

Широков А.Е.

СЕДЬМОЙ КРИСТОНИТ

книга-игра

Нижний Новгород – 2014

Уважаемый читатель! Вашему вниманию предлагается не совсем обычная книга. Какие события ожидают в ней и как они будут разворачиваться, зависит только от вас, потому что в качестве главного героя книги придётся выступить вам. Именно вам предстоит вступить в жестокую схватку со злом и несправедливостью, победить всех встретившихся на пути врагов и спасти целое королевство.

По сути, эта книга представляет из себя игру, поэтому вам ещё понадобятся чистый листок бумаги, карандаш и игральный кубик, на гранях которого нанесены очки от 1 до 6. Основной текст книги разбит на большое число параграфов – во время игры необходимо переходить с одного параграфа на другой согласно сделанному выбору, который будет вам предложен.

Очень хочется надеяться, что «Седьмой кристонит» вам, дорогой читатель, понравится. Если вы готовы к приключениям, то переверните страницу, ознакомьтесь с правилами игры и вперед: опасные противники, смертельные ловушки, тяжёлые испытания, чудеса, волшебство и неразгаданные тайны уже ждут вас!

Я, Широков Александр Евгеньевич, являюсь автором книги-игры «Седьмой кристонит». Указанное произведение – моя интеллектуальная собственность, однако оно позиционируется мной как свободно распространяемое. Под этим понимается, что любой желающий имеет право:

- для личного пользования бесплатно загрузить себе с моего сайта shurichimik.narod.ru копию этой книги в виде файла формата PDF;
- разместить вышеуказанный файл на каком-либо интернет-ресурсе при условии обязательного указания автора и ссылки на мой сайт.

Я не разрешаю коммерческое распространение этой книги, а также самовольное изменение имеющейся в её pdf-файле информации (в том числе преобразование в файлы других форматов) и дальнейшее распространение в таком модифицированном виде без моего ведома.

ПРАВИЛА ИГРЫ

I. ЛОВКОСТЬ и СИЛА

Эти две характеристики определяют ваши физические способности как игрока. **ЛОВКОСТЬ** – это ваша выучка и сноровка, а также мастерство в обращении с оружием. **СИЛА** показывает уровень вашей выносливости, жизнеспособности и здоровья.

Чтобы определить свою **ЛОВКОСТЬ**, бросьте игральный кубик и отнимите выпавшее число от 13. Для определения своей **СИЛЫ** бросьте кубик 3 раза и сумму выпавших очков вычтите из 39.

Во время игры ваши **ЛОВКОСТЬ** и **СИЛА** будут меняться: то увеличиваться, то уменьшаться. Если ваша **СИЛА** станет равной нулю, то это будет означать гибель – в этом случае игра для вас окончена и придётся начинать её с самого начала. Если случится так, что истощится до нуля ваша **ЛОВКОСТЬ**, то вы останетесь живы, но вам придётся очень туго.

Те значения **СИЛЫ** и **ЛОВКОСТИ**, с которыми вы начали игру, превышать нельзя (кроме специально оговорённых случаев) – они являются максимально возможными.

II. Везение

Во время игры вам не раз придётся попадать в такие ситуации, когда останется надеяться только на благосклонность Судьбы. В этом случае вам будет предложено проверить своё собственное везение. Проверка производится так: бросьте кубик три раза, сложите выпавшие очки и вычтите из этой суммы 3. Если ваша **ЛОВКОСТЬ** окажется больше или равной полученному числу, то считайте, что вам повезло, а если же **ЛОВКОСТЬ** будет меньше, то это будет означать, что вам не повезло.

В тексте книги предложение о проверке везения будет выглядеть так: **ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §А, – §Б)**. Здесь **А** – номер параграфа, который надо открывать в случае везения, а **Б** – номер параграфа, который нужно смотреть если вам не повезёт. Если вам будет предложено **ПРОВЕРИТЬ ВЕЗЕНИЕ**, а вы не захотите этого делать, то считайте, что вы неудачливы и вам не повезло.

III. Сражения

На страницах книги вы будете не один раз участвовать в сражениях и подавляющее их большинство нужно будет доводить до конца – лишь в крайне редких случаях вам может предоставляться возможность покинуть поле битвы и сбежать от противника (противников). В связи с этим ниже приводятся алгоритмы для ведения сражений.

III.I. Сражение с одним противником

1) Бросьте кубик 2 раза. К сумме выпавших очков прибавьте **ЛОВКОСТЬ** противника. Полученное число есть **МОЩНОСТЬ УДАРА** противника.

2) Бросьте кубик ещё два раза. К выпавшим очкам прибавьте свою ЛОВКОСТЬ. Полученная сумма является вашей МОЩНОСТЬЮ УДАРА.

3) Сравните МОЩНОСТИ УДАРОВ:

а) Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА больше МОЩНОСТИ УДАРА противника, то вы раните его – уменьшите его СИЛУ на число, равное разности вашей МОЩНОСТИ УДАРА и МОЩНОСТИ УДАРА противника.

б) Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА равна МОЩНОСТИ УДАРА противника, то вы отражаете его удар.

в) Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА меньше МОЩНОСТИ УДАРА противника, то ранят вас – придётся уменьшить свою СИЛУ на число, равное разности МОЩНОСТИ УДАРА противника и вашей МОЩНОСТИ УДАРА.

4) Один такт боя завершён. Теперь вернитесь к 1) и продолжайте до тех пор, пока либо ваша СИЛА, либо СИЛА противника не станет равной нулю, что означает смерть. Если погибнете вы, то для вас игра закончена, а если погибнет противник, то можете продолжать игру дальше.

III. II. Сражение с несколькими противниками

1) Определите, в сторону какого противника вы направите свой удар в этом такте боя. Для простоты назовём этого противника выбранным, а остальных – невыбранными.

2) Определите МОЩНОСТЬ УДАРА для каждого противника.

3) Определите свою МОЩНОСТЬ УДАРА.

4) Сравните свою МОЩНОСТЬ УДАРА с МОЩНОСТЬЮ УДАРА выбранного противника, определите, кто кого ранит, и произведите соответствующее уменьшение СИЛЫ (аналогично пункту III. I. 3).

5) Сравните по очереди свою МОЩНОСТЬ УДАРА с МОЩНОСТЬЮ УДАРА каждого из невыбранных противников:

а) Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА больше или равна МОЩНОСТИ УДАРА данного невыбранного противника, то вам удаётся отразить его удар.

б) Если МОЩНОСТЬ УДАРА этого невыбранного противника больше вашей МОЩНОСТИ УДАРА, то он ранит вас – уменьшите свою СИЛУ на число, равное разности МОЩНОСТИ УДАРА этого невыбранного противника и вашей МОЩНОСТИ УДАРА.

б) Один такт боя завершён. Теперь вернитесь к 1) и продолжайте до тех пор, пока либо ваша СИЛА не истощится до нуля, либо пока не станут равными нулю СИЛЫ всех ваших противников.

III. III. Протоколы сражений

Чтобы во время боя не запутаться в числах, рекомендуем вести протоколы сражений, записывая на любом подходящем листке в виде

таблицы значения ЛОВКОСТИ, СИЛЫ и МОЩНОСТЕЙ УДАРОВ вас и ваших противников. Два образца таких протоколов приведены ниже.

Сражение с одним противником:

	первый такт боя	второй такт боя	...
ЛОВКОСТЬ противника	СИЛА противника	СИЛА противника после 1-го такта боя	...
	МОЩНОСТЬ УДАРА противника в 1-м такте боя	МОЩНОСТЬ УДАРА противника во 2-м такте боя	...
Ваша ЛОВКОСТЬ	Ваша СИЛА	Ваша СИЛА после 1-го такта боя	...
	Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА в 1-м такте боя	Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА во 2-м такте боя	...

Сражение с несколькими противниками (здесь – с двумя):

	первый такт боя	второй такт боя	...
ЛОВКОСТЬ 1-го противника	СИЛА 1-го противника	СИЛА 1-го противника после 1-го такта боя	...
	МОЩНОСТЬ УДАРА 1-го противника в 1-м такте боя	МОЩНОСТЬ УДАРА 1-го противника во 2-м такте боя	...
ЛОВКОСТЬ 2-го противника	СИЛА 2-го противника	СИЛА 2-го противника после 1-го такта боя	...
	МОЩНОСТЬ УДАРА 2-го противника в 1-м такте боя	МОЩНОСТЬ УДАРА 2-го противника во 2-м такте боя	...
Ваша ЛОВКОСТЬ	Ваша СИЛА	Ваша СИЛА после 1-го такта боя	...
	Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА в 1-м такте боя	Ваша МОЩНОСТЬ УДАРА во 2-м такте боя	...

III.IV. Отдых после сражения

Иногда (после особо тяжёлого сражения) вам будет предложено передохнуть. Для этого бросьте кубик и если выпадет чётное число прибавьте себе 1 СИЛУ.

III.V. Оружие

В процессе игры вашим основным оружием будет меч, но у вас будет не одна возможность раздобыть себе другие виды оружия, применять которые можно перед любым тактом боя. О том, как именно пользоваться дополнительным вооружением в бою, будет обязательно сказано в контексте.

IV. Деньги

Они вам не раз понадобятся в игре. Чтобы определить начальное их количество, бросьте кубик два раза и к сумме выпавших очков прибавьте 3. Полученное число покажет количество золотых монет, с которыми вы

начнёте игру. Так как денег никогда не бывает много, то ваш кошелёк всегда сможет вместить их столько, сколько позволят обстоятельства.

V. Магия

Вы начинаете игру, имея при себе двенадцать стеклянных шариков с волшебной субстанцией – квинтэссенцией. Они позволят вам призывать себе на помощь силы Белой Магии. По мере надобности вы, что весьма вероятно, будете их использовать. Шарiki с квинтэссенцией будут находиться в мешочке, пришитом к вашему поясу.

VI. Находки и приобретения

Во время игры вы будете заняты поиском волшебных кристонитов – особых магических амулетов. Найденные кристониты вы будете помещать в специальные кармашки на поясе. У вас также будет с собой дорожная сумка, в которую можно складывать разные находки, трофеи, оружие, еду, покупки и другие приобретения. В вашей сумке 25 мест. О том, какой предмет и сколько именно места он занимает, будет обязательно сказано в контексте. Вы можете взять с собой столько вещей, чтобы они в итоге заняли в сумке не более 25 мест. Если же вы захотите взять с собой какой-нибудь предмет, а в сумке для него уже не останется места, то придётся что-нибудь выложить оттуда и оставить. Необходимо отметить следующее: одни находки вам пригодятся, другие будут бесполезными, а третьи вообще могут оказаться вредными. Поэтому прежде, чем взять какую-нибудь вещь с собой или, наоборот, что-то выбросить хорошенько подумайте – как бы потом не пришлось пожалеть.

Особо следует выделить овощи, фрукты и прочую еду. Вы можете либо сразу их съесть и восстанавливать тем самым свою СИЛУ, либо оставлять про запас и использовать в любой другой удобный момент, но **только не во время сражения**.

Так как ваше путешествие в поисках кристонитов займёт не один день, то не забывайте хотя бы один раз в сутки что-нибудь есть и спать, а то потеряете несколько единиц СИЛЫ.

Примечание: в начале игры вам помимо всего прочего будет дана склянка с Эликсиром Исцеления, который в случае необходимости (**только не во время боя!**) восстановит 20 СИЛ. Эликсир будет висеть у вас на шее, поэтому он в сумке не займёт ни одного места.

VII. Информация

Очень многие сведения, которые вы можете во время своего путешествия узнать, окажутся в дальнейшем полезными, поэтому старайтесь раздобыть их как можно больше.

VIII. Листок Игрока

Так как вам придётся оперировать достаточно большим количеством данных (значения ЛОВКОСТИ, СИЛЫ, количества денег, шариков с квинтэссенцией, содержимое сумки и т. д.), то чтобы ничего не забыть и не перепутать лучше записывайте всё на Листке Игрока, образец которого

приведён ниже. Это, во-первых, удобно, а, во-вторых, такую небольшую табличку нетрудно воспроизвести на любом подходящем листке бумаги:

ЛОВКОСТЬ:	
СИЛА:	
Деньги:	
Шарики с квинтэссенцией:	
Кристониты:	
В сумке:	Информация:

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы – путешественник и искатель приключений, у которого самая нехитрая экипировка: меч, испытанный уже не в одной битве, пустая дорожная сумка и немного золотых монет в кармане – а что ещё нужно настоящему искателю приключений?

Несколько часов назад вы пересекли границу небольшого королевства под названием Летерион и теперь неспешно шагаете куда-то вглубь его по Южному тракту, хотя с бóльшим удовольствием предпочли бы ехать верхом, но купить скакуна пока не по средствам и приходится передвигаться на своих двоих. Вас привели в Летерион слухи о том, что здесь творится что-то неладное, недоброе. Пару дней назад, во время обеда в каком-то трактире, один человек сказал, что если вас так интересует происходящее в Летерионе, то лучше отправиться туда самому и всё выяснить. «Вам в этом может помочь человек по имени Ронажиус. Насколько я знаю, он – белый маг, живет в деревеньке, зовущейся Литсак. Если идти по Южной дороге не сворачивая, то вы обязательно туда придёте», – говорил ваш случайный собеседник.

Ярко и приветливо светит в небе солнце, в траве о чём-то увлечённо стрекочут кузнечики с цикадами, да слегка пылит почва под вашими ногами, мерно ступающими по дороге, которая к вечеру приводит вас к деревне, окружённой странным оранжевым свечением. Когда вы приближаетесь к ней, то понимаете, что свечение образует некий купол, накрывающий деревню сверху. Вы подходите к этому куполу вплотную, ощущая кожей исходящее от него приятное тепло, и вдруг слышите чей-то звучный басистый голос: «Ты пришёл с добрыми намерениями. Проходи!» В стенке этого оранжевого колпака появляется отверстие, и вы входите через него внутрь, недоумевая по поводу того, кто говорил с вами. У первого же прохожего крестьянина вы спрашиваете, не знает ли он Ронажиуса. Тот указывает на восточную окраину деревни, и вы отправляетесь туда.

Ронажиус оказывается низкорослым рыжебородым стариком с добрыми глазами. Он весьма приветлив и не прочь поговорить с вами. Вы, представившись ему, просите рассказать о событиях, постигших Летерион. И вот какую историю поведал старый волшебник.

В самом центре королевства был холм под названием Олзлик. Место это особенное. Как гласят предания, здесь находится проход, соединяющий этот мир с другим, Иным Миром. Один раз в 13 лет этот проход (его называли Вратами) открывался на несколько часов и через него на землю проникало Нечто, во всех человеческих языках обозначающееся только одним словом: «Зло». Тогда во всей округе начинался хаос и полный разгул всякой нечисти. Это мало кому нравилось, поэтому семеро великих белых магов древности собрались вместе и создали семь кристонитов – особых магических амулетов. Кристониты именовали по цвету камня в них: Красный, Оранжевый, Жёлтый, Зелёный, Синий, Фиолетовый и Чёрный. Если их установить на Олзлике определённым образом, то можно было предотвратить открытие Врат. Разумеется, делать это приходилось каждые тринадцать лет. Последователи и

ученики тех великих магов (их прозвали Хранителями Врат) на протяжении нескольких веков, из поколения в поколение, передавали знания белой магии своим ученикам, завещали им беречь кристониты и следить за тем, чтобы Врата больше не открывались.

Полгода назад Хранители Врат сумели достичь того, к чему стремились многие их предшественники: они создали заклинание, способное закрыть Врата навсегда, запереть их. В этом случае больше никогда не пришлось бы прибегать к помощи кристонитов. Одновременно выяснилось и следующее: используя кристониты, можно открывать Врата когда вздумается. Чтобы запереть их навечно, все семеро Хранителей Врат договорились в назначенный день собраться на холме, но Келбиус, владелец седьмого, Чёрного кристонита, не пришёл. Его нашли убитым в четырёх часах ходьбы от Олзлиха. Ларец, в котором он нёс волшебный амулет, оказался пуст...

С того дня спокойная жизнь королевства была полностью нарушена. Виновником этого оказался неизвестно откуда взявшийся, словно возникший из ничего, могущественный чёрный маг по имени Нигархат. Он пришёл не один. С его появлением весь Летерион оказался наводнённым всевозможными чудовищами, различными мерзкими тварями и прочими демоническими созданиями. Сам колдун обосновался на холме Олзлих, превратив его в гору. Королевское войско, посланное к ней, не вернулось назад, а вскоре на замок Короля было совершено нападение. О том, что стало с придворными и с самим Королём остаётся только догадываться. Планы Нигархата быстро стали известны: ему нужны кристониты, чтобы получить контроль над Вратами и тем самым обрести неограниченную власть не только в Летерионе, но и во многих других землях и королевствах. Чёрный кристонит у него уже есть, ведь это именно он убил Келбиуса. На остальных Хранителей Врат началась настоящая охота. Они, за исключением чудом уцелевшего Ронажиуса, отдали свои жизни за то, чтобы амулеты не достались врагу. Красный, Жёлтый, Зелёный, Синий и Фиолетовый кристониты были надёжно спрятаны их владельцами от Нигархата и его приспешников, а Ронажиус, хозяин Оранжевого кристонита, сумел создать вокруг Литсака защитный энергетический купол, через который не могут проникнуть силы Зла. К сожалению, прочность купола постепенно слабеет, особенно во время полнолуния, а если Нигархат получит Оранжевый кристонит, то он с помощью него сможет найти и остальные, и это будет катастрофа.

Окончив свой рассказ, Ронажиус как-то понуро смотрит вниз, под ноги. Тут вас неожиданно осеняет мысль, и вы говорите, что хотите отправиться на поиски кристонитов, чтобы они не попали в руки Нигархату, если тот всё-таки узнает, где их искать. Хранитель Врат удивлённо приподнимает голову:

– А хватит ли у вас на это храбрости и отваги, молодой человек?

Вы отвечаете, что не привыкли быть в стороне и не можете позволить себе отсиживаться в кустах, когда всем угрожает такая беда. Видя в ваших глазах искреннее желание помочь, Ронажиус соглашается:

– Ну что ж, храбрец, раз ты так хочешь... Хорошо, можешь попробовать, тем более, если у меня будут ещё кристониты, то я смогу многократно увеличить прочность энергетического купола. Отправляться же в путь лучше завтра с утра, поэтому переночуешь у меня.

