет образовать Триаду не просто так. Поинтересуетесь, что он хочет взамен (**532**) или пойдете своей дорогой (**235**)?

§ 107

К счастью, из дворика прекрасно видна задняя калитка, которая и выводит вас за пределы монастыря. Переведя дух и вытерев пот со лба, вы возвращаетесь на тракт. Да, кто бы знал, что невинное желание побольше разузнать о мире, в который вы попали, втянет вас в такие передряги – **205**.

§ 108

Утром вы подходите к стенам столицы. Город сильно напоминает Элиссу: такие же узкие улочки и черепичные крыши, разноцветные фахверковые домики и разноголосая толпа, также отовсюду хорошо видны белоснежные стены королевского дворца. Только вон та черная башня у южной стены... Она не уродлива, даже по-своему красива, удивительным образом гармонирует и с вызывающей чистотой дворцовых стен, и с осенней цветовой гаммой крыш. И одновременно в ней чувствуется даже не зло, не угроза, а какое-то торжествующее неприятное самодовольство... Капитан отводит вас в столичный монастырь святого Рендуса, где вы можете отдохнуть и подкрепиться (а также восстановить 4 СИ-

ЛЫ). После сытного обеда все братья ложатся спать. Хотите незаметно выскользнуть из монастыря (**71**) или останетесь в нем до вечера (**478**)?

§ 109

«Спасибо, господин хороший, – опасливо отвечает крестьянин, – сами уж как-нибудь». Телега проезжает мимо, а вы идете в том направлении, откуда она появилась – **126**.

§ 110

Через несколько сотен футов становится виден и источник света – высоко вверху вы обнаруживаете проем, прикрытый чем-то вроде люка, сквозь который пробиваются слабые лунные лучи. К сожалению, и здесь выбраться вам не суждено. Вскоре коридор заканчивается тупиком. Попробуете ощупать стены в поисках выхода – но тогда какую: правую (**341**) или левую (**203**) – или повернете обратно, вернетесь на развилку и пойдете налево (**78**)?



§ 111

Слева путь преграждают скалы. Остается только идти направо, где высокая скальная гряда любезно оставила берегу узкую полоску песка. Порывистый ветер

с моря пробирает до костей и доносит до вас брызги соленой воды (если вы идете в мокрой одежде, вас начинает бить озноб – потеряйте 2 СИЛЫ). Однако уже достаточно скоро вы видите справа от себя на скале маяк, к которому ведут несколько ступеней. Хотите зайти туда (**474**) или пойдете дальше (**40**)?

§ 112

Первым же ударом вы отрубаете скелету правую руку, но он выхватывает меч левой и готовится защищаться. Благодаря доспехам, он оказывается не таким уж легким противником. Если у вас есть меч, рукоятка которого украшена рубинами, можете его использовать. Если нет, – деритесь.

РУЛЕВОЙ: Ловкость 11 Сила 8

Если вы уменьшите его СИЛУ до 2, можете прекратить сражение и попытаться у него что-нибудь узнать (**362**). Однако в вашей власти и уничтожить противника – **541**.

§ 113

Через четверть часа коридор заканчивается: вы стоите на дне узкого колодца высотой около двадцати футов. Рядом лежит раздвижная лестница, по которой вы выбираетесь наверх и оказываетесь на маленькой полянке посреди темного ночного леса. На несколько минут из-за туч выходит луна, позволяя разглядеть отодвинутый в сторону люк, замаскированный сверху травой. Чуть левее среди деревьев становится видна прогалина, к которой вы и направляетесь – **502**.

§ 114

Если у вас есть самородок, воспользуйтесь им, если нет, остается только попытаться выбить дверь плечом. Киньте кубик. Если на нем выпала единица, то 404, в противном случае – 506.

§ 115

Вам удается выбить дверь, но за ней вас встречает вторая. И она уже не поддается никаким усилиям. Если вы этого еще не делали, можете посмотреть правую дверь (268). Если делали, – 455.

§ 116

Попросите панти сделать вас невидимым (440) или побережете его силы для более важного случая (431)? Или, быть может, вы хотите попытаться миновать селение по воздуху (519)?

§ 117

Гигантский змей мертв, и вы можете приблизиться к источнику. Панти немедленно набирает во фляжку его чистую прозрачную воду, имеющую едва зеленоватый оттенок. Он говорит, что никто никогда не знает, принесет источник благо или смерть, – все зависит от воли бога, чьи слезы текут из этого фонтана. Лично он никогда в жизни не рискнул бы отведать этой водицы. А вы решайте: попьете (583) или нет (425)? Кстати, рядом с источником вы замечаете небольшой ключик (+300) и можете взять его с собой.

§ 118

Камни куплены, и вы благополучно покидаете лавку. Гдал вне себя от радости – вставить изумруды в застежки не составит труда, а теперь он сможет с триумфом вернуть домой бесценную семейную реликвию. Однако пока что вы еще ничего не сделали для Трэта – **447**.

§ 119

Вы достаете самородок и подносите его к двери. Она тихонько приоткрывается, и вы попадаете в зал Рыб. Огромный аквариум занимает всю правую стену. Кажется, в нем собраны все мыслимые и немыслимые обитатели морских глубин. Вот мелькнул хвост тунца, вот блеснули хитрые глазки акулы, а вон там можно полюбоваться замечательными переливающимися медузами. Однако сейчас вам не до красот моря. Вы открываете следующую дверь – **509**.

§ 120

Вы открываете дверь и тут же отшатываетесь под напором хлынувшей оттуда толпы. Десятки гоблинов выходят из-под холма, строясь в боевые порядки. Через несколько минут вам начинает казаться, что перед вами целая армия – неизвестно лишь, какого врага она ожидала увидеть перед собой. Если у вас есть с собой семечко какого-нибудь растения, можете попытаться его использовать. Если нет, – **619**.

§ 121

В конце концов дорога приводит вас к длинному навесу, под которым идет торговля не хуже, чем в Элиссе в базарный день. Здесь и там на некотором подобии вешалок развесены разноцветные курточки. Хорошо хоть вы уже встречали одного из их собратьев, и теперь вам не приходит в голову поинтересоваться, почем их можно купить. Завидев вас, курточки поднимают переполох и наперегонки бросаются навстречу. Прежде чем начать отбиваться от налетевших тайти, вам кажется разумным узнать, чего же, в конце концов, они все хотят. Может быть, это не так уж и страшно. Когда одному из существ с благородным серо-стальным отливом удается успокоить своих сородичей, оно рассказывает вам, что его зовут Ртал, и многие тайти в его селении давно уже мечтают найти человека, который бы смог составить с ними Триаду. Вы понимаете, что, пожалуй, это единственная возможность выбраться из этого мира, и решаете послушать, какие же мечты могут быть у этих меховых курточек – 626.

§ 122

Вы долго бредете в темноте, стараясь не отрываться от стены. Зал кажется огромным, и в нем стоит давящая, гнетущая тишина, нарушаемая лишь звуком ваших шагов. В конце концов вам удается нащупать дверь. Откроете ее и войдете (375) или пойдете дальше (629)?

§ 123

«А, это тот самый Джал, который мечтает о шкуре питра?» – спрашиваете вы. Лэт удивлен, что вы уже знакомы с его другом и подтверждает, что да, тот самый. Теперь решайте: перемените свое мнение и составите с друзьями Триаду (**611**) или откажетесь (**417**)?

§ 124

Киньте кубик два раза – сначала за себя, потом за гнома, и запишите полученные результаты. Все это придется проделать трижды и сложить полученные числа. Если сумма выпавших на кубиках чисел больше у вас, то **635**; если у гнома, то **281**. Если равна – переигрывайте.



§ 125

Выйдя из постоянного двора, вы направляетесь к башне, стараясь не привлекать к себе внимания. У входа два стражи – монахи в темно-коричневых плащах. Но, несмотря на письмо, они и слушать вас не хотят, твердя, что ни один смертный не переступит порог башни, пока сам великий и могущественный Данлин (да будет благословен весь его род) не призовет его. Вернетесь обратно, чтобы попытаться придумать что-то еще (**342**), или будете прорываться силой (**280**)?

§ 126

Через четверть часа вы выходите на широкий тракт. Налево он убегает в глубь степи (**508**), а направо подходит почти вплотную к берегу моря (**364**). Решайте, куда направитесь вы.

§ 127

«Тогда ты, без сомнения, знаешь хотя бы название нашего ордена, – хитро улыбаясь, говорит привратник. – Иначе ведь я могу решить, что ты просто хочешь подхарчиться у нас на дармовщинку». Такой поворот разговора оказывается для вас совершенно неожиданным. Посланец с Леотора вроде бы что-то рассказывал про верования в различных мирах. Но что? На память приходят лишь несколько названий и имен. Что вы скажете?

- Что этот монастырь посвящен святому Януарию – **479**?
- Что он принадлежит ордену Голубого Креста – **663**?
- Или что монахи чаще всего молятся святому Рендусу – **269**?

§ 128

Кряхтя, вы достаете сундучок, но на нем висит достаточно внушительный замок. Если хотите, можете попытаться его сбить рукояткой меча (**545**). Иначе (разумеется, если вы этого еще не делали) придется заняться либо флягой (**603**), либо подушкой (**279**). Впрочем, можно и просто уйти – **433**.

§ 129

Кажется, что обратный путь занимает куда меньше времени. И не успеваете вы подумать, как же отсюда выбираться, как спотыкаетесь обо что-то в темноте и со всего размаху летите на пол (потеряйте 1 СИЛУ). Но нет худа без добра: падая, вы привели в действие какой-то древний механизм. Вверху открывается люк, откуда выстреливает ажурная металлическая лестница. Вот и выход! Вы поднимаетесь наверх. Если вы уже были на берегу моря, то **409**; если нет, – **483**.

§ 130

Нарвать травы не так уж трудно, а необычное предложение вас явно заинтересовало. Пока вы собираете траву (потеряйте 1 СИЛУ – сделать это в темноте не так уж просто) лошадь болтает без умолку. Просто ужас что за времена пошли: люди заботятся о животных все меньше, у кузнеца подковы не допросишься, корма нынче дороги, а ведь скоро зима. Бывает, все копыта собьешь, пока найдешь себе пропитание!

Закончив работу, вы взбираетесь в седло и скачете через лес. Через два часа лошадь останавливается и, раздвинув мордой кусты, чинно выбирается на лужайку перед аккуратным двухэтажным домиком, окна которого ярко освещены. «Ну, все, слезай, мне пора!» Ссадив вас на землю, она скрывается в лесу. От домика вдаль уходит узкая дорога. Хотите, зайти и узнать, кто здесь живет (**402**), или пойдете по дороге (**620**)?

§ 131

Мгновенно выхватив меч, наносите удар. Как бы внимательно ни смотрел на вас монах, опыт есть опыт: вы успеваете разрубить его чуть ли не до седла, прежде чем он понимает, что происходит. Теперь остается только расправиться со вторым – **641**.

§ 132

При приближении гоблина клинок начинает светиться. Кажется, ваш противник понял, с чем ему придется иметь дело. В его глазах мелькает животный ужас, и он едва может собраться с духом, чтобы отразить ваши удары.

КАПИТАН: Ловкость 8 Сила 12

Если вы победили его, – **566**.

§ 133

Выхватив меч, вы бросаетесь вперед, и Данлин не успевает закончить заклятие. Злость перекашивает его лицо, чародей шипит что-то нечленораздельное и отступает от вас, защищаясь кинжалом (каждый удар им отнимет у вас всего 1 СИЛУ).

ДАНЛИН: Ловкость 10 Сила 8

Если вам удалось убить его, то **612**.

§ 134

...Которая, радостно чавкая, немедленно поглощает свою жертву – вы даже не успеваете опомниться...



§ 135

Едва вы взваливаете девушку на плечи, как чувствуете, что, пожалуй, эта ноша тяжеловата для вашего утомленного и израненного тела. Вы с трудом делаете несколько шагов от костра, когда ревущая негодующая толпа рэндов валит вас на землю. И тайти, и панти при этом считают за лучшее покинуть вас. А жертвоприношение продолжится всего через полчаса, но на этот раз жители деревни получат вдвое большее удовольствие...

§ 136

Вы успеваете заметить, что с кончиков пальцев монаха срывается огненный шар и летит прямо к вам. Времени на то, чтобы отклониться в сторону, уже не хватает. Взрыв – и вы теряете сознание от боли...

§ 137

Сойдя с тракта, вы располагаетесь на ночлег. Посреди ночи вас будит заунывное пение, несущееся со стороны дороги. Кому это там еще не спится! Осторожно выглянув, вы видите, что к городу, распевая совершенно неизвестные вам гимны, движется несколько десятков монахов со свечами в руках. Пожав плечами, переворачиваетесь на другой бок и вновь засыпаете. Можете восстановить 2 СИЛЫ. Утром вы подходите к стенам города и без труда попадаете внутрь. Ассиэл сильно напоминает вам Элиссу – те же узкие улочки, фахверковые домики и черепичные крыши, также отовсюду хорошо видны ярко освещенные солнцем стены королевского дворца. Смущает только вон та черная башня у южной

стены... Она не уродлива, даже по-своему красива, удивительным образом гармонирует и с ослепительно-белыми стенами дворца, и с осенней цветовой гаммой крыш. И одновременно в ней чувствуется даже не зло, не угроза, а какое-то торжествующее неприятное самодовольство. Вы отводите глаза. Потолкавшись на рыночной площади и послушав, о чем говорят люди, вы узнаете, что реально страной правит не престарелый король, а придворный маг Данлин, который и живет в той самой башне. Очевидно, вам туда и надо, но башня охраняется, и лучше все же дождаться ночи. Шататься по улицам слишком опасно, если, конечно, у вас нет с собой одеяния монаха. Так что лучше будет либо пойти к кому-нибудь (если вы знаете хоть один адрес в этом городе), либо, на худой конец, отправиться на постоянный двор – **413**.

§ 138

«Так благослови вас боги на ратный подвиг!» – от всей души желает крестьянин и трогает коня. Вот так поговорили. Но делать нечего. Судя по всему вы выбрали правильное направление, а там разберемся. И вы отправляетесь в ту сторону, откуда только что приехала телега – **126**.

§ 139

Привратник, конечно, стар, но еще не настолько выжил из ума, чтобы забыть традиции своего ордена. Ведь со дня его основания братья нередко проникали во многие светские сообщества и даже становились их ру-

ководителями. Поэтому главной отличительной чертой, по которой они могли узнать друг друга, была именно бляха, а отнюдь не парадный плащ,. Не увидев привычного условного знака, привратник поднимает тревогу. Сверху падает решетка, отрезая вам путь к отступлению, а из келий выбегают вооруженные мечами и дубинами монахи. Вам остается только одно – подороже продать свою жизнь. Если, конечно, ее кто-нибудь захочет купить...

§ 140

Видя, что вы не теряете присутствия духа, неизвестные чудовища не осмеливаются вас тронуть. Вскоре их глаза разочарованно меркнут один за другим, а жуткий запредельный вой стихает вдали. Однако до утра еще далеко, и тропа уверенно ведет вас вперед – **622.**

§ 141

От всего убранства алтаря осталась лишь наполненная водой чаша. Приблизившись, вы замечаете, что на самом дне блестит какая-то вещица. Одна беда: в темноте не разглядеть, что именно вы нашли. Хотите взять ее (**201**) или покинете часовню и вернетесь на дорожку (**430**)?

§ 142

Взвывать к милосердию гнома бессмысленно: он стоит на своем и не хочет слушать никаких увещеваний. Как это ни печально, придется все же с ним драться – **303.**

§ 143

Вы отважно пьете из источника. Вода приятна на вкус и совсем не ядовита (можете восстановить 2 СИЛЫ). После этого вы уходите прочь по тропинке – **652**.



§ 144

Вы входите в ярко освещенный коридор, а дверь сама закрывается за вашей спиной. Свет слепит глаза, и вам приходится прикрыть их рукой. Когда же вы вновь оказываетесь способны оглядеть происходящее вокруг, то выясняете, что попали в тот самый коридор, из которого только что пришли. Но на этот раз ни одна из дверей не соглашается открыться. Это ловушка, и вам суждено провести в ней остаток жизни. Благо жить вам осталось не так уж долго...

§ 145

Деритесь, но учтите, что часто ваш меч будет проходить сквозь тело призрака, не задевая его. Поэтому всякий раз, когда на кубике выпадет 3 или 5, считайте, что вы не попали, вне зависимости от того, чья МОЩНОСТЬ УДАРА окажется выше. Помимо этого, потеряйте 1 УДАЧУ.

РОЖЕ СЬЕН: Ловкость 9 Сила 10

Если вам удалось убить его, то **598**.

§ 146

Единственное оружие, которое оказывается у Мтала, – это кинжал (он отнимет у вас всего лишь 1 СИЛУ). Тем не менее, противник горит желанием отправить вас на тот свет.

МТАЛ: Ловкость 8 Сила 8

Если вы убили его, то **634**.

§ 147

Вы рассказываете главарю взломщиков о своих проблемах, но он только смеется: «Уж не думаешь ли ты, что меня заботит пропажа какого-то разъявы? Нет, меня тревожит другое – как тебе удалось проникнуть в здание нашей Гильдии и узнать, где меня искать». Он делает движение, будто хочет спуститься с вешалки и подлететь к вам поближе, и в тот же момент один из стражей наносит вам предательский удар по голове. Последнее, что вы слышите, – это слова главаря: «К заплечных дел мастеру его – и допросить с пристрастием»...

§ 148

Стоит подойти к колодцу, как прямо вам в лицо лепит туча крепких маленьких плодов, твердых как камни. Киньте кубик два раза и вычтите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпадет. Это Т'лоули – деревопраща. Если вы еще живы, можете либо сразиться с ним (**214**), либо со всех ног кинуться в сторону дороги (**5**).

§ 149

Чем болтаться по городу, лучше уж зайти к этому самому мастеру на улицу Горшечников. Найти его и в самом деле оказывается несложно. Получив привет от Берни, он расплывается в улыбке и, отзовав вас в дальний угол мастерской, тихонько спрашивает: «Так, значит, вы посланы убить Данлина, да? Давно пора!» Добродушное круглое лицо мастера, внимательные серые глаза, лоб, который, кажется, не привык хмуриться, – все внушает доверие. Нетрудно догадаться, что в более спокойные времена он был бы не подпольщиком, а одним из самых уважаемых людей в городе. С другой стороны, вам решать, хотите ли вы связываться с подпольем, которое еще неизвестно из кого состоит, или предпочтете действовать в одиночку. Так что же – ответите утвердительно (**633**) или скажете, что он не за того вас принял, и направитесь на постоянный двор (**413**)?

§ 150

По вашему недоуменному выражению лица монахи без труда догадываются, что вы их не понимаете, и тут же наваливаются на вас всем скопом. Перед смертью, ждать которой осталось недолго, вы еще успеете подумать, о чём же все-таки они вас спрашивали...

§ 151

Вы подходите к двери, но она заперта, и никакой замочной скважины не видно. Магия? Однако через пару минут дверь распахивается сама. Звон клинков прекрасно был слышен внутри, и дюжина монахов в ярости

набрасывается на вас. Так что вашей миссии суждено закончиться у этой двери, и вы так и не узнаете, куда же она вела...

§ 152

Вы успеваете достать самородок, и дверь мгновенно распахивается, открывая за собой длинный коридор – **206.**

§ 153

«Меня зовут граф Вернуа, – представляется ваш собеседник. – Насколько я знаю, вы должны уже быть в курсе дела. Осталось лишь прояснить некоторые детали. Видите ли, некоторое время назад в моем доме завелось крайне неприятное привидение. И я обещал выполнить любое желание того, кто меня от него избавит. Впрочем, – перебивает он сам себя, – не сомневаюсь, что все это вы уже знаете. И мне остается только спросить, чего же вы хотите за свои услуги». Любое желание! Звучит чрезвычайно заманчиво, но у вас сейчас есть только одно самое главное желание – двинуться дальше по цепочке миров, чтобы разгадать тайну Сторка. На удивление, граф не видит в этом ничего невероятного и обещает отправить вас по назначению. Поверите ему и возьмитесь за дело (**410**), или готовность, с которой с виду самый обычный человек берется выполнить любое желание, покажется вам подозрительной, и вы предпочтете уйти (**620**)?

§ 154

Трэт говорит, что у него нет друзей среди тайти (что само по себе не удивительно, так как кажется, что эта шапочка, вдобавок ко всему прочему, еще и обладает властным и сварливым характером). Поэтому он предлагает отправиться в их поселение, где, по его словам, вы без труда найдете себе партнера. Благо они тоже телепаты, так что проблем с пониманием возникнуть не должно. Дорога не отнимает много времени, и вскоре перед вами оказывается длинный навес, под которым идет торговля не менее оживленная, чем в Элиссе в базарный день. Здесь и там на некотором подобии вешалок развесены разноцветные курточки. Завидев вас, они поднимают переполох и наперегонки бросаются вам навстречу. И все наперебой предлагают образовать Триаду. В конце концов одному из тайти по имени Ртал с благородным серо-стальным отливом удается успокоить своих сородичей, и вы соглашаетесь выслушать, чего же хотят за свои услуги эти странные существа – **626**.



§ 155

Вы делаете глоток и неожиданно видите лежащий на дне сапфир (-69). При этом вы готовы поклясться, что еще секунду назад его там не было. Если хотите, можете взять камень с собой – **425**.

§ 156

Однако вас и слушать не хотят. «Главу Гильдии взломщиков! – начинает возмущаться шапочка. – Вы только подумайте! А убийца вам случайно не нужен?» – **585.**

§ 157

Если у вас есть кольцо с саламандрий, можете попытаться его использовать, ведь саламандра издавна считалась духом огня. Иначе останется только взлететь и попробовать выручить девушку с воздуха – **297.**

§ 158

Тайти беспрекословно поднимает вас в воздух. С высоты хорошо заметно, насколько огромен страж. Его голова покоится на кольцах ближе к хвосту, раздвоенный язык беспокойно мечется в пасти, как бы облизывая два больших торчащих сверху клыка. Увидев вас, он расправляетяется, будто сжатая пружина, и пытается сбить вас хвостом на землю. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, то **579;** если нет, – **275.**

§ 159

Вы изо всех сил пытаетесь попасть мечом в одно из багряных пятен, но это не так-то просто, к тому же чешуя успешно отражает удары. Вернитесь на **285** и деритесь. Однако перед каждым раундом атаки вы можете вновь попытаться проверить УДАЧУ. В случае если вам, наконец-то, повезет, – **56.**

§ 160

Кажется, что дракон улыбается. «Это в моей власти, и ты получишь то, что заслужил, не выходя из зала Ответов». Сразу же вслед за этим вы чувствуете легкое головокружение. Что ж, вас можно поздравить – вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете попытаться с некоторой долей вероятности исправлять поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. В случае когда возникнет такая необходимость, вычтите 88 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. Яркая вспышка света заставляет вас зажмуриться. А когда вы рискуете вновь открыть глаза, то видите, что зал Ответов исчез. А вы стоите в совершенно незнакомом мире, и портал медленно тает за спиной – **490.**

§ 161

Нисколько не удивившись, мужчина рычит от ярости и мгновенно вступает в схватку. Деритесь, но учтите, что часто ваш меч будет проходить сквозь тело призрака, не задевая его. Поэтому всякий раз, когда на кубике выпадет 3 или 5, считайте, что вы не попали, вне зависимости от того, чья МОЩНОСТЬ УДАРА окажется выше.

ПРИЗРАК: Ловкость 9 Сила 10

Если вам удалось убить его, то **18.**

§ 162

Через пару десятков футов коридор раздваивается, причем впереди он на этот раз несколько светлее. Пойдете прямо (**407**) или направо (**618**)?

§ 163

Понимая, что мечом в этой ситуации немногого добьешься, вы опускаете его и сжимаете в кулаке гемму со змеем. Но... она рассыпается в прах. Неужели вы перестарались, и ладонь, привыкшая стискивать эфес меча... И тут страж источника также превращается в горстку пыли! Но сейчас не время задумываться над действием волшебного камня – **117**.

§ 164

Монахи удивленно переглядываются и ничего не отвечают. Вы осознаете, что ваш вопрос должен был их насторожить. Нападете на клириков (**21**) или попрощаетесь и двинетесь дальше (**500**)?

§ 165

Пройдя по длинному узкому коридору, вы попадаете в комнату, которая вновь оказывается обитаема. Правда, на этот раз она больше похожа на уютную маленькую норку, а за столиком перед вами сидит гном. На столе весело трещат свечи, и стоит пузатая чашка чая. На полу толстый илхапурский ковер, на темно-зеленых стенах развешано оружие – щиты, мечи, шлемы, латы, но все было бы для вас слишком миниатюрно. Других выходов из комнаты не видно. Гном удивленно

поднимает голову – он явно не ожидал вас здесь увидеть. Если у вас есть с собой каменный топорик, можете им воспользоваться. Если нет – решайте, будете драться (**355**) или поговорите (**463**)?

§ 166

Увидев застежки, Гдал издает радостный крик. Но его восторг тут же сменяется разочарованием. Дело в том, что тайти в его семье традиционно великолепно разбираются в драгоценных камнях. И стоило ему приглядеться к реликвии повнимательнее, как от его взгляда не укрылось то, чего не заметил даже антиквар: бесценные изумруды были кем-то заменены на прекрасно сделанные фальшивки. Узнав об этом, антиквар приходит в не меньшую ярость: да как только этот негодяй посмел меня обмануть! Нетрудно выяснить, что имя тайти, сдавшего в лавку застежки, – Мтал, и он частенько приносит антиквару какие-нибудь старинные вещи, рассказывая, что скупает их по бедняцким кварталам. Одно плохо: до сих пор Мтал всегда появлялся сам, так что никому не известно, где он живет. Если вам когда-нибудь захочется использовать его имя, прибавьте 280 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться. Теперь же делать нечего: ведь прохвост может вообще больше никогда не появиться в этой лавочке. Однако если он вынул изумруды, чтобы продать их отдельно, то, скорее всего, обратится за этим к ювелиру. Хотите посетить и его лавку (**374**) или предпочтете отправиться на поиски бандитского притона (**449**)?

§ 167

Вы оказались более ловки и проворны, хотя победить этого врага было не так-то просто. Можете снять с его пояса массивную латунную цепь (-328). Бог войны Темес доволен тем, что вы вступили в честный поединок, так что можете восстановить 1 УДАЧУ. Но теперь надо решать, что делать с девушкой. Самым разумным кажется покинуть деревню как можно быстрее, а уж потом разобраться, что к чему. Она не возражает и, кое-как приведя в порядок прическу и платье, ведет вас задворками к выходу из селения, в то время как вы, вновь попросив панти об одолжении, внимательно смотрите по сторонам. Уже поздний вечер, большинство жителей отдыхают по домам от дневных забот, и вам удается выбраться незамеченными – **336**.

§ 168

Из комнаты ведут две двери. Одну из них открыть не удается никакими силами. Несмазанные петли другой скрипят так громко, что могут разбудить и мертвого – **441**.

§ 169

Стараясь не привлекать внимания, вы выходите на улицу и приближаетесь к башне. У дверей, ведущих внутрь, стража – два монаха в темно-коричневых плащах. «Пароль: „Небесная стрела“», – шепчет на ухо Трейни. «Небесная стрела», – небрежно произносите вы, не убирая на всякий случай руки с эфеса меча. «Воистину так», – отвечают они нестройным хором и распахивают

двери.

Пройдя небольшую привратницкую, набитую стражей, вы поднимаетесь на второй этаж. «Где-то здесь». Один коридор, другой, третий?.. Похоже, эту башню строил какой-то любитель лабиринтов – как только они сами здесь дорогу находят... «Остановись, – внезапно шипит Трейни, – и спрячься: идет цех горшечников». Вы заходите в ближайшую нишу и скрываетесь во тьме. Горшечники, сопровождаемые стражей, проходят мимо, неся за спинами тяжелые мешки. «Подожди, пока они не пойдут обратно». Приходится битьх полчаса стоять в нише, боясь пошелохнуться. Наконец, процессия возвращается, но на этот раз мешки пусты. «Теперь вперед». Вы попадаете в зал, где на столах расставлена прекрасная посуда, на которую должно было уйти немало труда. «Красиво, а?» – как бы сам себе говорит Трейни. И тут же вам: «Зал Дани. Иди направо». Из зала ведут две двери. Вы открываете правую и следуете дальнейшим указаниям попугая, пока в конце концов не останавливаетесь перед закрытой дверью. «Дальше я ничего узнать не смог. Может, там сам Данлин, а может, и нет». Приготовившись к худшему, вы открываете дверь – **534**.



§ 170

«К сожалению, нет, – отвечаете вы, и во взгляде женщины мелькает разочарование. Однако ваши мане-

ры и привычка держаться не позволяют ей сразу захлопнуть дверь, как перед каким-нибудь бродягой. – А какой, собственно, призыв, не подскажете?» ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если вы понравились женщине, то **9**, если нет, – **256**.

§ 171

Вы начинаете подъем, но уже на середине осознаете, что просто не успеете выбраться наверх. Попросив Паула держаться покрепче, изготавливаетесь к бою. Вот уж, право, неудачный момент, чтобы помахать мечом, но другого выхода нет. Правда, придется на время боя уменьшить свою ЛОВКОСТЬ на 3.

ПЕРВЫЙ СТЕРВЯТНИК: Ловкость 9 Сила 8

ВТОРОЙ СТЕРВЯТНИК: Ловкость 9 Сила 6

Если вы победили их за 10 раундов атаки, то **592**.
Если нет, – **496**.

§ 172

На пороге возникает вооруженный монах. Хмурится, начинает внимательно осматривать комнату – и тут внезапно встречается с вами взглядом. Подпрыгнув от неожиданности, он бросается в бой.

МОНАХ: Ловкость 9 Сила 8

Однако стоит вам убить его и стряхнуть с меча капли крови, как становится понятно, что проблема, увы, не решена. Похоже, шум схватки не остался незамеченным, в коридоре слышится топот сапог. А ведь других выходов из комнаты нет! В отчаянии вы побегаете к окну – **248**.

§ 173

Пройдя по короткому коридору, несколько раз поворачивающему налево, вы попадаете в большой зал с высоким сводчатым потолком. Его единственным украшением служат колонны. Стены кажутся недавно побеленными, нигде ни единого барельефа, потолок скромен и пуст. Но прямо перед вами на небольших пьедесталах стоят три статуи. Одна из них – отвратительная летучая мышь; вторая – маленькая птица с горящими как угли глазами; а третья изображает человека в шкуре и с большой дубиной в руках. Других выходов из комнаты не видно. Какую из статуй вы хотите осмотреть первой: летучую мышь (**539**), птицу (**93**) или человека (**437**)?



§ 174

Вы идете на снижение и приземляетесь на одной из улиц неподалеку от огня. Не выходя на освещенное пространство, из-за угла последнего дома осторожно рассматриваете открывшееся зрелище. Посреди большой площади и в самом деле горит костер. Рядом с ним к столбу, под которым навалены связки хвороста, привязана молодая девушка. Судя по разговорам собравшихся (а вокруг костра, кажется, суетится все селение), она вот-вот будет принесена в жертву. Но чему или кому? Панти тихонько предполагает, что она могла нарушить

законы общины, а за это у рэндов полагается мучительная смерть. Очевидно, что открытое нападение обречено на неудачу. Хотите попытаться спасти девушку, сделавшись невидимым (**25**), или пойдете своей дорогой (**282**)?