С этими словами волшебник приглашает вас в дом. После ужина вы ещё достаточно долго разговариваете с Ронажиусом и только когда наступает глубокая ночь, ложитесь спать.

Рано утром, незадолго до восхода солнца, вы просыпаетесь. Волшебник угощает вас завтраком и начинает собирать в дорогу.

– Твоё путешествие будет трудным и опасным и тебе придётся противостоять чёрной магии и силам Зла, – говорит Ронажиус, – но я тебе немного помогу.

Сначала он вам вешает на шею какую-то заткнутую пробкой склянку.

– Это Эликсир Исцеления. Если его выпить, он тут же вылечит тебя, – поясняет старик. Затем он достаёт из сундука, стоящего у стены, широкий пояс, на внутренней стороне которого вы видите шесть небольших кармашков, а к внешней стороне пояса пришит маленький мешочек. Вы надеваете этот пояс на себя, а после этого Хранитель Врат отсчитывает в мешочек дюжину крохотных стеклянных шариков:

– В таком путешествии без магии тебе не обойтись. В эти шарики запаяна квинтэссенция. Благодаря им ты сможешь призвать себе на помощь одну из четырёх стихий: Землю, Воду, Воздух или Огонь. Для этого нужно бросить или раздавить шарик.

Затем Ронажиус спускается в подполье и через минуту выносит оттуда деревянный ларец, покрытый искусной резьбой.

– Чтоб ты смог найти остальные пять кристонитов, – говорит волшебник, – тебе нужен этот.

Ронажиус открывает ларец и достаёт небольшую вещицу, представляющую собой прозрачный оранжевый камешек, вставленный в шестигранную оправу из слоновой кости, испещрённую магическими знаками. Он протягивает её вам:

– Это Оранжевый кристонит. Береги его! И прежде, чем ты отправишься в дорогу, позволь дать тебе несколько советов. Идти тебе придётся пешком, так как всаднику тяжелее укрыться от и без того зорких подданных Нигархата. Я бы порекомендовал сперва направиться на северо-запад, к ущельям Феитном. Если я не ошибаюсь, Хранитель Врат Блэгиус именно где-то там спрятал Жёлтый кристонит. Увы, я уже слишком стар, чтобы самому попытаться его найти, да и жители деревни нуждаются во мне. Там, где спрятан кристонит, ты всякий раз увидишь знак Хранителей Врат: солнце внутри правильного шестиугольника, а конкретное местонахождение амулета тебе подскажет Оранжевый кристонит. Да, хочу тебя предупредить: некоторые прислужники Нигархата являются людьми, однако глаза у них как бы слегка светятся красным светом. И постарайся держаться подальше от горы, которая сейчас находится на месте Олзлиха. А после того, как ты вернёшься сюда, в деревню, с теми амулетами, которые сможешь отыскать,

мы решим, как быть дальше. Единственное, что мне осталось сделать, так это пожелать удачи – она тебе ох, как понадобится.

Вы, поблагодарив Ронажиуса, принимаете из его рук Оранжевый кристонит и, немного повертев его в руках, убираете в кармашек на поясе. Попрощавшись со стариком, вы выходите из его дома и покидаете Литсак в северо-западном направлении, минуя энергетический купол, который вежливо пропускает вас. Ну что же, В ДОБРЫЙ ПУТЬ!

*Сотни миров есть во Вселенной,
Но при рождении Этой Земли
Бились друг с другом самозабвенно
Две силы – иначе они не могли.*

*Одна – это Свет, другой была Тьма,
Она от исхода такого сраженья
В великой обиде осталась весьма:
Свет победил и нанёс поражение.*

*Изгнали Тьму прочь из Мира Сего,
Однако вмешалась Случайность-злодейка:
Осталась (нам не понять для чего)
Для сил Темноты простая лазейка.*

*Эта лазейка Вратами зовётся,
Причинили они кучу всяческих бед,
И сколько терпеть их людям придётся
Не знает никто вот уже много лет.*

§1

(начало игры)

Вы идёте уже много часов. Мимо вашего взора постепенно проплывают небольшие заросли кустарников и маленькие рощицы, расположенные по краям дороги. Похоже, что эта дорога недавно была немаловажным торговым путём. Сейчас она опустела и заброшена: купцы и прочие торговцы боятся ездить по землям Летериона. При этой мысли вы устремляете свой взор на север – именно там находится гора, которой стал теперь холм Олзлик. Интересно, что там сейчас происходит? С момента создания кристонитов прошло немало времени и ясно, что Хранители Врат исправно исполняли свои обязанности, раз о существовании этих самых Врат успели забыть везде, кроме как в этом королевстве. Для вас, например, всё узнанное вчера стало настоящим открытием. Ещё из вчерашнего разговора с Ронажиусом вы узнали, что Нигархат, фактически захватив Летерион, нисколько не пытается править королевством – кроме кристонитов его сейчас ничего не интересует. А так как сами Хранители Врат от хороших людей секретов не держали, то вполне возможно, что есть хоть кто-то, кто знает, где кристониты спрятаны, ведь иначе Нигархат не рассылал бы своих шпионов так усердно и не истреблял бы целые города, вызывая тем самым люютую ненависть миролюбивых летерионцев. И вообще, кто такой этот чёрный маг, откуда он пришёл, в чём причина его могущества? Как ни странно, никто за исключением самого Нигархата не знает ответов на эти вопросы.

Деревья встречаются всё реже и реже, земля становится каменистой и песчаной, а окружающий пейзаж – более унылым и однообразным. Впереди показываются первые скалы и исполинские каменные глыбы. Но вот одно обстоятельство заставляет остановиться: перед вами развилка. От основной дороги, ведущей прямо, отходит ещё одна, больше похожая на тропинку.

Итак, куда вы пойдёте? Продолжите свой путь прямо (§133) или свернёте налево (§283)?

§2

Созданный вами с помощью квинтэссенции огненный шар почти достигает грифа, но тут он, легко взмахнув крыльями, грациозно уворачивается от смертоносного пламени и, ещё более разозлившись, ухитряется больно клюнуть вас в голову (потеряйте 3 СИЛЫ). Придётся вам сражаться без применения магии:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГРИФ:	8	15

Разделавшись с птицей, вы уходите с поляны и возвращаетесь в лес, размышляя о том, что заставило её стать такой агрессивной – §14.

§3

Вы вонзаете в вампирицу свой меч, и она издыхает, но на лестнице слышится громкий топот. К вам бегут, размахивая на ходу мечами, двое «балахонщиков». Придётся разделаться и с ними:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	7	10
БАЛАХОНЩИК #2:	8	11

Покончив с противниками, вы спускаетесь вниз и находите там до смерти перепуганного хозяина таверны, под глазом которого уже красуется большой кровоподтёк. Сообщив ему о том, что разделались со слугами Нигархата, вы спрашиваете его о вампирице, но он, как ни странно, вообще не видел её. Вы советуете хозяину запереть двери покрепче и ложитесь спать, только уже в другой комнате.

Наступает утро и вы, хорошо выспавшись (прибавьте 1 СИЛУ), отправляетесь дальше в дорогу. Перед уходом хозяин таверны возвращает вам ваши 2 золотых – нет нужды объяснять, почему он это делает.

Постепенно таверна скрывается из вида, а вы спешите добраться до Беоноторских болот как можно скорее – §500.

§4

Если у вас есть арбалет хотя бы с одной стрелой или сюрикен, то ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §38; – §131). В случае их отсутствия можете вызвать Огонь (§153), ведь иначе вам придётся уйти (§101).

§5

Змеи не успевают вас укусить, и вы благополучно покидаете это малоприятное место – §451.

§6

Всадники готовятся к атаке. Если хотите использовать Огонь, то нужно решить, сколько шариков с квинтэссенцией вы потратите: один (§195) или два (§226). А если надеетесь на свои силы, то сражайтесь, только в каждом

такте боя вам придётся уменьшать свою МОЩНОСТЬ УДАРА на 1, так как воины Нигархата на конях, а вы – пеший:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	7	11
БАЛАХОНЩИК #2:	6	9

Если вы победили, то **§198**.

§7

Вы подходите к дому и несколько раз настойчиво стучите в дверь. Спустя минуту слышится приближающееся шарканье ног, звук отпираемой кем-то щеколды и на порог выходит крестьянин, «вооружённый» ухватом. Несколько секунд он смотрит на вас, а затем говорит: «Добрый человек, уходи отсюда поскорее! В нашей деревне расположился небольшой вооружённый отряд воинов Нигархата и несдобровать тебе, если они тебя увидят здесь!» Крестьянин жестом показывает на дом слева – в нём засели слуги злого колдуна. Что вы сделаете: пойдёте разбираться с подданными чёрного мага (**§897**) или уйдёте из деревни и вернётесь на дорогу (**§731**)?

§8

Через несколько минут становится ясно: вы пошли не в ту сторону – перед вами тупик. Вы поворачиваете назад, но тут на голову начинает сыпаться песок. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ **§466**; – **§290**).

§9

Тропинка ведёт вас во всё более непроходимую лесную чащу, пока вам не преграждает дорогу какой-то человек. Судя по его одежде, которую он явно снял с кого-то другого, этот неприятный тип – разбойник, причём вооружённый большим ножом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
РАЗБОЙНИК:	9	12

Если вам удалось прикончить его за 5 тактов боя и меньше или вы сожгли противника Огнём, то **§434**. Иначе – **§277**.

§10

Вы входите в лес и направляетесь вглубь его по тропинке, которая вскоре поворачивает налево – **§671**.

§11

Солнце уже заходит за горизонт, когда вы после утомительного трёхчасового путешествия через густые лесные заросли окончательно выбиваетесь из сил и решаете остановиться и заночевать здесь. К тому же есть ещё одна проблема – голод, поэтому если вы в течение этого дня ничего не ели съешьте что-нибудь, а то придётся потерять 3 СИЛЫ. Ночь проходит тихо (восстановите 1 СИЛУ) и без каких-либо неожиданностей, но под утро сильно холодает, поэтому если у вас есть огниво или если вам не жалко шарика с квинтэссенцией, чтобы вызвать Огонь, то разожгите костёр, иначе потеряете ещё 2 СИЛЫ из-за холода.

Как только восходит солнце, вы начинаете собираться дальше в путь, как вдруг слышите сверху громкое хлопанье крыльев и злобное шипение. Задрав голову, вы видите над собой парящее в воздухе необыкновенно жуткое существо, похожее на гигантскую десятикрылую летучую мышь со сверкающими красными глазами. Это Десятикрылый – один из многочисленных слуг Нигархата, выбравший вас своей очередной жертвой. Можете попытаться уничтожить его, вызвав Огонь (§211), а если не хотите использовать квинтэссенцию, то отбивайтесь от чудовища мечом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ДЕСЯТИКРЫЛЫЙ:	10	13

Если после этой схватки вы остались живы, то можете передохнуть – §196.

§12

Вы выпускаете в начальника стражи огненный шар, но ящерицу удаётся увернуться и пламя со всей силой ударяет в сложенную из деревянную стену сторожки, да так, что во все стороны разлетается целый сноп искр. Сложенные из смолистых брёвен стены вспыхивают, огонь перекидывается на одежду ваших противников и они в доли секунды превращаются в живые факелы. Вы как можно скорее выбегаете из полыхающей вовсю сторожки. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §476; – §486).

§13

Вы берёте деревянную дощечку, а скипетр с костяной трубкой тут же бесследно исчезают – вам, вероятно, приходилось видеть подобный фокус ранее. Текст, написанный на дощечке, оказывается Заклинанием Трусости. Выучить наизусть это непростое заклинание вы не сможете, поэтому возьмите дощечку с собой (она займёт 2 места в сумке), благодаря чему у вас будет возможность накладывать это заклинание на противника. Если вы сделаете это, то его ЛОВКОСТЬ уменьшится на 5. Действует заклинание в течение 7 первых тактов боя и наложить его в сражении можно только на одного противника. И ещё: колдовство требует затраты определённого количества усилий, поэтому когда вы воспользуетесь текстом дощечки, не забудьте вычесть у себя 3 СИЛЫ. Теперь вернитесь в коридор – §130.

§14

Проходит какое-то время и вы понимаете, что лучше сменить выбранное ранее направление пути. Куда сворачивать в принципе всё равно, но вы, прикинув в какой части острова находитесь, приходите к мнению, что нужно идти или в северо-западном, или в северо-восточном направлении. Итак, каковым будет ваше решение: пойдёте на северо-восток (§559) или на северо-запад (§792)?

§15

В конце концов, коридор заканчивается двумя винтовыми лестницами: одна из них уходит вверх, а другая ведёт вниз. По какой из них пойдёте: по первой (§572) или по второй (§373)?

§16

Вы заглядываете на дно оврага и обнаруживаете там какое-то существо. Оно, заметив вас, хватает первую же попавшуюся дубинку и бежит к вам, размахивая палкой и бубня что-то нечленораздельное. Вы успеваете хорошенько разглядеть, что существо является человеком, правда выглядит он как настоящий дикарь: длинные, давно нечёсанные, спутавшиеся волосы и жалкие лохмотья вместо одежды на грязном истощённом теле. Похоже, что дикарь весьма голоден, поэтому если у вас есть что-нибудь съедобное, можете дать это ему (§136), ведь в противном случае вам не останется ничего другого, как убить его (§94).

§17

Неожиданно из-под земли вылезает пара здоровенных рук, которые хватают вас за лодыжки и так сжимают их, что вы падаете, а как только это происходит, появляется ещё целый десяток таких же рук. Они вцепляются в вас и совершенно обездвигивают, одна из них тянется к вашему горлу, но вдруг вокруг возникает оранжевое свечение. Руки ослабляют свою ужасную хватку, а затем и вовсе отпускают вас, уезжая обратно. Сияние, похожее на сияние энергетического купола около Литсака (хороший повод подумать над этим, не правда ли?) исчезает, а вы, облегчённо вздохнув, встаёте на ноги и отправляетесь дальше.

По мере приближения к горе ландшафт этих мест становится всё более трудноодолимым: поверхность земли изрезана глубокими трещинами, везде валяется множество огромных валунов и каменных обломков внушительной величины. За ними, между прочим, удобно прятаться, а делать это приходится, так как из большого входа в пещеру, ведущую куда-то внутрь горы, выходят один за другим десятки отрядов «балахонщиков», возглавляемые человекообразными ящерами. Это войско, составляющее, очевидно, немалую долю армии Нигархата, уходит прочь от горы. Многие колонны воинов чёрного мага проходят совсем рядом с большим камнем, за которым вы прячетесь, и вам удаётся подслушать, как они обсуждают взятие в плен последнего Хранителя Врат. Значит, Ронажиус действительно жив, а если учесть то, что теперь «балахонщиков» внутри Скользящей горы стало меньше, то у вас появляются кое-какие шансы выполнить задуманное. Около входа в пещеру остаются четыре существа, скорее всего охраняющие этот вход. Как вы будете проникать внутрь Скользящей горы: пойдёте прямо к этому входу (§63) или сперва поищите каких-нибудь других путей для проникновения в неё (§415)?

§18

Почва под ногами становится более плотной, поэтому по ней можно идти, не боясь увязнуть в трясине. Через несколько часов вы замечаете среди холмов какого-то путника, который идёт в направлении, противоположном вашему. Что будете делать? Решите, что на сегодня для вас хватит неприятностей и спрячетесь за одним из холмов, чтобы переждать, пока этот

человек пройдёт, и только потом пойдёте дальше (§333) или пойдёте навстречу путнику? Тогда для чего: чтобы заговорить с ним (§734), напасть на него (§805) или просто пройти мимо (§833)?

§19

Вино имеет чудесный запах и замечательный необыкновенно приятный вкус, поэтому вы с удовольствием осушаете кубок до дна. В голову ударяет лёгкий хмель, ваше тело постепенно тяжелеет, а перед глазами всё слегка расплывается. Довольный, вы плюхаетесь на кровать и расслабляетесь. А когда бесшумно открывается дверь, вы беспомощно наблюдаете, как в комнату входят двое человек в чёрных балахонах. Ваши попытки встать и оказать сопротивление ни к чему не приводят – ваше тело не слушается вас. Ничто не может помешать слугам Нигархата разделаться с вами...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§20

Всадники всё ближе. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §82; – §178).

§21

Вынув кристонит, вы подходите к одной из стен комнаты-западни. Камень в амулете начинает светиться ровным красивым синим светом. Это сияние, к вашему удивлению, плавно разливается по поверхности тела. Решительно вздохнув, вы делаете шаг вперед, и происходит чудо: стена беспрепятственно пропускает вас, будто её и нет здесь! Вы оказываетесь по другую сторону стены, в каком-то коридоре. Кристонит перестаёт излучать свет, а стена снова приобретает прочность камня. Вам же ничего не остаётся, как идти по этому коридору – §412.

§22

Призвав на помощь стихию Воздуха, вы плавно поднимаетесь вверх и успешно перелетаете в безопасное место. Приземлившись, вы спешите уйти отсюда подальше – §165.

§23

Лестница очень длинная и спускаться по ней приходится достаточно долго. В конце концов, вы оказываетесь перед дверью. Она весьма тяжёлая, но тем не менее удаётся, хотя и с трудом, отворить её и войти. Помещение, в которое вы попали, навевает страх: здесь холодно, сыро и мрачно. Предположение о том, что это гробница или склеп быстро подтверждается пугающим поскрябыванием в углу зала. Там, как вам удаётся рассмотреть, стоит саркофаг. Крышка его с леденящим кровью звуком открывается и оттуда вылезает воскрешённая магией древняя мумия. Ей явно не по нутру то, что вы нарушили её покой – придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
МУМИЯ:	10	13

Победив её, вы находите выход отсюда – ещё одну дверь – и торопитесь покинуть это место поскорее – §61.

§24

Вы говорите, что не сделаете ничего плохого. Какой-то старик, по-видимому староста деревни, подходит к вам и спрашивает: «Кто ты и что тебе здесь нужно?» Что вы ответите: скажете, что вы путник, ищущий ночлег (§68) или что вы хотите что-нибудь купить, у жителей деревне, а может и что-то продать им (§126).

§25

Стрела пронзает птицу, и подстреленный рябчик падает на землю – §251.

§26

Весь остаток дня у вас уходит на кажущуюся бескрайней дорогу среди болот, топей, низин и холмов. Начинает темнеть, а когда наступает звёздная ночь, вы решаете уже устроиться на ночлег, как вдруг из грязной лужи, мимо которой вам приходится проходить, вылезает отвратного вида тварь, вся покрытая острыми шипами и вооружённая четырьмя рядами зубов. Деваться некуда – надо сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ТВАРЬ:	9	9

А что будете делать после битвы? Поищите, где бы сделать привал на ночь (§439) или, памятуя о только что случившемся, решите бодрствовать и продолжите путешествие при свете звёзд и луны (§326)?

§27

Раньше вы не решались использовать этот магический состав, но теперь обстоятельства складываются так, что им необходимо воспользоваться. Приняв средство, вы превращаетесь в таракана и свободно пролезаете в щель под дверь, а через минуту снова становитесь человеком. Выбравшись таким образом на свободу, вы обнаруживаете ещё одну дверь. Она не заперта, и вы входите в неё – §109.

§28

Вот и озеро Тсибот осталось далеко позади. Проходит ещё около часа и вы приходите к широкой дороге, ведущей на юго-восток. На её обочине расположился потемневший от времени дорожный указатель с надписью «Беоноторские болота». Так как иной альтернативы, кроме как пойти в направлении, показываемом стрелкой указателя, вам неизвестно, вы отправляетесь по дороге к этим самым Беоноторским болотам – §500.

§29

Лестница ведёт и ведёт вас куда-то вниз, в подземелье, и вам начинает казаться, что она никогда не кончится. Непонятным остаётся то обстоятельство, что свечи, укреплённые в настенных светильниках и скудно освещающие спуск в глубокое подземелье, горят и при этом нисколько не тают. Ясно, что такое может происходить только благодаря колдовству и не надо большого ума, чтобы догадаться, чьих рук это дело.

Проходит ещё немного времени. Лестница заканчивается у входа в коридор. Вам ничего не остается, как идти по этому коридору, который вскоре разветвляется ещё на два. Тот, что справа, заканчивается дверью, а вот другое, левое, ответвление вести никуда не может – оно заканчивается тупиком. Куда пойдёте: направо (§617) или налево (§446)?

§30

Проходит несколько часов пути и вы оказываетесь на просторном лугу. Идя по нему, вы чувствуете, что должно случиться что-то неприятное – §190.

§31

По ту сторону двери вы обнаруживаете длинный, плавно заворачивающий вправо, коридор. В стене коридора видна большая дыра с угловатыми краями, будто кто-то выгрыз здесь себе проход. Забыв про осторожность, вы подходите к тёмному провалу дыры, а оттуда сию же секунду на вас набрасывается чудовищных размеров крыса. С непревзойдённой проворностью она вцепляется зубами в вашу ногу (потеряйте 1 СИЛУ). Сильным пинком вы отшвыриваете эту тварь в сторону и готовитесь к бою:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРЫСА:	9	9

Прикончив кусачего грызуна, вы как можно скорее покидаете коридор через дверь в его конце, пока из той дыры не вылез кто-нибудь ещё – §148.

§32

Вы входите в город и не спеша идёте по его тёмным, грязным и совершенно безлюдным улицам, попутно обращая внимание на сгоревшие и разваленные дома, то и дело попадающиеся на глаза. Сгущающиеся сумерки, плавно перетекающие в ночь, напоминают о том, что нужно позаботиться об ужине с ночлегом. На одной из улиц вы обнаруживаете расположенные рядом трактир и постоялый двор, причём и там, и там в окнах горит свет. Зайдёте в трактир (§702) или пойдёте искать ночлег на постоялом дворе (§587)? Вы также можете уйти из города (§815).

§33

Вы достаёте из сумки игрушечную лодочку и осторожно опускаете её на поверхность воды. Прямо на ваших глазах лодочка начинает увеличиваться в размерах и через минуту превращается в настоящую большую лодку, на которой можно спокойно переплыть туда, куда вам нужно. А куда вам нужно?

На средний остров – §413

На малый остров – §386

На берег озера – §345

§34

Лес постоянно молчаливо намекает на то, что вы сильно недооценили величину этого острова – весь остаток дня вам приходится потратить на путь через труднопроходимые густые лесные заросли, а когда незаметно наступает

вечер, вы, изрядно вымотавшись и устав от длительной ходьбы, принимаете решение остановиться и устроиться на ночлег. Присев на ствол поваленного когда-то ветром дерева, вы замечаете в тёмной чаще леса какой-то огонёк и, движимый любопытством, направляетесь туда. Вскоре становится ясно, что свет идёт из окна ветхой хижины, спрятавшейся в самой чаще. Вы подходите к хижине, открываете дверь и обнаруживаете внутри растрёпанную безобразную старуху, которая занята тем, что старательно размешивает содержимое котла, стоящего на очаге, и что-то бормочет себе под нос. При появлении незваного гостя (то есть вас) эта ведьма хватается большой тесак и нападает с завидной проворностью:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВЕДЬМА:	7	16

Что вы будете делать, покончив с ведьмой: зайдёте в хижину и общитесь это жилище (§829) или уйдёте (§713)?

§35

После того, как все приготовления закончены (не забудьте вычеркнуть из Листка Игрока 4 шарика с квинтэссенцией), телепортер приходит в действие. Слышится тихий гул, магические символы на балках-опорах начинают мерцать фиолетовым светом, а из камня Оранжевого кристонита вниз ударяет яркий луч и как только он достигает пола, раздаётся хлопок и в месте падения луча появляется Фиолетовый кристонит, окутанный лёгкой вуалью сизого дыма, которая через секунду рассеивается без следа. Возьмите кристонит себе. Единственно, что плохо – вы не знаете о способностях этого амулета.

Если теперь у вас шесть кристонитов, то пора уходить отсюда – §795, если меньше – §120.

§36

Гидра, как только что вы могли убедиться – особый противник, единственный способ её убить – отрубить у неё все головы. Вы призываете стихию Огня, и клинок вашего меча охватывает пламя. Теперь он будет не только сносить головы чудищу, но и прижигать места срубов, поэтому новые головы расти не станут, так что у вас теперь есть реальные шансы одолеть монстра. В ходе боя уменьшение СИЛЫ Гидры на каждые 3 единицы будет означать срубленную голову, а после каждых двух срубленных голов ЛОВКОСТЬ Гидры будет уменьшаться на 1. Сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГИДРА:	12	39

Если победите Гидру, то клинок меча перестанет «гореть», а вы сможете передохнуть по окончании сражения.

После отдыха вы осматриваете труп человека, на плече которого находится дорожная сумка. В сумке – 1 золотой, калач и письмо. Калач можете съесть прямо сейчас (он восстановит 3 СИЛЫ) или оставить про запас (калач займёт в вашей сумке 2 места). Скорее всего, этот человек был отправлен кем-то, чтобы передать письмо, но, увы, не сумел уцелеть и

остаться в живых. Так как вас терзает любопытство, вы распечатываете письмо – §125.

§37

Подойдя к конюшне поближе, вы заглядываете в неё, но она совершенно пуста – остаётся только догадываться, куда подевались все королевские кони. У входа вы обнаруживаете обронённую кем-то маленькую круглую пластинку, изготовленную из неизвестного вам зелёного металла, с выпуклым изображением пятиугольника на ней. Возьмите пластинку себе – она займёт в вашей сумке 1 место. Что будете делать дальше? Подойдёте (если вы там ещё не были) к колодцу (§48) или к будке (§69)? Если вы хотите вообще покинуть двор, то §97.

§38

Вы попадаете в цель, но тут происходит нечто удивительное: утка с громким хлопком... взрывается! Во все стороны разлетаются перья, а в том месте, где находилась утка, вы видите яйцо – всё, что осталось от птицы. Вы осторожно берёте его, но оно вываливается из ваших рук и разбивается вдребезги. Среди осколков скорлупы обнаруживается сделанный из золота зуб дракона. Можете взять его с собой, если хотите (зуб займёт в вашей сумке 1 место), но, пожалуйста, не пытайтесь строить какие-либо догадки насчёт более чем странной утки, лучше отправляйтесь дальше в дорогу, поскольку эту тайну вам не суждено раскрыть – §101.

§39

По этой тропе вы идёте долго, пока не понимаете, что солнце незаметно для вас село за горизонт и наступили сумерки, которые стремительно сгущаются в ночь. Расположитесь на ночлег (§396) или упрямо пойдёте дальше (§432)?

§40

Проходит немного времени, и вы выходите на просторную поляну, на которой, важно раскачиваясь при неторопливой ходьбе топчется крупный гриф. Он замечает ваше появление, но реагирует довольно-таки нетипично: вместо того, чтобы подобно другим диким животным как можно скорее скрыться от человека, эта птица, громко крича и размахивая крыльями, нападает на вас. Деваться некуда – придётся отбиваться от недружелюбно настроенного пернатого (если хотите использовать Огонь, то §2):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГРИФ:	8	15

Разделавшись с птицей, вы покидаете поляну и идёте дальше по лесу, размышляя о том, что заставило грифа стать таким агрессивным – §14.

§41

Вы очень осторожно пробуете жидкость из третьей бутылки. Никакой опасности в ней нет – это самая что ни на есть обыкновенная вода. Можете выпить её и восстановить 1 СИЛУ. И не стоит искушать судьбу ещё раз,

пробуя то, что находится в оставшихся пяти бутылках. Лучше отправляйтесь дальше – §148.

§42

Вы идёте по дороге, ведущей между двух скал. Через некоторое время дорога разветвляется: правое ответвление поднимается вверх, а левое спускается, петляя, вниз. В какую сторону пойдёте: направо (§256) или налево (§53)?

§43

Вы достаёте из сумки рог единорога и протягиваете его лекарю со словами: «Мне кажется, что эта вещь может вам пригодиться». Тот несказанно рад такому подарку – ведь из рога можно приготовить снадобье, излечивающее самых безнадежных больных. В знак благодарности лекарь не хочет отпускать вас с пустыми руками. Он приносит и даёт вам в дорогу хлеб (займёт 3 места в сумке и восстановит 4 СИЛЫ), вяленое мясо (3 места и 6 СИЛ) и ещё маленький пузырёк с ядом (займёт 2 места в сумке), говоря, что он ещё может понадобиться. На прощание вам предлагают безопасный выход из города – §156.

§44

Враг повержен. Можете забрать себе его арбалет (он займёт 7 мест в сумке). Арбалет заряжен тремя стрелами – вы можете использовать это оружие в бою. Чтобы один раз выстрелить из арбалета ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ. Если не повезёт, то вы промахнулись, а если повезёт – значит стрела попала в цель. Каждая удачно выпущенная стрела отнимет у противника 7 СИЛ. Кроме того, можете снять с убитого его чёрный балахон – он ему больше не нужен, а вам может ещё пригодиться (балахон займёт в вашей сумке 6 мест). Теперь можете идти дальше – §362.

§45

Неожиданно из-под земли вылезает пара здоровенных рук, которые хватают ваши лодыжки и так сжимают их, что вы падаете, а как только это происходит, появляется ещё целый десяток таких же рук. Они вцепляются в вас и совершенно обездвиживают, а затем принимаются душить – поэтому-то Ронажиус и советовал держаться от Скользяй горы подальше. Последним звуком, который вы услышите в этой жизни, будет хруст ваших ломающихся шейных позвонков...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§46

Мост оказывается на удивление ветхим и прогнившим. Доски настила, когда вы по ним идёте, так и норовят сломаться под вашей тяжестью. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §56; – §418).

§47

Вы призываете на помощь Воду, и в вашей левой руке тут же появляется щит из воды – теперь дракон может дышать огнём столько, сколько ему будет угодно – щит всё равно укроет вас от пламени. А теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ДРАКОН:	7	20

После битвы щит исчезнет, а вы переходите на §334.

§48

Вы не торопясь подходите к колодцу и заглядываете в него. Он пуст – на дне его не видно ни капли воды, к тому же оттуда исходит довольно сильный отталивающе-затхлый запах. Для чего же тогда здесь этот колодец? Попробуете спуститься в него (§414) или подойдёте (если вы этого ещё не делали): к конюшне (§37), к будке (§69)? В противном случае вам придётся поискать выход со двора (§97).

§49

Настойчивый стук в дверь снятой вами комнаты заставляет вас встать с постели. За дверью вы обнаруживаете милостивую стройную девушку в лёгком платье. В руках она держит маленький поднос с наполненным до краёв вином кубком. На вопрос в чём дело, девушка, мило улыбаясь, отвечает, что она принесла ваш заказ. Что вы ответите ей: скажете, что она ошиблась (§71) или решите, что отказываться не стоит и возьмёте кубок (§96)?

§50

Коридор, по которому вы идёте, сворачивает вправо, но появившиеся и приближающиеся из-за поворота голоса бросают в трепет: по коридору, навстречу вам, идёт как минимум полторы дюжины воинов Нигархата, и если вы срочно что-нибудь не предпримите, то вам несдобровать. Если у вас есть Фиолетовый кристонит, то скорее воспользуйтесь им, а если у вас имеется мешок, то §798. В противном случае вам останется только ПРОВЕРИТЬ ВЕЗЕНИЕ (+ §817; – §847).

§51

Через пару часов вы окончательно убеждаетесь в том, что этот остров для вас безынтересен, ведь вы уже и так ухлопали на дорогу по пустому лесу много времени, но не смотря на это не обнаружили ничего, что заслуживает внимания. Вскоре за деревьями становится виден какой-то просвет – скорее всего вы, незаметно для себя, немного сбились и теперь снова приближаетесь к берегу. Попытайтесь ещё раз углубиться в лес (§147) или же не станете сворачивать (§164)?

§52

Вы продолжаете идти по прибрежной полосе мягкого песка. Ноги немного вязнут в нём, но это практически не затрудняет движение вперёд. Ваше внимание привлекает неожиданный всплеск на поверхности воды

вблизи берега. Вы устремляете свой взор в эту сторону. Из озера вылезает крокодил, жадно раскрывая свою зубастую пасть. Придётся сразиться с ним:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРОКОДИЛ:	7	14

Разделавшись с крокодилом, вы решаете, что идти дальше по берегу не стоит, поскольку вблизи воды можно столкнуться с кем-нибудь пострашнее хищной рептилии. Поэтому вы отправляетесь в сторону лесных зарослей острова и идёте по ним в северном направлении, но через час пути у вас появляется желание свернуть в сторону. В таком случае куда именно: на запад (§127) или на восток (§176)?

§53

Дорога ведёт и ведёт вас на север и постепенно становится всё шире. И вот наконец вы видите, что ущелья Феитном кончаются – дальше нет уже никаких гор и скал.

Вы останавливаетесь, смотрите по сторонам, а подняв голову замечаете слева, на одной из скал, вход в пещеру. Сейчас трудно сказать, что там, внутри неё, зато вход туда выглядит весьма интересно: он имеет форму несколько кривоватого шестиугольника, тёмным провалом выделяющегося на фоне более светлой горной породы. Продолжите свой путь по дороге (§84) или попробуйте зайти в пещеру, тем более, что к ней ведёт узенькая горная тропинка (§174)?

§54

Вы достаёте арбалет, нацеливаете его на птицу и стреляете. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §25; – §284).

§55

Комната, в которую вы попадаете, ничем не отличается от многих других, за исключением одного. У стены вы видите стоящий на подставке малахитовый кубок для даров и какого-то полупрозрачного типа. Это привидение парит в воздухе, бессмысленно глядя впереди себя и тихо-тихо бормоча что-то навроде «Одумайся!». Из комнаты ведёт невысокая дверь. Что вы сделаете? Пройдёте мимо призрака и выйдете из комнаты (§557) или положите что-нибудь в кубок: череп (§272), кувшинчик с пеплом (§542), лилию (§355) или 3 золотых монеты (§452)?

§56

Одна из досок под вами с треском обламывается, и упасть бы вам вниз, если б вы не успели ухватиться за одну из подпорок. Вы снова вскарабкиваетесь на мост и, ещё более осторожно ступая по нему, перебираетесь через реку и идёте дальше – §34.

§57

На помощь к своим погибшим товарищам с дальней окраины деревни спешат ещё трое «балахонщиков». Придётся сразиться и с ними, а времени на магию уже нет:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	7	9
БАЛАХОНЩИК #2:	7	11
БАЛАХОНЩИК #3:	6	11

Если вам удалось убить одного из них, то **§144**.

§58

Земля под ногами неожиданно поднимается, лава отступает и образуется небольшой проход, по которому вы перебираетесь в безопасное место и спешите вернуться на дорогу, с которой свернули – **§419**.

§59

Взяв в руки вывалившегося птенца, вы вскарабкиваетесь с ним на дерево и аккуратно кладёте его обратно в гнездо, где, кроме ещё двух птенцов, обнаруживаете 5 золотых монет, медную цепочку и небольшое зеркальце. Можете взять себе всё, что считаете нужным (зеркальце займёт в сумке 2 места, а цепочка – одно), после чего слезаете с дерева и отправляетесь дальше – **§362**.

§60

Вам удаётся увернуться от первой атаки волчьей стаи. Воспользуетесь Огнём (**§228**)? Если не хотите этого делать, то сражайтесь со всей стаей – шестью волками сразу:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВОЛК #1:	8	7
ВОЛК #2:	6	8
ВОЛК #3:	4	9
ВОЛК #4:	5	10
ВОЛК #5:	5	9
ВОЛК #6:	6	8

Если вы сумели их победить, то передохните после этой нелёгкой битвы и отправляйтесь на **§117**.

§61

Открыв дверь, вы входите в длинный коридор и идёте по нему, пока не обнаруживаете в правой его стене широкую дверь. Напротив двери, слева, находятся расположенные рядом ниша с треугольным углублением и малюсенькое оконце, больше напоминающее простую дырку в стене. Заглянув туда, вы видите новый коридор. Вы можете попасть туда, но для этого нужна металлическая пластинка с изображением треугольника (**§109**). Также вы можете либо войти в дверь справа (**§321**), либо идти по коридору дальше (**§749**).

§62

Через пару часов пути ваше внимание привлекает невысокое деревце, сильно выделяющееся на фоне однообразного зелёного леса своими жёлто-оранжевыми плодами, так и манящими их попробовать. Отважитесь поест

этих плодов (§581) или, может быть уже не в первый раз, решите не рисковать впустую и пойдёте дальше (§188)?