§ 175

Вы попадаете в небольшой холл, залитый кровью и рыцарей, и гоблинов. В правой стене видны уходящие под землю мрачные черные норы, из которых все еще доносится шум битвы. Вряд ли имеет смысл вступать в этот подземный бой, в котором вы едва ли сможете чем-нибудь помочь своим неожиданным союзникам. Вместо этого вы поднимаетесь по лестнице, ведущей наверх. Она заканчивается люком, через который видно беззащитное брюхо змея. Попытаетесь убить его (**445**) или заговорите (**377**)?

§ 176

Вы входите в лавку и сразу же замечаете курточку, которую вам описал Мтал. Кажется, на этот раз камни не уплиают из ваших рук – **394**.

§ 177

В ответ на крики умирающего слышатся разъяренные вопли от костра. Насколько можно судить, в вашу сторону движется огромная толпа. Если оставаться невидимым, вас могут просто растоптать, а если подать голос или обрести плоть... Нет, лучше уж побыстрее убираться прочь. Вы на одном дыхании пробегаете деревню

и только в нескольких милях от нее решаетесь остановиться, вернуть себе привычный облик и переночевать (можете восстановить 2 СИЛЫ). А с первыми лучами солнца отправляйтесь в путь – **561**.

§ 178

Раздается тихий щелчок, и дверь медленно открывается. За ней вы видите небольшую нишу, в которой стоит огромный закопченный чан с пульсирующей оранжевой жидкостью. Рядом с ним на стене видна черная прямоугольная панель. Хотите нажать на нее (**454**), опрокинуть чан (**584**) – или сначала осмотрите повнимательнее и то, и другое (**323**)?

§ 179

Вне всякого сомнения, вы совершили благородное дело, избавив население страны от тирании Данлина. Но вот остановить идущую со Сторка волну вам уже не суждено...

§ 180

Остаток пути до постоянного двора «Полное уныние» проходит без приключений. Посмотрев на здание, вы начинаете понимать, почему Лунь избрал для своего заведения такое странное название. Дом унёсся на самом краю неухоженного, затянутого ряской пруда. Само здание, кажется, только усилием воли удерживается, чтобы не сползти в воду. Покосившееся крыльцо, подгнившие стропила, двери в конюшне сорваны с петель, внутри вольготно гуляет ветер. Скрежет покоре-

женного флюгера вызывает зубную боль. На пороге вас встречает и сам хозяин – седой старик, выглядящий не лучше постоянного двора. Он искренне радуется, увидев Джала и Лэта, но первым делом спрашивает, готов ли панти вернуть долг. Пока Лэт собирается с мыслями, Лунь вздыхает и поворачивается к вам: «Эх, молодой человек, знал этот дом и лучшие времена. Но варвары, что с них возьмешь?..» Не зная, что ответить, вы сочувственно качаете головой, но тут Лэт решительно бросает: «Готов!» «Знание-то мне нужно невеликое, – ничуть не обрадовавшись, вздыхает Лунь, – давно уж я хочу выбраться с Бэнта, да денег не хватает. Так что хочешь не хочешь, а надо вновь открывать постоянный двор. Только вот никак не могу сосчитать, сколько народу сюда влезет. И так прикидывал, и эдак. Помню, что в былые времена спокойно помещались три тайти, пять панти и один человек. Кто-то сказал мне пару лет назад, что человек занимает столько же места, сколько два тайти и один панти; а пять тайти – столько же, сколько два человека и панти. Теперь же поблизости живут одни только тайти, вот я и хочу узнать, сколько же их я смогу здесь разместить. Не первый год думаю я об этом, но только вконец запутался». Да уж, задачка...

Не удивительно, что он пытается решить ее не первый год, просто голова кругом идет! Если вы способны с помощью Джала и Лэта сосчитать, сколько же тайти поместится в этот проклятый домишко, прибавьте к полученному результату единицу, умножьте сумму на 25, вычтите единицу и посмотрите параграф с соответствующим номером. Если не способны, то **565**.



§ 181

Тридцать три раза проклиная друзей по Триаде, вы вытираете пот со лба. Какого дьявола они вас не предупредили? В ответ тайти и панти виновато шепчут, что им и в мысли не пришло, что вы не подозреваете об опасности, – они все время забывают, что вы пришли из другого мира. Что ж, после такой работы не грех и пере-

кусить. Каждый срубленный гриб сможет восстановить вам 1 СИЛУ. Если хотите, возьмите их с собой (по 1 месту в заплечном мешке на гриб, можете съесть их в любой момент, только не во время боя). После этого вы отправляетесь дальше – **644**.

§ 182

Вскоре дорога выводит вас на опушку леса и заканчивается у какого-то странного сооружения. Больше всего оно напоминает несколько десятков скворечников, связанных воедино и водруженных на большое мощное дерево. Когда вы приближаетесь, из одного из «скворечников» вылетает нечто похожее на небольшую отороченную мехом шапочку и направляется к вам. «Привет, – говорит шапочка, – меня зовут Лэт». То, что Лэт тоже телепат, вас уже не удивляет. Ну-ка, посмотрим, чего он хочет. «Ты, несомненно, нуждаешься в нашей помощи? – говорит существо. – Может быть, объединимся?» Так, и этот туда же! «Ты о Триаде?» – терпеливо спрашиваете вы. Кажется, что шапочка довольно улыбается и отвечает, что да, именно о ней. Заинтригованный, вы интересуетесь, какая же у нее необходимость в подобном союзе. «Видишь ли, – говорит Лэт, – неподалеку отсюда живет старый Лунь, который, сколько я его помню, содержит постоянный двор «Полное уныние». Некогда я задолжал ему знание, и теперь он хочет получить с меня долг. А для этого ему надо ответить на один вопрос, да и добраться туда теперь стало не так-то просто». Согласитесь образовать Триаду и отправиться с ним к Луню (**527**) или пойдете дальше (**356**)?

§ 183

Вы мгновенно выхватываете меч, и монахи бросаются к вам. Но вы забыли о других воинах – все они приходят на помощь своим товарищам. И их оказывается слишком много даже для вас...

§ 184

Через некоторое время вы оказываетесь на небольшой полянке. В самой ее середине вышедшая из-за туч луна позволяет увидеть уходящий вниз, в недра земли, колодец, справа от которого лежит поросшая травой крышка. Слева среди деревьев видна узкая прогалина. Направитесь к ней (**502**) или попробуете спуститься вниз (**459**)?

§ 185

Предчувствие вас не обмануло: песок все больше заасыпывает ноги, вы в отчаянии пытаетесь повернуть обратно, но уже поздно. Полный ужаса крик проносится над пляжем и затихает вдали, но прийти на помощь некому: вы совершенно один в этом пустынном краю...



§ 186

Увидев, что ваш клинок направлен ему в горло, нищий падает на колени и умоляет его не убивать. Он не только подробнейшим образом рассказывает дорогу к гильдии взломщиков, но еще и сообщает пароль для встречи с главарем: «Месть и кинжал». Если когда-нибудь захотите воспользоваться этим, вычтите 199 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. Подарив нищему жизнь, вы отправляетесь к гильдии – **399**.

§ 187

Видимо, это было не самое правильное решение в вашей жизни. Вокруг костра слишком много суety и толкотни, а вы еще не до конца привыкли к своей невидимости. Один из рэндов наталкивается на вас и, крепко ухватив, поднимает тревогу. Такое впечатление, что ему каждую ночь приходится встречать в своем селении невидимок, и их здесь за что-то сильно не жалуют. Когда становится понятно, что противников слишком много, и тайти, и панти покидают вас. Жертвоприношение же продолжится всего через полчаса, но на этот раз жители деревни получат вдвое большее удовольствие...

§ 188

Вот незадача: после нескольких нанесенных от души ударов рукоятка вашего меча разлетается на куски. Если у вас нет другого клинка, считайте, что вы безоружны, до тех пор пока не удастся раздобыть себе новый меч. При этом во всех схватках, когда ваши про-

тивники будут вооружены холодным оружием, вам придется уменьшать свою ЛОВКОСТЬ на 3. Разумеется, в случае победы их оружие вы можете взять себе. Однако если вам случалось кого-нибудь убить на корабле, можете прогуляться к тому месту и взять себе его клинок. А теперь решайте: заняться флягой (**603**), подушкой (**279**) – разумеется, если вы этого еще не делали, – или просто уйти подобру-поздорову – **433**.

§ 189

Все, о чем вы успели поговорить с графом за эти два часа, вряд ли можно удержать в голове. Да оно того и не стоит. Насколько вы смогли понять, мир этот имеется своими обитателями Дремт, что можно перевести как Обиталище Снов. Только вот в последнее время сны что-то становятся все более и более невеселые – вампиры, вурдалаки, оборотни. Даже старые привычные гномы, которые могут вам встретиться, и те какие-то злые стали и дерганые. Все реже удается полетать, все чаще приходится пристегивать к поясу меч, выходя на улицу. А ночь здесь стоит всегда – чтобы постоянно было удобно спать и видеть сны. При этом часть снов абсолютно реальна, и какой-нибудь привидевшийся гоблин вполне может за милую душу отправить вас к праотцам. А из части неприятных снов можно выпутаться, всего лишь не поверив в них и пожелав проснуться. Два часа пролетают как одна минута, часы бьют полночь – **460**.

§ 190

И в самом деле, добрые побуждения иногда оказываются не столь гибельными, как кажется – 24.

§ 191

В глазах привратника вспыхивает ненависть. «Смерть негодяю!» – громко кричит он, забыв даже о том, что всего одно движение, и за вашей спиной могла бы опуститься прочная металлическая решетка, отрезая путь к отступлению. Воспользовавшись его ошибкой, вы мигом выскакиваете за ворота, возвращаетесь на развязку и бежите по тракту направо. И только убедившись, что погони нет, вновь переходите на шаг – 205.

§ 192

Вы изо всех сил толкаете не ожидавшего сопротивления главаря на людей за его спиной и, петляя, бросаетесь в ночь. Сзади слышен хруст ломающегося лука, ругань, топот погони. Вот возле плеча пропела стрела, вот еще одна. Постепенно шум стихает: видимо, грабители решили подождать более легкой добычи. А вам приходит в голову, что лучше было бы переночевать где-нибудь неподалеку от дороги: в город вас все равно уже не пустят, а разбойники в такой темноте и искать не станут – 137.

§ 193

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если судьба не отвернулась от вас, то 388, если же вам не повезло, – 477.

§ 194

Вы чувствуете, как руки и ноги мгновенно немеют, и словно сноп валитесь прямо в источник лицом вниз. Вода начинает заливаться в легкие, но вы не в силах пошевелить ни единственным мускулом. Кажется, вам так и суждено захлебнуться в этом одиноком лесном ключе...

§ 195

Рэнд мертв, но мальчишки отстают, чтобы посмотреть, нельзя ли ему чем-нибудь помочь. Слава всемогущим богам, что в это время дня улицы селения малолюдны, и вам удается проскочить его, не привлекая более ничьего внимания. Переночевав в нескольких милях от деревни фанатиков (можете восстановить 2 СИЛЫ), вы продолжаете путь – **561**.

§ 196

Вне всякого сомнения, путешествовать с помощью порталов куда приятнее. Но у вас нет времени на сетования, поскольку новый мир уже раскинулся вокруг. Плантация пуговичных деревьев завораживает взгляд – и вы прекрасно понимаете, почему Джalu так не хватает всего этого великолепия. Но дикобразы уже спешат к вам. Пожалуй, они несколько крупнее, чем должны были бы быть, с вашей точки зрения, но в чем проблема справиться с двумя животными, не доходящими вам даже до пояса? И тут один из стражей разворачивается задом и выпускает в вас тучу острых игл. Киньте два кубика. Если сумма выпавших на них чисел меньше вашей ЛОВКОСТИ, то **265**, если больше или равна, то **35**.

§ 197

Однако стоит вам прибавить шагу, как вой становится все громче, а глаза все ближе. Обернувшись, вы видите, как вас нагоняют два огромных волка. Из пасти одного из них течет свежая кровь, глаза другого мерцают ледяным холодом. Убежать уже не удастся – придется принять бой.

ПЕРВЫЙ ВОЛК: Ловкость 10 Сила 10

ВТОРОЙ ВОЛК: Ловкость 9 Сила 8

Если вы убили их, то **19**.

§ 198

Если у вас есть меч с рубинами на рукояти, можете им воспользоваться. Если нет, – **246**.

§ 199

«Неужели?» – недоверчиво спрашивает Лунь и долго шевелит губами, пытаясь проверить правильность ваших расчетов. «Гениально! – кричит он в конце концов. – Что ж, вы и будете моими первыми гостями. Один человек, один тайти, один панти...» Под это бормотание вы и заходите внутрь. Как ни странно, внутри постоянный двор кажется не таким уж и ветхим. Правда, приготовленные для тайти номера больше напоминают вам шкафы для хранения одежды, но ведь вы не собираетесь здесь ночевать. Ну, а Джал и вовсе приходит в полный восторг и обещает порекомендовать постоянный двор всем своим соотечественникам. К тому же, оказывается, что Лунь прекрасно готовит (можете восстановить 6 СИЛ). После этого Джал и Лэт в один голос говорят:

рят, что согласны создать для вас портал. Попросите их сделать это (**671**) или сначала поговорите со стариком (**99**)?

§ 200

Так и не увидев своего загадочного проводника, сворачиваете с тропинки и углубляетесь в чащу. Голосок уверенно ведет вас вперед, но существо наотрез отказывается показаться на глаза. Впрочем, вы бы мало от этого выиграли: безлунная ночь покрывает лес непроглядной тьмой. Несколько раз вы чуть было не проваливаетесь в глубокие ямы, наполненные мерзко пахнущей жижей; но всякий раз голосок, хоть и хихикает, но предупреждает об опасности. Идти по подлеску оказывается неожиданно легко: прямо скажем, вообще могло бы показаться, что вы не встречаете никакого сопротивления. Однако постепенно прогулка начинает затягиваться. И сколько вы ни спрашиваете своего загадочного спутника, далеко ли еще осталось, получить толковый ответ так и не удается. Продолжите путь (**524**) или откажетесь идти дальше (**361**)?

§ 201

Вы осторожно достаете свою находку, и на ладони оказывается небольшой странный амулет: прозрачный напоминающий по форме слезу камень на золотой цепочке. Ничто не мешает вам взять его с собой. Если решите повесить на шею, прибавляйте в нужных случаях 55, если положите в заплечный мешок, прибавляйте 120. На всякий случай запишите оба числа (вдруг при-

дет в голову изменить первоначальное решение), однако вы постоянно должны знать, где именно находится амулет – **572**.

§ 202

Правда, вы прекрасно представляете, какую помощь могут оказать в дальнейшем магические предметы. Ну, будем надеяться на лучшее. Получив ваше согласие, граф не скрывает своей радости. Это настраивает на мысль, что приключение предстоит не такое уж и безопасное. Если вам будет суждено избавить дом от привидения и дойти до слов «граф с облегчением вздыхает», вычтите 68 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться – **551**.

§ 203

Внезапно раздается глухой щелчок. Неужели ловушка? Нет, к счастью, это всего лишь отошла в сторону преграждавшая путь стена. За ней можно разглядеть также высоко вверху еще один люк. Однако подземный туннель продолжается – **6**.

§ 204

Кольцо защищает вас от огня, и вы смело проходите через пламя. Увидев это, огнепоклонник с криком: «Боже, боже, ты пришел к нам!» – падает на колени. Однако надо торопиться, пока его вопли не подняли на ноги всех в округе. Подхватив девушку на руки, вы вновь проходите сквозь огонь и поднимаетесь в воздух – **276**.

§ 205

Дорога все больше и больше забирает влево. Она на редкость пустынная для этого времени суток, и *вы* начинаете думать, что в этом мире должно быть не все так уж и чисто – **316.**

§ 206

Вы бросаетесь бежать по коридору. За спиной слышится что-то вроде взрыва, хлопанье дверей, встревоженные голоса. Из низенькой дверцы справа от вас высовывается удивленная физиономия монаха. Одним ловким ударом вы заставляете монаха потерять сознание и на секунду задумываетесь: нырнуть в дверцу, надеясь найти за ней спасение (**408**), или нестись дальше (**514?**)?

§ 207

Все происходит как обычно – легкое дуновение ветра, и вы оказываетесь в следующем мире – **429.**

§ 208

Дорога уходит все дальше и дальше от моря. Постепенно вы расслабляетесь и даже радуетесь, что этот мир оказывается столь похож на Двэлл. В нем нет ничего, что не мог бы постичь человеческий разум. А что касается тайн, человеческих трагедий, любви и ненависти, тиранов и чародеев, так ведь их, пожалуй, в любом мире более чем достаточно. Разве не так? Так, да не совсем: ваше внимание привлекает странноватое сооружение слева от дороги. Больше всего оно похоже на стоящую

посреди степи двустворчатую дверь, за которой нет никакого здания – только покатая крыша, упирающаяся в землю. На обеих створках неизвестный вам символ – три серебряных звезды. А у двери скучают две непонятные личности, укутанные в темно-коричневые плащи с низко надвинутыми капюшонами. На рукавах плащей вышиты все те же звезды, только у одного они окружены зеленым овалом, а у другого – густо-красным, похожим по цвету на засохшую кровь. Насколько вы можете видеть, у второго под плащом красуется приличной длины меч, а первый вроде бы безоружен. Хотите подойти и поинтересоваться, что они охраняют (**596**), или пойдете дальше (**316**)?

§ 209

Вы осторожно засовываете руку в углубление и нащупываете какой-то металлический предмет. Вытащив его, вы обнаруживаете, что это красивая бронзовая пряжка для пояса (-30). (Если у вас уже есть такая пряжка, то **665**.) Но стоит вам прикрепить ее к своему поясу и надеть его, как слышится голос: «Привет! Если не будешь понимать какой-нибудь язык, подумай обо мне – и сразу все станет ясно». Кажется, весьма неплохое приобретение, особенно в путешествии по неизвестным мирам (восстановите 1 УДАЧУ). После этого вы отправляйтесь дальше – **162**.

§ 210

Вычтите у себя 2 СИЛЫ. Но ваши труды проходят не зря. Прямо перед троном появляется мерцающий

прямоугольник портала, вы проходите сквозь него, чувствуете привычное дуновение ветерка, и вот уже иной мир открывает вам свои объятья. Кстати, если у вас с собой были какие-нибудь живые существа, принадлежащие миру Данлина, они, конечно, в нем и остаются – **414**.

§ 211

Все происходит настолько быстро, что вы даже не успеваете отскочить в сторону. Стилет глубоко входит прямо в незащищенное сердце...

§ 212

Достав из заплечного мешка одну порцию ЕДЫ, протягиваете ее Трейни. Он с удовольствием клюет, да так проворно, что только крошки летят в разные стороны. После чего, склонив голову, произносит: «А ты добрый, а? Тогда поверни-ка вон ту завитушку». Стена рядом с клеткой украшена деревянными барельефами, покрашенными под бронзу. Вы повинуетесь Трейни, и перед вами открывается скрытая в стене секретная дверь, за которой видна лестница. Не мешкая, спускаетесь по ней и попадаете в небольшой дворик на задах собора прямо перед калиткой, которая выводит вас за монастырскую стену. Вернувшись на тракт, можете перевести дух. Если хотите дальше путешествовать с попугаем, можете попросить его об этом – **462**. Если нет, он улетит, а вам остается только двигаться вперед, опасаясь возможной погони – **205**.

§ 213

Считая, что лорду не пристало играть роль слуги, вы гордо отказываетесь. Лошадь делает какое-то странное движение, которое, пожалуй, можно было бы истолковать как пожатие плечами, и удаляется прочь. А вы продолжаете пробираться через лес. Жаль только, что в темноте вас угораздило забрести в густые заросли какого-то растения, очень похожего на малину: ягод на нем нет, а вот шипы вам достаются в полной мере (бросьте кубик и вычтите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпало). В конце концов вы выбираетесь на лужайку и оказываетесь перед аккуратным двухэтажным домиком, окна которого ярко освещены. Вдаль от него уходит дорога. Хотите зайти и узнать, кто здесь живет (**402**), или пойдете по дороге (**620**)?



§ 214

В ближнем бою дерево оказывается не настолько мощным и может лишь совершать вялые попытки отбиться от вас. Однако каждый его удар, попавший в цель, тем не менее отнимет у вас 2 СИЛЫ.

Т'ЛОУЛИ: Ловкость 7 Сила 8

Если вы победили его, то можете либо осмотреть колодец (**604**), либо решить, что на сегодня сюрпризов достаточно, и направиться к дороге (**5**).

§ 215

В ответ вы рассказываете Сьеңу, что взялись избавить от него дом графа Вернуа. «Давай сделаем так, – предлагает он, – я с удовольствием покину эти места, если ты пообещаешь найти Источник забвения и дать мне из него испить. Ведь для графа главное, чтобы в доме воцарился мир, а не чтобы ты разорвал меня в мелкие клочки. К сожалению, в иных мирах я ничем не смогу тебе помочь, но всегда буду рядом». Предложение кажется вам вполне разумным, и вы даете Сьеңу свое согласие. Если вам случится в своих странствиях отыскать такой источник, прибавьте 45 к номеру параграфа, на котором тогда будете находиться (восстановите 1 УДАЧУ). А если захотите расспросить, где находится источник, прибавьте 338 к параграфу, на котором вам впервые станет известно, что мир, в который вы попали, называется Бэнт. Помимо этого, если хотите, возьмите с собой никому уже теперь ненужную веревочную лестницу (+232). После этого Роже произносит несколько слов на незнакомом вам языке, и дом содрогается от фундамента до крыши, как бы почувствовав, что лишился своего самого древнего обитателя. Пол уходит из-под ног, вы падаете и теряете сознание – **540**.

§ 216

У ведущей внутрь двери несут караул несколько монахов в темно-коричневых плащах. Попытаетесь попросить, чтобы вас пустили внутрь (**457**), или рискнете прорываться силой (**280**)?

§ 217

Но что вы можете ему сказать? Спросите, как добраться до ближайшего города (**515**), как найти Данлина (**15**), или выясните, не нужна ли ему какая-нибудь помощь (**662**)?

§ 218

Рыцари все больше и больше теснят гоблинов, пока не загоняют их вновь под холм. Шум битвы катится дальше. Вы можете войти в двери, ведь проход теперь преграждают лишь горы тел. Однако бог войны Темес никогда не одобрял трусость. Особенно трусость, проявленную в бою. Военачальник, который прячется за спиной у солдат, не достоин его покровительства. Потеряйте 1 УДАЧУ. Однако надо двигаться дальше, и вы входите в открытую дверь – **175**.

§ 219

Страясь не показывать, насколько вас пугает гнетущая тишина корабля-призрака, спрашивайте рулевого о том, как случилось, что фрегат постигла столь печальная судьба. И слышите в ответ, что его команда некогда служила черному магу Данлину (неужели тому самому, о котором вам говорил посланец с Леотора?). Служила до тех пор, пока Данлин не отправил в мрачные пещеры Айригала души двух моряков с «Карающей длани» (именно такое имя носит судно, на палубе которого вы находитесь). Однако стоило им восстать против власти колдуна, как он обрек их всех на бесцельное скитание между мирами, наложив заклятие Поиска, заставляю-

щее команду фрегата уничтожать все живое на своем пути. Немало его товарищей полегло в бессмысленных схватках с несчастными моряками, не так уж много их осталось на корабле. Со временем заклятие ослабело, и некоторые матросы, как и он сам, смогли освободиться из-под его власти. Между мирами? Но это значит... Стаяясь скрыть волнение, спрашиваете рулевого, может ли он доставить вас в один из соседних миров.

Разумеется, отвечает он, но только с одним условием: вас доставят в мир, где живет Данлин, и вам придется убить его и освободить команду «Карающей дланни». Вы с удовольствием принимаете это предложение, помня, что битвы с Данлином все равно не избежать – **390.**

§ 220

Дверь не поддается. Чтобы открыть ее, вам придется кидать кубик до тех пор, пока на нем не выпадет 6, вычитая у себя за каждый бросок 1 СИЛУ. Разумеется, в любой момент вы можете прекратить это увлекательное занятие и вернуться ко входу на этаж (**38**). Однако если все же удалось открыть дверь, то **340.**



§ 221

Открыв раздел «Третья ступень», читаете вслух соответствующее заклинание. Отныне вы сможете исправить любой испорченный портал вне зависимости от того, насколько сильны повреждения (разумеется, ценой немалых усилий). Число третьей ступени +112. В этот момент дверь начинает приоткрываться, и вы быстро ставите книгу обратно на полку, хватаясь за меч – **172**.

§ 222

Решив, что жизнь дороже, чем какое-то там яйцо, вы поворачиваетесь к ним спиной и со всех ног бежите по ведущей вверх дороге. Потеряйте 1 УДАЧУ. Чудовища слишком неповоротливы, чтобы вас преследовать, к тому же их ожидает куда более легкая добыча – **8**.

§ 223

В этот момент дверь слетает с петель, и вы еще успеваете увидеть, как в комнату вваливается толпа разъяренных монахов с обнаженными мечами. Заметив, что вы ускользаете от них, они издают громкий вой – **661**.

§ 224

Открыв дверь, врываешься внутрь и со всего размаха падаете в жирную липкую грязь. Радостно чавкая, она мгновенно засасывает вас, не давая даже опомниться...

§ 225

Вы долго бредете в темноте, стараясь не отрываться от стены. Зал кажется огромным, и в нем стоит давящая, гнетущая тишина, нарушаемая лишь звуком ваших шагов. В конце концов вам удается нашупать дверь. Откроете ее и войдете (**375**) или направитесь дальше (**629**)?

§ 226

Вы продолжаете спокойно стоять, показывая, что полностью доверяете всем присутствующим. Положив руки на эфесы мечей, два монаха уже начинают к вам приближаться, когда капитан вновь что-то говорит, и они возвращаются к прерванному поединку. А вам предлагается продемонстрировать свою доблесть в бою с другим братом. Такого громилу вам давненько не приходилось видеть! Если они его специально держат, чтобы испытывать на прочность всех новичков, то не удивительно, что святой Ренду斯 столь сильно нуждается в воинах. Но не отступать же обратно, и вы внимательно выслушиваете условия поединка. Он будет вестись на настоящих мечах до третьей крови.

БРАТ-ВОИН: Ловкость 10 Сила 16

Если вам удалось трижды ранить его, то **630**, если наоборот, то **51**.



§ 227

К сожалению, портал оказывается заперт. Если вы уже достигли третьей ступени Умения, можете попытаться ей воспользоваться. Если нет, остается только пойти дальше по дороге – [121](#).

§ 228

Наклонившись, вы обыскиваете карманы поверженной курточки. И в одном из них находите те самые изумруды! Гдал ручается, что на этот раз камни настоящие, и вставить их в застежки вместо фальшивок не составит ни малейшего труда. Радуясь, что легко отделились, вы покидаете город – [447](#).

§ 229

Не обращая внимания на преследующую вас толпу мальчишек, вы бросаетесь бежать, спасая свою жизнь. Тайти защищает вашу спину как только может, однако придется все же снова бросить кубик и вычесть у себя выпавшее на нем количество СИЛ – камней слишком много, а он при всем желании не может изобразить из себя латы. В это время дорогу преграждает один из рэндов, привлеченный шумом и гамом, который произвело ваше появление. К счастью, он налегке – без щита и доспехов, однако короткий меч в руке выглядит достаточно угрожающе. Рыча от ярости при виде тайти и панти, он бросается в бой.

РЭНД: Ловкость 9 Сила 12

Если вы победили его, – [195](#).

§ 230

Осторожность, конечно, великая штука, но при раскладе десять к одному – да еще и против гномов – никто не дал бы за вашу жизнь и медного гроша. И очень скоро вы сможете сами убедиться в правильности этого вывода...



§ 231

Взгляд графа на мгновение задерживается на украшении. Попросив служанку, чтобы вас не беспокоили, он опускается обратно в кресло, и жестом приглашает вас сесть рядом. «Любопытная вещица, – наконец, произносит он, указывая на браслет. – Не расскажете ли для начала, как она к вам попала?» Скажете правду (**594**) или придумаете какую-нибудь вполне правдоподобную историю (**381**)?

§ 232

Коридор заканчивается ступенями, ведущими еще ниже. Короткий переход, еще ступени (на этот раз на верх), поворот налево и... тупик. Однако при вашем приближении стена отходит в сторону и сразу же за спиной намертво встает на место. Отодвинуть ее обратно вам уже не удастся даже при очень большом желании. А вы оказываетесь в новом коридоре, освещенном

гораздо лучше предыдущего. Пойдете налево (**590**) или направо (**411**).

§ 233

Монахи удивленно переглядываются, но один из них все же отвечает: «Сверните на развилке налево и окажетесь у стен Ассизела». После чего они бьют пятками осликов и продолжают путь. А вы через некоторое время доходите до развилки. Тракт сворачивает налево. Впереди же неподалеку виднеются стены то ли крепости, то ли монастыря, к которым ведет аккуратная ухоженная дорожка. Куда вы направитесь – прямо (**400**) или налево (**205**)?

§ 234

Вы уже подходите к дверям, когда ювелир громко кричит: «Воры! Держите их!». Раздается громкий свист, стража наваливается на вас, а с улицы ей тут же приходит подмога. Возбужденный хозяин лавки подлетает поближе и обвиняет вас в том, что вы только что украли у него рубин. «Ничего подобного, этот тайти лжет», – гордо отвечаете вы, но в этот момент стража заглядывает в ваш развязавшийся в драке заплечный мешок и достает оттуда злополучный рубин. Вы готовы поклясться, что вам подсунул его кто-то из стражников, но кто вам поверит? По крайней мере не судья...

§ 235

Куда вы пойдете по пересекающей луг дороге: на север (**182**) или на юго-восток (**473**)?

§ 236

Вы еще не успеваете толком ничего сказать, как девушка в недоумении останавливается, не дойдя до вас всего несколько шагов. «Так, значит, ты не Артур», – разочарованно произносит она, непривычно растягивая слова. После этого она теряет к вам всякий интерес и все такой же неуверенной походкой удаляется обратно, а вы торопитесь покинуть древнюю часовню и вернуться на дорожку – **430**.

§ 237

Вы знакомите Ситльти с тайти и панти, и они в один голос уверяют ее, что на Бэнте достаточно добрых людей, чтобы она могла прожить и без этих мерзких фанатичных рэндов. Конечно, приходится отвечать и на вопрос о том, как вы вдруг оказались в ее селении. Услышав, что вы проходили мимо и собираетесь двигаться по дороге дальше, она ахает: ведь именно там живет страшный и ужасный питр! А может быть, даже несколько. И рассказывает то, что слышала некогда от отца, – это животное можно без труда убить, попав в одно из багряных пятен на груди. (Если вас когда-нибудь спросят, знаете ли вы, как убить питра, прибавьте 25 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться.) После этого, поблагодарив за помощь, она исчезает среди деревьев прежде, чем вы успеваете ее удержать. Богиня любви Ашшарат довольна вами: восстановите 1 УДАЧУ. Переночевав (можете восстановить 2 СИЛЫ), вы отправляетесь дальше – **561**.

§ 238

Дверь легко поддается, однако изнутри к ней оказывается привязана веревка – и тут же где-то глухо звенит корабельный колокол, гулко разрезая ночную тишину. Хотите войти (**349**) или поторопитесь покинуть корабль (**84**)?

§ 239

Вы опускаете веревку, и девушка ловко выбирается по ней из огненного кольца. Она все еще дрожит от ужаса, не в силах поверить в свое чудесное спасение – **276**.

§ 240

Хотите осмотреть его снаружи (**484**) или постараитесь открыть как можно больше ящичков (**624**)?