§63

Подкравшись ближе, вам удаётся разглядеть, что за существа охраняют вход в пещеру. Это василиски – огнедышащие чудовища, похожие внешне на гигантских петухов. Пойдёте с ними сражаться (§91) или попробуете действовать бескровными (по крайней мере для себя) методами? Если предпочли последнее, то возможны такие варианты: можно попытаться воспользоваться кольцом из зелёного металла в форме змеи (§113), средством для невидимости (§132) или Фиолетовым кристонитом. Если у вас есть чёрный балахон, то можете предпринять попытку проникнуть внутрь Скользящей горы под видом одного из воинов Нигархата (§175), а если же у вас в сумке завалялись бутылка с вином и пузырёк с ядом, то §194.

§64

Бездыханный труп валяется на полу. В это момент где-то слышится еле различимый стон. Вы заглядываете за занавеску и видите, что в углу соседней комнаты лежит связанный человек с кляпом во рту. Бедолага сильно изранен и очень слаб. Вы развязываете его и помогаете встать. Человек говорит, что он – настоящий владелец лавки и что он очень благодарен вам за своё освобождение. Теперь ещё раз загляните на §377 и возьмите себе бесплатно любые четыре товара. Торговец предлагает вам переночевать у него. Согласитесь (§608) или откажетесь и уйдёте (§404)?

§65

У вас есть железный ключ с сапфирами? Если да, то §192, а если ключа у вас нет, то можете попытаться выломать дверцу. Для этого бросайте кубик до тех пор, пока на нём не выпадет «шесть», но так как взламывание – дело, требующее затраты сил, после каждого броска вычитайте у себя по 1 СИЛЕ. Если вам удалось выполнить желаемое, то §229, а если вы решили бросить эту затею, то возвращайтесь на площадку и спускайтесь по лестнице дальше – §29.

§66

Осторожно ступая, вы идёте вперед и вам почти удаётся выбраться из этого леденящего душу места, но тут одна потревоженная гадюка в отместку всё-таки кусает вас. Потеряйте 3 СИЛЫ – вам просто повезло, что она не пустила свой яд в ход, иначе вам навряд ли удалось бы остаться в живых. Вот змеиное скопище остаётся позади, и вы, облегчённо вздохнув, идёте дальше – §451.

§67

Вынув кристонит, вы шатаясь подходите к плите, первой перегородившей вам дорогу. Камень в амулете начинает светиться ровным красивым светом. Это сияние, к вашему удивлению, плавно разливается по поверхности тела. Почти теряя сознание, вы делаете шаг вперёд и происходит

чудо: каменная стенка беспрепятственно пропускает вас, будто её и нет здесь! Однако не стоит забывать о том, что она была сильно нагрета – потеряйте 2 СИЛЫ при прохождении через неё.

Кристонит перестаёт излучать свет – можете его убрать. Вы свободны и, отдышавшись, идёте по коридору дальше – §557.

§68

Староста приглашает вас к себе. За ночлег он требует 4 золотых. Соглашайтесь (§186) или уходите (§441).

§69

Вы подходите к будке и прислушиваетесь – оттуда отчётливо доносятся какие-то голоса. Решайте, что будете делать: смело войдёте внутрь (§150) или подойдёте (если вы этого ещё не делали) к конюшне (§37) или к колодцу (§48)? Если вы вообще хотите покинуть двор, то §97.

§70

Когда вы проезжаете мимо очередного мелкого болота, из зарослей камыша неожиданно выпрыгивает уродливый оборотень и впивается клыками в шею вашему коню. Истекающее кровью животное падает вместе с вами на землю (потеряйте 1 СИЛУ от ушиба). Если хотите остаться в живых, то сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ:	9	11

Даже если вы и сумеете победить оборотня, продолжать свой путь вам придётся пешком – лошадь смертельно ранена, поэтому вам остается только бросить её умирать – §101.

§71

Ваш отказ приходится явно не по душе девушке. Её лицо искажает страшная гримаса, и она, грозно зашипев, оскаливается, демонстрируя свои белоснежные длинные острые клыки, и бросается на вас! Ваша реакция на этот раз не подводит: вы тут же хватает меч, чтобы дать отпор кровожадной вампирице (если у вас есть чеснок, то его запах уменьшит ЛОВКОСТЬ противницы на 2):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВАМПИРИЦА:	7	13

Если вы прикончите её за 3 такта боя или меньше, то §114. Иначе – §3.

§72

Посреди комнаты, в которую вы попали через дверь за лестницей, на невысоком постаменте лежит гроб. При вашем появлении крышка гроба резко слетает и оттуда восстаёт изголодавшийся по человеческой крови вампир, безумные глаза которого почти светятся оттого, что рядом оказался кто-то, кем можно утолить голод. Вы невольно пятитесь от страха назад. Если у вас в сумке лежит деревянная рука, то §95, иначе придётся либо использовать Жёлтый кристонит (если он у вас есть), либо сражаться с

ужасным кровопийцей (если у вас есть с собой чеснок, то это хотя и не заставит вампира обратиться в бегство – он слишком голоден, чтобы отступить – однако чесночный запах уменьшит его ЛОВКОСТЬ на 2):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВАМПИР:	9	10

Прикончив вампира, вы быстро покидаете комнату через ещё одну дверь – §140.

§73

Подойдя к оврагу, вы замечаете там раненую женщину и спускаетесь, чтобы помочь ей, но она, завидев вас, начинает зловеще хохотать. Вы же, недоумевая, останавливаетесь и в этот самый момент вас кто-то крепко хватая под руки. Вы оглядываетесь и видите неизвестно откуда появившихся и надёжно держащих вас двух «балахонщиков», радостно сверкающих своими красными глазами. «Раненая» тем временем перестаёт смеяться, поднимается и подходит ближе, а вы только теперь замечаете у неё два длинных и острых клыка. Вы пытаетесь вырваться, но ничего не получается, а изголодавшаяся вампирица жадно впивается вам в шею и быстро высасывает всю кровь. Расчёт врагов был сделан на вашу жалость и они не прогадали, а вот вы совершили ошибку. Роковую ошибку...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§74

Вы с воплем набрасываетесь на человека, но похоже, что он был готов к нападению, так как ему удаётся быстро выхватить из ножен свой меч:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ПУТНИК:	6	12

Победив в схватке, вы обыскиваете его, у этого человека не было с собой ничего, что могло бы заинтересовать вас. Отправляйтесь дальше – §491.

§75

Вы достаёте цепочку и выпускаете из турмалина заключённый там смерч на свободу. Вырвавшийся на волю вихрь не трогая вас засасывает в себя весь отряд воинов, забрасывает их в поднебесье и, растратив все свои силы, исчезает. Через минуту слуги Нигархата падают на землю и все до единого разбиваются насмерть. Цепочка с турмалином вам больше не понадобится – она исчерпала свои возможности. Путь дальше свободен и вы идёте вперёд, пока не наткнётесь на дорожный указатель с надписью: «Болшвиль. Столица Летериона». Стрелка его указывает в том же направлении, в котором вы идёте – §206.

§76

Незаметно наступает ночь, и вы, сойдя с дороги и найдя место поукромнее, располагаетесь на ночлег. И перед сном съешьте что-нибудь из своих собственных запасов, если вы в этот день ничего не ели (и если, конечно, запасы у вас имеются), ведь иначе придётся потерять 3 СИЛЫ от голода.

Ночь прохладна, но проходит спокойно. По утру (восстановите 1 СИЛУ после сна) вы отправляетесь дальше – §891.

§77

Вы решили воспользоваться Жёлтым кристонитом. С какого параграфа вы пришли?

Если с §72, то §335.

Если с §281, то §405.

Если с §499, то §802.

Если с §530, то §249.

Если с §771, то §825.

Если параграф, с которого вы пришли, здесь не обозначен, то использовать Жёлтый кристонит либо нельзя, либо не стоит.

§78

Вы спускаетесь в низину и, пройдя ещё немного, обнаруживаете две маленькие круглые поляны, сплошь покрытые цветами. Первая из них заросла фиалками, зато вторая усеяна незнакомыми цветами, похожими на фиалки, но имеющими красный цвет. Вы можете подойти к поляне с фиалками (§908), к поляне с красными цветами (§388) или же, решив не тратить времени зря на какие-то невзрачные цветочки, идти дальше (§333).

§79

Немного отступив и достав шарик с квинтэссенцией, вы кидаете его перед собой на пол, произнеся: «Огонь!», и выбегаете на улицу. На пути к выходу из дома возникает стена пламени, не давая воинам Нигархата вас преследовать, но огонь быстро распространяется, из-за чего вспыхивает вся деревянная изба. Сквозь рёв бушующего пламени до вас доносятся отчаянные вопли горящих врагов. И когда они утихают – §57.

§80

По этому проходу вам приходится идти достаточно долго. Он постоянно петляет то вправо, то влево, но в конце концов вы замечаете вдали свет – это выход из пещеры – и направляетесь туда. Дождавшись, пока приспособившиеся к темноте глаза снова привыкнут к яркому дневному свету, вы отправляетесь дальше в путь по дороге, проходящей мимо выхода из пещеры – §42.

§81

Откупорив склянку, вы обливаете кислотой дверь. Раздаётся громкое шипение, от пузырящейся на металле кислоты идёт вонючий едкий дым и всего через минуту от двери остаются только петли, на которых она держалась. Проход свободен – §896.

§82

«Балахонщики» проезжают мимо, не замечая вас, и уносятся прочь. Хватит прятаться, вставайте и идите дальше – §203.

§83

Вы идёте по коридору и спустя немного времени останавливаетесь: в левой его стене видны две окованные железом двери. Хотите узнать, что скрывается за первой из них (§884), за второй (§770) или предпочтёте идти по коридору до конца, никуда не сворачивая (§15)?

§84

Вы уходите прочь от ущелий по северной дороге и через несколько часов они уже очень далеко. Солнце клонится к закату, когда вы обнаруживаете ещё одну дорогу, ведущую на юго-восток. Свернёте на неё (§276) или продолжите свой путь на север (§145)? Перед тем, как сделать выбор, обратите, пожалуйста, внимание на следующее. Если вы уже прибегали к помощи стихии Огня, то знаете, что квинтэссенция позволяет создать шар из пламени и поразить им противника, что повлечёт за собой его смерть, поэтому в дальнейших сражениях можете (если только не будет специальных оговорок) использовать стихию Огня как оружие, но помните: на каждого противника (если, напомним ещё раз, в тексте не будет оговорок) придётся тратить по одному шару с квинтэссенцией.

§85

Вы оказываетесь в просторном пиршественном зале. Посреди него стоит длинный стол, вдоль которого уставлено множество стульев с позолоченными спинками. Зал освещается дюжиной больших факелов, пылающих в зажатых лапах статуй, изображающих собой клыкастых монстров. Вы подходите ближе к столу, на котором одиноко стоит небольшое красивое медное блюдо. На нём лежат три неизвестных вам плода. Они съедобны – возьмите их с собой (каждый плод займёт в сумке по 3 места и восстановит по 4 СИЛЫ). Вдали, в конце зала виднеется ещё одна дверь и вы направляетесь туда – §61.

§86

Течение в реке очень сильное – бурлящая вода так и норовит стукнуть вас об острые камни, расположенные близ берега. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §177; – §129).

§87

Ваша сноровка на этот раз немного подводит: вы набрасываете на голову змеи мешок, отскакиваете в сторону и выхватываете меч, но прикончить анаконду одним ударом не удаётся – вы только раните её. Она тем временем скидывает с себя мешающий ей мешок и атакует:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
АНАКОНДА:	9	10

Если вам удастся одержать победу в этой битве, то единственным желанием, которое возникнет у вас после неё, будет желание побыстрее уйти из этого места, невзирая на хранящиеся здесь сокровища.

В стене сокровищницы виднеются две ниши. В правой нише есть треугольное углубление, а в левой – четырёхугольное. Если есть

возможность, то воспользуйтесь нужными металлическими пластинками (для пластинки с изображением треугольника – §552, для пластинки с квадратом – §625), иначе придётся выйти из сокровищницы тем же путём, каким вы в неё вошли и открыть там левую дверь – §821.

§88

Одной гадюке всё-таки удаётся цапнуть вас за ногу тогда, когда вы уже почти сумели выбраться из этого малоприятного места. Змеиный яд, на ваше счастье, не очень сильный, разливается по жилам и отнимает у вас 13 СИЛ. Если остались живы, то §165.

§89

Вы осторожно берёте скипетр, который оказывается весьма увесистым из-за множества украшающих его бриллиантов, рубинов, сапфиров и гранатов. Деревянная дощечка и костяная трубка при этом мгновенно исчезают – вам, вероятно, уже приходилось видеть подобный фокус ранее. Возьмите скипетр себе (он займёт в сумке 5 мест) и знайте, что эта красивая вещь является весьма грозным оружием. Если хотите узнать о возможностях скипетра, то при первой же битве посмотрите §753. Теперь возвращайтесь в коридор – §130.

§90

Гидра – особый противник, единственный способ её убить – отрубить у неё все головы, но здесь есть подвох: на месте каждой срубленной головы немедленно отрастут ещё две. Вы призываете стихию Огня, и клинок вашего меча охватывает пламя. Теперь он будет не только сносить головы чудищу, но и прижигать места срубов, поэтому новые головы расти не станут, так что у вас теперь есть реальные шансы одолеть Гидру. В ходе боя уменьшение СИЛЫ Гидры на каждые 3 единицы будет означать, что вам удалось срубить ей голову, а после каждых двух срубленных голов ЛОВКОСТЬ Гидры будет уменьшаться на 1. Сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГИДРА:	11	36

Если вы победите Гидру, то клинок вашего меча перестанет «гореть», а вы сможете передохнуть после сражения.

После отдыха вы осматриваете труп человека, на плече которого видна дорожная сумка. В сумке вы находите письмо – скорее всего этот человек был отправлен для передачи этого послания, но, увы, не сумел уцелеть и остаться в живых. Так как вас терзает любопытство, вы распечатываете письмо – §125.

§91

Выскочив из своего укрытия, вы набрасываетесь на василисков, смотрящих на вас как на самоубийцу (двух их них вы перед началом боя можете испепелить Огнём):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВАСИЛИСК #1:	8	13
ВАСИЛИСК #2:	10	7
ВАСИЛИСК #3:	9	15
ВАСИЛИСК #4:	9	15

Если вы останетесь в живых после сражения, то обязательно передохните прежде, чем входить в пещеру – §227.

§92

Вам предлагают следующее:

Товар	Цена	Займёт в сумке	Восстановит
яблоко	1 золотой	2 места	2 СИЛЫ
огурец	2 золотых	2 места	3 СИЛЫ
пирог	3 золотых	3 места	5 СИЛ
молоко в кувшине	2 золотых	4 места	4 СИЛЫ
чеснок	1 золотой	1 место	1 СИЛУ
варёное яйцо	2 золотых	1 место	4 СИЛЫ
топор	5 золотых	4 места	
деревянные чётки	2 золотых	2 места	
огниво	3 золотых	2 места	

Если хотите что-то купить – покупайте. Староста деревни предлагает переночевать у него за 2 золотых. Если хотите, то платите деньги и оставайтесь (§359). В противном случае вам придётся уйти (§441).

§93

Вы призываете стихию Воздуха. Немедленно возникает мощный вихрь, который поднимает вас над землёй и быстро уносит прочь, оставляя воинов Нигархата с носом. Вскоре вы приземляетесь у какой-то дороги, в нескольких часах ходьбы от «места взлёта» – §891.

§94

С этим противником вы легко справитесь, но если вам не хочется с ним возни, то уничтожьте его Огнём:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ДИКАРЬ:	5	8

После сражения – §160.

§95

Вдруг подарок дровосека сам собой оживает и выпрыгивает из сумки. Быстро семеня по полу пальцами, рука разгоняется и, подскочив, вонзается вампиру в грудь, вырывая ему сердце. Не ожидавший такого вампир, ещё более выпучив свои глаза, тут же издыхает, а вы поспешно уходите из комнаты через массивную дверь в её правой стене – §140.

§96

Взяв кубок с подноса, вы благодарите девушку, и она уходит. Выпьете вино (§19) или (если это вам кажется подозрительным), предпочтёте его куда-нибудь вылить, например в окно (§245)?

§97

В дальнем правом углу коридора вы замечаете большой тёмный вход, ведущий внутрь замка, войдя в который, вы попадаете в просторный длинный, сворачивающий направо коридор – §216.

§98

Преодолевая себя, вы пытаетесь сбросить дурман со своего мозга, однако сделать это оказывается не так-то просто. Вам удаётся достичь лишь частичного успеха: несмотря на чары, вы достаёте свой меч из ножен, готовясь уничтожить сирену, хотя руки не слушаются вас и если не воспользоваться магией, то придётся в каждом такте боя уменьшать свою **МОЩНОСТЬ УДАРА** на 3 единицы – сирена будет петь и во время сражения. Если же вы хотите использовать **квинтэссенцию**, то решайте, какую стихию призовёте к себе на помощь: **Огонь (§312)** или **Воздух (§352)**? А если же вы надеетесь лишь на свой меч (если у вас есть сюрикены или арбалет, то использовать их в этом бою вы не сможете – промахнётесь), то сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СИРЕНА:	7	11

Если вам удастся прикончить это мерзкое создание, то чары спадут, и вы беспрепятственно переплывёте обратно к берегу болота и пойдёте дальше – §101.

§99

Дверь, после того, как «съедает» деньги, с чётким и звучным щелчком открывается. Вы входите в неё – §896.

§100

Тропинка ведёт вас по лесу. В небе ярко светит солнце, в кронах деревьев что-то весело щебечут птицы и шелестит листьями ветерок, так что пока ничто не предвещает неприятностей, но тем не менее хотелось бы, чтобы этот лес не оказался слишком большим, ведь иначе придётся ночевать где-нибудь под деревом, а это не безопасно.

Вскоре тропинка поворачивает влево, а затем она раздваивается: налево отходит такая же тропа, а направо – ещё одна, но более узкая. Куда пойдёте: направо (§422) или налево (§173)?

§101

Через полчаса пути и без того влажная до предела земля размягчается настолько, что при каждом шаге вы по колено увязаете в зыбкой и ненадёжной болотной почве. Поэтому вы принимаете решение свернуть в какую-нибудь сторону, но в какую: направо (§219) или налево (§18)?

§102

Разбив шарик с **квинтэссенцией**, вы как птица взмываете вверх и стремительно уноситесь прочь в сторону северо-запада. Вы приземляетесь примерно в часе ходьбы от места взлёта, в низине, заросшей мягким мхом – §781.

§103

Вы создаёте огненный шар и направляете его в дверь. Пламя прожигает в двери углубление внушительных размеров, но она, к вашему разочарованию, остаётся стоять на месте. Потратите ещё один шарик с квинтэссенцией (§238) или предпочтёте всё-таки подождать (§135)?

§104

Чувствуя, что серьёзно заболели, вы выпиваете Эликсир Исцеления и вам сразу становится легче. Озноб проходит, а вы можете восстановить себе 5 СИЛ (это потому, что почти вся сила эликсира ушла на излечение от болезни) и идти дальше – §451.

§105

Вы берёте четвертую бутылку и храбро осушаете её. Как это ни странно, выпитая жидкость оказывается не только вкусной (напоминает чем-то кленовый сироп), но и обладающей целебными свойствами – восстановите 1 ЛОВКОСТЬ и 10 СИЛ. По этой причине вы ещё несколько минут стоите в раздумьях над оставшимися пятью бутылками – вдруг в них налито тоже самое? И всё же вы не решаетесь искушать судьбу ещё раз и отправляетесь дальше – §148.

§106

Вода из гейзеров устремляется к вам, заливая попутно потоки лавы. От сильного жара в воздух поднимается густой и горячий пар, что сопровождается громким шипением. Всюду, где вода соприкоснулась с расплавленной породой, та затвердела, в результате чего образовался неширокий проход, по которому вы и спешите уйти отсюда, чтобы снова выбраться на дорогу, с которой на так давно свернули – §419.

§107

После того, как все приготовления закончены (не забудьте вычеркнуть из Листка Игрока 4 шарика с квинтэссенцией), телепортер приходит в действие. Слышится тихий гул, магические символы на балках-опорах начинают мерцать красным светом, а из камня Оранжевого кристонита вниз ударяет яркий луч и как только он достигает пола, раздаётся хлопок и в месте падения луча появляется Красный кристонит, окутанный лёгкой вуалью сизого дыма, которая через секунду рассеивается без следа. Возьмите кристонит себе. Единственно, что плохо – вы не знаете о способностях этого амулета.

Если теперь у вас шесть кристонитов, то пора уходить отсюда – §795, если меньше – §120.

§108

Слепящее солнце светит в глаза, поэтому приходится идти сильно прищурившись. Из-за этого вы, поднявшись на очередной холм, почти нос к носу сталкиваетесь с идущим навстречу путником, одетым в странную мешковатую одежду и несущего за своей спиной котомку, перекинув её через

плечо. Что вы сделаете: просто пройдёте мимо (§333), заговорите с ним (§315) или нападёте (§354)?

§109

Вы попадаете в короткий коридорчик, заканчивающийся у входа на лестницу. В стене коридора есть ниша с углублением пятиугольной формы. Вы можете либо подняться по лестнице (§804), либо воспользоваться нужной металлической пластинкой (§894).

§110

Здесь вас ждёт весьма неприятный сюрприз: в том месте, где вы отрубаете Гидре голову, немедленно отрастают ещё две! Кроме того, Гидре удаётся ранить вас. Потеряйте 6 СИЛ. Чудище можно победить только при помощи магии – скорее вызывайте Огонь (§36), потому что если вы этого не сделаете, то ваша гибель станет неминуемой – множество зубастых ртов растерзают вас и игра, к сожалению, будет законченной...

§111

Коридор сворачивает в сторону. Когда вы почти доходите до поворота, случается весьма неприятная неожиданность: прямо перед вашим носом с потолка опускается огромная каменная плита, преграждая путь вперёд. Сразу после этого вы слышите шум позади себя – вторая такая же плита отрезает и путь обратно. Вы в ловушке, а через минуту пол и стены начинают разогреваться, да так сильно, что дымятся подошвы ваших сапог. Дышать становится невозможно, лёгкие жадно хватают раскалённый воздух и вы едва-едва не падаете в обморок от жары.

Если у вас нет склянки с Абсолютным холодом (§311) или Синего кристонита, то значит вам суждено зажариться в этой западне, которая всё продолжает разогреваться.

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§112

Вы идёте вперёд, а пещера словно издевается над вами: то становится такой узкой, что через неё с трудом удаётся протиснуться, то становится настолько низкой, что вам приходится ползти на животе. Но вот она делается более свободной и широкой, хотя от этого легче не становится: вы спотыкаетесь о камень, падаете и непроизвольно громко вскрикиваете. Эхо вашего крика многократно разносится по всем коридорам пещеры, а на голову начинает сыпаться песок. Вы так и не успеваете понять, что произошёл обвал и вас завалило тысячами каменных обломков. Печальный и бесславный финал...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§113

Выбравшись из своего укрытия, вы подходите к василискам и показываете им кольцо. Увидев его, они кивают и расступаются, пропуская вас – §227.

§114

Вы вонзаете в вампирицу свой меч и она издыхает, а вы спешите спуститься вниз, чтобы расспросить о произошедшем хозяина таверны. Сбегая по лестнице, вы видите, что его избивают два «балахонщика». Расвирепев, вы набрасываетесь на них и с размаху отсекаете одному голову. Остаётся ещё один:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК:	7	10

Покончив с ним, вы помогаете хозяину таверны оправиться от шока и при этом выясняется, что он ничего не знает о вампирице, он вообще её не видел. Вы советуете хозяину запереть двери покрепче и ложитесь спать, только уже в другой комнате.

Наступает утро, и вы, хорошо выспавшись (прибавьте 1 СИЛУ), отправляетесь дальше в дорогу. Перед самым уходом хозяин таверны возвращает вам ваши 2 золотых – нет нужды объяснять, почему он это делает.

Постепенно таверна скрывается из вида, а вы спешите как можно скорее добраться до Беоноторских болот – §500.

§115

В самом конце коридора на одной из стен висит какая-то схема или чертёж. Присмотревшись, вы догадываетесь, что это наверно план главных ходов Скользящей горы. К сожалению он настолько сложен, что нельзя даже определить, где находитесь вы и уж тем более никакой речи не может быть о том, чтобы попытаться запомнить его. Вы направляетесь к двери в конце коридора – §148.

§116

Вы садитесь на лошадь, к седлу которой пристёгнута маленькая сумка, где вы находите небольшую флягу с водой, банан и 2 золотых монеты. Берите себе всё, что считаете нужным (банан займёт в вашей сумке 2 места и восстановит 3 СИЛЫ, фляга займёт 3 места, а вода в ней восстановит 1 СИЛУ). Куда хотите поехать: в прежнем направлении, на юг (§70) или повернёте на восток (§217)?

§117

Тропинка постепенно становится всё более извилистой, она постоянно поворачивает то в одну, то в другую сторону, а вскоре перед вами предстаёт ещё одна развилка. Куда пойдёте на сей раз: прямо (§609) или направо (§690)?

§118

Вы проходите несколько десятков шагов, находите ещё 7 золотых монет и снова останавливаетесь, поскольку цепочка из монет резко поворачивает направо. Как вы поступите на этот раз: повернёте и продолжите собирать деньги (§307) или решите, что «заработали» достаточно и уйдёте отсюда поскорее (§379)?

§119

Когда вы проходите мимо очередного мелкого болотца, из зарослей камыша неожиданно выпрыгивает затаившийся там оборотень, явно собравшийся вами заморить червячка, и ранит вас своими когтями (потеряйте 3 СИЛЫ). Если хотите жить, то сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ:	9	11

Покончив с оборотнем, идите дальше – §101.

§120

Теперь у вас пять кристонитов, но было бы неплохо получить ещё и шестой, однако этого сделать вам никак не удастся. Неожиданно вы слышите, что к двери, ведущей сюда, кто-то хочет подойти, но пока возится с охраняющими её лучами. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §253; – §218).

§121

Вам действительно не повезло: вытекшая из вулкана лава отрезала путь назад. Как будете перебираться через эту огненную реку? Призовёте на помощь стихию Воды (§106) или Земли (§58)? Если вам жалко квинтэссенции, то оставайтесь где стоите и ждите, когда всё прибывающая лава доберётся до вас...

Игра в этом случае для вас, к сожалению, закончится.

§122

Хотя дверь достаточно прочная, вам удаётся её успешно выломать, но тем не менее потеряйте 1 СИЛУ. За дверью ещё один коридор, тускло освещённый свечами, торчащими в настенных канделябрах – следовательно в замке должен быть кто-то, кто их зажжёт. Пойдёте по коридору (§83) или вернётесь на лестницу и спуститесь по ней (§166)?

§123

На этот раз вы идёте без остановки несколько часов, но лес оказывается удивительно однообразным, а потому вид деревьев, растущих вдоль совершенно прямой тропы, успеваает как следует намозолить глаза.

Но вот вы видите, что среди кустарников, слева от вас, притаилась маленькая перекосившаяся избушка. Зайдёте в неё (§639) или пойдёте дальше (§699)?

§124

Вы поднимаетесь по лестнице, одновременно замечая, что воздух постепенно становится всё более горячим и душным. Лестница кончается, и вы, тяжело дыша, входите в комнату, стены которой так сильно разогреты, что нельзя не обжечься, прикоснувшись к ним, к тому же пятки вам тоже начинает припекать – пол также очень горяч. Такое ощущение, что вы забрели внутрь большой печи. И вот вам становится совсем не по себе оттого, что у стены, за железным столом, сидят два краснокожих человека. На головах их вместо волос полыхает огонь. Эти малоприятные на вид типы

заняты поеданием раскалённых до красна углей, лежащих у каждого в тарелке, но при вашем объявлении здесь они прерывают трапезу и с полными ненависти взглядами надвигаются на вас. Ещё одно сражение неотвратимо, а использование против Огневигов (так называются эти существа) стихии Огня лишь напрасная трата квинтэссенции – лучше потратить её, чтобы призвать стихию Воды (§298). Если у вас есть склянка с Абсолютным холодом, то §274. Можете, конечно, сражаться и так:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОГНЕВИК #1:	11	13
ОГНЕВИК #2:	10	13

Если вам удастся выжить после этой битвы, то поспешите покинуть это жаркое местечко через дверь, ведущую из комнаты, немного отдышитесь и передохните – там намного прохладнее – §208.

§125

Письмо немного намокло, поэтому часть слов смазана, а содержимое его следующее: «Дор...рат! После того, как войско сил Тьмы из Скользкой горы – логова Нигархата, напало на замок Короля, жизнь в близлежащих окрестностях стала просто невын...ителей нашего города постоянно грабят, убивают и у... в плен. Пока эти него...не добрались до нас, я решил со своей семьёй перебраться поскорее куда-нибудь подальше...ешили поселиться в деревне, в которой живёшь ты. Жди нас примерно через неделю, после того, как получ...»

Главное, на что вы обращаете внимание, это информация о том, что Нигархат расположился на так называемой Скользкой горе. На память сразу же приходят слова Ронажиуса, когда он говорил вам о могуществе Нигархата. По всей видимости гора, о которой идёт речь в письме, и есть та самая гора, созданная злым колдуном и находящаяся там, где раньше был холм Олзлик.

Вам остаётся только пожалеть о том, что письмо не дошло до адресата и отправиться дальше.

Камышовые заросли постепенно редеют, а вскоре вы натываетесь на узенькую тропу, уводящую куда-то на возвышенность. Через некоторое время вы оказываетесь на просторной открытой равнине, а спустя примерно полчаса тропинка выводит вас на прямую и широкую дорогу, уходящую на юг – Беоноторские болота, путешествие по которым едва не стоило вам жизни, остались позади. Теперь остаётся только одно – идти вперёд по дороге, ведь на то она и дорога, чтобы куда-нибудь да привести – §300.

§126

Хотите что-нибудь продать (§162) или что-нибудь купить (§92)?

§127

Через полчаса вы добираетесь до неширокой быстро текущей речки – остаётся только подивиться размерам этого острова, раз на нём есть целая река, которая, между прочим, преграждает вам путь вперёд. Будет лучше, если вы переберётесь на другой берег речки, потому что движение в обход

приведёт к тому, что придётся идти через очень густые заросли прибрежного кустарника, кроме того, вниз по течению, примерно в полусотне шагов от вас, виднеется, как это ни странно, старый деревянный мост – откуда он взялся в этом заброшенном месте, так скорее всего и останется загадкой, ну а сейчас надо решать, как вы будете перебираться через реку: по мосту (§46) или вплавь (§86)?

§128

Вы читаете заклятие и ... ничего не происходит – дверь не поддается вашему волшебству! Что будете делать: используете деньги (§99), кислоту (§81) или бросите эту затею и уйдёте (§115)?

§129

Когда вы уже почти добрались до противоположного берега, вас неожиданно сносит течением в сторону, и вы сильно ударяетесь о торчащий из воды камень. Потеряйте 6 СИЛ. Выбравшись на сушу и обсохнув, вы идёте дальше по лесу – §34.

§130

Коридор делает поворот, за которым обнаруживается огромная пробоина в крепостной стене замка. За пробоиной вашему взору открывается просторная холмистая равнина, заросшая кое-где молодыми рощицами.

Решив больше не задерживаться на территории замка, вы уверенным шагом направляетесь через пробоину к равнине, тем более что переправа через водный ров замка в этом месте не представляет большой трудности – ров в этом месте полностью завален обломками стены – §285.

§131

Удача отвернулась от вас – вы промахнулись, а испуганная утка, возмущённо крикая, спешит быстрее спрятаться, и вскоре вы видите её уже поднимающейся в небо и улетающей прочь. Теперь вам остаётся только идти дальше – §101.

§132

Вы выпиваете средство для невидимости и через несколько секунд замечаете, что перестали видеть своё собственное тело. Выбравшись из укрытия, вы осторожно проходите мимо василисков, которые вас не замечают. Через минуту действие снадобья закончится и вы снова станете видимыми – §227.

§133

Избрав прямой путь и считая его более надёжным, вы идёте дальше. Начинает смеркаться. Вскоре слева от дороги показывается небольшой пригорок, заросший густой травой, а на пригорке – невысокий дом, больше похожий на чью-то торговую лавку. Зайдёте (§377) или пойдёте дальше (§404)?

§134

Вынув меч, вы берёте его так, как берут копье, и нацеливаетесь на птицу. **ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ 2** раза. Если вам повезло дважды, то **§394**, а если хотя бы один раз не повезло, то **§284**.

§135

Через час дверь сама собой отворяется, но выйти из темницы вы не успеваете: в камеру бурным потоком вбегают, накатываясь подобно волне, огромная стая крыс. Через полчаса от вас остаётся лишь изглоданный скелет, который за ненадобностью так и останется здесь лежать...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§136

Увидев в ваших руках пищу, дикарь бросает дубину в сторону, хватается то, что вы ему предлагаете и сломя голову убегает прочь – **§160**.

§137

За дверью оказывается просторный пиршественный зал, к тому же хорошо освещённый благодаря множеству больших окон. А посреди зала стоит открытая железная клетка, в которой дремлет косматогривый лев! Унюхав человека, он просыпается и направляется к выходу из клетки – похоже, что его уже давно не кормили. К счастью, на дверце клетки висит незакрытый замок, и вы, быстро сообразив, что нужно сделать, подбегаете и запираете клетку, не давая зверю выбраться наружу. Лев издаёт крайне возмущённый рык и, просунув лапу сквозь стальные прутья, пытается дотянуться до вас, но это ему не удаётся.

Недоумевая по поводу того, кому это пришло в голову притащить сюда льва, вы выходите из зала через дверь в его стене, за которой обнаруживается лестница, ведущая куда-то наверх – **§279**.

§138

Сорвавшись с места, вы бежите вперёд. Потревоженные гадюки зловеще шипят и норовят цапнуть вас за ногу. **ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §5; – §88)**.

§139

Вспомните, кто напал на исцелённого вами человека, сосчитайте число букв в названии этого существа, умножьте это число на 10 и прибавьте к результату номер параграфа, с которого вы сюда пришли, а затем откройте параграф с номером, равным получившемуся числу – вы поймёте, правильно ли всё сделали.

§140

За дверью обнаруживается просторная комната, единственной мебелью в которой оказываются несколько стульев. Вы садитесь на один из них для того, чтобы хоть чуть-чуть дать отдых ногам. Пока ваше проникновение сюда, в Скользкую гору, остаётся незамеченным и чтобы так было дальше, постарайтесь не попадаться слугам Нигархата на глаза, а уж если это и

случится, то не отпускайте их живыми, ведь в противном случае будет поднята тревога. В дальнем углу комнаты есть ещё одна дверь, а вы, отдышавшись, направляетесь к ней – §258.

§141

Ваш мозг так сильно одурманен пением сирены, что вы не в силах как-нибудь воспротивиться, когда эта тварь самодовольно выпускает клыки и впивается вам в горло. Истекая кровью, вы падаете на землю и только теперь замечаете кучу валяющихся здесь повсюду черепов и тщательно обглоданных костей. Перед самой смертью вы понимаете, что оказались далеко не первой жертвой сирены...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§142

Вспомните цвет камня того кристонита, который должен быть размещён в центре по отношению к остальным амулетам, сосчитайте число букв в этом слове, умножьте это число на 6 и прибавьте к результату номер того параграфа, с которого вы сюда пришли. После выполнения этих действий открой те параграф с номером, равным получившемуся числу – вы поймёте, правильно ли всё сделали.

§143

Вы идёте прямо по тропинке и вдруг чувствуете жгучую боль в левом предплечье (потеряйте 4 СИЛЫ). В руку вонзилась стрела! Из-за дерева выходит человек в чёрном балахоне, вооружённый арбалетом, а глаза его буквально горят красным светом. Он снова нацеливает своё оружие на вас. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §220; – §205).

§144

Увидев, как необыкновенно храбро сражается случайно попавший сюда путешественник, всё население деревни приходит к вам на помощь. Один противник убит, а крестьяне вилами и батогами добивают оставшихся двоих ненавистных им слуг Нигархата.