§ 241

«Королю», – уверенно отвечаете вы, всем своим видом стараясь подчеркнуть, что просто не понимаете, какие могут быть в этом сомнения. Лицо крестьянина проясняется. «Небось, в Ассиэл идете?» – спрашивает он. Вы понятия не имеете, где это, но утвердительно киваете. «А знакомые-то в столице есть?» Так, теперь хоть понятно, что такое Ассиэл. Скажете, что есть (**138**) или нет (**380**)?

§ 242

Дверь открывается в совершенно пустую комнату. В правой стене видна еще одна дверь, к которой вы и направляетесь – **660**.

§ 243

Сосредоточившись, вы читаете заклятие Света. Комната озаряется ярким магическим сиянием, и теперь вы без труда можете ее оглядеть. На сей раз вы попали в огромный абсолютно круглый зал. В противоположной стене видна только одна дверь, а посреди комнаты, разбуженный вашим вторжением, сонно потягивается Дор'к – гигантский пещерный ящер. Свет слепит его, давая вам немалое преимущество в битве.

ДОР'К: Ловкость 8 Сила 14

Если вы убили его, никто не мешает открыть дверь.

За ней оказывается длинный темный коридор. Хотите «погасить» свет (**528**) или пойдете дальше с ним (**595**)?

§ 244

Ночью все происходит в точности, как рассказывал мастер. Монахи крайне неприветливы и подозрительны: вам кажется, что все взгляды устремлены именно на вас. Но все проходит спокойно. Оставшись наедине с подмастерьями, вы открываете дверь и в точности следуете указаниям. Теперь только бы никого не встретить! Но нет, все обходится благополучно, и через пять минут вы уже стоите перед заветной дверью. Открыв ее, попадаете в маленькую комнату с высоким потолком и еще

не успеваете оглянуться, как птица с серебряными крыльями бросается на вас сверху. Мгновенно развязав мешочек, кидаете содержимое ей в глаза и поднимаете меч. Птица несколько раз беспомощно бьет крыльями в воздухе, но все же продолжает атаку.

ПТИЦА С СЕРЕБРЯНЫМИ КРЫЛЬЯМИ:

Ловкость 8 Сила 12

Если вы победили, она упадет к вашим ногам грудой бесполезного металла. Вы же смело открываете следующую дверь, попадая в зал Приемов – **509**.

§ 245

В это время раздается грохот, и вы видите монстра размером с небольшой холм, который, изрыгая огонь, скачет по равнине в вашу сторону. На груди его пламенеют несколько багряных пятен, само же чудовище покрыто толстой шкурой цвета молодой травки (ну и вкус у этого Джала!). Если вы знаете его слабые места, можете этим воспользоваться. Иначе – деритесь, ждать больше нечего.

ПИТР: Ловкость 10 Сила 10

Если во время боя на кубике за вас выпадет четверка, и вы выиграете этот раунд атаки, то **486**. Ну, а когда убьете чудовище, – **348**.

§ 246

КАПИТАН: Ловкость 11 Сила 12

Если вы победили его, – **566**.



(иллюстрация к § 247)

§ 247

В последний момент, словно спохватившись, вы показываете привратнику бляху и оказываетесь во внутреннем дворике. Пока что обман не раскрыт, но долго ли вам еще удастся продержаться? А здесь красиво... Небольшой садик, окруженный с трех сторон портика-

ми, в глубине виднеются двери в кельи. В центре меланхолично журчит фонтан. Прямо перед вами высится громадный собор, дверь его приоткрыта. Внезапно двери келий справа от вас распахиваются, и оттуда выходят монахи в такой же одежде, как и ваша. Они быстро выстраиваются попарно, образуя четкий, ровный строй. Хотите примкнуть к строю в надежде затесаться в их ряды (**63**) или юркнете в собор, чтобы остаться незамеченным (**593**)? Торопитесь – на вас вот-вот обратят внимание.

§ 248

Выглянув в окно, вы замечаете, что оно выходит на маленький задний дворик, который сейчас пуст. Если у вас есть веревка или веревочная лестница, чтобы спуститься вниз, воспользуйтесь ими, иначе прыгать окажется себе дороже. Если нет, – **412**.

§ 249

Как только Трэт удаляется, сетя на вашу несговорчивость, Лэт вновь появляется и принимается вас уговаривать. Для вида поупрямившись, вы в конце концов соглашаетесь. Едва не раздуваясь от гордости, Лэт устраивается у вас на голове, пообещав в нужный момент сделать вас невидимым. Однако для того, чтобы образовать Триаду, нужен еще и тайти. Если партнер Лэта вам уже известен, то **556**, если нет, – **92**.

§ 250

Свежий морской ветер усиливается, иногда вам

даже кажется, что издалека слышатся крики чаек. И вдруг перед вами всего в десятке футов как из-под земли вырастает покосившаяся деревянная ограда. Черный провал полусгнивших ворот так и манит войти. Рискните сделать это (**482**) или вернетесь на поляну и направитесь в другую сторону (**333**).

§ 251

Дверь легко поддается, однако изнутри к ней оказывается привязана веревка – и тут же где-то глухо звонит корабельный колокол, разрезая ночную тишину. Хотите войти (**505**) или поторопитесь покинуть корабль (**84**)?

§ 252

Чудовища мертвы. Если когда-нибудь вы захотите кому-нибудь рассказать об этом бое, вычтите 262 из номера параграфа, на котором тогда будете находиться. А теперь можете взять на память ядовитый коготь одного из них (+131) и идти дальше – **8.**

§ 253

«Не имея сил для того, чтобы бросить вызов открыто, – неторопливо отвечает дракон, – зло решило действовать исподтишка. На Сторке установлено нечто, что изменит душу людей и волшебных народцев во всех мирах, до которых докатится волна. А она достигнет самого отдаленного уголка вселенной, если ее не остановить. Уничтожить это нечто можно одним движением руки, но вот добраться до него тебе будет непросто». Яркая вспышка света заставляет вас зажмуриться. Когда вы

рискуете вновь открыть глаза, то видите, что зал Ответов исчез. А вы стоите в совершенно незнакомом мире, и портал медленно тает за спиной – **490**.

§ 254

В это время года смеркается достаточно быстро, и вскоре наступает такая темень, что хоть глаз выколи. В селении гаснут последние огоньки, на небе появляются две зеленовато-серых луны. В их свете ваша фигура отбрасывает зловещие двойные тени. Попросите для верности панти сделать вас невидимым (**53**) или пойдете в деревню как есть (**419**)? Впрочем, существует и еще один вариант – попросить тайти взлететь и попытаться миновать селение по воздуху (**617**).

§ 255

Прежде чем вы успеваете сосредоточиться на возведении портала, в воздухе рядом с вами появляется Съен. «Так вот как ты отплатил мне за доверие! – кричит он. – Ведь я же ясно сказал тебе, что Источник забвения находится на Бэнте!» На вашу беду, и Джал, и Лэт прекрасно знают путь к источнику, однако, по их словам, редко кто возвращался из похода к нему живым. Если вы не хотите рисковать, придется сразиться со Съеном, который иначе не даст вам сосредоточиться на портале (**145**). Или ответите, что вы не прочь поискать Источник забвения (**58**)?

§ 256

У женщины нет ни малейшего желания провести

остаток ночи, болтая с вооруженным незнакомцем. Вежливо, но быстро попрощавшись, она плотно закрывает дверь. Слышится звук задвигаемого засова. Брать штурмом чужой дом как-то не пристало, и вы не солено хлебавши отправляетесь по дороге – **620**.

§ 257

Вы делаете вид, что не замечаете настороженности хозяина лавки, и спрашиваете, сколько он просит за камни. «Девять золотых или что-нибудь столь же ценное», – слышится холодный ответ. Чувствуется, что ювелир встревожен и не может понять, случайно ли вы стали интересоваться происхождением камней. А быть может, в этом городе это просто не принято. Если у вас есть такие деньги и вы согласны их заплатить, сделайте это (**118**). Если нет, придется порыться в заплечном мешке – быть может, у вас есть самородок, неограниченный алмаз или кольцо с изображением саламандры, – тогда можно попробовать предложить их взамен. Если же вы не в состоянии купить изумруды, остается либо драться (**581**), либо уходить (**234**).

§ 258

Вы делаете глоток и в то же мгновение слышите слова – «Кхатум рден прайнш. Не повторяй без надобности заклятие Света – оно поможет тебе только однажды». Что ж, если захотите попытаться что-нибудь осветить, вычтите 198 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться – **425**.

§ 259

Через несколько сотен футов высоко вверху вы обнаруживаете проем, прикрытый чем-то вроде люка, сквозь который и пробивается слабый лунный свет. К сожалению, и здесь выбраться вам не суждено. Однако коридор заканчивается тупиком. Попробуете ощупать стены в поисках выхода – но тогда какую: правую (**570**) или левую (**31**) – или повернете обратно (**129**)?

§ 260

Тихо, стараясь не испугать, вы зовете женщину. И в ту же секунду ее фигура исчезает, а вы вновь стоите перед закрытой дверью. Однако на этот раз открыть ее уже не удастся – остается только вернуться ко входу на этаж – **38**.

§ 261

Через пару сотен футов коридор упирается в тупик. И вы уже готовитесь вновь испытывать судьбу или поворачивать обратно, когда внезапно чувствуете, что где-то поблизости должен быть портал. Затаив дыхание, приказываете ему появиться, и в темноте туннеля возникает прекрасный мерцающий прямоугольник. Пройдете через портал (**300**) или вернетесь на развилку и свернете направо (**113**)?

§ 262

«Завтра утром братья нашего ордена заступают в караул в столице у личных покоеv самого Данлина. Это огромная честь, и, как правило, для новичков она не-

доступна. Но ты хорошо показал себя в бою и присоединишься к отряду». Вместе еще с пятью братьями вы поднимаетесь на поверхность. Уже смеркается. Перед дверью на дороге виднеется большая группа монахов, у каждого в руках горит свеча. На выходе получаете свечу и вы (за ночь она догорит, так что можете не записывать ее на Листок путешественника). После чего, распевая неизвестные вам гимны, монахи отправляются по тракту – **108**.

§ 263

Однако стоит вам зайти к статуе со спины, как пол уходит из-под ног и вы летите в глубокий каменный колодец. И узнать, есть ли у него дно, вы сможете, только если удастся его достичнуть. А плита наверху аккуратно встает на место, поджидая новых отважных, но неосторожных героев...

§ 264

Когда вы направляетесь в сторону света, по пути вас обгоняет какой-то человек. Однако, к счастью, кажется, он принял вас за одного из своих соотечественников. Не выходя на освещенное пространство, вы осторожно выглядываете из-за угла последнего дома. Посреди большой площади и в самом деле горит костер. Рядом с ним к столбу, под которым навалены связки хвороста, привязана молодая девушка. Судя по разговорам собравшихся (а вокруг костра, кажется, суетится все селение), она вот-вот будет принесена в жертву. Но чему или кому? Панти тихонько предполагает, что она

могла нарушить законы общины, а за это у рэндов положена мучительная смерть. Очевидно, что открытое нападение обречено на неудачу. Хотите попытаться спасти девушку, сделавшись невидимым (**25**), или пойдете своей дорогой (**384**)?

§ 265

Вы не ожидали столь внезапной атаки, но все же успеваете увернуться. Второй дикобраз с удивлением смотрит на вас. Кажется, он просто не верит своим глазам – **531**.

§ 266

«Главу гильдии?!» – в голосе привратника слышится неприкрытое удивление. Сунете ему пару золотых, чтобы он вас пропустил (**54**), назовете пароль или попробуйте убедить привратника, что у вас неотложное дело к главарю (**156**)?

§ 267

«Прощай, наш верный спутник, удачи тебе!» – говорят в один голос тайти и панти. Вы чувствуете, как они объединенными усилиями стараются перенести вас в следующий мир. На секунду в воздухе мелькает что-то похожее на портал, вы чувствуете, как курточка с шапочкой напрягаются, но... ничего не происходит. «Мы не можем, – виновато говорят они в конце концов, – не можем дальше. Обратно – пожалуйста...» Если вы уже достигли четвертой ступени Умения (ее здесь будет достаточно), можете попытаться взять дело в свои руки.

Если нет, то выбор вам предстоит невеселый: либо бродить по Бэнту, пока не найдете того, кто сможет открыть портал в сторону Сторка, либо повернуть обратно. Но помните: волна близится, и времени у вас осталось совсем не много. Быть может, всего несколько часов...



§ 268

Дверь не поддается. Если хотите, можете попробовать выбить ее плечом. В этом случае кидайте кубик до тех пор, пока на нем не выпадет 3, теряя за каждый бросок 1 СИЛУ. Разумеется, вы можете этого не делать или в любой момент прерваться, отправившись посмотреть другую дверь (**625**). Если тройка все же выпадет, то 86. Ну, а если вы уже осмотрели обе двери, то **455**.

§ 269

«Воистину так, – торжественно говорит привратник, – ты можешь переступить порог, ищущий истину» – **42**.

§ 270

Зная, куда целиться, вы стараетесь подобраться поближе и в первую очередь бить в багряные пятна на груди чудовища. Каждый раз, когда на кубике выпадет 2, 5 или 6 и вы выиграете раунд атаки, можете вычитать у питра не 2, а 5 СИЛ.

ПИТР: Ловкость 10 Сила 10

Если вы убили его, то **348**.

§ 271

После чего, ни слова не говоря, выхватывает из-за пояса кинжал и одним еле заметным движением кисти бросает его вперед. Надо же, такая глупая смерть...

§ 272

Только теперь вы замечаете, что у противоположной от входа стены достаточно высоко от пола висит клетка с худым изможденным попугаем. Оперение его потускнело, голова поникла. В этот момент он небрежно открывает один глаз, но увиденное заставляет его преобразиться и вскочить на жердочку. «Кажется, это не монах, – задумчиво говорит он как бы сам себе, внимательно наблюдая за вашей реакцией. – Да, определенно не монах. Тогда выпусти меня отсюда, если не монах! А?!» Ключа от замка у вас нет, а раздвинуть прутья клетки потребует немало сил. Хотите попытаться освободить птицу (**573**) или решите, что сейчас не до этого, и спросите попугая, как отсюда выбраться (**468**)?

§ 273

Однако бухта оказывается настолько мелкой, что даже не приходится плыть. Вода едва доходит вам до груди, и вскоре вы уже приближаетесь к кораблю. Одно плохо – по дороге вы умудрились столкнуться с медузой, которая возмущенно выпустила в вас ядовитое облачко (потеряйте 2 СИЛЫ). Но вот уже борт корабля нависает

над вами. Кажется, вам удалось осться незамеченным. Непонятно только, как вскарабкаться на палубу – ведь она достаточно высоко. В конце концов вы замечаете на корме какие-то скобы, видимо, предназначенные для ныряльщиков. Рискнете по ним взобраться (**571**) или вернетесь обратно на берег (**491**)?



(иллюстрация к § 274)

§ 274

«Добрая и Мудрая выслушает тебя», – торжественно

гудит рыцарь и освобождает проход. Дорога сворачивает вглубь горы, проходит по короткому туннелю и приводит вас в огромную пещеру. В центре ее на удобном мягким возвышении лежит прекрасный золотистый дракон, склонив голову в вашу сторону. Пожалуй, видеть столь замечательное своей красотой и изяществом существо вам приходится впервые. Ее большие глаза переливаются серо-голубым, пока, наконец, не принимают глубокий изумрудный оттенок. Идущий вдоль спины гребень горделиво обращен к сводам, чешуя едва не слепит глаза своим блеском, переливаясь в ярком свете многих десятков волшебных шаров, свободно парящих под сводами пещеры. Вы чувствуете, что предстали перед силой, обаянию и могуществу которой просто нельзя сопротивляться. Если вы в этом мире участвовали в каких-либо схватках, посмотрите соответствующий параграф. Иначе – **651**.

§ 275

Сильный удар хвоста едва не перешабает вас пополам (потеряйте 5 СИЛ). Если хотите, можете попытаться вновь напасть с воздуха (**158**). Или предпочтете войти в дверь (**120**)?

§ 276

Решив не терять времени, а заодно удержать охранника от того, чтобы он позвал на помощь, вы предпочтете покинуть поляну с помощью панти. Доставив девушку домой, вы продолжаете путь, ведь для Трэта вы пока что еще ничего не сделали – **447**.

§ 277

«Тебя еще ждут тяжелые испытания, – говорит человечек, вдоволь наобнимавшись, – но знай: лучше дернуть рычаг вниз, чем вверх». С этими словами и он, и страшный пес тают в воздухе, оставляя вас в полном недоумении. Рычаг? Какой рычаг? О чём это он? А вот это грустный сюрприз: заодно исчезают и все ваши вещи из заплечного мешка (вычеркните их с Листка путешественника) – а вы ведь даже не заметили, как этому пройдохе удалось их вытащить. Но делать нечего, надо идти дальше – **168.**

§ 278

И вот портал тает за спиной, а вы стоите в небольшой комнате с низким, угрожающе нависающим над головой потолком. Больше всего это помещение напоминает капитанскую каюту: на полке лежат несколько свитков, рядом с которыми стоит какой-то астрономический прибор. На стенах развесены карты неведомых вам морей, в углу – стол и узкая привинченная к полу койка, стены выкрашены в приятный голубой цвет. А из-за стола навстречу вам поднимается скелет в истлевшем плаще, из-под которого блестят золотом латы. В руках у него длинный двуручный меч. Будете драться с ним (**667**), хотите поговорить (**560**), или у вас есть для него какая-нибудь информация?

§ 279

Вы берете в руку подушку и заглядываете под наволочку. И тут же получаете сильнейший укус транда – ядовитой морской блохи размером с кулак (потеряйте 5 СИЛ). Мгновенно отбросив подушку в сторону, решайте: выбежите из каюты (**433**) или попытаетесь убить транда, который уже приближается к вам большими прыжками (**653**)?

§ 280

С двумя противниками вы бы еще справились без особого труда, но за дверью оказывается караульное помещение, откуда им быстро приходит подмога. Да, Данлин не столь глуп, как вы думали. Жаль только, что вы осознаете это слишком поздно...

§ 281

«Все как договаривались!» – радостно кричит гном, потирая ручки от удовольствия. В этот момент одна из стен отходит в сторону, открывая две двери. «Прошу!» – гном делает широкий жест в их сторону. Неужели только одна из дверей правильная? Или он имел в виду, что в случае победы я буду предупрежден о том, что меня поджидает дальше? Так или иначе, решайте: откроете правую дверь (**242**) или левую (**173**)?

§ 282

Может быть, в вашем мире все мужчины именно так и поступают, но богиня любви Ашшарат просто в ярости. Потеряйте 2 УДАЧИ. После этого вы снова под-

нимаетесь в воздух – **325**.

§ 283

Вы обнажаете клинок, и рубины, на эфесе начинают светиться мерным багровым огнем. Однако скелет смело бросается в бой.

СКЕЛЕТ: Ловкость 7 Сила 12

Если вы уничтожили его, можете спокойно осмотреть кубрик – **505**.

§ 284

Только вы пытаетесь что-то объяснить, как рэнд, услышав ваш голос, издает радостный крик и изо всех сил вонзает меч в беззащитное тело. Последнее, что вы слышите в этой жизни, вряд ли может прояснить причину столь неожиданной гибели: «Значит, все-таки старейшины были правы, что эту негодяйку попытаются освободить...»

§ 285

Достав свиток, вы громко читаете заклятие. Свиток тает в руках, но на правой двери на мгновение мелькает направленная вниз стрела. За дверью вас ждет очередной коридор, еще одна дверь, а за ней... Вы застываете на пороге, в первое мгновение даже кажется, что вас перенесло далеко отсюда, на уходящую за горизонт равнину. Впрочем, скорее всего, это все же очередной зал, поскольку вдалеке виднеется нечто, похожее на дверь. Небо (а может быть, купол) сочно-синего цвета. Льющийся с него свет достаточно яркий, но ни солнца, ни

луны не видно. Хотя сейчас вам не до этого, поскольку навстречу вам несется чудовище размером с амбар, которое, к тому же, еще и изрыгает огонь. На груди его пламенеют несколько багряных пятен, защищенных заостренной кверху мощной чешуей; само же чудовище покрыто толстой шкурой цвета молодой травки. Это питр. Не исключено, что вы его уже встречали в своих странствиях или что-то слышали о нем. Но тогда, может быть, вам ведомы его слабые места? Если нет, – деритесь, но учтите, что каждый раз, когда на кубике за питра выпадет 3 или 6, он опалит вас огнем (и придется вычесть у себя 6 СИЛ вне зависимости от исхода раунда атаки). Другое дело – если у вас есть кольцо с изображением саламандры.

ПИТР: Ловкость 11 Сила 15

Если вам удалось убить его, можете пересечь равнину и открыть следующую дверь – **493**.

§ 286

Скелеты рассыпаются в прах, оставляя после себя на песке древнюю медную монету (-82). На одной стороне ее изображена девушка, отдаленно напоминающая Ашшарат. В руке она держит лук и колчан со стрелами, у ее ног лежит убитый олень. На обороте – двухголовый бык, каждая из голов которого украшена короной. Вряд ли вам где-нибудь удастся расплатиться медью вместо золота, так что решайте сами – кинуть ее в кошель или нет. Трудно сказать, заметили ли на корабле, как вы лихо справились с высадившимися на берег. По крайней мере судно не подает никаких признаков жизни.

Решайте: сядете в лодку, чтобы исследовать корабль-призрак (**311**), или пойдете по пляжу, надеясь, что куданибудь да придете (**111**)?

§ 287

Через четверть часа деревня остается позади, и панти, облегченно вздохнув, вновь делает вас видимым. Неужели вас не мучает совесть? Ну, хотя бы чуть-чуть? Впрочем, в любом случае потеряйте 1 УДАЧУ. Переночевав в паре миль от селения (можете восстановить 2 СИЛЫ), вы с утра пораньше вновь пускаетесь в путь – **561**.

§ 288

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если боги благосклонны к вам, то **517**, если нет, – **52**.

§ 289

Еще через час раздается стук в дверь – на пороге городская стража. Повинуясь установленным правилам, хозяин немедленно донес на подозрительного постояльца. А поскольку вы, новичок в этом мире, не можете внятно объяснить, откуда взялись и чего ищете в столице, вас бросают в тюрьму до выяснения дальнейших обстоятельств. И помоги вам боги, чтобы вы хоть куданибудь вновь увидели белый свет – местное правосудие, впрочем, как и везде, весьма неторопливо...

§ 290

И в этот момент вы оба оказываетесь под водой. Поверхность совсем близко, и вам иногда еще удается

судорожно глотнуть воздуха, но девушка неумолимо тянет вас на дно, то ли пытаясь спастись, то ли мстя за свою смерть. Как это ни печально, если вы не хотите упокоиться на дне, придется с ней сразиться. Ее руки обвивают вас, стесняя движения (на время боя вам придется уменьшить свою ЛОВКОСТЬ на 1), а длинные ногти вполне заменят ей оружие.

УТОПЛЕННИЦА: Ловкость 9 Сила 8

Если вам удалось победить ее, – **563**.

§ 291

Вас можно поздравить с переходом на третью ступень Умения. Отныне вы сможете исправить любой испорченный портал (разумеется, ценой немалых усилий), вне зависимости от того, насколько сильны повреждения. Число третьей ступени +112. После этого вы с графом направляйтесь в подвал. Стоит ему открыть дверь, как у вас появляется знакомое ощущение: портал совсем неподалеку. И вот он уже мерцает перед вами. Легкое дуновение ветра – и вы оказываетесь в совершенно ином мире – **429**.

§ 292

Вы выхватываете меч, готовясь нанести внезапный и смертельный удар, но неожиданно застываете, не в силах пошевелить ни рукой, ни ногой. А старик начинает хохотать и смеется до тех пор, пока хохот не переходит в хриплый нездоровый кашель. «У моего юного друга не выдержали нервы, – с презрением говорит он. – Что ж, будет интересно послушать, кто дал тебе задание

проникнуть в орден». А пока вы это не расскажете, вам предстоят жестокие и изощренные пытки в подземельях монастыря...



§ 293

Преодолевая брезгливость, вы вступаете в грязь, стараясь как можно теснее прижиматься к стене. К счастью, здесь ее слой совсем не велик – не более чем по щиколотку. Благополучно перебравшись на другую сторону, вы открываете следующую дверь – **165**.

§ 294

Поднявшись немного повыше, вы закрепляете веревку и уже готовитесь доверить ей вес своего тела, как вдруг замечаете, что она начинает медленно растворяться в воздухе. Быстро развязав узел, вы видите, что веревка вновь становится толстой и прочной. Решив попусту не рисковать, вы закидываете ее в заплечный мешок, выбираетесь из колодца и идете к прогалине – **502**.

§ 295

Ювелир задумчиво взвешивает самородок. «Магия, – бормочет он про себя, – терпеть не могу магии... Но кто меня будет дергать за язык?.. Согласен!» – в конце

концов говорит он вслух, и изумруды перекочевывают к вам в ладонь – **118**.

§ 296

Попросив тайти и панти помочь вам создать необходимое энергетическое поле, вы напрягаетесь, изо всех сил представляя перед собой портал. Потеряйте 6 СИЛ. Вы еще живы? В конце концов мерцающий прямоугольник возникает в воздухе. Попрощавшись со своими спутниками, вы смело делаете шаг вперед навстречу неизвестности. И слышите вдогонку голос благодарного тайти: «Если тебе когда-нибудь понадобится взлететь в воздух, подумай обо мне – и все получится!». Неудачный полет может стоить вам жизни, но если захотите попробовать, прибавьте 500 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться. А тем временем легкое дуновение ветерка, как всегда, предваряет появление перед вами нового неведомого мира. Может быть, это уже сам Сторк – **278**?

§ 297

Увидев, что вы как по волшебству взлетаете, страж падает на колени и в ужасе пригибает голову к земле. Теперь нельзя терять времени, ведь он в любую минуту может позвать на помощь. Вы зависаете над девушкой, но понимаете, что рукой до нее не дотянуться – языки пламени поднимаются слишком высоко. Если у вас есть веревка или веревочная лестница, можно ими воспользоваться. Если нет, придется придумать что-нибудь более оригинальное – **97**.

§ 298

Вы садитесь на трон, и сразу же приходит знакомое ощущение портала. Мгновенно сосредоточившись, приказываете ему открыться, но не тут-то было – Данлин не столь прост, как вам хотелось бы. Если вы уже перешли на вторую ступень Умения, можете это использовать – такого уровня здесь вполне достаточно. Если нет, остается только открыть дверь – **672**.

§ 299

И в самом деле, стоит ли маяться с рычагами, если можно попытаться попробовать просто высадить дверь плечом. Вы со всей силы разбегаетесь – удар – и упрямая дверь разлетается в щепки. Теперь скорее вперед! – **323**.

§ 300

И снова легкое дуновение ветра. На этот раз вы оказываетесь высоко в горах. Стоит жаркий летний полдень, от разогретого скалистого уступа, на котором установлен портал, поднимаются слегка дрожащие волны воздуха, пропитанного каким-то неизвестным вам резким, но не неприятным запахом. Внизу со всех сторон воистину бездонные пропасти, а вот вверх по разные стороны от скалы поднимаются две дороги. По какой из них вы пойдете – правой (**103**) или левой (**513**)?

§ 301

Вне всякого сомнения, граф рассчитывал на другой ответ. Однако, не говоря ни слова, он спускается с вами

в подвал. Стоит ему открыть дверь, как внутри появляется знакомое ощущение: портал совсем неподалеку. И вот он уже мерцает перед вами. Легкое дуновение ветра – и вы оказываетесь в совершенно ином мире – **429**.

§ 302

Вы начинаете пробираться через лес, изо всех сил стараясь не сбиться с выбранного направления. И хотя порой кажется, что вы начали постепенно отклоняться вправо, наилучшим выходом оказывается гнать эти мысли из головы: ведь если им поддаться, можно заблудиться окончательно и бесповоротно. Так проходит несколько часов, однако небо не светлеет – стоит все такая же темная безлунная ночь. Зато становится слышно, как кроны высоких деревьев постепенно начинают шуметь под напором ветра. Еще через полчаса вы выходите на опушку леса. Справа неподалеку видна дорога, слева – нечто похожее на колодец. Рядом с ним раскинуло свои ветви неизвестное вам плодовое дерево. Подойдете к колодцу (**148**) или направитесь к дороге (**5**)?

§ 303

СМОТРИТЕЛЬ: Ловкость 8 Сила 14

Если вы убили его, можете войти – **589**.



§ 304

Ювелир внимательно осматривает кольцо. «Сгодится, – недовольно бормочет он, – если добавите еще 2 золотых». Если есть деньги и желание выкупить изумруды, сделайте это (**118**), если нет, то остается либо попробовать отобрать их силой (**581**), либо уходить (**234**).

§ 305

Очень быстро один из стервятников осознает, что чем пытаться добраться до вас, гораздо проще перебить ключом веревку. Что он и делает, позабывши при этом, чтобы вы не успели подтянуться и насадить его на меч. Несколько точных ударов – и вы вместе с Паулом срываетесь и летите прямо в пропасть, стукнувшись по дороге об нижний уступ. Да, цель была благородна, но...

§ 306

Вы уже готовы задать вопрос, когда замечаете, что монахи шепотом быстро обменялись какими-то словами, поглядывая при этом на браслет. Насторожитесь и нападете первым (**21**) или все же спросите, что хотели (**641**)?

§ 307

Теперь вы перешли на третью ступень Умения. Отныне вы сможете исправить любой испорченный портал, вне зависимости от того, насколько сильны повреждения (разумеется, ценой немалых усилий). Число третьей ступени + 112. А теперь вернитесь на **343**.

§ 308

Как это ни печально, панель освободила скрытый в стене самострел. Вы стали жертвой древней ловушки – стрела вонзается вам в грудь по самое оперение. Эх, надо было, перед тем как отправляться в путь, хотя бы кольчугу надеть...

§ 309

Взгляд быстро пробегает по корешкам... «Обитающие миры»! А вот это может быть интересно... Схватив фолиант с полки, мгновенно раскрываете оглавление. Так, ступени Умения. Если вы находитесь на первой ступени, то **60**. Если нет, посмотрите соответствующий параграф.

§ 310

К счастью, вам ведома тайна багряных пятен. Ведь взрослому животному попасть в них случайно невозможно – чешуя надежно защищает легко уязвимые места. Пока питр не приблизился, ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, – **56**, если нет, – **159**.

§ 311

Путь до корабля занимает не слишком много времени. Трап, по которому спускались скелеты, еще не убран, и вы проворно взбираетесь на борт. Последнее небольшое усилие – и вот вы уже стоите на палубе – **3**.

§ 312

В этот момент дверь тихо приоткрывается, и вам

приходится оставить свои попытки, схватившись за оружие – **172**.

§ 313

Надеясь на удачу, вы уверенно проходите через ворота, небрежно показав привратнику бляху. Скользнув по ней взглядом, он вновь продолжает дремать, даже не удивившись, что на вас нет одежды ордена – **42**.

§ 314

Мгновенно достав из заплечного мешка веревочную лестницу, привязываете ее к подоконнику и без приключений спускаетесь во двор. Одно жалко – отвязать ее уже некому. Придется вычеркнуть ее с Листка путешественника – **107**.

§ 315

Обогнув надстройку, вы подходите к штурвалу, но место рулевого пусто. Потратив некоторое количество времени на бесцельные поиски, вы покидаете корабль – **84**.

§ 316

Смеркается, Ближе к вечеру в тракт вливается еще одна дорога, столь же широкая и утоптанная. Одна беда: идет она примерно с той же стороны, откуда появились и вы, так что сворачивать на нее не имеет ни малейшего смысла. С последними лучами солнца впереди становятся видны стены города. Заночуете неподалеку от дороги (**137**) или поторопитесь в город (**516**)?

§ 317

«Данлин мертв», – с улыбкой говорите вы скелету. Он испускает радостный крик и даже порывается вас обнять, но вовремя понимает, что живому человеку это могло бы быть не совсем приятно. «Прощай, друг, и да пребудет с тобой благословение Юрайи, – отвечает скелет. – И помни закон моряков: вверх и только вверх!» С этими словами он исчезает. В комнате нет ничего интересного – свитки оказываются лишь древними лоциями. И вы открываете дверь в противоположной стене – **609**.

§ 318

Выпив жидкость, вы перешли на третью ступень Умения. Отныне вы сможете исправить любой испорченный портал, вне зависимости от того, насколько сильны повреждения (разумеется, ценой немалых усилий). Число третьей ступени +112. Но пока никаких порталов поблизости нет, а перед вами лежит лишь широкий тракт и незнакомый мир – **208**.

§ 319

«Что ж, тогда пойду посмотрю, лег ли уже хозяин». На ваше счастье – нет. Вернувшись всего через несколько минут, служанка торжественно произносит: «Господин граф примет вас в своем кабинете» – **467**.

§ 320

Вы напрягаетесь так, что даже пот выступает на лбу (потеряйте 2 СИЛЫ). О, чудо! – в воздухе появляется мерцающий прямоугольник. Если вы давали какие-то

обещания рулевому, вы знаете, какой параграф посмотреть. Если нет, спокойно делайте шаг вперед – **223**.

§ 321

Вы отвечаете, что лишь случайно побеспокоили благочестивых братьев. «Ничего страшного», – вежливо отвечает воин. В это время его товарищ начинает что-то беззвучно шептать. Ну и орден – ни минуты не могут прожить без молитвы! Если у вас есть амулет на золотой цепочке, то вы знаете, какой параграф посмотреть. Если нет, – **525**.

§ 322

К сожалению, не привыкшие к такой нагрузке трухлявые доски не выдерживают вашей тяжести. Провалившись со всего маху на пару футов, вы чудом умудряетесь приземлиться на ноги – все-таки оказываются долгие месяцы тренировок перед рыцарскими турнирами – и отделываетесь легким испугом и ушибом правой лодыжки (потеряйте 2 СИЛЫ). Чуть более светлый, чем окружающая вас тьма, проем виднеется наверху, но о том, чтобы туда взобраться, нечего и думать. Однако перед вами уходит во тьму полукруглый туннель подземного хода. Где-то далеко впереди должен быть источник света; по крайней мере туда можно двигаться, не рискуя сломать себе шею – **548**.

§ 323

Но вы не успеваете сделать и шага, как воздух наполняется звоном нескольких десятков колоколов, и

за вашей спиной появляется стража. Чудовища, одни только чудовища... И вы принимаете последний бой – бой, в котором вам суждено погибнуть, так и не выполнив свою миссию...

§ 324

Бесшумно подкрадываетесь, надеясь покончить с этим типом одним ударом. Однако из-за того что жертва изо всех сил извивается в руках своего мучителя, вы сильно рискуете попасть по ней, а не по рэнду. Попробуйте все же убить его исподтишка (**72**) или вызовете на честный бой (**476**)?

§ 325

Вскоре деревня остается позади. Радуясь, что легко отделались, вы просите курточку приземлиться. Нельзя сказать, что полет не доставил вам удовольствия, но на земле все же привычнее. Однако все хорошо, что хорошо кончается. Оглядевшись, вы понимаете, что оказались на ведущей из селения дороге, деревня чернеет в нескольких милях позади. Можно немного расслабиться и переночевать (есть возможность восстановить 2 СИЛЫ), а рано утром отправляться дальше в путь – **561**.

§ 326

«Знай же, – отвечает дракон, – что зло хорошо охраняет свои тайны. На Сторке ты встретишься со стражей, набранной из нескольких обитаемых миров. Пройдя через них с широко раскрытыми глазами, ты можешь попытаться понять, как оставаться в живых и оста-

новить волну. Каждый из стражей отвечает за один или несколько рычагов, открывающих последнюю дверь. Этих рычагов девять, и каждый можно поднять или опустить. Если хотя бы один из них поставлен в неверное положение, тебя ожидает мучительная смерть. Итак, чтобы открыть последнюю дверь, необходимо знать правильный код. А он меняется каждый день, и если я сообщу тебе сегодняшний, это ничего не даст. Поэтому я отвечу на твой вопрос по-другому» – **649.**



§ 327

Мерцающий прямоугольник портала меркнет за вашей спиной. Вы стоите на краю луга, в траве журчит неглубокий ручеек. Неподалеку, слева от узкой дороги, пасется стадо животных, похожих на коров. Необычен лишь пастух: на первый взгляд, это уютная меховая курточка примерно вашего размера, плавающая в воздухе футах в трех от земли. Завидев вас, существо быстро направляется в вашу сторону, приветственно помахивая короткими полами. «О, благородный воин, ты послан мне самим Провидением. К сожалению, я не видел, откуда ты появился, но люди редки в наших краях, поэтому я счастлив, что увидел тебя первым, – тараторит оно. – Позволь же мне обратиться к тебе с нескромным вопросом: не хочешь ли ты образовать Триаду?». Абориген, скорее всего, телепат: никаких звуков не раздается, но вы отчетливо «слышите» каждое слово. Интересно, что это он имеет в виду – **106**?

§ 328

«Кажется, я видел у тебя в заплечном мешке семечко асмори?» – робко спрашивает тайти. Интересно, когда это он успел туда заглянуть? Впрочем, сейчас не до этого. «Да, вроде какое-то семечко завалялось – сам не знаю, зачем оно нужно», – небрежно отвечаете вы. «Как „не знаю зачем“! – кричит панти. – Это же асмори, неужели ты не понимаешь?! Доставай скорей и кидай в землю!» Решив, что ваши спутники от страха повредились в уме, вы следуете их совету. И в тот момент, когда семя касается земли, из него начинают один за одним

прорастать воины – с копьями в руках, защищенные длинными прямоугольными щитами и толстыми латами. Два воинства сходятся в поединке. Вступите в него (**69**) или подождете, чем дело кончится (**218**)?

§ 329

А хочет Джал ни много ни мало, а шкуру питра (знать бы еще, кто это такой). Дескать, у соседа недавно появилась новая модная подкладка, так почему бы и ему такую не заскочить. А питра без Триады не победишь. (Кажется, вы уже начинаете потихоньку представлять себе, какое это должно быть чудовище). Теперь решайте: составите с друзьями Триаду (**611**) или откажетесь (**417**)?



§ 330

Сноровка выручает вас – вы успеваете взобраться наверх, передать малыша сестре, прислониться спиной к скале и принять бой. Стервятники разъярены тем, что добыча ускользнула от них, и немедленно атакуют.

ПЕРВЫЙ СТЕРВЯТНИК: Ловкость 9 Сила 8

ВТОРОЙ СТЕРВЯТНИК: Ловкость 9 Сила 6

Если вы победили их, то **592**.

§ 331

Вскоре коридор резко и неожиданно заворачивает

направо под прямым углом. Впереди становится немножко светлее – **110**.

§ 332

К счастью, у вас на руке магическое кольцо. Оно прекрасно защитит вас от огня. Так что вы можете вернуться на **285** и спокойно сражаться с питром – его огненное дыхание не причинит вам ни малейшего вреда.

§ 333

Тропинка узка и неудобна, и вы не один раз спотыкаетесь об тянущиеся к вам коряги. Внезапно среди деревьев то там, то здесь появляются чьи-то горящие недобрый светом глаза, и слышится протяжный заунывный вой. Вы чувствуете, как против вашей воли со спины начинает стекать холодный пот. Побежите, чтобы поскорее миновать опасное место (**197**), или продолжите свой путь как ни в чем не бывало (**140**)?

§ 334

Завернувшись в плащ и надвинув на глаза капюшон, вы пытаетесь проскользнуть мимо привратника. Но будете ли вы при этом предъявлять бляху со звездами? Если да (и она у вас есть), сделайте это. Если нет, – **139**.

§ 335

Пробежав по коридору, вы попадаете в комнату и замечаете, что ее пол скорее похож на кусок скалы, да и сами стены серо-стального цвета. В противоположной

стене дверь, а слева от вас – нора, из которой появляется достаточно необычное существо. Это з'норт – горный крот, питающийся всем, что попадается в его мощные передние лапы, украшенные длинными заостренными когтями. Как правило, эти животные подслеповаты, но этот прекрасно видит врага и горит желанием его сожрать. Впрочем, не исключено, что вы уже встречали з'нортов на своем пути. Но тогда, быть может, у вас есть коготь одного из них? Если нет, – деритесь. Но учтите: каждый раз, когда ему удастся достать вас своими когтями, в кровь попадет яд, и вы потеряете не только 3 СИЛЫ, но и 1 ЛОВКОСТЬ.

З'НОРТ: Ловкость 10 Сила 14

Если вам удалось выйти победителем из смертельной схватки, можете открыть следующую дверь – **57**.

§ 336

Оказавшись за околицей, вы проходите еще несколько миль по дороге, не рискуя останавливаться. И только потом, поблагодарив панти и вновь став видимым, спрашиваете девушку, от чего, собственно, вы ее спасли, и стоило ли вообще ввязываться в драку.

Выясняется, что зовут ее Ситльти, и она дочь одного из руководителей общины рэндов. С детства слыша о коварстве тайти и панти, она как раз сегодня утром задумала бежать, чтобы посмотреть на них своими глазами и составить собственное суждение. Однако побег не удался, и разъяренный брат поволок ее на суд старейшин. Так что ваше вмешательство пришлось весьма кстати – **237**.

§ 337

Джала поблизости нет, так что приходится выбирать пуговицы на свой вкус. Кстати, можете подобрать лежащие на земле иглы (-82) – каждая из них займет 1 место в вашем заплечном мешке. Необходимость воровать для курточки пуговицы вызывает у вас немалое раздражение, но слово, данное Сьену, надо выполнять. В том месте, откуда вы появились, теперь мерцает прямоугольник портала, так что возвращение обратно происходит без лишних хлопот. Тайти доволен, Лэт обещает показать дорогу, а Роже до поры до времени вновь исчезает. Путь оказывается недолгим, правда, панти всю дорогу ворчит, что никогда по собственной воле не отправился бы в эти проклятые места, лучшей охраной для которых служит их зловещая репутация. Тем временем дорога выводит вас к небольшому холму. Прямо перед вами вход, а наверху виден маленький фонтан, из которого поднимаются к небу чистые струи источника. Но что это? На самой вершине холма свернулся огромными кольцами змей – страж источника. Можете попытаться взлететь наверх и сразиться с тварью в честном бою (**158**), а можете рискнуть войти внутрь (**120**)?

§ 338

Вас можно поздравить: отныне вы достигли пятой ступени Умения (+105), которая уже позволяет создавать порталы без посторонней помощи. Правда до жителей Леотора вам еще далеко: подобный эксперимент может забрать у вас последние силы, так что лучше приберечь

эту возможность на крайний случай, пока же нет необходимости так рисковать. Тихий звук заставляет насторожиться. На ваших глазах дверь приоткрывается, вы торопливо ставите книгу обратно на полку и хватаетесь за оружие – **172**.

§ 339

Вы сосредотачиваетесь (потеряйте 4 СИЛЫ), и в воздухе появляется хорошо знакомый прямоугольник портала. Пройдя через него, вы оказываетесь на висящем в воздухе плато, а через другой портал на вас внимательно смотрит лицо пожилого мужчины с окладистой черной бородой. «Орден приветствует тебя, лорд хранитель равновесия, – приветливо улыбаясь, говорит он. – Пока что тебе удалось преодолеть все трудности, и, не скрою, мы рады. Знай же, что Сторк уже неподалеку, и сейчас каждый неверный шаг может стоить тебе жизни. Знай также, что как только порталы Сторка будут открыты, мы сразу же придем тебе на помощь. А пока хочу поделиться с тобой тем, что удалось узнать нашим разведчикам. Если увидишь грязь, не бойся и смело иди направо. А теперь в путь – и да помогут тебе истинные боги!» Вы снова оказываетесь на Бэнте, перед вами все та же дорога. Информация, конечно, отличная вещь, но, пожалуй, вы не отказались бы и от более существенной помощи – **121**.

§ 340

Дверь с грохотом слетает с петель. Потирая ушибленное плечо, вы стоите на пороге. Тишина. Перед вами

уходит вдаль анфилада комнат. Но они не похожи на заброшенные пыльные залы, из которых вы сюда попали. Стены кажутся недавно окрашенными, ковры будто гордятся своей немыслимой чистотой. Если только что вам приходилось осматривать пустынные помещения, освещаемые лишь луной через разбитые стекла окон, то здесь горят свечи в дорогих бронзовых канделябрах. Неожиданно дверь в левой стене бесшумно открывается, и на пороге появляется молодая женщина в простеньком шелковом халате со свечой в руке. Не замечая вас, она пересекает комнату, подходит к окну и открывает его. Ворвавшийся с улицы ветер задувает свечу, но, кажется, она даже не замечает этого. Окликните ее (**260**) или посмотрите, что будет дальше (**588**)?

§ 341

Ощупывая правую стену, вы нажимаете какую-то панель, и она отходит в сторону, освобождая проход. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, – **650**; если нет, – **308**.



§ 342

Вы возвращаетесь на постоянный двор, но там вас уже поджидает городская стража. Повинуясь установленным правилам, хозяин немедленно донес на подо-

зрительного гостя. А поскольку вы, новичок в этом мире, не можете внятно объяснить, откуда взялись и чего ищете в столице, вас бросают в тюрьму до выяснения дальнейших обстоятельств. И помоги вам боги, чтобы вы хоть когда-нибудь вновь увидели белый свет – местное правосудие, впрочем, как и везде, весьма неторопливо...

§ 343

Джал страшно радуется и немедленно надевается на вас. Становится немного жарко, зато когда вы для пробы просите его поднять вас в воздух, испытываете фантастически приятное ощущение. Вскоре на лугу появляется его брат (как две капли воды похожий на Джала), которому тайти и препоручает своих коров. Однако остается найти еще и панти. Курточка говорит, чтобы вы не волновались, поскольку совсем недалеко живет его друг, Лэт, которому всего-то надо отдать долг содержателю постоянного двора «Полное уныние», старому Луню. Да, по сравнению с заданием, за которое вы взялись, это и в самом деле «всего-то». Хотя, будь вы на месте этого самого Луня, наверно, сумели бы выбрать для своего заведения более подходящее название. Вы отправляетесь по дороге, ведущей на север. Примерно через час она заканчивается у странного сооружения, напоминающего несколько десятков соединенных между собой скворечников, водруженных на большое мощное дерево. Вы без труда догадываетесь, что это и есть жилище панти. Джал зовет своего друга, который тоже оказывается телепатом. Что, впрочем, неудивительно, если учесть, что перед вами появляется не что иное, как

маленькая меховая шапочка. Несказанно обрадовавшись, Лэт уютно устраивается у вас на голове, пообещав в нужный момент сделать вас невидимым. По дороге он рассказывает, что задолжал Луню знание и теперь нуждается в вашей помощи – **75**.

§ 344

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, то **47**; если нет, – **497**.

§ 345

Когда вы начинаете приближаться к нему, он изо всех сил раскручивает пращу над головой – **567**.

§ 346

Лавка антиквара выглядела бы достаточно обычно, если бы не широчайший выбор предметов для шапочек и курточек: экзотических перьев и пуговиц, старинных накладных карманов и пряжек, галунов и тканей. Сам хозяин лавки – пожилой тайти весьма добродушного вида. Вы описываете ему пропажу, но, увы, он ничего о ней не знает. Что вы сделаете? Пойдете искать бандитский притон (**449**), предложите ему что-нибудь на продажу (**577**) или попытаетесь припугнуть, пригрозив сдать городской страже как скрупульца краденого (**557**)?

§ 347

Граф открывает ящик своего стола, и вот самородок уже лежит на вашей ладони (+38). После этого вы с Вернура направляетесь в подвал. Стоит ему открыть дверь,

как внутри появляется знакомое ощущение: портал совсем неподалеку. И вот он уже мерцает перед вами. Легкое дуновение ветра – и вы оказываетесь в совершенно ином мире – **429**.

§ 348

Стараясь унять невольную дрожь в руках (ведь секунду назад вы были на волосок от смерти), отрезаете кусочек шкуры, и благодарный Джал прячет его в одном из карманов. После этого Лэт говорит, что к жилищу Луня ведут две дороги: одна милю назад отошла от той, по которой вы пришли из деревни. Другая – свернет направо еще через две мили. Идти и тем и другим путем примерно одинаково. Какой из них вы изберете – первый (**494**) или второй (**180**)?

§ 349

Едва вы переступаете порог, как в дверях появляется закованный в доспехи скелет. Если бы он был человеком, вы могли бы поклясться, что противник презрительно улыбается, поглаживая эфес меча, по длине не уступающего вашему. Сражение обещает быть не простым: пробить доспехи будет не так уж легко. Если у вас есть меч с рубинами, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, – деритесь так.

СКЕЛЕТ: Ловкость 10 Сила 12

Если вы уничтожили его, можете спокойно осмотреть кубрик – **505**.

§ 350

Надев плащ, вы выходите на улицу и отправляетесь к башне. Охрану у дверей несут монахи «вашего» ордена – им достаточно показать письмо, чтобы они, видимо, узнав почерк, пустили вас внутрь. Слуга в фиолетово-золотой ливрее ведет вас по коридорам, предупредительно открывая двери. Да, без него запутаться здесь было бы немудрено. «Зал Приемов!» – торжественно объявляет он у последней двери, а сам остается снаружи. Вы смело переступаете порог – **509**.

§ 351

Содержание письма вам неизвестно, однако никто не мешает попытаться доставить его по назначению. Если хотите это сделать, то **416**; если нет, – **587**.

§ 352

Вы начинаете спуск, но неожиданно чувствуете, что дальше стена становится совершенно гладкой, да еще к тому же колодец начинает резко расширяться. Очевидно, что, не имея веревки, спуститься вниз невозможно. Если она у вас есть, можете ей воспользоваться, иначе придется выбираться обратно и идти к прогалине – **502**.

§ 353

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если боги благосклонны к вам, то **192**; если нет, – **522**.

§ 354

Надев в одном из темных переулков плащ, прибли-

жаетесь к башне. У ведущей внутрь двери несут караул несколько монахов в таких же одеяниях, как и у вас. Попытаетесь попросить, чтобы вас пустили внутрь (**448**), или рискнете прорываться силой (**280**)?

§ 355

Вы выхватываете меч. Гном настолько удивлен, что даже давится чаем. Но тут же выплескивает вам чашку прямо в лицо. Не слишком приятное ощущение (потеряйте 3 СИЛЫ). К тому же, когда вы протираете глаза, то видите, что негодяй исчез. Если у вас нет с собой самородка, ваша миссия закончена – других выходов из комнаты вы так и не найдете: останется только вернуться обратно, признав свое поражение...

§ 356

Вы уже было собираетесь углубиться в лес, когда к вам подлетает еще одна шапочка. Завидев ее, Лэт смущенно исчезает, и вы догадываетесь, что это должен быть местный набольший. И в самом деле, очередное существо, а зовут его Трэт, оказывается кем-то вроде деревенского старосты в этом поселении панти. Похвалив вас за то, что вы не согласились объединяться с этим проходимцем Лэтом, он предлагает вам помочь переправиться через портал. Вы вздрагиваете от неожиданности, но вовремя вспоминаете, что для телепатов ваши мысли отнюдь не представляют тайны. Трэт уверяет, что без Триады создать портал невозможно, да вы уже и сами понимаете, что он прав. Однако самое время поинтересоваться, чего он хочет взамен. Этому панти,

важность которого чувствуется даже в таком несколько забавном для вас обличье, всего лишь нужно принести двоюродной бабушке омолаживающей воды из Источника забвения. Согласитесь составить ему компанию (**154**) или решите, что идея Лэта более безопасна (**249**)?

§ 357

Ключик прекрасно подходит к замочной скважине, и дверь открывается в длинный коридор. То сужаясь, то расширяясь, он несколько раз поворачивает, пока не заканчивается новой дверью. И на этот раз открыть ее не составляет труда – **638**.

§ 358

Отныне вы сможете исправить любой испорченный портал вне зависимости от того, насколько сильны повреждения (разумеется, ценой немалых усилий). Число третьей ступени +112. Но пока что никакого портала поблизости нет, и вы возвращаетесь к своим друзьям с просьбой помочь вам выбраться с Бэнта – **671**.

§ 359

Этал, которого вы с трудом отличаете от остальных его сородичей, не скрывает своей радости. Следуя примеру Трэта, он также надевается на вас, обещая, что когда придет время, вы взлетите с такой скоростью, какая вам и не снилась (нечего сказать, успокоил). Не теряя времени, вы отправляетесь в дорогу. Задача не легка, однако по пути, как оказалось, вас будет ожидать еще одно препятствие: селение рэндов – людей, которые

ненавидят Триады, а заодно и тайти с панти вместе с ними. К сожалению, оно находится на единственной дороге, ведущей в нужном вам направлении, так что обойти его не будет ни малейшей возможности. Кстати, когда вы покинете деревню и прочитаете слова «Становится жарко», не забудьте прибавить 30 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться – **530**.

§ 360

Вы смело открываете двери и, затаив дыхание, входите в часовню. Тишина. В свете луны стоящие в нишах статуи кажутся изображениями неведомых чудовищ, лохмотья на стенах наверняка некогда были прекрасными gobelenами, на разбитом алтаре что-то темнеет. Подойдете поближе (**141**) или удовлетворитесь увиденным и вернетесь на дорожку (**430**)?

§ 361

«Ну все, с меня хватит!» – решительно говорите вы, останавливаясь. «Устал, бедненький», – слышится все тот же голосок, но на этот раз в нем почему-то не заметно ни нотки сочувствия. Киньте кубик. Если на нем выпало 2, 3 или 5, то **602**; а если 1, 4 или 6, – **428**.



§ 362

Вы делаете обманный выпад, вышибая меч у скелета, и тут же приставляете свой клинок к шее противника (вернее, к тому, что от нее осталось). Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если вы обаятельны, то **481**; если же нет, рулевой не станет разговаривать со своим врагом, и останется только добить его – **541**.

§ 363

«Трижды подумай в следующий раз, прежде чем беспокоить Добрю и Мудрю!» – гремит рыцарь. Вспышка яркого света заставляет вас зажмуриться, а когда вы вновь открываете глаза, то видите, что стоите среди темного недоброго леса, а перед вами убегающая вдаль тропинка. По ней вы и идете – **184**.

§ 364

Море все ближе и ближе, и вскоре вы уже можете разглядеть белые барашки волн и ныряющих в них чаек. Однако тракт не заканчивается, а, повернув налево, продолжается вдоль берега. Пойдете обратно (**508**) или дальше (**426**)?

§ 365

Понимая, что мечом в этой ситуации немногое добьешься, вы опускаете его и сжимаете в кулаке гемму со змеем. Но... она рассыпается в прах. Неужели вы перестарались и уничтожили драгоценность? Однако в этот момент вы замечаете, что и страж источника превратился в горстку пыли! Но сейчас не время задумы-

ваться над действием волшебного камня – **117**.

§ 366

Рубины на клинке разгораются багровым светом, но скелет не отступает.

РУЛЕВОЙ: Ловкость 7 Сила 12

Но стоит вам одолеть его, как в комнату вновь вваливаются монахи, не давая ни секунды передышки. Но вы все же успеваете сделать спасительный шаг вперед – **661**.

§ 367

«А, так вам нужен Мтал! – кажется, что шапочка широко улыбается. – Он сейчас вроде как должен быть у себя. Третья комната направо». Отлично, значит вы не ошиблись, и Мтал и в самом деле принадлежит к Гильдии. Пройдя по коридору, вы открываете указанную дверь. Она не заперта. Вашему взору открывается маленькая комната, впрочем, вполне приличного вида. Перед зеркалом, готовясь уходить, крутится курточка. Нападете на нее (**146**) или попробуете поговорить (**536**)?

§ 368

«Вещи такого рода, – рассказывает, как и обещал, ювелир, – обычно приносит мне один и тот же тайти. Я не знаю ни его имени, ни где он живет. Могу лишь догадаться, что некогда этот достойный господин знал лучшие времена, а нынче распродает драгоценности из своего фамильного имения. Я опишу вам, как он выглядит, и обещаю, что не буду продавать изумруды, если он

мне их принесет. Так что вы всегда сможете попозже заглянуть ко мне вновь». Броде бы все нормально, но вот только последняя фраза была произнесена немного странно, как будто в некоторой задумчивости. Впрочем, быть может, вам это просто показалось. Тем временем ювелир описывает своего клиента: это зеленая курточка с золотой оторочкой вокруг рукавов, но с плохо заштопанной дырой прямо на спине. Если вы случайно встретите его, можете прибавить 233 к номеру параграфа, на котором тогда будете находиться. Теперь же вы покидаете лавку ювелира, но куда направитесь дальше? Вряд ли драгоценности и в самом деле попали в руки какого-то обедневшего тайти. Скорее всего, все равно придется брать след с самого начала, от взломщиков, проникших в дом Гала. Вы отправляетесь на поиски бандитского притона – **449**.

§ 369

Лязг мечей и шум схватки быстро разносятся по гулким коридорам. И прежде чем вы успеваете расправиться со своим противником, ему на помощь приходят его товарищи. Всего несколько секунд им требуется, чтобы разобраться, кто прав, а кто виноват. После чего, честное слово, вряд ли кто-нибудь сможет позавидовать вашей судьбе...

§ 370

Через полчаса Трейни возвращается. Он рассказывает, что лучники на башне пытались по нему стрелять, но не так-то просто убить попугая, который совершенно

не мечтает превратиться в бесполезную тушку. Он говорит, что все разузнал, и предлагает вам полностью на него положиться. Доверитесь птице (**169**) или оставите Трейни отсыпаться и предпочтете действовать в одиночку (**587**)?

§ 371

Волшебный меч сверкает в лучах света, льющегося из-под купола. Вы вступаете в бой.

СТАТУЯ: Ловкость 9 Сила 10

Если вы победили ее, можете осмотреть пьедестал (**489**), а можете вернуться на **173** и внимательно изучить те статуи, которые вы еще не трогали.

§ 372

Вас можно поздравить – вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете嘅ться с некоторой долей вероятности исправлять поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. Когда возникнет такая необходимость, вычтите 88 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. А пока вы спокойно идете дальше по тракту – **208**.

§ 373

Если у вас уже есть спутник, то **26**, если нет, – **452**.

§ 374

В лавке ювелира светло и чисто, в углу тихо дремлют три курточки, похожие на мундиры городской стражи. В отличие от жилища антиквара, здесь царствует порядок – в аккуратных прозрачных витринах матово светятся драгоценности. Только вот ваших изумрудов среди них нет. Вы сразу же интересуетесь камнями, однако опять не везет: не видел, не слышал, не попадались. Впрочем, горький опыт с антикваром убедил вас, что это ни о чем не говорит. Хотите пригрозить ювелиру оружием (**581**), поищете в заплечном мешке какую-нибудь вещицу, которая смогла бы его заинтересовать (**465**), или плюнете и отправитесь на поиски притона (**449**)?

(иллюстрация на следующей странице)





(иллюстрация к § 374)

§ 375

Вы попадаете в темный длинный коридор и смело идете по нему дальше, пока... Проклятье, да кому это пришло в голову натянуть здесь эту веревку?! Меч с

лязгом летит на пол, вы падаете вслед за ним и теряете 2 СИЛЫ. Если после этого вы еще живы, можете подняться и идти дальше, спрашивая себя, кончится ли когда-нибудь эта длинная череда комнат, в каждой из которых может подстерегать ловушка и даже смерть – **68**.

§ 376

Внезапно вы слышите голос: «Осторожно: магическая атака!» Так вот зачем нужен этот амулет. Никакая это не молитва – на вас пытаются наложить заклятие! А самый лучший способ помешать этому – нарушить сосредоточенность мага. Мгновенно выхватив меч, вы наносите смертельный удар шепчущему монаху и быстро поворачиваясь, чтобы встретить клинок воина, который уже атакует. Его плащ распахивается, открывая доспех.

МОНАХ: Ловкость 10 Сила 8

Если вы убили его, можете решить, что лучше как можно быстрее уносить ноги (тогда, не теряя времени, вернитесь на тракт и идите дальше – **316**), а можете попытаться открыть дверь и посмотреть, что скрывается за ней – **151**.

§ 377

Беседа получается недолгой. С неожиданным проворством змей разворачивается и атакует вас, просунув голову в люк. С клыков, торчащих из его раскрытой пасти, капает яд, так что, когда на кубике за вашего противника выпадет 1, считайте, что смертоносные клыки вонзаются вам в руку, а это означает мгновенную

смерть. Если у вас есть гемма со змеем, можете попытаться ей воспользоваться.

СТРАЖ ИСТОЧНИКА: Ловкость 11 Сила 14

Если вы победили его, то **117**.

§ 378

Собака тут же кидается на его защиту, а человечек достает кинжал. Каждый удар его, попавший в цель, отнимет у вас не 2, а только 1 СИЛУ. Они атакуют вас одновременно.

ЧЕЛОВЕЧЕК: Ловкость 8 Сила 6

ПЕС: Ловкость 10 Сила 14

Если вам удалось убить обоих, то **168**.

§ 379

Сняв с полки один из фолиантов, граф открывает его, ненадолго сосредотачивается и произносит длинную магическую фразу. Если вы уже покинули первую ступень Умения, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, – **79**.

§ 380

«А что, чтобы выполнить миссию короля обязательно надо иметь где-то родственников?» – воинственно спрашиваете вы, кладя руку на эфес меча. Крестьянин не на шутку пугается. «Да пребудут с вами боги, я не хотел вас обидеть! Мы что, мы всей душой... Дорогу-то хоть знаете? Сейчас по тракту налево, а там и до города недалеко. А негде будет остановиться, зайдите на улицу Горшечников к мастеру, да скажите, что вы от Берни-

Ротозея». Если захотите это сделать, прибавьте, после того как попадете в город, 12 к номеру параграфа, на котором будете находиться (восстановите 1 УДАЧУ). Кивнув крестьянину, вы отправляетесь туда, откуда приехала телега – **126**.

§ 381

«Мне совсем недавно удалось по слухам купить его в антикварной лавочке», – отвечаете вы, стараясь придать своему голосу уверенность. «А-а, – немного тянет граф, и вы так и не можете понять, поверил он вам или нет, – ну что ж, тогда перейдем к делу» – **153**.

§ 382

Отныне вы сможете исправить любой испорченный портал, вне зависимости от того, насколько сильны повреждения (разумеется, ценой немалых усилий). Число третьей ступени +112. Но пока что никакого портала поблизости нет, и вы возвращаетесь к своим спутникам с просьбой помочь вам выбраться с Бэнта – **267**.

§ 383

Нехотя, вы скидываете с плеч мешок. Грабители быстро его опустошают, перекидывая его содержимое в свои сумы и заодно забирая все ваши деньги и драгоценности. «Мешок можешь взять обратно, мы сегодня добрые, – с ухмылкой говорит главарь. – Да, и оружие можешь себе оставить, все равно ты им пользоваться не умеешь». После чего они скрываются в ночи. В город вас все равно не пустят, братъ у вас больше нечего – ос-

тается только найти поблизости место, где можно было бы спокойно поспать – **137**.