Жители деревни гостеприимно приглашают вас переночевать у них. Узнав кто вы такой, крестьяне предлагают вам следующий набор вещей (можете взять себе любые два предмета, но не более того): огарок свечи (займёт в вашей сумке 1 место), оловянная ложка (2 места), рубиновая брошь (1 место), замок с ключом (3 места), фарфоровая статуэтка в форме воина (2 места).

За ужином (восстановите 5 СИЛ) выясняется, что погибшие от вашей руки человекообразные ящеры знали заклинание, которым можно было легко убить человека. По этой причине жители деревни боялись слуг Нигархата. Ваша атака была настолько стремительной, что ящеры не успели использовать заклятие против вас и теперь они мертвы.

Рано утром, выспавшись, вы снова отправляетесь в путь. На прощание вам дают хлебную лепёшку (восстановит 3 СИЛЫ и займёт в сумке 3 места), чтобы вы могли перекусить по дороге – §891.

§145

Решив не сворачивать, вы идёте дальше, но одна мысль не хочет давать вам покоя. Дело в том, что вы не знаете куда сейчас направляетесь, в какую сторону надо продолжать свой путь к цели, и что следует считать сейчас своей конкретной целью, ведь пока вы по совету Ронажиуса путешествовали по ущельям она была ясной и вполне определённой, а теперь вы понятия не имеете где следует искать остальные кристониты. Но хорошенько поразмыслив, вы решаете, что нужно идти туда, куда вас ведёт дорога – вдруг вам улыбнётся удача, а вернуться в Литсак можно будет и потом.

Вид местности вокруг постепенно становится более живым и радующим глаз, и больше не видать ни надоевшего жёлтого песка, ни серых угрюмых камней. И вот на горизонте появляется какой-то лес, справа от дороги виднеется небольшая деревня, а с левой стороны вы замечаете глубокий овраг, рядом с которым высится старый дуб. А теперь решайте: пойдёте в лес (§441) или заглянете в деревню (§252)?

§146

Комната за дверью оказывается практически пустой – посреди неё в гордом одиночестве стоит дубовый стол, на котором разложены насколько предметов. Вы подходите ближе. Что хотите взять: украшенный драгоценными камнями скипетр (§89), маленькую деревянную дощечку с начертанными на ней письменами (§13) или костяную трубку, покрытую красивым орнаментом (§204)? Если вам ничего не надо, то уходите отсюда (§130).

§147

Вы поворачиваете вглубь леса и вскоре натываетесь на красивый куст, в изобилии обвешанный продолговатыми ярко-оранжевыми плодами, а вас и так достаточно давно мучает чувство голода, и вы совсем не против заморить червячка. Что будете делать: отведаете этих плодов (§667) или не станете (§695)?

§148

Войдя, вы видите перед собой ещё две двери. На правой почему-то изображён чёрный силуэт зайца, на левой же двери рисунок отсутствует. В какую дверь войдёте: в правую (§898) или в левую (§586)?

§149

Хозяин таверны встречает вас подозрительным взглядом, но вы, наверное, уже успели привыкнуть к такому обращению к себе со стороны летионцев. Ужин обойдётся вам в 3 золотых и восстановит 6 СИЛ. Если вам нечем заплатить за еду или вы после ужина не желаете здесь оставаться, то придётся уйти (§182), но вы можете снять комнату у хозяина таверны за

2 золотых, чтобы не ночевать под открытым небом, тем более что кроме вас других посетителей в таверне нет (§49).

§150

Стоит только вам подойти к двери будки, как та резко открывается. На пороге появляются двое в чёрных балахонах. Вы отскакиваете в сторону и, изловчившись, рассекаете одному из них горло клинком меча. Остаётся ещё один и он уже почти успел вынуть свой меч из ножен. **ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §308; – §260).**

§151

Увидев, что вы вытаскиваете свой меч из ножен, мужчина встаёт на четвереньки и, как-то странно дёрнувшись, превращается в волка! Нет никаких сомнений в том, что перед вами два оборотня. Придётся сразиться с ними:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ #1:	6	11
ОБОРОТЕНЬ #2:	7	9

Если вам удалось закончить битву за 7 тактов боя и меньше, то **§261**, иначе – **§287**.

§152

Вы поднимаетесь по лестнице и попадаете в большой круглый зал. Его стены испещрены множеством непонятных символов и значков, а посередине зала расположена толстая колонна, имеющая вид пятиугольной призмы, грани которой слегка мерцают зеленоватым светом. Из зала ведёт ещё одна лестница, находящаяся в нескольких шагах от лестницы, по которой вы сюда пришли. Осмотрите колонну (§169) или уйдёте отсюда (§189)?

§153

Вы разбиваете шарик с квинтэссенцией и в утку летит огненный шар, и когда он попадает в неё, происходит нечто удивительное: пернатое создание с громким хлопком взрывается! Во все стороны разлетаются перья, а в том месте, где была утка, вы видите яйцо – всё, что осталось от птицы. Вы осторожно берёте его, но оно вываливается из рук и разбивается вдребезги. Среди осколков скорлупы вы находите сделанный из золота зуб дракона. Можете взять его с собой, если хотите (зуб займёт в вашей сумке 1 место), но, пожалуйста, не пытайтесь строить какие-либо догадки насчёт более чем странной утки, поскольку эту тайну вам не суждено раскрыть – **§101**.

§154

Вы призываете стихию Земли и почва под вашими ногами начинает сотрясаться со страшным гулом. Земля под воинами Нигархата разверзается и поглощает их – они проваливаются куда-то вниз, в раскрывшуюся бездну. Через секунду всё встаёт на свои места, только там, где был вооруженный отряд, осталась неглубокая яма рядом с дорогой. Путь дальше свободен и вы идёте вперёд, пока не наткнетесь на дорожный указатель с надписью:

«Болшвиль. Столица Летериона». Стрелка его указывает в том же направлении, в котором вы идёте – §206.

§155

Кракен, встретив такой сильный отпор в битве с вами, решает больше не тратить свои силы на бой и отступает, уплывая прочь в глубину. А вы остаётесь ни с чем – ведь ларец с кристонитом так и остался в желудке гигантского моллюска. По крайней мере, волшебный амулет оказался теперь ещё более надёжно спрятанным.

Задерживаться на этом острове вам больше незачем, пришла пора перебираться на берег озера, поэтому решайте, каким способом вы хотите отправиться туда: вплавь (§858), с помощью магии (§905) или используете какую-нибудь волшебную вещь, если она у вас есть?

§156

Вас ведут по одному из подземных тоннелей. Через несколько минут вы поднимаетесь наверх и оказываетесь в комнате какого-то дома. Выйдя из него, вы видите, что находитесь рядом с пробоиной в городской стене, и недолго думая покидаете город через эту пробоину, а спустя какое-то время удаётся найти дорогу, ведущую к озеру и вы спешите добраться до него как можно скорее – §600.

§157

Вы выпускаете в птицу шар из Огня. Рябчик падает прямо вам в руки уже зажаренным. Съедите его сейчас (он восстановит вам 8 СИЛ) или оставьте на потом (рябчик займёт в вашей сумке 5 мест). Теперь – §209.

§158

Вы призываете с помощью шарика с квинтэссенцией стихию Огня. Происходит нечто удивительное: в воздухе появляется большой пламенный шар, который устремляется к человеку и выжигает в нём внушительную дыру. Обыскав убитого, вы не находите ничего, что могло бы заинтересовать вас и, оставив труп лежать на дороге, идёте дальше – §42.

§159

Вы берёте пятую бутылку, храбро делаете несколько глотков, после чего отбрасываете её в сторону и выплёвывайте то, что ещё не успели проглотить. Выпитая жидкость имеет невообразимо отвратный жгучий вкус. Потеряйте из-за этой гадости 3 СИЛЫ. Вряд ли стоит дегустировать содержимое остальных бутылок, лучше отправляйтесь дальше – §148.

§160

Куда вы хотите направиться теперь? Пойдёте прежней дорогой (§201) или, перейдя через овраг, отправитесь на запад (§225)?

§161

Вы берёте склянку с жёлтой жидкостью и в этот момент с удивлением замечаете, что две остальные склянки превращаются в белые облачка, которые тают без следа – похоже, что тут не обошлось без магии.

Жидкость в склянке вкусно пахнет и вы, не удержавшись, выпиваете её всю. Жидкость эта является ничем иным как, как Восстановителем Ловкости, поэтому увеличьте свою ЛОВКОСТЬ до максимального уровня (если, конечно, в процессе игры вы её теряли), после чего возвращайтесь на площадку и продолжайте спуск по лестнице – §29.

§162

У вас есть алмаз, рубин, верёвка или медный нож с костяной рукояткой? Если да, то §460, а если ничего из перечисленного нет, то можете что-нибудь купить – §92.

§163

Вы достаёте из сумки пластинку и прикладываете её к углублению в нише. Как только это происходит, слева от двери часть стены коридора со скрежетом сдвигается, открывая вход на ещё одну лестницу, спускающуюся вниз и заканчивающуюся у двери. Убрав пластинку обратно в сумку и немного поразмыслив, вы решаете спуститься по лестнице и направляетесь туда – §768.

§164

Вот вы и снова на берегу, а раз так, то задерживаться на этом острове нет никакой надобности и пришла пора покинуть его, тем более, что вы воспользовались предоставленной возможностью осмотреть это место. Куда вы хотите направиться теперь: на малый остров, который, кстати, виден отсюда (§764) или на берег озера (§732)?

§165

Куда хотите направиться теперь: на восток (§860) или на юг (§779)?

§166

Лестница приводит вас на ещё одну лестничную площадку. От неё отходит новая лестница, также ведущая вниз, а справа находится комната, дверь в которую распахнута настежь. Вы заходите в эту комнату и осматриваете её. После основательного погрома, учинённого воинами Нигархата, здесь царит полный беспорядок: на полу валяются стулья, перевёрнутый стол, разбросанные пергаментные свитки и ещё какие-то расколотые склянки. На стене вы замечаете пятно копоти, а чуть ниже – маленькую дверцу, в которой виднеется замочная скважина. Попробуете открыть этот тайник (§65) или вернётесь на площадку и продолжите спускаться вниз по лестнице (§29)?

§167

Стая набрасывается на вас, и острые волчьи клыки впиваются вам в ноги, в руки, в шею. Увы, но в этот раз силы слишком неравны...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§168

Выливающаяся из кратера лава уже успела залить почти все вокруг, тем самым практически полностью отрезав вам путь назад, но вы быстро обнаруживаете небольшой проход, по которому можно безопасно уйти от этой огненной реки и незамедлительно это делаете. После этого вы возвращаетесь на дорогу, с которой сошли – §547.

§169

Вы подходите к колонне, как вдруг, к величайшему вашему изумлению, одна из её сторон-граней вспыхивает ярким светом и из неё выходит человек в чёрном балахоне! Дивитесь произошедшему некогда – придётся сразиться с ним:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК:	9	12

Прикончив его, вы решаете всё-таки осмотреть чудесную колонну повнимательней. Вы тянете руку, пытаясь коснуться её, но ладонь свободно проходит через, казалось бы, твёрдую поверхность грани колонны, при этом кожа ощущает холодное покалывание. Приняв во внимание то, что оттуда только что смог выйти человек, вы догадываетесь, для каких целей служит эта штукавина – по всей видимости, колонна нужна для перемещения из одного места Скользящей горы в другое. Если хотите воспользоваться этим волшебным устройством (оно называется телепортер), то решайте в какую из сторон колонны вы войдёте:

В первую – §571.

Во вторую – §651.

В третью – §696.

В четвёртую – §718.

В пятую – §778.

Если же вы хотите уйти отсюда обычным путём, по лестнице, то §189.

§170

Вы неторопливо идёте по тропинке, пока не замечаете в лесной чащобе медвежью берлогу, а из неё при вашем приближении вываливается её голодный обитатель и, громко ревя, направляется к вам, продираясь через густые заросли колючего можжевельника. Придётся принимать бой:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
МЕДВЕДЬ:	9	26

Победив его, вы возвращаетесь на извилистую тропинку, по которой шли, и идёте дальше – §609.

§171

Солнце начинает клониться к закату и вскоре опускается за горизонт. Постепенно сгущаются сумерки, а вслед за ними своим тёмным крылом землю накрывает ночь. Дневные краски блекнут и всё вокруг окрашивается в серый цвет. Устроитесь на ночлег (§784) или пойдёте дальше (§822)?

§172

Собрав немного хвороста, вы складываете небольшой костёр и поджигаете его с помощью квинтэссенции, после чего зажариваете рябчика. Можете съесть его сейчас (и восстановить 8 СИЛ) или оставить про запас (рябчик займёт в сумке 5 мест). Затем вы отправляетесь дальше по извилистой тропинке – §609.

§173

Вы сворачиваете налево и через несколько минут тропа приводит вас к ещё одной развилке. Куда направитесь теперь: прямо (§143) или налево (§123)?

§174

Вы поднимаетесь по тропинке вверх и оказываетесь у входа в пещеру, перед которой расположен достаточно широкий каменный уступ. Вы подходите к краю этого уступа, смотрите сначала вниз, а затем переводите свой взгляд на пещеру и остолбеневаете: на видимой с уступа части её стены нарисовано солнце, которое вместе с шестиугольным входом образует знак Хранителей Врат! Так вот, значит, где Блэгиус спрятал Жёлтый кристонит!

Вы входите в пещеру и тут слышите за спиной нарастающий шум, оглядываетесь и пятитесь: на уступ плюхается весьма сердитый трёхголовый дракон, все три пасти которого так и пышут огнём – вам придётся сразиться с ним. Если вы будете делать это с помощью магии, то решайте, какую стихию призовёте на помощь: Огонь (§232) или Воду (§47)? А если вы хотите биться с драконом мечом, то пожалуйста:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ДРАКОН:	10	20

Победив его, отдохните и отправляйтесь на §334.

§175

Вы надеваете балахон на себя, вылезаете из укрытия и направляетесь к василискам. При вашем появлении они загораживают вход в пещеру, будто ожидая чего-то от вас. Чего именно – догадаться несложно: вы должны назвать пароль, но ведь его-то вы как раз и не знаете, поэтому придётся придумывать что-нибудь на ходу. Какую фразу вы скажете василискам: «Кристониты приведут нас к успеху...» (§246) или «Слава Тьме и Нигархату...» (§268)?

§176

На землю неторопливо спускается ночь, и вы начинаете подумывать о сне, дабы отдохнуть от длительного безостановочного путешествия по

дремучему лесу острова. Если вы сегодня ничего не ели и если у вас имеется что-нибудь съедобное, то обязательно перекусите, а то придётся потерять 3 СИЛЫ. Остановившись и расстелив свой плащ под раскидистой кроной клёна, вы ложитесь спать, но тут слышится подозрительный еле различимый шорох около кустов, что неподалёку. Вы неохотно размыкаете веки и видите тёмную фигуру человека, осторожно крадущегося к вам, а на том месте, где у него должны располагаться глаза вы замечаете два крайне тусклых красноватых огонька и поэтому, стараясь не терять ни секунды, набрасываетесь на хотевшего застигнуть вас врасплох одного из воинов Нигархата:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВОИН НИГАРХАТА:	7	10

Это происшествие и, следовательно, факт присутствия здесь одного из людей чёрного мага начисто лишает вас желания спать. Вы собираетесь и отправляетесь в путь по ночному лесу. Идёте вы всю ночь, лишь изредка останавливаясь, чтобы сделать небольшую передышку, а когда начинает светать, решаете, что сегодня можно и вовсе обойтись без сна, и поэтому начало нового дня вы встречаете на ногах – §661.

§177

Когда вы уже почти добрались до берега, вас неожиданно сносит в сторону течением и вы чуть было не ударяетесь о торчащий из воды камень. Выбравшись на сушу и обсохнув, вы едете дальше по лесу – §34.

§178

Один из «балахонщиков» замечает вас среди травы и направляет своего коня в вашу сторону, а затем проезжает на нём прямо по вам (потеряйте 6 СИЛ). Если остались живы, то поднимайтесь и деритесь – §6.

§179

Вскоре лестница приводит вас ко входу в узкий боковой коридор. Пойдёте по нему (§216) или продолжите подъём по лестнице дальше (§373)?

§180

Правый проход тоже разветвляется на три тоннеля. Куда вы направитесь сейчас: прямо (§112), направо (§80) или налево (§207)?

§181

Вы берёте шестую бутылку и смело осушаете её. Как это ни странно, выпитая жидкость помимо приятного фруктового вкуса обладает ещё какими-то необъяснимыми целебными свойствами – восстановите 3 ЛОВКОСТИ и 3 СИЛЫ. По этой причине вы ещё несколько минут стоите в раздумьях над оставшимися пятью бутылками – вдруг в них налито тоже самое? Всё же вы не решаетесь искушать судьбу ещё раз и отправляетесь дальше – §148.

§182

Таверна постепенно скрывается из вида, а спустя какое-то время после наступления ночи вы решаете заночевать. Свернув с дороги и скрывшись в кустах, вы в очередной раз расстилаете на земле свой плащ и ложитесь спать. Если вы сегодня ничего не ели, то сделайте это хотя бы сейчас, ведь иначе придётся вам потерять 3 СИЛЫ.

На протяжении всей ночи ничто не тревожит ваш сон, разве что только рано утром вам приходится немного поёжиться от предрассветного холода. Выспавшись (восстановите 1 СИЛУ), вы собираетесь и возвращаетесь на дорогу, чтобы как можно скорее добраться до Беоноторских болот – §500.

§183

Понимая, что в битве с такой оравой противников вам не удастся остаться в живых, вы быстро сходите с дороги и прячетесь в первом же попавшемся овраге. К счастью, воины Нигархата вас не заметили, поэтому весь отряд проходит мимо.

Когда опасность уже миновала, вы вылезаете из своего укрытия, возвращаетесь на дорогу и идёте дальше, пока не наткнётесь на дорожный указатель с надписью «Болшвилль. Столица Летериона». Стрелка его указывает в том же направлении, в котором вы идёте – §206.

§184

Как только вы входите в деревню, из ближайшей избушки вам наперерез выскакивает мужчина крепкого телосложения, одетый в грязную потрёпанную одежду. Он направляется к вам в сопровождении... крупной матёрой волчицы! Вид у обоих далёк от дружелюбного. Будете сражаться (§151) или попробуете сначала поговорить с ним (§234)?