§ 384

Вы возвращаетесь на главную улицу, и вскоре деревня остается позади. Может быть, в вашем мире все мужчины именно так и поступают, но богиня любви Ашшарат просто в ярости (потеряйте 2 УДАЧИ). Через несколько миль, почувствовав сильную усталость, вы решаете переночевать. Спутники не возражают (интересно, кстати, нуждаются ли они в отдыхе так же, как и вы?). Можете восстановить 2 СИЛЫ и с первыми лучами солнца отправиться в путь – **561**.

§ 385

Можете искренне порадоваться своей запасливости, а также восстановить 1 УДАЧУ. Около минуты проходит в молчании, после чего все встают. Один из воинов – судя по голубому овалу вокруг звезд, капитан – подходит к появившемуся из собора монаху и встает на одно колено. При этом его плащ распахивается, приоткрывая доспехи, такие же как и у вашего врага на дороге. Монах что-то говорит ему слабым голосом, и капитан, выпрямившись, объявляет: «Братья! Нам выпала великая честь заступить в караул в личных покоях самого Данлина!» Братья встречают его слова одобрительным гулом. Не нарушая строя, они выходят из ворот и идут прямо по тракту. Радуясь своей удаче, вы следуете с ними. До конца дня устраивают только один привал. Монахи достают из котомок лепешки, можете поесть и вы. Пройдя

вдоль моря, дорога резко берет вправо. Смеркается. Капитан раздает всем братьям зажженные свечи (пока кончится ночь, свеча догорит, так что вы можете не записывать ее на Листок путешественника). По дороге к вам присоединяется еще одна небольшая группа монахов. Братья затягивают неизвестные вам гимны, приходится по мере сил и возможностей подпевать – **108**.

§ 386

Вы продолжаете свои блуждания в темноте, когда неожиданно на плечо ложится огромная когтистая лапа. Обернувшись, вы еще успеваете увидеть бесшумно приблизившуюся тушу какого-то гигантского животного. Кажется, вы побеспокоили его сон своим долгим топтанием по комнате. Но едва вы успеваете это сообразить и схватиться за меч, как вторая лапа разрывает вам горло...

§ 387

«Ничего себе шуточки, – недовольно бурчит ювелир. – Одиннадцать золотых – и изумруды ваши». Если у вас есть такие деньги и вы хотите их заплатить, сделайте это (**118**). Если нет, – остается либо пока что уйти, чтобы на досуге подумать, как выручить изумруды (**234**), либо напасть на ювелира, рассчитывая завладеть драгоценностями силой (**581**).

§ 388

От страха люди еще и не такое делали! В несколько прыжков вы достигаете края погоста, за которым вам-

пир не решается вас преследовать. Радуясь, что дешево отделались, вы идете дальше – **48**.

§ 389

Коридор оканчивается тупиком. Однако стоит вам приблизиться, как передняя стена с негромким шелестом отходит в сторону, и за ней открывается продолжение туннеля – он идет налево. Трудно сказать, в чем был замысел неизвестных творцов этого подземелья, но за вашей спиной стена встает на место, и вновь отодвинуть ее вам уже не удастся. Остается только идти вперед – **548**.

§ 390

Дни плавания бегут один за другим, скелеты исправно приносят вам еду (в основном, свежевыловленную рыбу и других морских животных; можете восстановить 4 СИЛЫ), но с каждым днем опасения все больше разъедают вашу душу – волшебство есть волшебство, и даже такой опытный воин, как вы, старается с ним не связываться. На всякий случай запишите цифру, связанную с этим заданием: +112. К концу недели «Карающая длань» встает на якорь в небольшой бухте, и вы с облегчением покидаете корабль. При этом вы чувствуете, что путешествие не прошло для вас даром: вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете попытаться с некоторой долей вероятности исправлять поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. Когда возникнет такая необходимость, вычтите 88

из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. Пока же видно, что мир этот очень напоминает Двэлл, разве что солнце в нем кажется гораздо более тусклым. Если у вас есть амулет с прозрачным камнем на золотой цепочке, и он лежит в заплечном мешке, посмотрите соответствующий параграф. Лодка доставляет вас на берег, вдоль которого проходит широкая мощеная камнем дорога. Раннее утро. Пока еще довольно прохладно, но можно без труда догадаться, что денек будет жарким. Воздух напоен запахами полыни, ветер едва шевелит просыпающиеся травы. За спиной у вас море, вокруг раскинулась степь. Пойдете по ней направо (**426**) или налево, где вроде бы она начинает постепенно удаляться от морского берега (**508**)?

§ 391

Едва увернувшись от какого-то вооруженного человека, который, не видя вас, несся на свет костра, вы выходите из деревни и вновь обретаете привычные очертания. Переночевав в паре миль от селения (можете восстановить 2 СИЛЫ), рано утром отправляйтесь дальше по дороге – **561**.



§ 392

Достав золотые, вы задумчиво пересчитываете их, после чего убираете обратно. «Эй, приятель, – говорит Мтал, – может быть, мы сможем договориться? Пять золотых – пойдет?». Если у вас есть деньги и желание заплатить за информацию, сделайте это ([36](#)). Иначе можете либо пригрозить его убить ([418](#)), либо обвинить в нарушении кодекса чести ([597](#)).

§ 393

Вы достаете самородок, и одна из стен с оружием отходит в сторону, открывая две двери. Через какую из них вы попытаетесь выйти – через левую ([173](#)) или через правую ([242](#))?

§ 394

Однако, поглощенный поиском изумрудов, вы не замечаете несколько малиновых курточек, отдыхающих в углу, – а ведь это городская стража. В этот момент из задней комнаты появляется ювелир с криком: «Это он! Я так и знал, что он придет! Ну, что я вам говорил!». Раздается громкий свист, курточки накидываются на вас, размахивая оружием, через раскрытые двери лавки им с улицы быстро приходит подмога. Как выяснится часом позже, ювелир обвинил вас в том, что вы нагло обокрали его. И даже представил трех свидетелей. А за воровство в этом городе полагается весьма серьезное наказание – пожизненное заключение...

§ 395

Не те ли это два близнеца, о которых вы слышали от рыцаря ордена Ежа? На всякий случай вы незаметно проходите между ними. И чувствуете, что ваше Умение повысилось еще на единицу. В зависимости от того, с какой ступенью Умения вы сюда пришли, посмотрите соответствующий параграф. Если с первой, то **673**.

§ 396

Этот источник издавна приносит облегчение заблудившимся в подлунном мире душам, которые никак не могут найти дорогу в царство мертвых. И ваша душа прямой дорогой отправляется в земли Аиригала. Конечно, у легкой и быстрой смерти есть свои преимущества, но одно досадно: ваша миссия так и остается невыполненной...

§ 397

Быть может, сама идея и не плоха, но вы слишком слабо знаете местность, чтобы свободно ориентироваться в неверном свете луны. По дороге к дюне песок начинает засасывать ноги. Или это только кажется – ведь вы привыкли к твердым и ровным лесным дорогам. Поверните обратно (**409**) или продолжите бежать к дюне (**185**)?

§ 398

Увидев, что вы набросились на его собаку, человечек достает кинжал и включается в бой. Одно хорошо: в случае успешного попадания кинжал отнимет у вас не 2,

а всего лишь 1 СИЛУ.

ПЕС: Ловкость 10 Сила 14

ЧЕЛОВЕЧЕК: Ловкость 8 Сила 6

Если вам удалось убить обоих, то **168**.

§ 399

Здание гильдии совершенно не примечательно и стоит едва ли не на одной из главных улиц. У входа скучают несколько курточек, и вы замечаете, что они провожают вас «внимательными взглядами». Когда вы подходите поближе, из дверей вылетает еще одна курточка – зеленая, с золотой оторочкой вокруг рукавов, но с плохо заштопанной дырой прямо на спине. Да, видать, она знавала и лучшие дни. Открыв дверь гильдии, вы входите внутрь – **87**.

§ 400

Когда вы подходите к воротам, становится очевидно, что это монастырь, построенный так, чтобы без труда выдержать осаду целой армии. Узкие бойницы, башенки по бокам, дающие возможность простреливать мертвое пространство под самыми стенами, окованные железом ворота. Из-за стены виден огромный купол какого-то здания, скорее всего, центрального собора, украшенный воинственно устремленными в небо тремя серебряными звездами. Видимо, ночью попасть сюда вообще невозможно, но сейчас день, в воротах приоткрыта узкая калитка. Через нее видно, как в окошечке справа клюет носом старый монах. Его откинутый капюшон открывает лицо скорее чревоугодника, нежели

аскета. Если у вас есть бляха со звездами или плащ монаха, можете попытаться их использовать. Иначе придется либо объясняться с привратником (**523**), либо отказаться от идеи проникнуть внутрь и вернуться на тракт (**205**).

§ 401

Когти з'норта оставляют глубокие рваные раны. Но страшно не это, а то, что из самого большого когтя в кровь попадает яд. Каждый раз, когда горному кроту удастся вас ранить, вам придется потерять не только 3 СИЛЫ, но и 1 ЛОВКОСТЬ. Если вы захотите бежать, не закончив схватку, – **222**. В противном случае вернитесь на **605** и продолжайте бой.

§ 402

Вы стучите дверным молотком в виде головы единорога. За дверью слышится невнятное «Иду, иду», шаркающие шаги, после чего дверь торопливо распахивается. Вашему взору предстает пожилая женщина, закутанная в платок. «У вас какое-то дело к господину графу?» – вежливо интересуется она, хотя можно без труда догадаться, что вы пришли не в самое урочное время и, скорее всего, подняли ее с постели. Не зная, что сказать, вы мнитесь на пороге. «Может быть, вы откликнулись на наш призыв?» – с надеждой спрашивает она. Скажете, что да (**28**), или нет (**170**)?

§ 403

Ржавые скобы трещат, но вы взбираетесь настолько

быстро, что они не успевают обвалиться под тяжестью вашего веса. Остается только перемахнуть через фальшборт, и вы оказываетесь на палубе – **3**.

§ 404

Один удар плечом (потеряйте 1 СИЛУ), и дверь слетает с петель, открывая за собой длинный коридор – **206**.

§ 405

Граф дергает сонетку, и Роза моментально появляется в дверях – подслушивала она, что ли? Не говоря ни слова, женщина отводит вас в кухню, где быстро разогревает остатки ужина. Судя по тому, сколько всего осталось, еда здесь готовится с надеждой на то, что у графа вдруг проснется зверский аппетит. Или здесь принято заходить к ужину просто, по-соседски, без специального приглашения? Размяввшись сочным печеночным паштетом, вы съедаете полную тарелку бронти с грибами и кусочками какого-то копченого мяса, крыльышко лорыи, запеченное в тесте, и кучу плюшек на сладкое. Запивая все это терпким красным вином из большого кувшина. Насколько можно догадаться по вкусу, вино домашнее, к тому же Роза им немало гордится. Одним словом, кормят вас как на убой (хм, неудачная какая-то мысль) – можете восстановить СИЛУ до изначального уровня. После этого вас снова проводят в кабинет. Когда вы входите, часы гулко бьют полночь – **460**.

§ 406

Взяв флакончик, вы выходите на дорогу и только потом, убедившись, что за вами никто не смотрит, выпиваете его. Если вы находитесь на первой ступени Умения, то **372**. Если же нет, – посмотрите соответствующий параграф.

§ 407

Новая развилка не заставляет себя ждать. Но на этот раз из левого коридора явственно тянет свежим ночных воздухом. Решайте, куда направиться: прямо (**261**) или налево (**113**)?

§ 408

Открыв дверь, вы оказываетесь в крошечной, вытянутой, как нос муравья, келье. Узкое окошко высоко под потолком едва пропускает свет, других выходов не видно. На двери изнутри засов, который вы с облегчением задвигаете. Но вот в коридоре слышится топот, дверь начинает дрожать под сильными ударами. Кажется, вы загнали себя в ловушку! Быстро осматриваете келью – никаких потайных дверей. И вдруг в самом дальнем ее углу приходит знакомое ощущение: рядом портал. Закрыв глаза, пытаешься сосредоточиться и открыть его, но не тут-то было – механизм не работает. Если вы уже достигли второй ступени Умения, можете попытаться использовать ее. Иначе вас ждет неминуемая смерть: дверь долго не продержится...

§ 409

Пока вы бродили, корабль уже успел подойти совсем близко к берегу. Теперь становятся хорошо видны его рваные паруса, пробоина от тарана, раскрошившая в щепки правый борт, и абсолютно пустая палуба. Корабль-призрак! И лишь скелет рулевого приветливо улыбается вам с капитанского мостика. Подождете, пока корабль приблизится (**95**), или войдете в воду и поплывете к нему (**273**)?

§ 410

Если граф окажется обманщиком, вы, по крайней мере, сможете вытрясти из него всю необходимую информацию: человеку, который справится с привидением, никакой старый морской волк не страшен. А если нет, первая партия окажется выигранной, и вы отправитесь дальше, в следующий мир. Получив ваше согласие, граф не скрывает своей радости. Это настраивает на мысль, что приключение будет не таким уж и безопасным. Если вам будет суждено избавить дом от привидения и дойти до слов «граф с облегчением вздыхает», прибавьте 59 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться – **551**.

§ 411

Коридор заканчивается новым тупиком, из которого уходит вверх осветительный колодец. В этот момент вы обо что-то спотыкаетесь и видите, что прямо под ногами лежит неизвестно откуда взявшийся здесь меч, на рукоятке которого сверкает несколько мелких рубинов.

Хотите взять его (**550**) или оставите незнакомое оружие лежать, где лежит, и пойдете по туннелю обратно (**259**)?

§ 412

В этот момент дверь распахивается, и в нее врывается более десятка монахов с обнаженными мечами. Даже такому отъявленному смельчаку, как вы, становится очевидно, что сопротивление бесполезно...

§ 413

Вам сразу же дают комнату, предупредив, что утром придется заплатить за нее 2 золотых. Если хотите иметь спокойную совесть, отдайте деньги вперед. Кроме того, если вы готовы заплатить еще 2 монеты (правда, прямо сейчас), вас сытно накормят (можете восстановить 4 СИЛЫ). Днем вы стараетесь не вылезать наружу, в кои-то веки получив возможность как следует выспаться и отдохнуть, а ближе к вечеру думаете, что делать дальше. Если у вас есть с собой письмо, можете о нем вспомнить. Иначе – **587**.

§ 414

Если вы давали кому-нибудь обещание убить Данлина, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, – **327**.

§ 415

Недолго думая, мужчина с размаху наносит удар мечом в спину женщине. Та вскрикивает и падает, об-

ливаясь кровью. Он же кидается к окну и совсем уже собирается перерубить веревочную лестницу, когда неожиданно замечает вас. Незнакомец опускает меч, на лице его написан суеверный ужас. Нападете на него, чтобы отомстить за смерть невинного создания (**161**), или попытаетесь поговорить (**645**)?

§ 416

Если у вас есть плащ монаха и вы хотите им воспользоваться, сделайте это. Если нет, – **125**.

§ 417

«Ну уж нет, никаких питров! – решительно говорите вы. – Лунь – это еще куда ни шло» но бороться здесь с неведомыми чудовищами я совершенно не намерен!». Не говоря ни слова, Лэт разочарованно поднимается в воздух и улетает – **356**.

§ 418

Подбоченясь, курточка смеется вам в лицо. Что ж, придется приводить свою угрозу в исполнение – **146**.

§ 419

Войдя в селение, вы осторожно, стараясь смотреть под ноги и почти ничего не видя, пробираетесь по главной улице, несколько раз чуть не поскользываясь на каких-то отбросах. Внезапно ваше внимание привлекает свет в конце одной из боковых улиц – похоже, что там горит огромный костер. Отправитесь посмотреть, что там такое (**264**), или продолжите путь (**636**)?

§ 420

Если у вас действительно есть плащ, вы знаете, какой параграф посмотреть.

§ 421

Открыв раздел «Четвертая ступень», читаете вслух соответствующее заклятие. Отныне вы достигли четвертой ступени Умения и теперь сможете – ценой немалого напряжения сил – сами создавать новые порталы. Но к сожалению, только с посторонней помощью – сейчас у вас на это просто не хватит внутренней энергии. Число этой ступени +29. В этот момент дверь начинает приоткрываться, и вы быстро ставите книгу обратно на полку, хватаясь за меч – **172**.



§ 422

Именно в тот момент, когда вы наносите удар, девушка неловко поворачивается, и меч, вместо того, чтобы отрубить голову мужчине, попадает в нее. Обливаясь кровью, она падает прямо в пыль. Богиня любви Аишшарат не простит вам того, что вы, желая продемонстрировать свою удачу или поберечь шкуру, убили невинное создание (потеряйте 1 УДАЧУ). Однако рэнд не теряет времени. Мгновенно заметив, откуда был нанесен удар, он вступает в схватку, ориентируясь лишь на слух. В

умении драться вслепую ему не откажешь, однако вы все же можете на время боя прибавить 2 к своей ЛОВКОСТИ.

РЭНД: Ловкость 10 Сила 8

Если вы убили его, то **33**.

§ 423

Найти ювелира в таком маленьком городке оказывается несложно. Однако никакого бандита в его тихой маленькой лавочке вам застать не удается. Она пуста, за исключением трех малиновых курточек, тихо дремлющих в углу, – городской стражи. Хозяин радушно вылестает вам навстречу, весь светясь от желания угодить. В этот момент ваш взгляд падает на прилавок. «Вот они, – шепчет Гдал, – на этот раз ошибки быть не может». Со скучающим лицом вы берете с витрины горсть изумрудов, держа их так, чтобы Гдал мог как следует рассмотреть драгоценности. «Забавные камушки. Откуда они у вас, если не секрет?» – лениво интересуетесь вы. «Боюсь показаться невежливым, но мы не имеем обыкновения разглашать имена постоянных клиентов», – немного резко отвечает ювелир, удивленный вашим вопросом. Обвините его в том, что камни краденые (**98**), или попробуйте мирно их приобрести (**257**)?

§ 424

Отныне вы достигли пятой ступени Умения (+105). Она уже позволяет создавать порталы без посторонней помощи. Правда учтите, что подобная вещь может забрать у вас последние силы, лучше приберечь эту воз-

можность на самый крайний случай, пока же нет необходимости так рисковать. Улыбнувшись, вы возвращаетесь на **343**.

§ 425

Вы выполнили просьбы и тайти, и панти. Теперь со спокойной душой можно попросить их помочь вам покинуть Бэнт. Впрочем, может быть, Источник забвения был еще кому-то нужен? Если это так, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, – **267**.

§ 426

Через полчаса впереди на дороге показываются две черные точки – кто-то едет вам навстречу. Спрятаться некуда, и остается только идти вперед. Вскоре становится видно, что это два монаха, неторопливо пылящих по дороге на своих ослах. На обоих темно-коричневые плащи с капюшонами, на рукавах вышиты три серебряные звезды. У одного из них они окружены красным овалом, у другого – зеленым. Монаха?.. Но ведь вы не знаете, какую дань уважения принято в этом мире отдавать священнослужителям. Просто пройти мимо? Но не будет ли это расценено как неуважение к вере? Заговорить? Но не исключено, что это еще большая бестактность. Так что же, пройдете мимо (**659**) или заговорите (**606**)?

§ 427

«Магу», – отвечаете вы. «Да будет благословенно его имя, – откликается крестьянин. – Так поторопись же в

город, почтенный господин, наверняка он ждет тебя». После этого вопрос, кто такой маг и где, собственно, находится город, будет уже неуместен. Вы прощаетесь и идете в ту сторону, откуда приехала телега, – **647**.

§ 428

Вы слышите тихий свист и пытаетесь пригнуться, но... слишком поздно: в предплечье вонзается острые стрела (потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ и 2 СИЛЫ). От боли вы вскрикиваете, и существо, судя по всему, принимает этот звук за предсмертный хрип. Так или иначе, оно, мерзко хихикая, удаляется, а вы остаетесь посреди леса без малейшего понятия, куда направиться. Север, юг – как их найдешь в темноте. Да и обратно на дорогу явно уже не выбрааться. Так что приходится решать, полагаясь только на удачу: пойдете направо (**302**) или налево (**184**)?

§ 429

Вы стоите посреди степи. Раннее утро. Мир, в который вы попали, сильно напоминает Двэлл, разве что солнце в нем светит необычно тускло. Воздух пахнет полынью и солью. Впрочем, это не удивительно, ведь далеко справа виднеется голубая полоска моря. Если у вас есть амулет с прозрачным камнем на золотой цепочке, и он лежит в заплечном мешке, посмотрите соответствующий параграф. Слышится приближающийся скрип колес. Навстречу вам, не разбирая дороги, едет телега, на которой сидит крестьянин, а также несколько женщин и детей. Повозка нагружена скарбом до такой

степени, что позади нее остаются глубокие колеи. Когда телега приближается, вы видите, что крестьянин явно напуган встречей и собирается, не останавливаясь, проехать мимо. Хотите заговорить с ним (**217**) или просто пойдете в ту сторону, откуда он появился – наверняка колеи выведут к какому-нибудь жилью или, по крайней мере, на нормальную дорогу (**126**)?

§ 430

Петляя среди могил, дорожка ведет вас к противоположному концу кладбища. Вот и вторая стена, которая в отличие от первой почти не сохранилась. И в этот момент из-под ближайшего надгробия появляется одетый в отрепье мертвец с осиновым колом в груди. В его бледном лице нет ни кровинки; лишь багровые как угли глаза угрожающе светятся в темноте. Дадите ему бой (**542**) или попытаетесь убежать, благо край кладбища уже недалеко (**193**)?

§ 431

Стоит вам показаться на главной улице, как играющие в пыли мальчишки сразу же замечают ваши обновки. С громкими криками: «Предатель! Предатель!» – они принимаются забрасывать вас камнями. Киньте кубик и вычтите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпадет – ведь на вас нет ни доспеха, ни шлема. Остановитесь, чтобы разобраться с ними (**64**), или поспешите пройти через деревню (**229**)?

§ 432

И в этот момент одновременно происходят два события. Дверь срывается с петель, и в комнату влетают разъяренные размахивающие мечами монахи. И тут же из портала появляется рулевой. Вид живого скелета, вышедшего им навстречу, обращает ваших преследователей в бегство. Комната мгновенно пустеет, и лишь по доносящимся из коридора голосам можно догадаться, что враги ждут подмоги. Обнажив меч, скелет поворачивается к вам. «Ты обманул наше доверие, – торжественно произносит он, – и за это умрешь!» Из огня да в полымя! Если у вас есть меч с рубинами, можете им воспользоваться. Если нет, – 13.

§ 433

Если вы еще не навещали рулевого, можете это сделать (315). Иначе же вам придется покинуть корабль – больше ничего интересного вы на нем не найдете – 84.

§ 434

Монах слишком погружен в свои мысли, чтобы успеть отреагировать – точным ударом меча вы сносите ему голову. Однако это дарит несколько секунд его собрату. Соскочив с осла гораздо более проворно, чем вы могли бы ожидать, он выхватывает меч и заносит его для удара. В это время его плащ немного распахивается, и вы замечаете под ним доспехи.

МОНАХ: Ловкость 10 Сила 14

Если вам удалось убить его, то 553.

§ 435

Тропинка продолжает поворачивать, а неизвестное существо держит свое слово – второй раз оно уже ничего не предлагает. Еще через час вы замечаете слева небольшую полянку, на которой бьет из земли источник. Хотите попить из него (**30**) или пойдете дальше (**652**)?

§ 436

Что вы сделаете: кинетесь в бой, рассчитывая прорваться (**353**), или предложите главарю честный поединок один на один (**94**)?

§ 437

Стоит вам приблизиться, как статуя сходит с пьедестала и делает несколько шагов навстречу, высоко поднимая дубину. Если у вас есть меч, рукоять которого украшена рубинами, используйте его. Если нет, то никакое иное оружие не пробьет камень...

§ 438

К своему удивлению, вы легко как перышко взваливаете девушку на плечо и бросаетесь бежать. Толпа, увидев, что жертва чудесным образом ускользает от нее, ахает и падает на колени. Может быть, через некоторое время рэнды, конечно, опомнятся и начнут преследование, но вам почему-то кажется наилучшим выходом покинуть сцену, не дожидаясь конца спектакля. Деревня безлюдна, и вскоре уже остается позади. Через несколько миль вы решаете остановиться (все-таки подобная пробежка не прошла даром – потеряйте 4 СИЛЫ). По-

благодарив панти и вновь став видимым, спрашиваете девушку, от чего, собственно, вы ее спасли – **91**.

§ 439

«Не хочешь – как хочешь, благородный господин», – разочарованно говорит нищий и, достав из-под лохмотьев тонкий, как игла, стилет, мгновенно наносит вам удар в грудь. Киньте кубик два раза. Если сумма выпавших на нем чисел больше вашей ЛОВКОСТИ, то **211**, если меньше или равна, то **569**.

§ 440

Панти тяжело вздыхает, пробормотав, что он не железный и, случись что до завтрашнего утра, уже не сможет больше вас защитить. Однако покорно выполняет требуемое, и вы входите в деревню. Первое, что бросается вам в глаза – группа играющих в пыли мальчишек. Стаяясь не столкнуться с ними, вы неторопливо шагаете по главной улице, осматриваясь по сторонам. А деревенъка-то бедная – видимо, изоляция не пошла рэндам на пользу. Кстати, вон и один из них. Да еще и не один, а с молодой девушкой, которую он тащит за волосы в одну из боковых улиц. Жертва из последних сил отбивается и кричит от ужаса. Вступите в бой с этим человеком (**324**) или решите не вмешиваться не в свое дело и пойдете дальше (**287**)?

§ 441

Пройдя по короткому коридору, вы открываете дверь в абсолютно темную комнату. Нигде ни лучика

света, который мог бы вам подсказать, что ждет впереди. Если у вас есть какой-нибудь способ осветить комнату, можете это сделать. Если нет, то решайте: пойдете через нее напрямик (**520**), держась за правую стену (**122**) или за левую (**225**)?

§ 442

Стоит вам свернуть на боковую улочку, как на вас налетает какой-то человек. Однако обнаружив препятствие там, где должно быть пустое место, ничуть не удивляется, а с криком: «Проклятая колдунья!» – бросается на вас. Скажете ему, что он обознался (**284**), или примете бой (**559**)?

§ 443

Вы склоняете голову, показывая, что именно за этим сюда и пришли. С одобрением взглянув на ваш меч, воин торжественно отворяет двери. За ними уходящая вниз лестница, и на каждой ступени стоят монахи с низко надвинутыми капюшонами. Пройдя этим живым коридором, вы попадаете в зал, освещенный несколькими десятками свечей в высоких напольных канделябрах. Навстречу вам из темноты выходит монах, на рукаве которого звезды окружены зеленым овалом. Он стар, но все еще гордо и высоко держит голову. Седая борода спускается почти до пояса; украшенный драгоценными камнями посох в руке указывает на то, что он далеко не последний человек в этом подземном храме. «Скажи, брат, – говорит он низкими глухим голосом, – владеешь ли ты магией?» С этими словами стариk, глядя

вам прямо в глаза, начинает беззвучно шевелить губами. Если у вас есть амулет на золотой цепочке, вы знаете, какой параграф посмотреть. Если нет, решайте, что вы ответите – да (**544**) или нет (**608**)?

§ 444

Выслушав Джала, вы интересуетесь, далеко ли отсюда Источник забвения, и как туда попасть. Он отвечает, что это будет не так-то просто: источник надежно охраняется. Однако ему известен один из панти, который живет неподалеку и мечтает добраться до источника.

Если хотите продолжить разговор с Джалом, вернитесь на **106**. Если отправитесь на поиски панти, то вам надо на север, по пересекающей луг дороге – **182**.

§ 445

Вы прекрасно понимаете, что никакие разговоры не помогут – страж Источника будет стоять насмерть. Приноровившись, вы наносите ему несколько сильных ударов. Змей ревет в агонии, и на вас сверху проливается поток зеленой слизи, заменяющей ему кровь. Увы, вы не подумали о том, что она может быть ядовита. Киньте кубик и вычтите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпадет – **117**.

§ 446

Когда вы остаетесь наедине, Лунь преображается. Потешный старичок уступает место умному и хитрому искателю приключений. «Ты помог мне, отдав вещь,

ценности которой и сам не можешь себе представить. Но ты сделал это от всего сердца, и теперь я у тебя в долгу. А долги на Бэнте, – Лунь лукаво улыбается, – принято платить». С этими словами он, глядя вам прямо в глаза, произносит несколько непонятных слов, и вы чувствуете, что ваше Умение увеличивается. Если вы все еще находитесь на первой его ступени, то **674**. Если нет, то вы знаете число своей ступени и сможете посмотреть соответствующий параграф.



§ 447

Теперь вам предстоит последнее испытание – Источник забвения. Проклятыми считаются эти места на Бэнте, и вы слышите, как Трэт мысленно радуется, что не пришлось отправляться сюда одному. Дорога выводит вас к небольшому холму. Прямо перед вами – вход, а наверху виден маленький фонтан, из которого поднимаются к небу чистые струи источника. Но что это? На самой вершине холма свернулся огромными кольцами змей – страж источника. Можете попытаться взлететь наверх и сразиться с тварью в честном бою (**158**), а можете рискнуть войти внутрь (**120**).

§ 448

Монахи невозмутимо спрашивают пароль. Проклятье, об этом-то вы и не подумали. Отступать уже поздно – приходится начинать бой – **280**.

§ 449

Очевидно, что в каждом городе должны быть кварталы, куда не заходят честные граждане. Одно плохо: соваться туда, не зная, что к чему, может граничить с самоубийством. Попробуете навести справки у городской стражи ([73](#)) или спросите дорогу у одного из многочисленных нищих, благо они здесь все как один – люди ([628](#))?

§ 450

Вы осторожно пробуете воду, и кажется, что живительное тепло сразу же разливается по всему телу. Можете прибавить себе 1 ЛОВКОСТЬ и восстановить СИЛЫ до изначального уровня. Что ж, не так уж и плохо. С этими мыслями вы идете по тропинке дальше – [652](#).

§ 451

К сожалению, пока вы пытаетесь утихомирить маленьких негодяев, вокруг вас начинает собираться и взрослое население деревни. С их точки зрения, каждый, кто посмел образовать Триаду – предатель всего людского племени и нечестивец. Так что в худшем случае вас просто сожгут на главной площади на следующее утро, а в лучшем позволят перед этим принести извинения всем собравшимся за нанесенное человечеству оскорбление...

§ 452

Однако для Триады одного только тайти маловато,

ведь нужен еще и панти. К счастью, как раз сейчас в поселении гостит Трэт – старый друг Ртала. Вас чинно представляют пожилой шапочке. Ей нужно не так уж много – всего лишь принести бабушке омолаживающей воды из Источника забвения. Вы чувствуете, что начали уже слегка запутываться в реалиях этого мира, но решаете не терять времени и принимаете предложение. Трэт гордо занимает свое место у вас на голове – **26**.

§ 453

Вы делаете глоток и слышите голос: «Торопись ко мне, усталый путник. Здесь тебя ждут отдых, покой и прохлада. Нельзя все время спасать других, надо подумать и о себе». И в самом деле, дался вам этот Сторк, сохранение равновесия, Элгариол и Альмарон. Имеете вы, в конце концов, право на отдых или нет?! А дела могут и подождать. Тайти с панти едва успевают отлететь в сторону, когда вы делаете шаг вперед и скрываетесь в водах фонтана. Которые всего через несколько секунд вновь становятся чистыми и прозрачными...