§185

Лестница оказывается очень длинной и вам приходится подниматься по ней около четверти часа, пока она не кончается у входа в узкий и совершенно тёмный коридор. В левой его стене вы видите тяжёлую, окованную железом дверь. Она заперта, поэтому если вы не знаете как её открыть, то придётся идти по коридору – §281.

§186

Вы платите деньги и староста ведёт вас к себе. Там он просит отдать ему меч и сумку, говоря, что вернёт всё утром. Вы выполняете его просьбу, хотя и не очень охотно, потому что, по вашему мнению ничем не заслужили такого откровенного недоверия. Хозяин угощает вас ужином (восстановите 4 СИЛЫ) и укладывает спать.

Утром вам возвращают все вещи в целостности и сохранности и вы, вернувшись на дорогу, уходите в лес – §400.

§187

Вы вынимаете Синий кристонит, подносите его к стене, и камень в нём начинает светиться ровным красивым синим светом. Это сияние, к вашему

удивлению, плавно разливается от него по поверхности тела. Решительно вздохнув, вы делаете пару шагов вперёд и происходит чудо: стена беспрепятственно вас пропускает, будто её и нет на вашем пути! Вы оказываетесь по другую сторону стены, в длинном тёмном коридоре замка. Свечение амулета прекращается, а преграда за спиной приобретает былую твёрдость.

Коридор заканчивается дверью. Она не заперта и вы входите в неё – §456.

§188

Потратив на дорогу ещё час, вы выходите из леса к берегу острова. Перед тем как спуститься к воде, вы разглядываете с откоса виднеющийся вдалеке берег озера, пытаясь оценить расстояние до него. До берега не близко, но вы вполне можете добраться туда вплавь, хотя это будет стоить огромной затраты сил. А перебираться с острова к другому берегу вам необходимо, чтобы продолжить своё путешествие, так что решайте, как лучше поступить: попытаетесь доплыть до берега озера (§858), воспользуетесь магией (§905) или используете какую-нибудь волшебную вещь, если она у вас имеется?

§189

Поднимаясь по лестнице, вы приходите к узкой, слегка перекосившейся двери. Войдёте в неё (§208) или продолжите восхождение наверх (§242)?

§190

С востока слышатся звучные громовые раскаты, сопровождающие появившуюся там огромную, быстро движущуюся тучу. Начинает дуть всё усиливающийся встречный ветер, гонящий её, и вскоре начинается настоящий мощный ураган. До вас доносится какой-то низкий странный гул, а через минуту становится виден и его источник: прямо на вас с большой скоростью движется неистово ревуший смерч! Если у вас есть золотая цепочка с турмалином, то §247. В противном случае вам остаётся только призвать на подмогу стихию Воздуха, дабы спастись от смертоносного вихря (§275).

Если у вас не осталось квинтэссенции, то смерч вот-вот засосёт вас и зашвырнёт за облака, после чего вы, упав с огромной высоты, шмякнетесь о землю с такой силой, что в вашем теле не останется ни одной целой кости...

Здесь игра для вас, к сожалению, и закончится.

§191

Когда вы призываете стихию Огня (вычеркните из Листка Игрока один шарик с квинтэссенцией) в воздухе возникает шар из пламени, который тут же устремляется в сторону грязевика, озаряя по пути пещерные своды. Ваш противник мгновенно высыхает и рассыпается в пыль. Путь дальше свободен – §8.

§192

Лёгкий поворот немного странным ключом в скважине и дверца тайника с тихим скрипом открывается. В тайнике вы обнаруживаете три закупоренные склянки, наполненные какими-то жидкостями: в первой склянке жидкость красного цвета, во второй – жёлтого, а в третьей – голубого. Какую из них вы возьмёте: первую (§199), вторую (§161) или третью (§423)? Если вы не желаете их брать, то возвращайтесь на площадку и продолжайте спуск – §29.

§193

Вы подходите к берегу. Теперь пение слышится очень хорошо. Вы вслушиваетесь в чьи-то чудесные переливы безумно красивого голоса. Вас охватывает непреодолимое желание добраться до острова. Вы теряете контроль над собой и, совершенно очарованный пением, заходите в воду и пускаетесь вплавь, чтобы быть ближе к этому прекраснейшему голосу. Через пару минут вы достигаете островка, выбираетесь на береги видите сидящую на нём поющую красивую женщину. Но нет – перед вами явно не человек: у этого существа верхняя часть тела действительно человеческая, но вместо рук у него перепончатые крылья, а вместо ног – покрытые блестящей чешуёй лапы ящера с кривыми когтями и извивающийся змеиный хвост! Это сирена. Вам когда-то приходилось слышать, что это очень кровожадные твари, которые увлекают своих жертв, одурманивая волшебным пением. А хватит ли у вас силы воли для преодоления чар? ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ два раза. Если оба раза вам повезло, то §98, в противном случае – §141.

§194

Вы решаете пойти на небольшую хитрость: в бутылку с вином вы выливаете яд, после чего вылезаете из своего укрытия и, притворяясь пьяным, приближаетесь к василискам, держа бутылку в руке. Они поначалу изумлённо смотрят на вас, что впрочем несколько не мешает им дать вам пинка и отнять бутылку. Упав на землю, вы нелепо ворочаетесь и специально невнятно бормочите под нос первые подходящие на ум слова. Василиски, посмеиваясь над вашими «нетрезвыми» выходками, в это время дружно распивают на четверых отравленное вино и буквально через пару минут с истошными воплями падают замертво. Помешать войти в пещеру они уже не смогут – §227.

§195

Вы создаёте в воздухе шар из огня, который прожигает в одном балахонщике дыру и тот мгновенно испускает дух. Остаётся ещё один, а времени на новую магию уже нет – сражайтесь так (во время сражения вам придётся в каждом такте боя уменьшать свою МОЩНОСТЬ УДАРА на 1, ведь всё-таки ваш противник на коне):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК:	7	11

После победы – §198.

§196

Труп мерзкого создания плюхается бездыханным на землю. В его правой лапе вы замечаете маленькую игрушечную лодочку – можете взять её себе (лодочка займёт в вашей сумке 2 места). Когда она вам понадобится посмотрите §33, а теперь пора отправляться дальше.

Около полудня, после нескольких часов пути, вы останавливаетесь, размышляя, куда пойти: продолжить прежний путь на север (§34) или свернуть на запад (§537)?

§197

Свернув в левый проход, вы идёте дальше, любуясь блеском стен пещеры. Вскоре пещера раздваивается: налево отходит еще один проход. Пойдёте прямо (§454) или свернёте (§437)?

§198

Враги мертвы и поэтому никто не помешает вам поехать верхом. Продолжите путешествие на лошади (§116) или предпочтёте идти пешком (§203)?

§199

Вы берёте склянку с красной жидкостью и в этот момент с удивлением замечаете, что две остальные склянки превращаются в белые облачка, которые тут же тают без следа – похоже, что тут не обошлось без магии.

Жидкость в склянке вкусно пахнет и вы, не удержавшись, выпиваете её всю, после чего чувствуете, как ваша СИЛА восстанавливается до максимального уровня. Во взятой склянке было ничто иное, как Восстановитель Силы. Теперь возвращайтесь на площадку и продолжайте спуск – §29.

§200

Проходит час, второй, за ним – третий, а дорога продолжает вести вас куда-то вперёд. Идти по ней очень удобно – она весьма широкая и прямая. Местность вокруг вас холмиста и склоны большей части видимых вам холмов сплошь заросли густым кустарником.

Постепенно начинает темнеть, но очевидно, что до Беоноторских болот ещё не близко, хотя и вы и идёте в верном направлении – регулярно попадаются дорожные указатели, напоминающие об этом. На некоторых из них есть даже стрелки с подписью «озеро Тсибот», смотрящие назад, на северо-запад. Весьма непривычно то обстоятельство, что и на этой, хорошо проезженной дороге, как и на дороге к ущельям Феитном, вам не удалось никого встретить, хотя обычно по таким широким путям даже за час проходит или проезжает не один человек. Причина всё та же – Нигархат. Вам, вероятно, уже не один раз приходилось сталкиваться с людьми, служащими Нигархату, поэтому вы знаете, что они, как правило, носят не очень удобные чёрные балахоны, что в общем-то не мешает им быть в достаточной степени

умелыми воинами. В дальнейшем, для краткости, этих людей будет лучше именовать «балахонщиками».

Сумерки уже на исходе, когда вы приходите к большому двухэтажному деревянному дому, который по-видимому является таверной, не смотря на отсутствие соответствующей вывески. Зайдёте туда, чтобы поесть (§149) или не станете этого делать (§182)?

§201

Отойдя от оврага на значительное расстояние, вы продолжаете свой прежний путь. Вскоре ваше внимание привлекает какое-то непонятное движение внутри виднеющегося неподалёку куста, выделяющегося тем самым на фоне остального леса. Заинтересовавшись, вы подходите ближе и видите, что движение, как это ни странно, создаётся самим кустом. Удивительное дело: этот куст обладает способностью махать своими листьями! Вы не удерживаетесь и срываете с удивительного куста небольшую веточку. Листья на ней не прекращают своего движения и продолжают колыхаться. Веточка может вам пригодиться, поэтому возьмите её с собой (она займёт в вашей сумке 2 места) и отправляйтесь дальше – §188.

§202

Вы сворачиваете и бодрым шагом идёте вперёд, но через час останавливаетесь: во-первых, наступает ночь, а, во-вторых, вы за день и так устали и выматывать себя ещё больше не стоит. Именно поэтому вы сходите с тропы и располагаетесь на ночлег в двух десятках шагов от неё. Если вы за сегодняшний день ничего не ели и если у вас есть с собой что-то из пищи, то поешьте, а то придётся потерять 3 СИЛЫ.

Вы просыпаетесь ранним утром (восстановите 1 СИЛУ) и снова отправляетесь в дорогу. К полудню вы приходите к какому-то лесу, причём тропа здесь разветвляется: её левое ответвление уходит в лес, а другое ведёт вдоль его окраины, не заходя в него. Куда вы направитесь: войдёте в лес (§10) или не станете этого делать (§305)?

§203

Продолжите идти в прежнем направлении, на юг (§119) или свернёте на восток (§30)?

§204

Вы берёте трубку в руки и рассматриваете её более внимательно. Скипетр и деревянная дощечка при этом мгновенно исчезают – вам, вероятно, уже приходилось видеть подобный фокус ранее. Эта трубка, несмотря на свой нехитрый вид, является изящным и весьма опасным духовым оружием. В её боковые пазы вставлены три отравленных дротика. Возьмите трубку с собой (она займёт в сумке 3 места). Когда вам в ходе сражения понадобится выпустить дротик в противника ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ. Если вам не повезёт – считайте, что промахнулись, а если же

Фортуна улыбнётся вам, то считайте, что дротик попал в цель и вычтите у противника 8 СИЛ. Теперь возвращайтесь в коридор – §130.

§205

Вторая стрела попадает вам в грудь. Потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ и 6 СИЛ. Если ещё живы, то сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА:	9	16

Если вы убили его, то §44.

§206

Вскоре вдалеке показываются стены Болшвиля. Проходит ещё немного времени и вы входите в город через главные ворота. Странно и непривычно то, что улицы столицы целого государства совершенно пусты и безлюдны. Если бы вы ничего не знали о Нигархате, то могло бы сложиться впечатление, что всё население покинуло город в сильной спешке.

Вы не торопясь бредёте по улицам, пока не попадаете на небольшую и пустую площадь, на которую выходят ещё три улицы. По какой из них вы хотите пойти: по первой (§337), по второй (§385) или по третьей (§402)? Не торопитесь с выбором, поскольку в городе могут находиться прислужники Нигархата и безлюдность улиц может оказаться обманчивой – если хотите, то покиньте Болшвиль, вернувшись к главным воротам (§710).

§207

Пройдя несколько шагов, вы застываете от ужаса: к вам, с явно недружелюбным видом, приближается человекоподобная фигура. Это грязевик – существо из оживлённой посредством чёрной магии грязи, да к тому же вооружённое отломанным где-то от пещерного потолка сталактитом. Вы призовёте себе на помощь какую-нибудь стихию: Огонь (§191) или может быть Землю (§445)? Если вы надеетесь на свои силы, то деритесь мечом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГРЯЗЕВИК:	8	25

Победив в этом поединке, идите дальше – §8.

§208

За дверью обнаруживается крохотная проходная комнатка, из которой ведёт ещё одна дверь, но в боковых стенах комнаты есть две ниши. В той, что слева от вас имеется углубление в форме пятиугольника, а в правой нише углубление имеет треугольную форму. Если у вас есть необходимая для этого пластинка из зелёного металла, вы можете открыть потайной вход рядом с нишей с пятиугольным углублением (§683), либо рядом с нишей с треугольным углублением (§448), либо просто выйти отсюда через дверь (§109).

§209

Вы продолжаете свой путь по тропинке, а она постепенно становится всё более извилистой, постоянно поворачивая из стороны в сторону – §609.

§210

Проходит немного времени и хозяин дома вручает вам стеклянный шарик с квинтэссенцией внутри, который вы убираете в мешочек на своём поясе (отметьте это на Листке Игрока), после чего благодарите алхимика, прощаетесь и покидаете его дом – §605.

§211

Вы выпускаете в Десятикрылого пламенный шар, но этой твари частично удаётся увернуться – огонь у вашего противника сжигает лишь несколько крыльев, рая его. Теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ДЕСЯТИКРЫЛЫЙ:	9	12

Если вам удалось прикончить чудище, то §196.

§212

Вы вынимаете Фиолетовый кристонит, который начинает светиться, выходите из укрытия и направляетесь к василискам, а им (благодаря на несколько минут созданной амулетом иллюзии) кажется, что вы – одетый в чёрный балахон человекообразный ящер. Так как Нигархату служат много подобных существ, стража совершенно беспрепятственно пропускает вас – §227.

§213

Из руки Нигархата вылетает ещё одна молния и поражает вас прямо в сердце. Ваш почерневший и дымящийся труп тяжело падает на пол – никто теперь не сможет помешать Нигархату завладеть всеми кристонитами...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§214

Вы попадаете в крохотную комнатку с низким потолком, из которой ведут две двери. В какую из них вы войдёте: в правую (§496) или в левую (§530)?

§215

После часа пути вы, утомившись, останавливаетесь у высокого старого дерева, чтобы немного отдохнуть, как вдруг на вас, спланировав откуда-то сверху на своих перепончатых крыльях, нападает крупное уродливое существо, покрытое тёмной бархатистой шерстью и свирепо сверкающее красными глазами. Вам придётся защищаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРЫЛАТОЕ СУЩЕСТВО:	9	12

Убив это опасное создание, вы, не смотря на усталость, отправляетесь дальше – §14.

§216

В левой стене коридора вы замечаете немного перекосившуюся дверь. Войдёте в неё (§146) или пойдёте дальше (§130)?

§217

Несколько часов вы едете спокойно. Мимо мелькают холмы, овраги, различные болота. Но вот вы выезжаете на просторный луг. Спокойно идущая до этого лошадь почему-то начинает фыркать и брыкаться. Вы пытаетесь успокоить вдруг ставшее непокорным животное, но безрезультатно: она явно чего-то боится и не хочет идти дальше. В конце концов конь, встав на дыбы, выкидывает вас из седла и уносится прочь. Проклиная всех лошадей на свете, вы идёте дальше, раздумывая о причине испуга коня – §190.

§218

Скорее всего использование вами телепортера не прошло незамеченным для стражи в Скользяй горе. В лабораторию вваливается целая толпа вооружённых до зубов людей в балахонах – они-то, в отличие от вас, знают быстрый способ отключения лучевой защиты перед дверью. Один из них приводит с собой на цепи необыкновенно уродливую четырёхголовую тварь с длинными клыками и острыми кривыми когтями. Это чудище и спускают на вас. Но если вы и не дадите монстру загрызть себя до смерти, воины Нигархата в любом случае добьют осмелившегося пробраться сюда незаметно непрошеного гостя...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§219

Сделав всего два шага вправо, вы неожиданно по пояс проваливаетесь в трясины. Беспомощно барахтаясь в вонючей болотной жиже, вы пытаетесь высвободиться, но топь неумолима. Она, словно почуввав очередную жертву, с жадным хлюпаньем и бульканьем засасывает вас, не желая отпускать. Вы погружаетесь всё глубже и глубже, не в силах выбраться, и уже через минуту нельзя сказать, глядя на спокойную поверхность грязной лужи, что здесь только что тонул случайно забредший сюда путник...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§220

Ещё одна стрела вылетает из арбалета, но слуга Нигархата промахивается. А теперь, не теряя времени, сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА:	9	16

Если вы убили его, то §44.

§221

Решив идти прямо, вы идёте по этому ответвлению несколько минут, но чьё-то недовольное урчание заставляет вас остановиться, а вскоре показывается и источник этих непонятных звуков: голодный пещерный медведь. Хотите воспользоваться стихией Огня (§720)? Если нет, то сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ПЕЩЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ:	7	18

Убив его, идите дальше – §775.

§222

Понимая, что в битве с такой толпой вам не удастся остаться в живых, вы быстро сходите с дороги, чтобы спрятаться, но один из воинов Нигархата успеваеt вас заметить и сообщает об этом остальным. Вся орава тот час же обнажает мечи и направляется к вам. Бежать некуда и вся надежда остаётся только на магию. Если у вас есть золотая цепочка с турмалином, то воспользуйтесь ей (если только знаете, как это сделать) или призовите на помощь либо стихию Воздуха (§93), либо Земли (§154), ведь если вы этого не сделаете, то уже через минуту окажетесь изрубленным на множество мелких кусочков и игра для вас, к сожалению, закончится...

§223

Из руки Нигархата вылетает ещё одна молния, но когда вы уже приготовились к неизбежной смерти, она неожиданно, на полпути, пропадает. Вы изумлённо оглядываетесь по сторонам и с ещё большим удивлением смотрите на оранжевый энергетический купол, накрывший всю Скользкую гору. Хотя Врата и закрыты, но в этот мир уже начало потихоньку просачиваться зло – оно-то и увеличивает силу Нигархата, а купол как раз и лишил его этой подпитки, не дав ему так быстро прикончить вас.