§ 454

Вы нажимаете на панель, и в ту же секунду в воздухе появляется три мерцающих портала – **675**.

§ 455

Только теперь вы осознаете, что выбраться из комнаты вам не суждено...

§ 456

Вы осторожно сходите с карниза. Сначала одна, а затем и другая нога погружаются в грязь – 134.

§ 457

Монахи смотрят на вас, как на сумасшедшего, и отвечают, что ни один смертный не переступит порог башни, пока сам великий и могущественный Данлин (да святится имя его во веки веков) не призовет его. Вернетесь на постоянный двор, чтобы попытаться придумать что-то еще (342) или будете прорываться силой (280)?

§ 458

«С удовольствием помогу тебе продолжить путь», – гудит рыцарь. Яркая вспышка света заставляет зажмурить глаза, а когда вы открываете их, то видите, что вновь стоите в тупике, за спиной тает портал, но открыть его уже не удается. Остается только, проклиная торопливого и тупоголового воина, вернуться на развязку и пойти направо – 113.

§ 459

Трудно сказать в кромешной тьме, какой глубины должен быть колодец. Однако его стены кажутся достаточно неровными, чтобы попытаться спуститься.

Хотите это сделать (656) или предпочтете отправиться к прогалине (502)?

§ 460

«Ну что ж, – говорит Вернуа, вставая, – пора к делу.

Наше привидение обычно встречается на четвертом этаже. И уж по крайней мере не упускает случая показаться смертным. И не только показаться». Последняя фраза не просто мрачна, в ней чувствуется давняя застарелая печаль и тоска. Кстати, как это на четвертом этаже, ведь дом-то двухэтажный! Однако лучше разобраться во всем самому, не задавая лишних вопросов. Выйдя из кабинета, поднимаетесь по лестнице. Третий этаж, четвертый, а лестница-то уходит даже и выше. Ну и в домик вы попали! Четвертый этаж представляет собой запутанный лабиринт пустых заброшенных комнат. В некоторых местах на стенах явно видны пятна крови. Устроите засаду где-нибудь неподалеку от входа (**38**) или побродите по комнатам в поисках призрака (**504**)?

§ 461

Пригибаясь, чтобы не быть замеченным с корабля, вы бежите за дюну. Но внезапно земля уходит из-под ног, и вы падаете в глубокое подземелье (потеряйте 2 СИЛЫ). Встав на ноги, оглядываетесь. Над вами на десяток футов вверх уходят абсолютно гладкие стены, сделанные из неизвестного материала. Кверху отверстие сужается – о том чтобы выбраться обратно, нечего и думать. Однако куда-то вперед ведет подземный ход, едва-едва освещаемый бледным светом. А под ногами лежит меч, на рукоятке которого сверкают несколько мелких рубинов. Хотите взять его (**550**) или оставите незнакомое оружие лежать, где лежит, и пойдете по туннелю (**259**)?

§ 462

Трейни не возражает составить вам компанию. «Я только пока посплю немного, а? А ты разбуди, когда придешь куда-нибудь». Не дожидаясь вашего ответа, он залезает в заплечный мешок и уютно там устраивается. Если мешок полон, то вам, как это ни печально, придется вынуть одну из вещей и оставить на дороге. А то это с успехом сделает за вас Трейни, вот только его выбор может быть куда менее удачен. Недолго думая, вы пускаетесь в путь. Ну, а надумаете разбудить попугая – сделать это можно в любом параграфе, где встретится словосочетание «в кои-то веки»: достаточно прибавить 58 к номеру параграфа, на котором вы будете находиться – **205.**

§ 463

«Привет, – говорите вы, пытаясь выиграть время и придумать, как перехитрить гнома, – чего это ты тут делаешь?» Ваш собеседник нисколько не удивлен вопросом: «А тебя жду. Сыграем?» Вот так ответ! «Во что?» – «Давай так. Каждый из нас кидает кости три раза. У кого больше выпадет, тот и выиграл. Выиграешь ты – выйдешь отсюда знамо куда, выиграю я – выйдешь отсюда неведомо куда». Вам не слишком нравится, что он диктует столь жесткие условия – ведь неведомо куда вполне может означать смерть. Так что, согласитесь играть (**124**) или нападете (**355**)?

§ 464

Стараясь особенно не греметь по палубе, вы огибаете

те надстройку и оказываетесь у рулевого за спиной. Теперь хорошо видно, что это скелет, закованный в древней работы латы, который стоит, небрежно положив остатки правой руки на штурвал. Сбоку на полуистлевшей перевязи меч, по длине не уступающий вашему. Хотите с ним поговорить (**621**) или нападете, надеясь застать его врасплох (**112**)?

§ 465

Если у вас есть самородок, неограниченный алмаз или кольцо с изображением саламандры и вы готовы с ними расстаться, посмотрите соответствующий параграф. В противном случае либо отправляйтесь на поиски притона (**449**), либо попытайтесь вырвать нужные сведения силой (**581**).

§ 466

«Вниз! Скорее вниз!» – шипит з'норт, завидев коготь своего собрата, и с проворством, какого вряд ли можно было от него ожидать, пятясь, скрывается в норе. А вы открываете следующую дверь – **57**.

§ 467

Вы поднимаетесь на второй этаж, проходите коротким коридором, и служанка открывает массивную дверь на скрипучих железных петлях, пропуская вас вперед. Вы оказываетесь скорее даже не в кабинете, а в библиотеке, вот только надписи на корешках книг, на валенных на полках и даже стопками на полу, в основном на неизвестных вам языках. Впрочем, вон на

той нижней полке вроде бы мелькнуло несколько фолиантов с золотыми эльфийскими рунами. Или это вам показалось? Хозяин дома приветливо поднимается на встречу из глубокого обитого кожей кресла. Он уже немолод, и лицо его меньше всего напоминает лицо кабинетного ученого. Резкие черты, упрямый рот, прочный и давний загар, короткий шрам пересекает левую щеку. Можно догадаться, что ему не раз приходилось плавать на кораблях и вести за собой людей в битвы. Впрочем, сейчас он настроен вполне мирно, и свободные складки расшитого золотом домашнего халата только подчеркивают это. Если браслет с Леотора у вас на руке, то **231**, если нет, – **153**.

§ 468

«А ты сначала выпусти меня отсюда», – стоит на своем упрямый (впрочем, намного ли более упрямый, чем вы сами?) попугай. В это время дверь распахивается и на пороге появляется монах в полном вооружении. На нем латы, и пробить их будет непросто.

МОНАХ: Ловкость 10 Сила 10

Если вы убили его, то **573**.

§ 469

Пьедестал легко отходит в сторону, открывая ведущую вниз лестницу. В ту же секунду потолок комнаты начинает опускаться вниз. Не дожидаясь, чем дело кончится, вы спускаетесь по лестнице – **614**.

§ 470

Не зря Съен так долго дожидался своего часа. Появившись в воздухе за вашей спиной, он бросает на вас благодарный взгляд и припадает к источнику. Вы видите, как вода обволакивает призрак голубоватой дымкой, и он начинает таять. Напоследок взмахнув рукой, Роже исчезает. А вы чувствуете, что перешли на новую ступень Умения. Если вы еще находитесь на первой ступени, то **44**. Если нет, посмотрите соответствующий параграф.

§ 471

Кажется, пора будить Трейни. Отлично выспавшийся попугай вылезает из мешка с жалобным «Неужели уже пора, а?», но вскоре приходит в себя. Помня, что он долгое время провел в монастыре, вы советуетесь с ним, как лучше и проще проникнуть к Данлину. Трейни отвечает, что ему нужно попробовать слетать к башне, все разведать и поговорить с другими птицами. Не дожидаясь ответа, он вылетает в окно – **546**.

§ 472

«Что ж, – говорит Вернуа, когда вы приходите в себя, – я не отказываюсь от своего слова и готов переправить вас через портал. Но сначала скажите, что вы хотите получить за свое бесстрашие – заклятие, которое повысит ваше Умение (**379**), или самородок, способный открывать двери, запертые с помощью магии (**347**)»?

§ 473

Вскоре Джал скрывается из виду, а вы неожиданно чувствуете близкое присутствие портала. Попытаетесь пройти через него (**227**) или пойдете дальше (**121**)?

§ 474

Здание маяка выглядит совершенно заброшенным. Однако, когда вы открываете дверь, перед вами возникает лицо разъяренного гнома-смотрителя. «Уходи отсюда немедленно, – кричит он. – Кто позволил такому оборванцу, как ты, врваться сюда без разрешения?!» Очевидно, что никакие уговоры не помогут. Хотите сразиться с гномом (**303**) или уйдете, как он этого требует (**40**)?

§ 475

Отныне вы достигли пятой ступени Умения. Она уже позволяет создавать порталы без посторонней помощи. Правда, учтите, что подобная вещь может забрать у вас последние силы. Число этой ступени +105. Однако пока что необходимости воспользоваться этим вроде бы нет. И кажется более разумным посмотреть, не смогут ли ваши друзья благополучно переправить вас дальше без использования этого Умения – **671**.

§ 476

Отказавшись от услуг панти, вы вновь становитесь видимым и бросаете вызов грубой деревенщине. Однако ваш противник и не думает отказываться от возможности использовать девушку в качестве щита, так что на

время боя вам придется уменьшить свою ЛОВКОСТЬ на 2.

РЭНД: Ловкость 10 Сила 8

Если вы убили его, – **167**.

§ 477

На свою беду, вы оказались достаточно трусливы, но недостаточно проворны. И успеваете только почувствовать легкий укол в шею, до того как отадите всю свою кровь монстру, да и сами превратитесь в полное его подобие...

§ 478

Вечером всех прибывших вместе с вами монахов собирают в трапезной. «Сегодня мы заступаем в караул в башне, – сообщает старший. – Пароль для входа: „Небесная стрела“. Выход – только с личного разрешения почтенного господина Данлина». После этого все отправляются к башне, и начинается развод караулов. Вы стараетесь встать поближе к концу строя, чтобы оказаться на часах в как можно более удаленных от входа внутренних помещениях. Вам это удается – вас оставляют с напарником возле зала Рыб и обещают сменить через четыре часа. Стоящий вместе с вами монах явно здесь не впервые. Стремясь произвести впечатление своей осведомленностью, он рассказывает, что вон за той дверью живет птица с серебряными крыльями, а еще чуть дальше – зал Приемов, где Данлин обычно работает до поздней ночи. Теперь вам известно все, что необходимо. Осталось только избавиться от напарника. Вы выхваты-

ваете меч, но монаха не зря просили присмотреть за новичком – он оказывается прекрасно готов к такому повороту событий.

МОНАХ: Ловкость 10 Сила 10

Если вы убили его за 6 раундов атаки, то **81**. Если нет, – **369**.

§ 479

«Никогда не слышал о таком святом, – фыркает привратник. – Да и ты, по-моему, тоже. Вот что парень, уходи-ка ты отсюда, пока я стражу не позвал». Делать нечего – приходится подчиниться и вернуться обратно на тракт, ведь, попытавшись взять монастырь приступом, вы вряд ли приблизились бы к исполнению своей миссии – **205**.

§ 480

Вы мысленно хвалите себя за запасливость – **314**.

§ 481

Теперь, когда скелет больше не представляет для вас опасности, вы пытаетесь с ним заговорить. Честно признавшись, что долгий опыт подсказывал вам сначала ввязаться в бой, а потом уже вести светскую беседу, вы просите рулевого ответить на несколько вопросов. Да, кажется, он и сам понимает, что, встретив живой скелет, любой испугался бы до полусмерти и начал размахивать мечом – **219**.

§ 482

Стоит только зайти за ограду, как морской бриз стихает. Воздух здесь напоен пылью, смрадом, смертью. Неожиданно на небе появляется идущая на убыль кроваво-красная луна, и, как бы повинуясь ее зову, изгородь приобретает первоначальный вид. Теперь она вновь крепка и высока, прочные ворота преграждают путь к отступлению. В блеклом свете луны становится видно, что вы к тому же стоите среди могил. Вот угодило: только попал в незнакомый мир, как сразу же очутился на кладбище, да еще ночью! Среди ветхих надгробий и громоздких каменных склепов вьется дорожка; слева ваше внимание привлекает небольшая часовенка. Направитесь к ней (**2**) или пойдете по дорожке (**430**)?

§ 483

Поднявшись по ступеням, вы оказываетесь на пустынном морском пляже. Прямо перед вами лавирует, подходя к берегу, большой фрегат. Да не просто фрегат! Хорошо видны его рваные паруса, пробоина от тарана, раскрошившего в щепки правый борт, и абсолютно пустая палуба. Корабль-призрак! И лишь скелет рулевого приветливо улыбается вам с капитанского мостика. Подождете, пока корабль приблизится (**95**), или войдете в воду и поплывете к нему (**273**)?

§ 484

И сразу же ваше внимание привлекает странная плита, на которой установлен секретер. Вы пытаетесь

его сдвинуть, но безуспешно. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, – **562**, если нет, то **312**.

§ 485

Видя, как вы запросто расправились с предводителем, бандиты разбегаются, даже не попытавшись отомстить за его смерть. А вы неторопливо осматриваете тело. В его карманах вас ждут 12 золотых, а на запястье – необычная серебряная цепочка. Если вы наденете ее себе на руку, то сможете во время каждого боя один раз восстановить у себя 2 СИЛЫ. Кроме того, на пальце у бандита кольцо с печаткой, на которой изображена саламандра (+47). Можете положить его в заплечный мешок, но учтите, что воспользоваться им можно будет, лишь если оно надето на палец. Итак, начинается ночь, а ворота наглухо закрыты. Так что разумнее всего будет поискать место для ночлега – **137**.

§ 486

Когда ваш меч случайно попадает в одно из багряных пятен, питр издает громкий крик и начинает шататься. Вы отняли у него целых 5 СИЛ! Если впоследствии у вас поинтересуются, знаете ли вы уязвимые места питра, прибавьте 25 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться. Если он мертв, то **348**, иначе же вернитесь на **245** и продолжайте бой. В этом случае, когда на брошенном за вас кубике выпадет 2, 5 или 6 и вы выиграете раунд атаки, можете снова вычесть у чудовища пять СИЛ вместо двух.

§ 487

Панти с интересом смотрит на вас, после чего громко удивляется: «Вы пришли искать взломщика сюда?! Но в это невозможно поверить!» – 585.

§ 488

Тайти немедленно делает все, что вы просите, и капитан теряет вас из виду. Однако трусливый поступок вызывает немалый гнев бога войны Темеса – потеряйте 1 УДАЧУ. Тем временем рыцари все больше и больше теснят гоблинов, пока не загоняют их вновь под холм. Шум битвы катится дальше. Вы можете войти в двери, ведь проход теперь преграждают лишь тела – 175.

§ 489

Когда вы подходите поближе, становится видно, что на пьедестале выгравирована спираль. Естественно, пока страж стоял на ней, знака видно не было. Попробуете сдвинуть пьедестал с места (469) или вернетесь на 173 и займетесь теми статуями, которым вы еще не успели уделить внимание?

§ 490

Мир этот странен донельзя. В кромешной тьме вы оказываетесь под стеклянным колпаком, через который видны звезды. А перед вами призывающе мерцают еще три портала. Какой из них вы выберете – правый (207), средний (575) или левый (327)?

§ 491

Мокрый как мышь, потирая обожженное медузой место и проклиная все на свете, вы выбираетесь обратно на песок. Однако таинственный корабль продолжает привлекать к себе ваше внимание. Может быть, подождать, пока он сам подойдет поближе – 95?

§ 492

Вы благополучно поднимаетесь в воздух. Сверху деревня не кажется такой уж большой и практически полностью погружена во тьму. Впрочем, вон там, немного правее, кажется, горит огромный костер. И как они только не боятся, что огонь может перекинуться на дома! Хотите приземлиться поблизости и узнать, в чем дело (174), или поторопитесь миновать селение (325)?

§ 493

Вы попадаете в полутемную комнату, стены которой обиты фиолетовым бархатом. Из нее ведут еще две двери. Больше рассмотреть ничего не удается, поскольку из разных концов комнаты к вам бросаются двое – большой черный пес с капающей из пасти слюной и небольшой толстенький человечек – 43.

§ 494

Немного вернувшись назад, вы сворачиваете на боковую тропинку. Вскоре новая развилка – ваша дорога лежит на север – 180.

§ 495

Антиквар с интересом разглядывает монету. «Кажется, это то, что просил у меня старый Лунь... Да он за это...» Понимая, что сболтнул лишнее, тайти немедленно обрывает себя на полуслове. Но уже поздно. Вы наотрез отказываетесь продать монету. Разве что вот поменять... Ну, скажем, на те самые застежки. Тяжело вздохнув, антиквар лезет под прилавок – **166**.

§ 496

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если все в порядке, вернитесь на **171** и закончите бой. Если нет, – **305**.

§ 497

Вы ловко ударяете по замку, и он слетает. Радостно откидываете крышку и... Из сундука поднимается облачко горьковатого голубого газа. Предпринимать что-либо уже бессмысленно. Быть может, вас утешил то, что смерть была мгновенна и безболезненна...



§ 498

Внезапно вы слышите голос: «Осторожно: магия!» Так вот какая сила кроется в этом амулете! Если вы, несмотря ни на что, все же намерены дать старику какой-

либо ответ, вернитесь на **443** и сделайте свой выбор. Если же решили атаковать, пока он не успел наложить заклятие, то **292**.

§ 499

Отныне вы достигли пятой ступени Умения. Она уже позволяет создавать порталы без посторонней помощи. Правда, учтите, что подобная вещь может забрать у вас последние силы. Число этой ступени +105. Однако пока что такой необходимости вроде бы нет. И кажется более предпочтительным посмотреть, не смогут ли ваши друзья благополучно переправить вас дальше без использования этого Умения – **267**.

§ 500

Вы продолжаете свой путь. Едут дальше и монахи, разве что у одного из них – звезды на его плаще окружены зеленым овалом – едва-едва начинают шевелиться губы как бы в беззвучной молитве. Если у вас висит на шее амулет на золотой цепочке, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, – **641**.

§ 501

Решив, что мальчика все равно уже не спасти, вы кричите девочке, чтобы она как можно скорее пряталась, и быстро идете дальше по дороге. Вскоре стервятники остаются у вас далеко за спиной, можно вновь перейти на спокойный шаг – **8**.

§ 502

Просвет между деревьями невелик. Но с другого его конца к вам направляется самая обычная лошадь. Подойдя поближе, она склоняет голову и вежливо произносит: «Кто бы ты ни был, путник, я согласна вывезти тебя из этого леса, если ты окажешься столь любезен, чтобы нарвать мне травы». Странное предложение, особенно в устах дикой лошади. Что-то вы до сих пор не встречали животных, которые, завидя вас, предлагали бы подобную сделку. Согласитесь на ее предложение (**130**) или откажетесь (**213**)?

§ 503

Ювелир задумчиво взвешивает самородок. «Магия, – бормочет он про себя, – терпеть не могу магии... Но кто меня будет дергать за язык?.. Вы узнаете все, что знаю я!» – в конце концов говорит он вслух, пряча самородок себе в карман – **368**.

§ 504

Кажется, что помещения простираются на много миль, и заблудиться в них – раз плюнуть. Поэтому каждый раз, когда вы сворачиваете направо или налево, вы не забываете делать пометки на стенах острием меча. Судя по всему, привидение и впрямь будет не столь легким противником – вот в углу лежит один скелет в ржавых доспехах, а вот и второй. Через полчаса бесцельная прогулка с напряженными до предела нервами (ведь за каждым углом может поджидать смертельная опасность) начинает утомлять (потеряйте 1 СИЛУ). И за все время

только одна комната привлекла ваше внимание, да и то тем, что оказалась заперта. Вернетесь ко входу и подождете призрака там (**38**) или попробуете открыть дверь (**220**)?

§ 505

Вы стоите в небольшой каюте, ступени ведут вниз в помещения для матросов. Не выпуская мечи из рук, спускаетесь. Везде лежит толстый слой пыли, и лишь три вещи привлекают ваше внимание: сундучок, стоящий высоко на полке (**128**), непрозрачная фляга, валяющаяся под столом (**603**), и на редкость хорошо сохранившаяся подушка на одной из коеч (**279**). Можете посмотреть любую из них или уходить – **433**.

§ 506

Бьете в дверь плечом, но она не поддается ни на дюйм. В это время прямо перед вашими глазами взрывается огненный шар, и вы падаете на пол, объятый пламенем с ног до головы...

§ 507

Отныне вы достигли четвертой ступени Умения и теперь сможете – ценой немалого напряжения сил – сами создавать новые порталы. Но к сожалению, только с посторонней помощью – сейчас у вас на это просто не хватит внутренней энергии. Число этой ступени +29. А теперь вернитесь на **343**.

§ 508

Дорога постепенно заворачивает направо, все больше и больше удаляясь от морского берега. Она на редкость пустынна – в Элгариоле в это время дня она была бы заполнена каретами и купеческими караванами, рыцарями и паломниками. Но вот слева от дороги появляется одиноко стоящее здание. Это выкрашенный в веселый зеленый цвет одноэтажный домик, перед которым расположена небольшая коновязь. Зайдете (**11**) или не будете терять времени (**208**)?

§ 509

Полутемный зал. Золотой трон, украшенный драгоценными камнями, загадочно мерцает в свете свечей. За ним видна еще одна дверь. Маг стоит к вам спиной, разглядывая висящую на стене карту. Резко обернувшись на звук открывающейся двери, он застывает от удивления. А Данлин не так уж и стар... Лицо полноватое, самодовольное. Длинные, слегка вьющиеся волосы. Тонкая полоска усиков. Но глаза умные, хитрые. Такого не стоит недооценивать. Губы чародея начинают шевелиться, похоже, он колдует. Если у вас есть амулет на золотой цепочке, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, то решайте: нападете (**133**) или подождете, что будет дальше (**70**)?

(иллюстрация на следующей странице)



Иллюстрация к § 509

§ 510

Вы не надели амулет на шею, и он, почувствовав свою ненужность, решил вернуться в тот мир, где вы его

нашли. Так что дальше вам придется обходиться без него. А теперь вернитесь на **390**.

§ 511

Антиквар с уважением берет в руки древний клинок. Почувствовав, что он полжизни бы отдал за обладание такой вещью, вы небрежно говорите, что передумали его продавать. Вот разве что только поменять... Ну, скажем, на те самые застежки. Тяжело вздохнув, антиквар лезет под прилавок – **166**.

§ 512

Ювелир внимательно осматривает кольцо. «Сгодится, – недовольно бормочет он, – что знаю, расскажу». И кольцо перекочевывает в одну из витрин – **368**.

§ 513

Дорога неторопливо карабкается наверх и приводит вас на новый уступ. Прямо перед собой, в небольшом углублении, вы видите гигантское голубоватое яйцо. Ничего себе размер, страшно даже представить, кому оно должно принадлежать! По правую руку дорога продолжается, вновь огибая скалу. А слева из двух небольших нор, не замечая вас, появляются два необычных зверя. Это всеядные з'норты – горные кроты, питающиеся всем, что попадается в их мощные передние лапы, украшенные длинными заостренными когтями. Они подслеповаты, но сейчас неуклонно направляются к яйцу, предвкушая вкусный обед. Хотите с ними сразиться (**605**) или пойдете дальше по дороге (**8**)?

§ 514

Коридор заканчивается дверью, которая легко поддается. Вы оказываетесь в полукруглой комнате, в центре которой установлен большой треножник. При вашем появлении из него начинает подниматься едва заметный дымок. Из комнаты два выхода. Побежите направо (**82**), налево (**613**) или – осмотрите помещение получше (**49**)?

§ 515

«Проще простого, благородный рыцарь, – отвечает крестьянин, – как дойдешь до большака, – он машет рукой, показывая куда-то за спину, – так и сверни налево». Телега трогается, а вы идете в указанном направлении – **126**.

§ 516

Вы еще находитесь в четверти часа ходьбы от городской стены, когда ворота закрываются у вас на глазах. А сзади слышится негромкий, но привыкший командовать голос: «Скидывай мешок, приятель, и выворачивай карманы». Резко обернувшись, вы видите высокого худого мужчину с насмешливыми карими глазами, одетого в костюм воина-наемника: легкая кольчуга, меч, шпоры (вот только лошади поблизости нет). За его спиной маячат несколько теней, и вы, к сожалению, не можете разглядеть, есть ли у них в руках луки. Подчинитесь, решив, что жизнь дороже (**383**), или нет (**436**)?

§ 517

Вас спасает только быстрая реакция – кроваво-красные лучи, бьющие из глаз птицы, минуют вас. Да, пожалуй, на будущее лучше было бы все же воздержаться от подобных экспериментов. А теперь решайте: попытаетесь сдвинуть пьедестал (**469**), погладите птицу (**533**) или вернетесь на **173** и займетесь какой-нибудь другой статуей, с которой вам еще не приходилось иметь дела?

§ 518

Отныне вы достигли четвертой ступени Умения и теперь сможете – ценой немалого напряжения сил – сами создавать новые порталы. Но к сожалению, только с посторонней помощью – сейчас у вас на это просто не хватит внутренней энергии. Число этой ступени +29. Пока же перед вами лежит лишь широкий тракт в незнакомом мире – **208**.

§ 519

Тайти соглашается, что это было бы неплохо, хотя и несколько рискованно. После чего вы поднимаетесь в воздух – **22**.

§ 520

Вытянув вперед руки и осторожно ощупывая ногой пол, вы медленно начинаете продвигаться вперед. Но внезапно под ногой оказывается что-то мягкое, и перед вами поднимается громадная туша какого-то зверя, чернеющая даже на фоне чернильной тьмы. Вы умудри-

лись наступить на мирно дремавшего дор'ка – огромного пещерного ящера. В отличие от вас, он прекрасно видит в темноте, так что во время боя вам придется уменьшить свою ЛОВКОСТЬ на 2.

ДОР'К: Ловкость 11 Сила 14

Если вам удалось победить его, то **88**.

§ 521

Однако логово питра должно быть уже неподалеку. А пока вы робко пытаетесь хоть что-нибудь выяснить об этом загадочном животном. И узнаете, что как правило питры селятся группами в 30-35 особей (отличная новость, не правда ли?), так что вам придется подкараулить какого-нибудь молодого хищника, когда тот только-только начнет учиться охотиться самостоятельно. Вскоре по краям дороги начинают появляться обугленные деревья, и Джал радостно сообщает, что именно так молодняк обычно и охотится: бесшабашно и пока еще неумело. Ничего себе малыш – чудовище, способное спалить огнем не одну деревню! Джал успокаивает: молодой питренок еще обычно не особенно натаскан своими взрослыми сородичами, так что – чего не бывает – вдруг он испепелит вас и не с первого раза – **245**.

§ 522

Ваша попытка была достаточно рискованна. Неужели вы думали, что главарь не поставил за своей спиной пару метких лучников? Если ход ваших мыслей был именно таков, вас ждет разочарование. Принесут его три стрелы. А достаточно было бы и одной...

§ 523

«Что ищешь ты в нашей обители?» – спрашивает привратник, мгновенно проснувшись, как только вы появляетесь перед его окошечком. Что вы ответите? Что хотите отдохнуть после дальней дороги (**642**) или что хотите посоветоваться с братьями по некоторым богословским вопросам (**127**)?

§ 524

Решив, что отступать уже поздно, вы следуете за забавным голосочком еще около часа. И вот в конце концов он бодро произносит: «Радуйся, бедолага, мы пришли» – **101.**

§ 525

Вы совсем уже было поворачиваетесь, чтобы вернуться на тракт, как вдруг чувствуете, что вас опутывает какая-то липкая, клейкая субстанция, не дающая даже вскрикнуть. Не в силах пошевелить рукой, вы валитесь на землю. И долго еще вам предстоит рассказывать под пытками в ближайшем монастыре, откуда вы здесь взялись и чьим шпионом являетесь...

§ 526

Неожиданно к шуму ветра присоединяется едва слышный голос рулевого «Карающей длани»: «Ты – человек чести, и я еще раз помогу тебе. Если тебе доведется встретить нашего собрата, скажи ему лишь два слова: „Данлин мертв“, – и он будет свободен, как свободны теперь мы». Если когда-нибудь захотите это сделать,

прибавьте 39 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться – **327**.

§ 527

Лэт уютно устраивается у вас на голове, пообещав в нужный момент сделать невидимым. Однако для того чтобы образовать Триаду, нужен еще и тайти. У Лэта как раз есть на примете друг, Джал (да-да, тот самый, которого вы встретили по дороге), – уж он-то не откажется к вам присоединиться. Если вы уже знаете, чего он хочет за свои услуги, то **123**; если нет, – **329**.

§ 528

Вы прекрасно помните, что вновь осветить залу и коридор уже не сможете и все же приказываете свету погаснуть. И только тогда становится видно, что мощная лобная пластина животного испускает слабое зеленоватое сияние. Подняв голову, вы обнаруживаете, что на ней светится не совсем понятный символ – взлетающая стая птиц. Что ж, больше в комнате ничего интересного нет, и вы открываете следующую дверь – **375**.

§ 529

Вы спускаете веревочную лестницу. Несколько секунд девушка оторопело смотрит на вас, не в силах поверить в столь неожиданное спасение, но потом узнает Этала и радостно карабкается вверх – **276**.

§ 530

Селение показывается перед вами уже к вечеру. С

обеих сторон его обрамляет непроходимый лес, прорезанный лишь узкой дорогой. Той самой дорогой, по которой вам предстоит пройти. Рискнете направиться в него сразу же (**116**) или подождете ночи (**254**)?

§ 531

Тактика, выбранная дикобразами, достаточно любопытна. Пока один сражается с вами, другой постоянно выпускает в вас иглы. Поэтому вам придется каждый раунд атаки кидать кубик. Если на нем выпадет четное число, иглы пролетят мимо. Если нечетное – придется потерять 3 СИЛЫ и потерпеть боль в левом боку.

ПЕРВЫЙ ДИКОБРАЗ: Ловкость 9 Сила 10

Если он мертв, сражайтесь с его товарищем:

ВТОРОЙ ДИКОБРАЗ: Ловкость 8 Сила 8

Когда победите обоих, а сами останетесь живы, – **337**.

§ 532

Скромно потупив полы, существо признается, что им движет, увы, не совсем обычное желание: иметь подкладку из шкуры питра. А то сосед недавно такую заполучил и теперь ему проходу не дает, хвалится. Питры же водятся достаточно далеко отсюда и, судя по описанию, являются пренеприятнейшими существами. Если вы согласны возложить на себя еще и эту ношу, то **343**; если же откажетесь и пойдете дальше, – **235**.

§ 533

Вы с опаской дотрагиваетесь до птицы и ласково

проводите рукой по каменным перьям. «Вниз!» – пронзительно кричит она, и в правой стене комнаты открывается потайная дверь. Одновременно на вас быстро начинает опускаться потолок. Не дожидаясь, пока он превратит вас в лепешку, вы высакиваете в дверь – **335**.

§ 534

В то же мгновение сверху на вас пикирует какая-то птица. «Пр-роклятие!» – раскатисто кричит Трейни и отважно бросается в бой. А вы ничем не можете ему помочь – схватка разворачивается под потолком, а ни лука, ни пращи у вас нет. Однако можно без труда разглядеть, что крылатый страж побольше вашего давнего знакомого, и крылья у него отливают серебром. Из комнаты ведет только одна дверь, высоко вверху открытое окно. И тут вам приходит в голову блестящая идея. «Трейни, улетай! Спасибо!» – изо всех сил кричите вы, бросаясь через комнату к противоположной двери. Затем быстро открываете ее и тут же захлопываете за собой, успев увидеть как потрепанный, но гордый и непобежденный попугай вырывается на простор ночного неба. «Ты ведь еще вернешься, а?» – слышится на прощание его голос, но ответить вы уже не успеваете – **509**.

§ 535

Вам повезло: подкрасться к столбу удается незамеченным. Никто не услышал ваших шагов, да и вы ухитрились ни на кого не наступить и ни с кем не столкнуться. Одним ударом меча вы разрубаете веревки и...

девушка падает к вашим ногам. Ничего удивительного: она слишком долго пробыла связанной и теперь не может идти. Так что вам придется нести ее на себе, а это полностью лишит всех преимуществ невидимости.

Киньте кубик два раза. Если сумма выпавших на нем чисел меньше или равна вашей СИЛЕ, то **438**; а если больше, – **135**. Другое дело, если вы хотите попросить тайти взлететь – **96**.

§ 536

Но что вы ему скажете? Пригрозите убить, если он не расскажет, где сейчас настоящие камни (**418**)? Попробуете купить у него эту информацию (**392**)? Или обвините его в мошенничестве, а значит, нарушении кодекса чести взломщиков, который, если верить вашим друзьям по Триаде, должен им соблюдаться (**597**)?

§ 537

Хваля себя за запасливость, вы протягиваете капитану кусочек осинового кола и рассказываете историю его обретения. «Что ж, – отвечает тот, – ты можешь пройти. Более того, я скажу тебе еще одну вещь. Гномы страшно не любят тех, кто предпочитает всегда идти направо». С этим странным напутствием вы и открываете следующую дверь – **609**.

§ 538

К счастью, ваш удар тверд и точен. Рэнд с перерезанным горлом падает на пыльную улицу, а свободившаяся от его лап девушка изумленно озирается по сто-

ронам.

В двух словах объяснив причину своей невидимости, вы предлагаете ей как можно скорее покинуть деревню, пока кто-нибудь не обнаружил, что вы сотворили с одним из ее обитателей. Кстати, с пояса рэнда вы можете снять массивную латунную цепь (-328). Кое-как приведя в порядок растрепанную шевелюру, девушка, стараясь не привлекать внимания, ведет вас задворками к выходу из деревни, в то время как вы, по-прежнему пользуясь услугами панти, внимательно смотрите, чтобы никого не встретить по дороге. Уже поздний вечер, большинство жителей отдыхают по домам от дневных забот, и вам удается выбраться незамеченными – **336**.

§ 539

Подойдя поближе, вы без труда замечаете, что крылья монстра должны двигаться. Попробуете их пошевелить (**27**), рискнете попытаться сдвинуть с места пьедестал (**469**) или сначала обойдете вокруг статуи (**263**)?

§ 540

Когда вы приходите в себя, то обнаруживаете, что лежите на кушетке в кабинете графа, а Роза заботливо меняет на лбу холодные компрессы. Увидев, что вам получше, она выходит из комнаты. Граф же предлагает бокал вина (можете восстановить 2 СИЛЫ) и говорит, что преисполнен благодарности – вы честно выполнили условия договора, избавив дом от призрака, который был его кошмаром вот уже несколько веков. При мысли

о том, что в его жилище вновь вернулся покой, граф с облегчением вздыхает.

§ 541

Противник повержен. Его латы вам, пожалуй, ни к чему: в них вы будете слишком неповоротливы. Так что теперь остается либо покинуть корабль (**84**), либо попытаться осмотреть матросский кубрик (**251**).

§ 542

ВАМПИР: Ловкость 9 Сила 12

Если вы победили его, можете отрубить мечом кусок осинового кола (-23) и взять с собой. После чего, с облегчением вздохнув, покидаете погост – **48**.

§ 543

Привратник в ярости: ведь этот орден он ненавидит едва ли не больше всего на свете. Однако ему хватает выдержки, чтобы сначала не забыть опустить за вашей спиной решетку, а потом уже криком: «Смерть еретику!» – вызвать стражу...

§ 544

«Вынужден тебя разочаровать, мой юный друг, – говорит старик, – но святому Рендусу нужны не колдуны, а воины». Вы пытаетесь сказать, что и этим ремеслом владеете не хуже, но монах, не говоря более ни слова, вновь удаляется во тьму, а его собратья выводят вас обратно на белый свет. Сопротивляться бесполезно: силы слишком не равны. Вам остается только вернуться на

тракт и продолжить путь – **316**.

§ 545

Киньте кубик два раза и сложите между собой выпавшие числа. Если сумма будет нечетным числом, то **344**; если четным, – **188**.

§ 546

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если Фортуна играет вам на руку, то **370**; если же нет, – **74**.

§ 547

Завидев волшебный клинок, демон трусливо поджимает хвост, но все же бросается в бой.

ДЕМОН: Ловкость 8 Сила 8

Если вам удалось убить его, то **664**.



§ 548

Через пару десятков футов коридор раздваивается, причем впереди он на этот раз несколько светлее. Пойдете прямо (**110**) или направо (**78**)?

§ 549

Вы не надели амулет на шею, и он, почувствовав свою ненужность, решил вернуться в тот мир, где вы его

нашли. Так что дальше вам придется идти без него. А теперь вернитесь на **429**.

§ 550

С первого же прикосновения к рукояти становится ясно, что в руках у вас не обычное, а магическое оружие (-66). Разумеется, все его волшебные свойства вам сейчас не узнать – пока достаточно и того, что, имея этот меч, вы можете в любом бою (но только в бою!) прибавлять себе 1 ЛОВКОСТЬ. Старый меч вам теперь не нужен: его можно оставить и идти дальше по подземному туннелю – **259**.

§ 551

«К сожалению, мы давно уже поужинали, – говорит Вернуа, прерывая ваши мысли, – однако, если вы голодны, Роза сможет что-нибудь придумать. Привидение появится еще только через пару часов, так что в вашем распоряжении куча времени. Я все равно уже не усну, хотите – поболтаем напоследок». Слово «напоследок» заставляет вздрогнуть, хотя вы прекрасно видите: граф шутит, пытаясь вас подбодрить. Что вы предпочтете: ужин (**405**) или беседу (**189**)?

§ 552

Тем не менее ваше лицо внушает доверие, и Паул осознает, что находится в смертельной опасности. Вы подсаживаете его на закорки, и доверчивые ручки мягко обхватывают вашу шею. Теперь самое сложное – подъем, ведь в одной руке приходится держать еще и

меч. Киньте кубик два раза. Если сумма выпавших на нем чисел меньше или равна вашей ЛОВКОСТИ, то **330**, если больше, то **171**.

§ 553

Оба монаха мертвы, и, честное слово, вы не испытываете по этому поводу ни малейших угрызений совести. Пожалуй, теперь самое время осмотреть их дорожные сумки. В них вы находите 6 золотых, четки, больше похожие на извивающуюся змею, которая держит в пасти собственный хвост (+322), еще один меч, бляху с изображением трех серебряных звезд (-87), молитвенник (-128) и короткий золотой витой шнур (+77). Кроме того, не сильно пострадал плащ одного из братьев (-66). Он займет в заплечном мешке два места, поскольку надевать его сейчас вы не рискуете: мало кто еще может встретиться по дороге. Можете взять, что понравилось, и отправляться дальше. Через некоторое время вы доходите до развилки. Тракт сворачивает налево. Впереди же неподалеку виднеются стены то ли крепости, то ли монастыря, к которым ведет аккуратная ухоженная дорожка. Куда вы направитесь – прямо (**400**) или налево (**205**)?

§ 554

«Острый ум и отважное сердце, – отвечает дракон. – И то, и другое у тебя уже есть. Остается только знать, как правильно их использовать». Яркая вспышка света заставляет вас зажмуриться. А когда вы рискуете вновь открыть глаза, то видите, что зал Ответов исчез. А вы

стоите в совершенно незнакомом мире, и портал медленно тает за спиной – **490**.

§ 555

Внезапно вы слышите голос: «Осторожно: магическая атака!» Так вот зачем нужен этот амулет. Что ж, монахи напали первыми, и никто не мешает вам отразить нападение. Но на какого из монахов будет направлен ваш первый удар – на того, который шевелит губами (**434**), или на его товарища (**131**)?

§ 556

«Не обижайся», – говорите вы Лэту, понимая, что сейчас не самое лучшее время для раздоров. «Да что там, я бы и сам испугался бросать вызов питру! – успокаивает вас панти. – Кто старое помянет, тому пуговицу вон, как нередко поговаривает дедушка Джала» – **611**.

§ 557

Услышав такие слова, антиквар мгновенно преображается. В руке его сверкает сталь, и вам приходится принимать бой.

АНТИКВАР: Ловкость 10 Сила 8

Если вы победили его, то **45**.

§ 558

Отныне вы достигли четвертой ступени Умения и теперь сможете – ценой немалого напряжения сил – сами создавать новые порталы. Но к сожалению, только с посторонней помощью – сейчас у вас на это просто не

хватит внутренней энергии. Число этой ступени +29. Может быть, это ваш единственный шанс проникнуть на Сторк. Но пока что кажется более предпочтительным посмотреть, не смогут ли ваши друзья благополучно переправить вас дальше без использования Умения – **671**.

§ 559

Ваш противник обладает достаточно острым слухом, а кромешная тьма примерно уравнивает ваши шансы.

РЭНД: Ловкость 10 Сила 12

Если вы убили его, то **177**.

§ 560

«Капитан, – говорите вы, – я не прошу вас выдавать тайны или помочь мне. Я всего лишь хочу пройти дальше и готов заплатить за это». Скелет на несколько минут задумывается. «Все, что мне нужно, – отвечает он в конце концов, и его ледяной голос пробирает вас до костей могильным холодом, – это свобода, но не в твоей власти дать мне ее. Впрочем, меня замучили своими визитами два знакомых вампира, которые постоянно мешают мне вспоминать мое славное прошлое. Великие морские походы, которые я, бывало, совершал на „Карающей длань". Может быть, у тебя есть средство избавиться от них?». Если у вас с собой кусочек осинового кола, поделитесь им с капитаном. Иначе придется драться – ведь вы не можете позволить себе отступить назад – **667**.

§ 561

Утро приносит с собой невеселые мысли. Что же это за мир, где люди воюют с людьми, где разум не может ужиться с разумом! И что еще ожидает вас впереди? Между тем, день понемногу набирает силу, становится жарко.

§ 562

Пытаясь сдвинуть тяжелую мебель с места, вы случайно упираетесь в левую стенку секретера, приводя в действие спрятанный в полу механизм. Плита отходит в сторону, открывая люк, за которым видна лестница. Не дожидаясь, пока преследователи найдут вас, вы спускаетесь по ней и оказываетесь в тихом внутреннем дворике позади собора. Перед вами калитка, через которую нетрудно попасть за монастырскую стену. Понемногу приходя в себя после переделки, в которую вы попали, возвращаетесь на тракт и идете направо – **205**.

§ 563

Девушка опускается на дно, а вы вновь оказываетесь рядом с алтарем. Уж не привиделся ли вам этот бой не на жизнь, а на смерть? И тут вы замечаете, что дрожите, а с одежды ручьями стекает вода, оставляя в пыли ручейки грязи. К тому же вы потеряли одну вещь из тех, что были у вас с собой (вычеркните любой предмет с Листка путешественника). И вновь тишина. Осматривать отдаленные закоулки часовни нет ни малейшего желания, и вы возвращаетесь на дорожку – **430**.

§ 564

«Внимание: заклятие Чтения мыслей!» – немедленно откликается амулет. Да, не трудно себе представить, что будет, если маг прочитает ваши мысли. Единственный шанс спасти свою жизнь – это немедленно атаковать – 133.

§ 565

«Эх ты, – разочарованно говорит Лэт, – а еще человек называется». Увы, вы ничем не можете ему помочь. Если вы уже достигли пятой ступени Умения, можете посмотреть соответствующий параграф. Триада распалась, так и не выполнив до конца своего предназначения. Кто знает, сколько дней у вас уйдет теперь на блуждания по Бэнту, пока вы не сможете обнаружить портал или подняться на следующую ступень Умения. Конечно, проще всего было бы образовать новую Триаду, но кто же захочет делать это с человеком, который даже не смог помочь старому Луню. А зло наступает, и у вас не так уж много времени...



§ 566

Поверженный гоблин лежит на земле, и вы склоняетесь над ним. Жизнь уже покидает его тело, но с губ

умирающего срывается: «Дор'к отомстит за нас... Тьма... Спасительная тьма... Только бы не зажгли свет... Впрочем, тогда...» Гоблин мертв, и вы можете войти в двери, путь к которым преграждает лишь гора тел – **175**.

§ 567

Но метко пущенный камень летит не в вас, а в девушку. Потеряв спасительное равновесие, она падает в огонь, и долгий протяжный крик разносится над поляной. Жертвоприношение началось, и через несколько минут перед вами появляются несколько десятков огнепоклонников, которым вы послужите следующей жертвой: в вас впиваются цепкие костлявые руки, не давая ни взлететь, ни убежать...

§ 568

Вы ступаете на поляну и склоняетесь над ближайшим грибом, чтобы срезать его мечом. Считайте, что вам повезло: оружие было у вас наготове. Шляпка гриба приподнимается, обнажая раскрытую пасть с острыми как бритва зубами, а другие грибы мгновенно смыкают вокруг вас кольцо. Взлететь вы уже не успеете, становиться невидимым в окружении врагов тоже особого смысла не имеет. Остается только драться. Срубить гриб несложно, но их слишком много, чтобы победа была совсем уж легкой. Итак, вокруг вас семь грибов. ЛОВКОСТЬ каждого из них – 7, а СИЛА – всего 2. Так что вам придется провести семь отдельных боев. Достаточно одного попадания по грибу, чтобы он рухнул, но остальные все равно попробуют в этот раунд вас укусить. Если

вы победили грибы, то **181**.

§ 569

Мгновенно отскочив в сторону, вы выкручиваете руку со стилетом. Нищий стонет от боли, и оружие падает в пыль. Хотите убить его и отправиться выяснить дорогу у городской стражи (**73**) или попытаетесь с ним поговорить (**186**)?

§ 570

Ощупывая правую стену, вы нажимаете какую-то панель, и она отходит в сторону, освобождая проход. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если повезло, – **623**; если нет, – **308**.

§ 571

Бросьте кубик два раза и сравните сумму выпавших на нем чисел со своей ЛОВКОСТЬЮ. Если она меньше или равна вашей ЛОВКОСТИ, то **403**; если больше, то **668**.

§ 572

Вы уже оборачиваетесь, чтобы уйти, когда из бокового придела появляется белая тень, которая, медленно покачиваясь из стороны в сторону, приближается к вам. Парализованный ужасом, вы остаетесь на месте, пока не становится видно, что перед вами совсем юная девушка, к шее которой привязан на толстой пеньковой веревке большой камень. Раскрыв руки, словно ей хочется обнять вас, девушка устремляется вперед. А вы,

вновь приобретя способность передвигаться, решайте: останетесь на месте и подождете, что будет дальше (**62**), заговорите с ней (**236**) или опрометью кинетесь вон из часовни (**322**)?

§ 573

Понимая, что нельзя терять ни секунды, вы подбегаете к клетке и изо всех сил стараетесь раздвинуть прутья. Киньте кубик и вычтите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпало. Если вы еще живы, можете порадоваться тому, что приободрившийся попугай садится вам на плечо, ласково клюет в мочку уха и говорит: «Привет! Меня зовут Трейни. Покорми, а?». Если у вас есть ЕДА и вы хотите покормить попугая, то **212**, если нет, – **607**.

§ 574

Торговец ужасно рад и даже не считает нужным скрывать это. Пересчитывая деньги и пробуя их на зуб, он болтает без умолку. Большая часть того, о чем он говорит, вам непонятна, и все же можно сделать некоторые выводы. Складывается впечатление, что правящий этим миром король попал под влияние своего придворного мага по имени Данлин. Тот же умудрился восстановить против себя едва ли не большую часть населения, однако никто не решается испытать на собственной шкуре, насколько на самом деле велико его могущество. Забрав покупку (-33), вы уже готовитесь уйти, когда торговец просит вас подойти поближе. Громким шепотом, широко раскрыв округлившиеся от ужаса глаза,

он рассказывает, что есть у него еще одна штучка – как он выражается, «для ценителей». Это флакончик с особой – понимаете, особой – жидкостью. Когда-то их было два, и никто ничего не знал об их содержимом. И вот однажды, собравшись с духом, торговец отпил из одного флакончика – и что же? Остаток жидкости мгновенно улетучился, а перед ним в воздухе (пусть меня покарает Данлин, если вру) возник, вы не поверите, сверкающий прямоугольник. А оттуда появился... Тут торговца передергивает от страха, и он обрывает свой рассказ, так что все ваши расспросы, где именно торговцу пришло в голову испробовать чудодейственный эликсир, эффекта не дают. Флакончик слишком дорог, чтобы у вас хватило денег на его покупку. Однако если вы готовы расстаться с любыми двумя предметами из заплечного мешка, можете поменять их на него – **406**. Если нет, то вы просто покидаете лавочку и идете по дороге дальше – **208**.

§ 575

Легкое дуновение ветра, и вы вновь стоите в тупике, за спиной тает портал, но открыть его второй раз уже не удается. Остается только вернуться на развилку и на этот раз пойти направо – **113**.

§ 576

Если вы уже были в лавке у ювелира, то **176**; если нет, – **423**.

§ 577

Если у вас есть старинная бронзовая монета или

меч с рубинами на рукояти (если, конечно, это не единственное ваше оружие), и вы хотите их продать, сделайте это. Больше ничего «антикварного» у вас вроде бы нет, и придется либо отправляться на поиски бандитского притона (**449**), либо попытаться приугнуть антиквара, пригрозив сдать его городской страже как скупщика краденого (**557**).

§ 578

Интересно все же, что это он им сказал... «Немедленно схватить шпиона и казнить на рассвете», – услужливо переводит пряжка. Вот так так! Будете стоять как ни в чем не бывало (**226**) или нападете первым (**183**)?

§ 579

Хвост промахивается. Он настолько огромен, что кажется, будто мимо вас просвистело бревно. Придется атаковать, ведь жало уже направлено на вас. Однако, когда на кубике за вашего противника выпадет 1, считайте, что смертоносные клыки вонзаются вам в руку, а это означает мгновенную смерть. Если у вас есть гемма со змеем, можете попытаться ей воспользоваться.

СТРАЖ ИСТОЧНИКА: Ловкость 11 Сила 14

Если вы победили его, то **117**.

§ 580

Вы вспоминаете панти и тут же поднимаетесь в воздух. Перелетев на другую сторону, точно приземляетесь на карнизе и открываете следующую дверь – **165**.

§ 581

«Ах ты, мошенник!» – кричите вы, выхватывая меч. Но в этот момент на вас наваливаются стражники, а с улицы им вскоре приходит подмога. Знайте, что за покушение на убийство в этом городе полагается только один приговор – смерть...

§ 582

Отныне вы достигли четвертой ступени Умения и теперь сможете – ценой немалого напряжения сил – сами создавать новые порталы. Но к сожалению, только с посторонней помощью – сейчас у вас на это просто не хватит внутренней энергии. Число этой ступени +29. Может быть, это ваш единственный шанс проникнуть на Сторк. Но пока что кажется более предпочтительным посмотреть, не смогут ли ваши спутники благополучно переправить вас дальше без использования Умения – **267**.

§ 583

Киньте кубик. Если у вас выпала единица, то **258**; если 2, – **396**; если 3, – **453**; если 4, – **637**; если 5, – **155**; если 6, – **90**.

§ 584

Вы опрокидываете чан, и жидкость выливается вам прямо на ноги. За спиной раздаются встревоженные крики стражей, но вас они уже не будут беспокоить: жидкость мгновенно разъедает плоть, и через несколько секунд остается лишь небольшая лужица на полу...

§ 585

«Да знаете ли вы, куда вы пришли с такой низкой и подлой целью! – все громче кричит шапочка. – Ведь это дом...» Вы совсем уж было собираетесь извиниться за ошибку, когда чувствуете, как холодное лезвие входит под левую лопатку...

§ 586

Если вы кому-то обещали найти Источник забвения и не сделали этого, то **255**. Если же все в порядке, – **598**.

§ 587

Дождавшись ночи, вы покидаете постоянный двор и, стараясь не привлекать внимания, направляетесь к башне. Если у вас есть одеяние монаха, можете им воспользоваться (**420**). Если нет, – **216**.

§ 588

Увидев за окном нечто, что ее успокоило, женщина дотрагивается рукой до панели справа от окна, и та отходит в сторону. За ней обнаруживается веревочная лестница, которую незнакомка привязывает к окну и разворачивает наружу. И тут вам становится видно то, что не видит она: из соседней комнаты появляется мужчина, одетый лишь в легкие холщовые брюки и белую рубашку. В руке его обнаженный меч. Стараясь оставаться незамеченным, он начинает подкрадываться к спине. Вмешаетесь, пытаясь закрыть ее своим телом (**161**), или посмотрите, что будет дальше (**415**)?

§ 589

В кармане у гнома вы обнаруживаете 5 золотых, а у пояса – небольшой каменный топорик (-142), который, если хотите, можете положить в заплечный мешок – вам не на что подвесить его к своему поясу. Винтовая лестница ведет наверх. Боги всемогущие, ну и прекрасный же вид открывается с этой башни! Бурное море, освещенное одной лишь луной, бархатно-черное небо с россыпью золотистых мерцающих звезд и бескрайние пески насколько хватает взгляда. Корабль виден отсюда еще лучше, чем с берега, – его силуэт загадочно чернеет в бухте неподалеку. Неожиданно снизу раздаются шаги и нестройные крики: «Держи, держи его, покуда не улетел!» Кажется, это пришли приятели убитого вами смотрителя, и, судя по весьма оживленным разговорам, их должно быть немало. Скрыться некуда: остается только принять бой. Впрочем, подождите: что это они там кричат? Не улетел? Но это же чистое безумие! Однако в ту же секунду вас переполняет желание взлететь в воздух и уверенность, что вы можете это сделать. Рискнете (**616**) или примете бой (**230**)?

§ 590

И вновь самые неожиданные повороты и отходящие в сторону стены. Самое обидное то, что вы даже не можете понять, не остаются ли справа и слева другие коридоры, точно так же закрытые потайными панелями. Внезапно к вам приходит знакомое ощущение: где-то рядом должен быть портал. Сосредоточившись, приказываете ему открыться, но... увы. Либо чутье подвело

vas, либо этот портал испорчен. Постепенно становится светлее, и высоко вверху вы обнаруживаете проем, прикрытый чем-то вроде люка, сквозь который и пробиваются слабые лунные лучи. К сожалению, и здесь выбраться вам не суждено. Однако коридор заканчивается тупиком. Повернете обратно (**129**) или попробуете ощупать стены в поисках выхода – но тогда какую: правую (**570**) или левую (**31**)?

§ 591

Через несколько часов вы выходите на перекресток и, послушавшись своих спутников, уверенно сворачиваете направо. На следующей же развилке они ведут вас прямо, рассказав, что раньше к северу отсюда находился старый постоянный двор под названием «Полное уныние», который наверняка давно уже развалился от ветхости. Этал рассказывает, что поселения огнепоклонников уже неподалеку. Однако вам совершенно не обязательно соваться прямо в их логово – поляна, где держат пленников, находится немного в стороне. «Но как же они тогда могут быть уверены, что пленники не сбегут?» – спрашиваете вы. «Подожди немного, и ты получишь ответ на все свои вопросы», – заверяет Этал – **55.**

§ 592

От того, что вы сумели помочь Млене, на душе становится как-то светлее (восстановите 1 УДАЧУ). Вы уже готовитесь уйти, когда девочка подбегает и протягивает вам веревку. Сама она все равно не сможет одна ей

воспользоваться, к тому же их дом неподалеку, так что можете со спокойным сердцем принять этот искренний дар (-58). Впрочем, если у вас нет места в заплечном мешке, и вы вежливо откажетесь, девочка не обидится. Если когда-нибудь вы захотите кому-нибудь рассказать об этом приключении, прибавьте 383 к номеру параграфа, на котором тогда будете находиться. После этого вы идете дальше – **8**.

§ 593

Вы едва успеваете зайти в собор, как замечаете, что от алтаря навстречу вам направляется, надевая на ходу капюшон, пожилой монах. Звезды на его рукаве окружены зеленым овалом. Справа от вас дверь в боковой придел, но, на ваше несчастье она оказывается заперта. Завидев вас, монах останавливается, вытягивает вперед руки ладонями вверх и начинает нараспев произносить какие-то слова на незнакомом вам языке. Хотите напасть на него (**639**), подождете, что будет дальше (**136**), или попробуете что-нибудь сделать с дверью (**114**)? Впрочем, если амулет на золотой цепочке висит у вас на шее, посмотрите соответствующий параграф.

§ 594

«Странно, я и не знал, что в герцогстве уже не существует тайн от иноземцев, – немного поколебавшись, отвечает граф. – Но такую историю, как ваша, нельзя придумать, не зная о существовании Леотора. Что ж, я с удовольствием помогу вам переправиться в следующий мир – портал у нас здесь же, в подвале, – но скажите

прежде, не хотите ли вы выполнить то, зачем здесь появились. Надеюсь, вы не станете меня убеждать, что знали мое имя (кстати, меня зовут граф Вернуа) и место, где я живу». Нет, не станете. Ваша встреча – чистая случайность. Так что же, хотите выполнить то, за чем пришли (**4**), или поторопитесь сменить мир (**301**)?

§ 595

Коридор оказывается достаточно длинным, и вы уже начинаете спрашивать себя, кончится ли когда-нибудь эта надоевшая череда комнат и залов со смертельными ловушками и ненасытными чудовищами. Кстати, примерно посередине коридора вас ожидает нечто, совсем уж примитивное – натянутая поперек прохода веревка. Впрочем, может быть, она соединена с поднимающим тревогу колоколом? Осторожно переступив через нее, вы идете дальше, радуясь, что догадались войти в коридор при свете – **68**.

§ 596

Стоит вам приблизиться к страже, как тот, кого вы определили как воина, заговаривает первым. «Брат хочет вступить в наш орден?» – спрашивает он, оценивающе окидывая вас взглядом. По крайней мере теперь известно, что вы имеете дело с монахами. Но вот хотите ли вы вступить в орден, о котором ровным счетом ничего не знаете? Так что же, ответите утвердительно (**443**) или отрицательно (**321**)?

§ 597

И в самом деле, Мталу прекрасно известно, что взломщик не имеет права обманывать скупщиков крашеного. Наказание за это может быть самое суровое: минимум, что его ждет, – это изгнание из гильдии. Решив не связываться с вами, изрядно перепуганный тайти рассказывает, что вчера проиграл изумруды в карты своему приятелю, который как раз сейчас направился к ювелиру. Узнать его несложно, и Мтал в двух словах быстро описывает своего партнера. Поверите взломщику и поторопитесь к ювелиру (**576**) или решите, что изумруды все же у Мтала, и убьете его (**146**)?

§ 598

«Прощай, друг, удачи тебе», – говорят в один голос Джал и Лэт. На секунду в воздухе мелькает что-то похожее на портал, вы чувствуете, как курточка с шапочкой напрягаются, но... ничего не происходит. «Мы не можем, – виновато говорят они в конце концов, – не можем дальше. Обратно – пожалуйста...» Если вы уже достигли четвертой ступени Умения, можете попытаться взять дело в свои руки (ее будет вполне достаточно). Если нет, то, кусая губу от разочарования, решайте: будете бродить по Бэнту, пока не найдете того, кто сможет открыть портал в сторону Сторка, или повернете обратно? Но помните: беда близится, и времени у вас осталось совсем не много. Быть может, даже меньше дня...

§ 599

«Что ж, поздравляю вас, – говорит Вернуа, – вы

сдержали свое слово, и мне теперь остается только сдержать свое». После этого вы с графом направляетесь в подвал. Стоит ему открыть дверь, как внутри появляется знакомое ощущение: портал совсем неподалеку. И вот он уже мерцает перед вами. Легкое дуновение ветра – и вы оказываетесь в совершенно ином мире – **429**.

§ 600

Теперь, если вас спросят, не нужен ли был еще кому-то Источник забвения, прибавьте 233 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Пока же довольный Джал (кажется, ему все же немного стыдно) говорит, что знает мир, где растут прекрасные пуговичные деревья. Одно плохо – их охраняют два дикобраза, отпугивающие всех любителей легкой наживы. Пока вы перевариваете эту информацию, Съен раздраженно говорит, что прекрасно знает этот мир и не против отправить вас хоть к Замирану Адабре, лишь бы его потом отвели к источнику. Естественно, тайти и панти вместе с Роже остаются на Бэнте, а вы испытываете такое ощущение, как будто чья-то могучая невидимая рука пробивает вами пространство и время – **196**.



§ 601

Вы обнажаете клинок, и рубины на эфесе начинают светиться ярким багровым пламенем.

КАПИТАН: Ловкость 7 Сила 10

Если вы убили его, то можете убедиться, что больше в комнате ничего интересного нет (свитки оказываются всего лишь древними лоциями), и открыть дверь в противоположной стене – **609**.

§ 602

Вы слышите тихий свист, и стрела пролетает всего в нескольких дюймах от плеча: по счастью, темнота оказалась помехой не только для вас. К тому же у вас хватает ума упасть на землю и громко застонать: охотиться за неизвестным в кромешной тьме (при том, что он вполне может оказаться и невидимкой) – удовольствие невеликое. Видимо, и он побаивается проверять на ощупь, живы вы или нет. Мерзко хихикая, существо удаляется, а вы остаетесь посреди леса без малейшего понятия, куда направиться. Север, юг – как их найдешь в темноте? Да и обратно на дорогу явно уже не выбраться. Так что приходится решать, полагаясь только на удачу: пойдете направо (**302**) или налево (**184**)?

§ 603

Вы поднимаете флягу и, осторожно отвинтив пробку, нюхаете жидкость. Ничего себе, да это же тот самый рыбий жир, которым вас пичкали в детстве! Теперь же он приходится на редкость кстати: во фляге пять глотков, и каждый из них сможет в любой момент восстановить вам 1 СИЛУ. Правда, потом вам вряд ли захочется когда-нибудь использовать ее для воды – слишком уж силен запах. А теперь, если хотите, можете посмотреть

сундучок (**128**) или подушку (**279**) – если, конечно, вы этого еще не делали – или придется уходить – **433**.

§ 604

Заглянув вниз, вы обнаруживаете, что это не колодец, а скорее, вход в какое-то заброшенное подземелье. Деревянная лестница ведет вниз в темноту. Вы кидаете туда камешек. Плеска воды не слышно, а дно находится футах в десяти. Хотите спуститься (**100**) или предпочтете пойти к дороге (**5**)?

§ 605

Выхватив меч, вы преграждаете им путь к заветной еде.

ПЕРВЫЙ З'НОРТ: Ловкость 8 Сила 12

ВТОРОЙ З'НОРТ: Ловкость 8 Сила 10

Если хотя бы один из них вас ранил, то **401**. Если же вам удалось убить обоих, – **252**.

§ 606

Увидев, что вы собираетесь заговорить с ними, монахи останавливаются. Что вы спросите:

- Куда ведет эта дорога – **10?**
- Где вам найти Данлина – **164?**
- Как добраться до ближайшего города – **233?**

Если же браслет посланца с Леотора на вас, то **306**.

§ 607

Если нет, – все попытки добиться чего-либо от Трейни бесполезны. Взлетев под потолок ротонды, он

меланхолично наблюдает за вашими усилиями выбрать-ся из ловушки. А вас ждет мучительная смерть в руках преследователей...

§ 608

«Отлично, мой юный друг, – говорит старик, прекрасная шевелить губами, – святому Рендусу сейчас как раз нужны воины. Пройди же в соседний зал». Он произносит какое-то слово, и под потолком вспыхивает яркий свет. Теперь вы видите, что стоите в просторной комнате, которая пуста, за исключением алтаря за спиной у монаха. Правда, сам он исчез, зато приглашающе открылась дверь в правой стене. Пройдя через нее, вы оказываетесь в большом зале. Несколько десятков монахов отрабатывают различные приемы боя – на посоахах, кинжалах, мечах. Ими руководит крепкий жилистый воин уже преклонных годов, звезды которого на рукаве обведены синим овалом. «Привет, дружок», – небрежно бросает он и тут же, обернувшись к двум монахам с мечами, резко говорит им несколько слов на неизвестном вам языке. Если у вас на поясе волшебная пряжка, то вы знаете, какой параграф посмотреть. Если нет, – 226.

§ 609

Как вы это сделаете, ведь за дверью могут ждать враги? Осторожно приоткроете ее и заглянете внутрь (80) или быстро вбежите в комнату, держа меч наготове и рассчитывая застать противников врасплох (224)?

§ 610

«Эй, а что это у тебя на поясе? – внезапно интересуется главарь взломщиков, сам себя перебив. – Послушай, мне достаточно шевельнуть рукавом, чтобы эти головорезы не оставили от тебя мокрого места. Но магия не любит крови, так что я предлагаю тебе честный обмен: ты отдаешь мне пряжку, а я выполняю твоё поручение». Вы прекрасно понимаете, что находитесь в полной власти этой малоприятной курточки и почитаете за лучшее согласиться. Тайти делает знак одному из своих телохранителей, и тот исчезает за дверью. Тянутся минуты, но проходит не больше часа, как телохранитель возвращается, держа в руках все необходимое. Гдал чуть не пляшет от радости, вновь видя перед собой семейную реликвию. Лишившись пряжки, вы покидаете здание гильдии. Однако впереди еще долгий путь – ведь для Трэта вы пока еще так ничего и не сделали – **447**.

§ 611

Рисковать своей жизнью ради какой-то курточки не слишком-то хочется, но, быть может, это ваш единственный шанс проникнуть на Сторк. К тому же друзья в бою наверняка будут действовать более слаженно. Радуясь, что все так прекрасно уладилось, Лэт сообщает, что Джал вскоре будет здесь – его должен сменить брат, и тогда вы сможете отправиться в путешествие. Появившийся тайти не склонен ссориться из-за вашего отказа и быстренько надевается на вас. Становится немножко жарко, зато теперь в любой момент вы сможете попросить его взлететь – **75**.

§ 612

Маг мертв, но вы не знаете, что находится за задней дверью: если там есть стражи, она вполне могла слышать шум поединка. Хотите сесть на трон (**298**) или откроете дверь (**672**)?

§ 613

Пробежав по коридору, вы открываете дверь следующей комнаты. Она похожа одновременно на тронный зал, библиотеку и кабинет мага. Резной деревянный трон стоит у правой стены спиной к окну. Прямо перед вами секретер со множеством ящиков, слева – полка с древними фолиантами. А из-под нее, глухо ворча, выбирается маленький черный демон и атакует вас, не давая опомниться. Если у вас есть меч с рубинами на рукояти, можете им воспользоваться. Если нет, – деритесь.

ДЕМОН: Ловкость 11 Сила 8

Если вам удалось победить его, – **664**.

§ 614

И только когда люк над головой захлопывается, понимаете, что оказались в ловушке. Лестница вскоре заканчивается в крошечном каменном мешке, в котором едва можно пошевелиться. Там вас и будет ожидать голодная смерть...

§ 615

Быстро привязав веревку к ближайшему выступу на скале, начинаете спуск вниз. Стервятники не обра-

щают на это ни малейшего внимания и продолжают не-умолимо приближаться, но вам не привыкать лазить по веревкам, даже когда счет идет на секунды. Теперь надо быстро подниматься обратно: бой на узком уступе, скорее всего, станет для вас последним. Спустившись вниз, вы пытаетесь взять Паула на руки, но он недоверчиво смотрит на совершенно незнакомого ему воина в полном вооружении. Ведь парень даже не успел испугаться и искренне не понимает, почему вы его хотите взять на ручки, как маленького. ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, то **552**; если нет, – **20**.

§ 616

Вы легко отрываетесь от каменной кладки маяка и взлетаете в воздух. Объяснить, как именно происходит полет, невозможно – по крайней мере никакие крылья у вас не выросли. Вы просто свободно парите в воздухе и можете даже до некоторой степени управлять полетом. Перед вами раскинулось море, справа и слева – пески, так что остается только путь назад. Сделав вираж над бухтой, вы берете курс вглубь материка. Внизу начинаются бескрайние леса. Странно, ваши приключения продолжаются уже достаточно долго, но по-прежнему стоит ночь, небо на востоке даже не посветлело... Нет и птиц, только один раз вам попадается живая душа: идущий на взлет пожилой господин интересуется у вас, почем нынче штука леймартского сукна в Щерте. Догадавшись по вашему изумленному лицу, что он обратился не по адресу, господин быстро улетает в ночь, прежде чем вы успеваете в свою очередь задать ему хотя бы

один из интересующих вас вопросов. Полет уже начинает надоедать, когда вы видите внизу несколько огней и идете на снижение. Подлетев поближе, вы обнаруживаете аккуратный двухэтажный домик, окна которого ярко освещены. Пожалуй, стоит войти и разузнать что-нибудь полезное – **402**.

§ 617

Курточка не отказывает вам, пробормотав, что в воздухе вы можете оказаться беззащитны. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, то **492**; если нет, – **22**.

§ 618

Уже через пару десятков футов коридор начинает петлять, заставляя вас спускаться и подниматься по ступенькам, а также проходить через многочисленные фальшивые стены, трусливо прячущиеся при вашем приближении. В конце концов он приводит вас на развязку. Куда вы пойдете: прямо (**590**) или направо (**331**)?

§ 619

Разумеется, противостоять такой армии вы не в силах. Можете, конечно, попытаться подняться в воздух, но гоблины не такие плохие лучники, как вам хотелось бы. По крайней мере такое количество гоблинов сумеет в вас попасть. А на земле ни убежать, ни победить вы уже не сможете. Остается только встретить смерть, как подобает воину – с мечом в руке. Правда, и врагу не пожелаешь пасть от руки гоблина...

§ 620

Дорога от дома идет только в одном направлении, и вы смело направляйтесь по ней – 102.

§ 621

Если бы вы не имели дела с мертвецом, то могли бы поклясться, что он вздрогнул от неожиданности, услышав ваш голос. Резко обернувшись, рулевой выхватывает меч, но тут же вновь возвращает его в ножны, видимо, не считая вас достаточно серьезным противником – 219.

§ 622

Через четверть часа у вас появляется ощущение, что тропинка начала постепенно заворачивать налево. И в этот момент откуда-то из-за деревьев слышится тоненький сочувствующий голосок: «Экий бедолага – видать, заблудился. Так уж и быть, иди ко мне, я выведу тебя к людям». В горле пересохло, но вы смело отвечаете, стараясь заставить голос не дрожать: «Кто ты? Назовись и покажись!» «Тебе надо увидеть меня или из леса выбраться? – слышится в ответ. – Не хочешь – как хочешь. Второй раз предлагать не буду». Пойдете на голос (200) или продолжите путь по тропинке (435)?

§ 623

Увы, панель отходит в сторону только для того, чтобы открыть спрятанный за ней самострел. Вы едва успеваете увернуться от нацеленной в грудь стрелы: видимо, боги хранят вас. Угроза миновала, однако выход

по-прежнему не найден. Хотите ощупать левую стену (**31**) или повернете и пойдете обратно – от греха подальше (**129**)?

§ 624

Времени терять нельзя. Приходится быстро решать, что из находок взять с собой, а что оставить на месте. В большинстве ящиков нет ничего, кроме сушеных лягушек или свежей паутины, но все же вам удается найти сердце змеи (-45), рыбью кожу (+153), семечко неизвестного вам растения (+208) и запечатанное письмо, адресованное Данлину (-62). Если хотите вскрыть его, – **666**. Можете взять с собой все, что пожелаете. В этот момент скрип приоткрывающейся двери заставляет вас резко обернуться – **172**.

§ 625

Дверь не поддается. Если хотите, можете попробовать выломать ее плечом. В этом случае кидайте кубик до тех пор, пока на нем не выпадет 1, теряя за каждый бросок 1 СИЛУ. Разумеется, вы можете этого не делать или в любой момент прерваться, отправившись посмотреть другую дверь (**268**). Если единица все же выпадет, то **115**. Ну, а если вы уже побывали у обеих дверей и не хотите больше иметь с ними дела, – **455**.

§ 626

Ртал говорит, что у них в поселении существует специальная очередь из желающих образовать Триаду. На данный момент сделать это имеют право двое – Гдал

и Этал. Первому Триада нужна, чтобы найти семейную реликвию, похищенную совсем недавно – серебряные застежки с изумрудами. Этал же хочет освободить невесту своего друга – человека по имени Венторикс, – попавшую в лапы к огнепоклонникам. На ваш вопрос, почему же самому Венториксу не образовать с кем-нибудь Триаду, тайти наперебой начинают рассказывать что-то о местных традициях и законах, которые это не поощряют. Голова быстро пухнет, и вы обрываете их болтовню. Итак, кого из тайти вы предпочтете – Гдала (**373**) или Этала (**34**)?

§ 627

Попросив тайти и панти помочь вам создать необходимое энергетическое поле, вы напрягаетесь, изо всех сил представляя перед собой портал. Потеряйте 6 СИЛ. В конце концов мерцающий прямоугольник возникает в воздухе. Попрощавшись со своими спутниками, вы смело делаете шаг вперед навстречу неизвестности. Легкое дуновение ветерка, как всегда, предваряет появление перед вами нового неведомого мира. Может быть, это уже сам Сторк – **278**?

§ 628

Нищий удивленно поднимает голову: «Дорогу к гильдии взломщиков? Ну, и времена нынче настали, ничего уже люди не стесняются... Но скажу, чего ж не сказать. Дай только два золотых, благородный рыцарь». Дадите ему денег (**65**) или откажетесь (**439**)?

§ 629

И вновь долгое блуждание в темноте. В конце концов вы обнаруживаете еще одну дверь. Войдете в нее (144) или пойдете дальше (386)?

§ 630

Поединок немедленно прекращается, раны перевязываются. Руководивший боем монах жмет вам руку и говорит: «Что ж, ты с честью выдержал все испытания, и я с удовольствием буду твоим капитаном. Сейчас тебя проводят к брату кастеляну, потом в трапезную. А вечерком готовься к работенке». Даже если у вас и были планы погулять по подземельям в одиночку, пока что их придется оставить – за вами неотступно следует монах-проводник, а вокруг слишком много народа, чтобы можно было попытаться незаметно от него избавиться. Пока же брат-кастелян выдает вам темно-коричневый плащ, на рукаве которого сияют три серебряных звезды в грязно-красном овале (-66), и четки, больше похожие на проглотившую свой хвост змею (+322). Придирчиво осмотрев ваш меч, он только хмыкает и ничего взамен не предлагает. Плащ вам рекомендуют сразу же надеть на себя, чтобы не вызывать лишних вопросов (а если когда-нибудь придется нести его в заплечном мешке, он займет там 2 места). Обед скромен, но достаточно вкусен (можете восстановить 4 СИЛЫ). И сразу же после него вас вновь вызывает капитан – 262.

§ 631

Преодолевая брезгливость, вы осторожно сходите с

карниза. Сначала одна, а затем и другая нога погружаются в грязь – **134**.

§ 632

Ба, да это же та самая курточка, которую описывал вам ювелир! Вы немедленно устремляйтесь в погоню. К счастью, тайти ничего не подозревает, пока ваша рука не ложится ему на плечо. Но тут же вы видите блеск стали – из рукава бандита показывается короткий меч.

ТАЙТИ: Ловкость 9 Сила 10

Если вы убили его, то **228**.

§ 633

«Отлично, – говорит мастер, – тогда отдохай, а вечером поговорим». В обед он приглашает вас за стол (можете восстановить 4 СИЛЫ), а вечерком после работы затевает обещанный разговор. «Данлин живет в башне на краю города, – доверительно сообщает он. – Сегодня ночью в караул заступят монахи из ордена святого Рендуса – верная гвардия чародея. И тебе бы никогда не проникнуть в башню, если бы как раз сегодня ночью подмастерья моего цеха не отправлялись туда с ежемесячной данью. Ты пойдешь с ними. Там каждый раз повторяется одно и то же: их проводят в зал Даров и оставляют одних, чтобы они могли спокойно расставить там на столах посуду. Из зала ведут две двери. Ты пойдешь в правую, два раза повернешь налево, откроешь дверь и окажешься в приемной мага. Там тебя будет поджидать птица с серебряными крыльями. Миновать ее невозможно, но я приготовил для тебя вот этот поро-

шок, – он протягивает вам тую набитый мешочек. – Когда птица нападет, кинь ей это в глаза. А за следующей дверью тебя будет ждать сам Данлин». Дело кажется нелегким, но упускать такой шанс было бы трижды глупо. Вряд ли ведь Данлин самоубьется без вашей помощи. Помимо этого, на прощание мастер дарит одну вещь, которая, по его словам, может пригодиться в ваших странствиях – гемму с изображением извивающегося змея (-214). Он говорит, что в их краях этот камень отлично помогает против змей, особенно крупных. «Так что будешь сражаться с гадами, уж не забудь о подарке» – **244.**

§ 634

Мтал мертв, но на шум драки сбегается половина гильдии. Увидев, что их товарищ злодейски убит, от вас не оставляют даже мокрого места...



§ 635

Вы победили, и гном не скрывает своего разочарования. «Что ж, зато первая настоящая игра за последние семнадцать лет», – говорит он в конце концов, вновь приходя в хорошее настроение. После чего делает неуловимое движение рукой, и одна из стен отходит в сторо-

ну, открывая две двери. «Иди в левую, не ошибешься». И все же выбор за вами: откроете правую дверь (**242**) или левую (**173**)?

§ 636

Однако стоит только вам сделать несколько шагов, как вы замечаете какого-то человека, со всех ног несущегося по главной улице. Подбежав к вам, незнакомец требует немедленно назвать свое имя или умереть на месте. И что это он прицепился? Понимая, что ваше имя ему ничего не скажет, и чувствуя, что умирать как-то не хочется, вы выбираете бой,

РЭНД: Ловкость 10 Сила 12

Если вы убили своего противника, то **37**.

§ 637

Вы делаете глоток и чувствуете, что этого оказалось достаточно, чтобы даровать вашему уставшему телу покой и прохладу. Можете восстановить СИЛУ до изначального уровня – **425**.

§ 638

В ту же секунду раздается громкий визг, и в ногу вам вцепляется большой черный пес. Видимо, он мирно дремал, когда вы со изо всех сил заехали по нему дверью. Потеряйте 2 СИЛЫ. Вы попадаете в плохо освещенную комнату, стены которой обиты фиолетовым бархатом. С другого ее конца к вам спешит хозяин собаки – невысокий толстенький человечек, однако кто знает, каковы его намерения. Будете драться с псом

(398) или подождете, что будет дальше **(43)?**

§ 639

Выхватив меч, бросаетесь вперед, но... слишком поздно. С кончиков пальцев вашего противника уже срывается огненный шар и летит прямо в лицо. Времени на то, чтобы отклониться в сторону, уже нет. Взрыв – и вы теряете сознание от боли...

§ 640

Открыв нужную дверь, вы попадаете в небольшую комнату. Четверо людей зловещего вида (или это вам только кажется?) обрачиваются на скрип двери и кладут руки на рукояти мечей. А вот там, где вы рассчитываете обнаружить кресло или трон руководителя гильдии, на вбитом в стену гвозде висит нечто, похожее на золотую вешалку. А на ней – удобно устроившаяся роскошная курточка, которая несколько свысока спрашивает вас, что вам надо. Если на вашем поясе есть волшебная пряжка или бездонный кошелек, посмотрите соответствующий параграф. Если нет, – **147.**

§ 641

Внезапно вы чувствуете, что не можете ступить ни шагу – вас опутывает клейкая, вязкая масса, не дающая даже крикнуть. Падая в пыль, вы понимаете, что это должна быть магия. У вас еще будет время поразмыслить на эту тему. По крайней мере пока вы не умрете под пытками в ближайшем монастыре...

§ 642

«Наш орден не предоставляет приюта одиноким путникам», – холодно отвечает монах. Очевидно, разговор окончен. Сил для штурма монастыря у вас нет, да и вряд ли стоит этим развлекаться, поэтому вы лишь пожимаете плечами и возвращаетесь обратно на тракт – **205**.

§ 643

Заметив браслет, он немного успокаивается. «Ну, и что же вы от меня хотите?» Понимая, что попали прямо в дом к одному из членов ордена Ежа, рассказывает ему свою историю. «Вот что, – говорит он, – я ничем не могу вам помочь, кроме как отправить в следующий мир. Найдите в нем старого Луня – не исключено, что он сможет повысить ваше Умение. Кроме того, вы можете встретить в этом мире двух близнецов. Когда они подойдут достаточно близко друг к другу, пройдите между ними и увидите, что получится. А теперь позвольте мне умыться, через полчаса меня ждет мессир Жант Беллийский. Да-да, тот самый, вы удивлены?» С этими словами он открывает для вас портал в дальнем углу комнаты. Когда вы увидите двух близнецов, можете попытаться прибавить 52 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться. Несколько шагов, привычное ощущение перемещения, и вы попадаете в новый мир – **327**.

§ 644

До города уже рукой подать. Хорошо еще, что люди должны быть в нем не редкостью, а то бы вы чувство-

вали себя совсем уж белой вороной. И в самом деле, на вас никто не обращает внимания, курточки там и сям летают по своим делам, временами мелькают шапочки, а изредка попадаются и люди. Поразмыслив, Гдал говорит, что бандиты вряд ли будут продавать застежки по отдельности или пытаться их переплавить – ведь их ценность гораздо выше стоимости серебра и изумрудов. Возможно и будет разумным в первую очередь навестить антиквара (**346**)? Или вы хотите с самого начала отправиться искать бандитский притон (**449**)?



§ 645

Видя, что вы не собираетесь убивать его, мужчина отбрасывает покрытый кровью клинок в сторону и, закрыв лицо руками, разражается рыданиями. Когда ему вновь удается взять себя в руки, вы узнаете, что перед вами Роже Сьен, первый граф Вернуа. Некогда, наперекор родительской воле, он взял в жены простолюдинку, в которую был без памяти влюблен. И что же? Вскоре он смог убедиться, что молодая жена изменяет ему. И вот однажды ночью, не в силах сдержать обуревающие его чувства, Роже убил ее и тем самым обрек свою душу на долгие скитания между миром живых и царством мертвых. Раскаяние было быстрым, но кара долгой. И суще-

ствует лишь одна вещь на свете, которая в силах помочь ему обрести покой – Источник забвения в мире, имя которому Бэнт. А до тех пор каждую ночь, покуда он остается в своем доме, Роже обречен вновь убивать свою жену, и вновь испытывать горькое раскаяние. Поможете несчастному (**215**) или убьете его, чтобы избавить дом графа от привидения (**161**)?

§ 646

Однако для Триады одного только тайти маловато, ведь нужен еще и панти. К счастью, как раз сейчас в поселении гостит Трэт – старый друг Ртала. Вас чинно представляют пожилой шапочке, которой нужно не так уж много – всего лишь принести бабушке омолаживающей воды из Источника забвения. Вы чувствуете, что начали уже слегка запутываться в реалиях этого мира, но решаете не терять времени и принимаете предложение. Трэт гордо занимает свое место у вас на голове – **359**.

§ 647

Но не успеваете сделать и нескольких шагов, как метко брошенный из пращи камень размером с голубиное яйцо бьет вас по затылку. Падая, вы еще успеваете заметить, как крестьянин соскакивает с телеги и бежит к вам, доставая на ходу нож. И лицо его перекошено нечеловеческой злобой и ненавистью...

§ 648

Внезапно вы слышите голос: «Осторожно: магиче-

ская атака!» Амулет отчаянно пытается вас предупредить. Пожалуй, лучше все же будет попытаться заняться дверью (**114**) или немедленно атаковать (**639**).

§ 649

Стрела то вверх летит, то вниз ныряет,
А перья птицы лучше крыльев мыши.
Не всем близки лишь правые пути,
Но если видишь грязь, иди направо.
Да, коридоры могут обмануть,
Заклятый враг вдруг станет лучшим другом,
И ты поймешь, что и волшебный меч
Лишь иногда таит в себе спасенье,
Что может магия успешно стать ключом,
А ключ вести лишь к неизбежной смерти,
Что темноту рассеивает свет,
Но Знание лишь в темноте сияет.
Не размышляй, доверься лучше сердцу,
Ведь промедление – спутник Айригала.

Вы изо всех сил пытаетесь запомнить эти напевные слова, но яркая вспышка света заставляет вас зажмуриться. А когда вы рискуете вновь открыть глаза, то видите, что зал Ответов исчез. Вы стоите в совершенно незнакомом мире, и портал медленно тает за спиной – **490**.

§ 650

Увы, панель отходит в сторону лишь для того, чтобы открыть спрятанный за ней самострел. Вы едва успева-

ете увернуться от нацеленной в грудь стрелы: видимо, боги хранят вас. Угроза миновала, однако выход по-прежнему не найден. Хотите ощупать левую стену (**203**) или повернете обратно и, дойдя до развилки, направитесь налево (**78**)?

§ 651

Ваши глаза встречаются с прекрасными глазами дракона, и вы без труда читаете в них не только вековую мудрость и доброту, но и глубокое сожаление. Кажется, что дракон испытывает боль из-за того, что вы оказались не тем, за кого она вас принимала. «Быть может, ты храбр и мудр, – звучит под сводами пещеры голос, который, скорее, должен был бы принадлежать юной девушке, – но ты не добр. Иди с миром и не держи на меня зла». Яркая вспышка света заставляет зажмурить глаза, а когда вы открываете их, то видите, что вновь стоите в тупике, за спиной тает портал, но открыть его уже не удается. Остается только вернуться на развилку и пойти направо – **113**.

§ 652

Тропинка заканчивается у стены из живого плюща. Раздвинув его, вы оказываетесь на лужайке перед аккуратным двухэтажным домиком, окна которого ярко освещены. Вдаль от него уходит узкая дорога. Хотите зайти и узнать, кто здесь живет (**402**), или пойдете по дороге (**620**)?

§ 653

Если вы еще живы, защищайтесь, транд атакует. Не забудьте, что каждый его укус отнимет у вас 5 СИЛ.

ТРАНД: Ловкость 7 Сила 10

Если убили его, можете либо посмотреть сундучок (**128**) и флягу (**603**) – если, конечно, вы этого еще не делали, – либо уходить – **433**.

§ 654

Здание маяка выглядит совершенно заброшенным. Однако когда вы открываете дверь, на пороге возникает разъяренный гном-смотритель. «Уходи отсюда немедленно! – вопит он. – Кто позволил такому оборванцу, как ты, врываться сюда без разрешения?!» Вы пытаетесь объяснить, что никогда не побеспокоили бы его, если бы не прилил, но очень быстро понимаете, что никакие уговоры не помогут. Придется сражаться – **303**.

(иллюстрация на следующей странице)





(иллюстрация к § 654)

§ 655

Свежий морской ветер усиливается, иногда вам даже кажется, что издалека слышатся крики чаек. И вдруг перед вами всего в десятке футов как из-под земли вырастает покосившаяся деревянная ограда. Черный

провал полусгнивших ворот так и манит войти внутрь – **482.**

§ 656

Киньте кубик два раза. Если сумма выпавших на них чисел меньше или равна вашей ЛОВКОСТИ, то **352**; если больше, – **7**.

§ 657

Ваши глаза встречаются с глазами дракона, и вы видите, что в них светятся спокойствие и доброта. «Млена с Паулом рассказывали о тебе, – разносится под сводами звонкий голос, который вполне мог бы принадлежать юной девушке. – Ты достоин того, чтобы задать вопрос. Осталось только узнать, достаточно ли ты мудр, чтобы понять ответ» – **83.**

§ 658

Не зря Съен так долго дожидался своего часа. Появившись в воздухе за вашей спиной, он припадает к источнику. Вы видите, как вода обволакивает призрак голубоватой дымкой, и он начинает таять. Напоследок взмахнув рукой, Роже исчезает, и вы вновь остаетесь только со своими спутниками – **267.**

§ 659

Если у вас есть на руке браслет, врученный посланцем с Леотора, то **500**. Если нет, – **105**.

§ 660

В это время за спиной закрывается дверь, в которую вы вошли. А та, что перед вами, оказывается не более чем искусно выполненным рисунком. Вернуться обратно вам уже не удастся, а других выходов из комнаты, увы, нет...

§ 661

Вас овеивает знакомый ветерок. Келья исчезла, портал тает за спиной, а перед вами – просторная комната, которая, насколько можно судить по виду из окна, находится на втором или третьем этаже. В углу – разобранная кровать, на сундуке возле нее доспехи, которые могли бы сделать честь любому рыцарю. Кстати, вот он и сам – умывается, стоя к вам спиной, а слуга поливает ему руки из изящного фаянсового кувшина. Услышав шум, рыцарь оборачивается со словами; «Специально ведь портал запер, чтобы никто не мешал...» – и в этот момент замечает вас. Давненько вы не видели перед собой столь удивленного лица. Если браслет у вас на руке, то **643**; если нет, – **14**.

§ 662

Проверьте ваше ОБАЯНИЕ. Если вы понравились крестьянину, то **16**; если нет, – **109**.

§ 663

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезло, то **191**; если нет, – **543**.

§ 664

Демон мертв, и у вас есть несколько минут на то, чтобы осмотреть комнату, пока в нее не ворвались преследователи. Направитесь к окну (**248**), к книжной полке (**309**) или к секретеру (**240**)?

§ 665

Нужна ли вам еще одна пряжка? Решайте сами, ведь вторая займет 1 место в вашем заплечном мешке – **209**.

§ 666

Вы не успеваете прочитать ни строчки, как вскрытое письмо тает в воздухе. Проклятое колдовство! – **624**.

§ 667

Меч капитана будет отнимать у вас не 2, а 3 СИЛЫ. Если меч с рубинами у вас при себе, можете им воспользоваться.

КАПИТАН: Ловкость 10 Сила 10

Если вы убили его, то можете убедиться, что больше в комнате ничего интересного нет (свитки оказываются всего лишь древними лоциями), и открыть дверь в противоположной стене – **609**.

§ 668

Вы взбираетесь недостаточно быстро, и скобы не выдерживают. Прогнившее дерево легко отпускает ржавый металл, и вы летите вниз головой в воду, едва успевая сообразить, насколько близко здесь должно быть

дно. Оно и в самом деле оказывается недалеко. Прямо скажем, слишком близко, чтобы вам удалось не сломать себе шею...

§ 669

К сожалению, загадка оказывается для вас слишком сложна. И в самом деле – мудростью отличаются маги, а не воины, вы же никогда не ставили своей целью достичь высших ступеней знания. Кажется, что дракон нисколько не удивлен вашей неудачей. В это время яркая вспышка света заставляет зажмурить глаза, а когда вы открываете их, то видите, что попали в совершенно иной мир. Однако при этом вы чувствуете неожиданный прилив энергии – можете восстановить ЛОВКОСТЬ до изначальной, а также 6 СИЛ – **429**.

§ 670

Что ж, вы не смогли выполнить поставленную перед Триадой задачу, однако ваше Умение позволяет вам действовать дальше самостоятельно (хотя вы и знаете, что подобная попытка может оказаться смертельной).

Сконцентрировавшись, вы изо всех сил представляете перед собой портал. И он появляется! Киньте кубик два раза и вычтите у себя столько СИЛ, сколько очков выпало на кубике. Если после этого вы еще живы, то, попрощавшись со своими спутниками (которые, впрочем, отвечают вам не слишком приветливо), смело делаете шаг вперед. Легкое дуновение ветерка, как всегда, предваряет появление перед вами нового неведомого мира. Может быть, это уже сам Сторк – **278**?

§ 671

Узнав, что вы собираетесь отправиться в другой мир, Лунь умоляет вас сделать это за стенами его ветхого заведения. К тому же ему нужно торопиться в ближайшую деревню запасаться провизией. Вы выполняете просьбу старика, и он уезжает, заперев «Полное уныние» на большой амбарный замок – **586**.

§ 672

Вы открываете дверь, и оттуда чуть ли не вываливается капитан дворцовой стражи, спешащий на помощь своему повелителю. За его спиной толпятся монахи с мечами. Застыв на пороге, капитан мгновенно окидывает взглядом поле боя и понимает, что Данлин мертв. Если браслет с Леотора у вас на руке, то **32**. Если нет, – **179**.

§ 673

Вас можно поздравить – вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете попытаться с некоторой долей вероятности исправлять поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. В случае, когда возникнет такая необходимость, вычтите 88 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. А пока возвращайтесь на **343**.

§ 674

Вас можно поздравить – вы перешли на вторую ступень Умения и теперь сможете пытаться с некоторой

долей вероятности исправлять поврежденные врагом порталы. Правда, в отличие от обычного перехода, это уже потребует от вас некоторых сил. Когда возникнет такая необходимость, вычтите 88 из номера параграфа, на котором будете тогда находиться. Но пока что никакого портала поблизости нет, и вы возвращаетесь к своим друзьям с просьбой помочь вам выбраться с Бэнта – **671.**

§ 675

Рыцари ордена Ежа заполняют помещение. Некоторые из них отправляются назад по коридору, из которого вы пришли, другие начинают заниматься чаном.

Вскоре жидкость в нем перестает бурлить и успокаивается. Уже знакомый по Элиссе посланец Леотора подходит к вам, вытирая перчаткой пот со лба. «Ты победил, отважный рыцарь, – говорит он, склоняя голову. – Победил, хотя мы, признаться, не верили в твой успех. Теперь волна остановлена, и обитаемые миры спасены. Когда ты нажал на панель, Сторк снова стал доступен для нас, и мы, не медля, кинулись тебе на помощь. Ведь, боюсь, что в этом лабиринте осталось еще достаточно стражей, которых ты не успел обезвредить. Не передать словами, как мы тебе благодарны. От имени герцога я приглашаю тебя на Леотор – на празднество в твою честь. Кстати, смею заметить, что со времен основания герцогства у нас еще не побывал ни один человек из других миров». Вы устало улыбаетесь и благодарите рыцаря за оказанную честь. Конечно, вы примете идущее от всего сердца приглашение герцога. Хотя, признаться,

больше всего в этот момент вам хочется умыться, как следует поесть, а потом завалиться спать суток так на трое. Напряжение потихоньку отпускает, а вот усталость словно только и ждала своего часа. С гордо поднятой головой вы проходите между рядами рыцарей, салютующих мечами лорду хранителю равновесия, спасшему их мир от зла. Впрочем, вы ведь так и не узнали, что же произошло на Сторке. Не исключено, что зло получило сокрушительный удар, но все же не побеждено. Это значит, что будет праздник, отдых, а потом? Снова в бой? Быть может. И даже наверняка.