Тем не менее чёрный маг ещё очень силен и готов к поединку:

– Ты сумел справиться со многими моими лучшими воинами – говорит он, покосившись при этом на ледяную глыбу, – посмотрим, сможешь ли ты одолеть самого себя!

И Нигархат, взмахнув рукой, становится вашим двойником! Так что держитесь – от предстоящего сражения зависит многое, а драться вам придётся только своим мечом, ведь у Нигархата точно такая же экипировка, как и у вас. Если вы будете использовать другое оружие, он сделает тоже самое. Если же у вас есть бриллиантовое кольцо или кувшинчик с пеплом, то вы знаете, что делать. И ещё: так как Нигархат стал таким же, как и вы, то его СИЛА и ЛОВКОСТЬ равны вашим. Ну что же, сражайтесь:

ЛОВКОСТЬ СИЛА

НИГАРХАТ: равна вашей ЛОВКОСТИ равна вашей СИЛЕ

Если вы победите, то Нигархат снова превратится в самого себя – §314.

§224

Заклинание действует безотказно и дверь с противным скрипом открывается – вы свободны, а прямо перед вами – лестница – §242.

§225

Вы поворачиваете на запад и идёте в этом направлении, но не смотря на небольшие размеры острова, вам не удаётся выйти к его противоположному берегу до наступления ночи. Небо быстро темнеет, а так как путешествовать в темноте дело не из лёгких, то вы, спустившись в неглубокий овраг, располагаетесь там на ночлег. У оврага растёт много земляники, поэтому

перед сном вы не отказываете себе в удовольствии поесть вкусных ягод (восстановите 1 СИЛУ).

Рано утром, хорошо выспавшись (восстановите ещё 1 СИЛУ), вы отправляетесь дальше в дорогу – §742.

§226

Пара огненных шаров летит в противников. Один шар прожигает в балахонщике дыру, а другой попадает в коня второго слуги Нигархата. Конь падает замертво, а вместе с ним по земле кубарем катится и его хозяин. Теперь деритесь (можете добить его, ещё раз призвав стихию Огня):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК:	8	8

Испуганный огнём конь убегает прочь, увозя своего мёртвого обуглившегося наездника, а вы осматриваете сумку, пристёгнутую к седлу второго коня, в которого попал пламенный шар. Там вы находите небольшую флягу с водой, банан и 2 золотых монеты. Берите всё, что считаете нужным (банан займёт вашей сумке 2 места и восстановит 3 СИЛЫ, фляга займёт 3 места, а вода в ней восстановит 1 СИЛУ) и можете идти дальше – §781.

§227

Вы осторожно входите в пещеру, хотя лучше её назвать не пещерой и даже не тоннелем, а скорее коридором – так будет правильнее, поскольку этот вырубленный прямо в скале проход выглядит именно так. Ну вот вы и внутри Скользкой горы (которая, как вы уже, наверное, догадались, является по сути гигантским замком чёрного мага), опасно озираясь, идёте куда-то в её недра, думая о том, что остаться здесь в живых будет сложнее всего и рассчитывать придётся только на самого себя – надежды, что тут удастся отыскать союзников, крайне мало.

Пройдя вперёд достаточно далеко и недоверчиво поглядывая на светящийся потолок (здесь и во многих других помещениях Скользкой горы это заменяет настенные светильники и факелы), вы останавливаетесь: от главного коридора налево отходит ещё один, в правой стене видна лестница, поднимающаяся вверх, и дверь, а между ними расположена неглубокая ниша, в которой виднеется углубление в форме квадрата. Слуги Нигархата знают, что если воспользоваться особым ключом, приложив его к углублению в нише, то можно открыть ещё одну, скрытую дверь. Ключ имеет вид маленькой пластинки из зелёного металла с выпуклым рисунком на ней. Дверь откроется, если изображение на пластинке будет соответствовать форме углубления в нише. Если у вас есть такая пластинка с изображением квадрата, то §163, иначе решайте, куда направитесь дальше: продолжите путь прямо, по коридору (§644), свернёте в левый коридор (§412), подниметесь по лестнице (§185) или войдёте в дверь (§791)?

§228

Вы разбиваете шарик с квинтэссенцией и между вами и волками возникает стена ревущего жаркого пламени. Хищники сразу же теряют

аппетит и в ужасе бросаются врассыпную, убегая с трусливо поджатыми хвостами. Огонь пропадает, а вы идёте дальше – §117.

§229

Дверца тайника, не выдержав такого напора, даёт трещину и разваливается. Тайник открыт и вы в нём видите две небольшие закупоренные склянки, наполненные какими-то бесцветными жидкостями. Какую из них возьмёте первую (§369) или вторую (§330)? Если вы не хотите их брать, то возвращайтесь на площадку и продолжайте спуск – §29.

§230

Вот ещё полтора часа пути осталось позади. Вы пробираетесь по зарослям камыша, когда натываетесь на истерзанный труп какого-то человека. На его плече вы видите дорожную сумку, а в ней вы находите письмо – скорее всего этот несчастный был отправлен кем-то, чтобы передать это письмо, но, увы, не сумел уцелеть. Неожиданно слева от вас слышится тихое шипение и шелест камышей. Вы осторожно, прячась за теми же камышами, смотрите, кто это и увиденное заставляет вас затрястись от ужаса: вдали, на расстоянии сотни шагов, куда-то ползёт, извивая чешуйчатое тёмно-зелёное тело, двенадцатиголовое порождение болот – Гидра. Вам повезло, что это чудище не учуяло вас, иначе вы навряд ли сумели бы остаться в живых после битвы с этим монстром. Постепенно удаляясь, Гидра исчезает из вида, а так как вас терзает любопытство, вы распечатываете письмо – §125.

§231

Вы обыскиваете будку и результатами ваших поисков являются круглая пластинка из странного зелёного металла с выпуклым изображением квадрата на ней, апельсин, груша, миниатюрные песочные часы и нож-финка – забирайте всё, что считаете нужным (груша, апельсин, часы и нож займут в вашей сумке по 3 места, а металлическая пластинка – одно, кроме того апельсин с грушей смогут восстановить вам по 2 СИЛЫ). Нож-финку вы можете один раз использовать в бою как оружие – метнуть её в противника. Для этого вам нужно будет ПРОВЕРИТЬ ВЕЗЕНИЕ 2 раза. Если оба раза вам не повезёт – считайте, что промахнулись, если повезёт один раз, то вы раните своего противника – вычтите из его СИЛЫ 6, а если в обоих случаях Фортуна улыбнётся вам, то можете уменьшить СИЛУ противника на 12.

А теперь решайте, что будете делать дальше: подойдёте (если вы ещё этого не делали) к конюшне (§37), к колодцу (§48) или поищите выход со двора (§97)?

§232

С помощью шарика с квинтэссенцией вы создаёте в воздухе огненный шар и он ударяет в дракона, но тот остаётся жив – огонь лишь сильно ранил его:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ДРАКОН:	10	7

Если хотите, то можете ещё раз воспользоваться Огнём – второй шар из пламени добьёт трёхголового ящера.

Если вы так или иначе сумели победить дракона, то §334.

§233

При виде кольца балахонщик делает низкий поклон и, раболепно склонив голову, пропускает вас. Когда вы проходите мимо, он не поднимая головы смиренно произносит: «Осмелюсь напомнить, господин, что надо остерегаться дверей с рисунками. Двое наших людей уже погибли, войдя в них по ошибке». Хмыкнув в ответ, вы поднимаетесь по ступеням. Кольцо из зелёного металла, по всей видимости, принадлежало какому-то особо приближённому к Нигархату человеку, раз оно является чуть ли не универсальным пропуском, заставляющим забыть слуг чёрного мага посмотреть в глаза его обладателю и позволяющим совершенно свободно проходить через посты подданных злого колдуна – §288.

§234

Вы говорите, что не желаете никому зла. Мужчина спрашивает, кто вы такой. Что скажете: ответите, что вы – просто путник, случайно забредший в деревню (§406) или, зная содержимое своей сумки и решив извлечь из этого пользу для себя, скажете, что вы – бродячий торговец (§611)? Вы также можете решить, что никто не имеет права задавать вам лишние вопросы и напасть на человека с волчицей (§151).

§235

Вы неожиданно вспоминаете данный вам в своё время совет, потому сворачиваете с дороги, переходите через овраг, подходите к дубу и осматриваете его. И тут замечаете в его стволе дупло, достаточно надёжно скрытое от чужих взоров густой листвой. Вскрабкавшись на дерево, вы засовываете туда руку, нащупываете, а затем вынимаете какой-то тряпичный свёрток. Спустившись вниз и развернув его, вы обнаруживаете 2 золотых монеты, небольшой медный нож с костяной рукояткой, покрытой красивым орнаментом, и небольшое кольцо. Оно-то и оказывается самой интересной находкой, потому что изготовлено из большого бриллианта – оставьте его себе (кольцо займёт 1 место в сумке) и если вам когда-нибудь понадобится его одеть, откройте §416. А теперь берите себе, если хотите, конечно, деньги и медный нож (он займёт 3 места в сумке) и возвращайтесь на §145.

§236

Вспомните, кто вам дал этот совет, сосчитайте число букв в этом слове, умножьте это число на 8 и прибавьте к результату номер параграфа, с которого вы сюда пришли, а затем откройте параграф с номером, равным получившемуся числу – вы поймёте, правильно ли всё сделали.

§237

Вы призываете на помощь стихию Воды и идёте вперёд. К вашему удивлению озёрная вода при этом начинает отступать, словно боясь вас, и в

итоге вы, заходя в озеро, оказываете внутри большого воздушного пузыря, дающего возможность нормально дышать не смотря на то, что вы находитесь под водой.

Через несколько минут вы добираетесь до острова, даже не намочив ног, а действие квинтэссенции при этом заканчивается – §338.

§238

Второй огненный шар срывает дверь с петель – вы свободны, а прямо перед вами – лестница – §242.

§239

Двигаться вперёд, конечно, нелегко, но что делать – вы сами избрали этот путь. И вот через четверть часа вам всё-таки приходится остановиться, ибо вы упираетесь в каменную стену какого-то очень древнего сооружения, из-за чего вы вынуждены свернуть вправо и, всё также расчищая мечом себе дорогу, пойти вдоль этой стены. Через минуту вы обнаруживаете вход в это строение, которое оказывается старинным и давно заброшенным храмом. Вы входите внутрь и осматриваете величественные колонны, между которыми через множество крошечных окошечек пробиваются тоненькие лучики света. Подойдя к расположенному в центре храма главному алтарю, вы осматриваете две каменные четырёхрукие статуи в облачении древних воинов, а за алтарём вы видите идола какого-то божества, тоже высеченного из камня. Идол смотрит в вашем направлении, подняв руки ладонями вверх. На самом алтаре вы видите разложенные в изобилии драгоценности, украшения и россыпи золотых монет. Хотите взять что-нибудь (§271) или сами положите на алтарь какую-нибудь вещь (§449)? Если же вы не хотите делать ни того, ни другого, то вам придётся уйти отсюда и продолжить свой путь – §329.

§240

Вы идёте прямо, но вскоре ряд приближающихся повозок, появившихся на дороге, заставляет вас насторожиться. Из-за этого обстоятельства вы на всякий случай прячетесь побыстрее, но так, чтобы из укрытия было видно дорогу.

Повозки неторопливо проезжают мимо, и вам даже удаётся хорошо рассмотреть лица возниц. На всех на них застыло одно и тоже выражение – выражение безысходности и горя. Очевидно, что этим людям пришлось бросить свои родные дома, и поступили они так не от хорошей жизни. Когда повозки скрываются из вида, вы идёте по дороге дальше, пока не наткнётесь на дорожный указатель с надписью: «Болшвиль. Столица Летериона». Стрелка его указывает в том же направлении, в котором вы идёте – §206.

§241

Вы внимательно вглядываетесь в глаза продавца и видите в его зрачках красный огонёк. Сомнений нет – перед вами самый настоящий слуга

Нигархата, и он, сообразив, что вы разгадали его секрет, выхватывает из-под балахона меч. Сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ПРОДАВЕЦ:	6	13

Если вы убили его, то **§64**.

§242

Лестница заканчивается у входа в узкий коридор с низким потолком. Справа от себя вы видите большую двустворчатую дверь, покрытую позолотой и неизвестными вам магическими символами. Войдёте в дверь (**§656**) или пойдёте по коридору (**§782**)?

§243

Кракен, встретив такой сильный отпор с вашей стороны, решает было не тратить больше свои силы на бой, но тут вы одним ударом перерубаете одно из щупальцев моллюска и сильно разъярив тем самым чудище, заставляете его вести это сражение до гибели одного из вас. Можете продолжать начатый поединок и, если останетесь после него в живых, переходите на **§893**.

§244

Вы храбро делаете несколько глотков, после чего отбрасываете склянку и хватаетесь за горло – жидкость оказывается очень едкой и жгучей, и вы чувствуете, как ваши внутренности обугливаются изнутри. Корчась от боли, вы подаете на пол. Выпитая жидкость, есть ничто иное, как крепкая кислота, причём ещё и очень ядовитая. Кто бы мог подумать, что вы, пройдя такой длинный путь и побывав в стольких передрягах, погибнете от привычки пробовать на вкус всё, что попадёт под руку...

Здесь игра для вас, к сожалению заканчивается.

§245

Избавившись от подозрительного «подарка», вы ложитесь спать и вскоре до вас доносится какая-то возня около вашей двери. Попытайтесь заснуть, не обращая внимания на это (**§294**) или решите лишний раз состорожничать и приготовьте своё оружие, встав рядом с дверью (**§443**)?

§246

«...И ничто нам не помеха», – противным хриплым голосом заканчивает вашу фразу василиск. Но проверка на этом не кончается – нужно что-то ещё, а именно – показать стражам какой-то условный знак. Что вы сделаете: поднимите левую руку и растопырите пальцы (**§293**) или встанете на одно колено и хлопнете в ладоши (**§319**)?

§247

Вы вынимаете цепочку, вытягиваете вперёд руку с ней и тут случается настоящее чудо: воронка смерча сильно сужается и своим концом устремляется в турмалин. Камень всасывает вихрь в себя! Ветер мгновенно утихает, а туча светлеет и сквозь неё начинает проглядывать голубое небо.

Внутри турмалина теперь заключён смерч. Если вам когда-нибудь понадобится выпустить его на волю, откройте параграф §888. А сейчас – §101.

§248

Вы вытаскиваете из сумки кувшинчик, но он выскользывает из пальцев и разбивается об пол. Лицо Нигархата при виде рассыпавшегося пепла перекашивается от страха. Вы сначала недоумеваете из-за такой странной реакции, но через мгновение всё становится ясно. В кувшинчике были пережжённые кости птицы Феникс. Пепел вспыхивает и стремительно разгорается всё жарче, быстро превращается из кучки золы в высоченный столб горячего пламени, сквозь рёв которого слышится громоподобный крик – это возрождается Феникс. Через секунду из огня важно выходит большая прекрасная птица, грозно глядящая на Нигархата мстительным взглядом – очевидно, у неё с чёрным магом свои счёты, поэтому прежде, чем вы сразитесь с ним, это сделает Феникс. Его ЛОВКОСТЬ равна 10, СИЛА составляет 25. Сразаться Феникс с Нигархатом будет по тем же правилам ведения поединков, только вместо своей МОЩНОСТИ УДАРА вам нужно будет определять МОЩНОСТЬ УДАРА Феникса. Если он победит Нигархата, то после боя он улетит отсюда, а если Нигархат одолеет Феникса, то доводить начатое сражение до конца придётся вам. Ну что же – за дело:

ЛОВКОСТЬ СИЛА

НИГАРХАТ: равна вашей ЛОВКОСТИ равна вашей СИЛЕ

Если чёрного мага удастся победить, то он снова превратится в самого себя – §314.

§249

Камень в кристоните, когда вы его достаёте, ослепительно ярко вспыхивает и сияет с полминуты. Когда он угасает, вы открываете глаза и видите, что от вампира осталась только жалкая кучка пепла – солнечный свет представляет для этой нежити смертельную опасность и убивает их наверняка – §50.

§250

Дождь всё идёт и идёт, а вы, промокший до последней нитки, шагаете вперёд и дрожите от холода (потеряйте 1 СИЛУ). Через час небо светлеет, из-за туч выглядывает солнце и дождь прекращается – §451.

§251

Если у вас есть огниво, то §461, иначе для того, чтобы зажарить рябчика, придётся призвать стихию Огня (§172). В случае, если вы не захотите этого сделать, вам придётся бросить птицу (не станете же вы есть её сырой) и уйти по извилистой тропинке – §609.

§252

Уже в сумерках вы входите в деревню. Её жители встречают вас крайне настороженно, некоторые даже держат наготове оружие.

Что вы сделаете: скажете, что им нечего бояться (§24) или предпочтёте вернуться на дорогу и пойти к лесу (§441)?

§253

Скорее всего использование вами телепортера не прошло незаметно для стражи в Скользяй горе, ведь иначе они не нагрянули бы сюда всем скопом. Но вам всё ещё везёт: пока они пробуют отключить лучевую защиту перед дверью – в отличие от вас, слуги Нигархата знают как это делается – вы обнаруживаете неприметный люк под одним из столов, быстро открываете его и видите лестницу, заканчивающуюся у невысокой двери. Не дожидаясь, пока в лабораторию ворвутся балахонщики или кто-нибудь похлеще, вы прыгаете в люк, тихонько закрываете за собой его крышку и оказываетесь на лестнице. Дверь в конце неё заперта на обычную задвижку, открыть которую ничего не стоит – §896.

§254

Вскоре вы натываетесь на густо заросшее камышами болото. Проходя мимо прибрежных зарослей, вы слышите неподалёку утиное кряканье, осторожно раздвигаете руками растения и замечаете копающуюся в болотном иле дикую утку. Постараетесь подстрелить её (§4) или решите, что это не стоит того и пойдёте дальше (§101)?

§255

Вы спускаетесь вниз по лестнице и попадаете в тёмный, еле освещённый короткий коридор, у стен которого стоят несколько пыльных диванов. Вы идёте вперёд, немного терзаемый беспокойством из-за возможности заблудиться в этих коридорах – ведь вы не знаете, как располагаются помещения в этом грандиозном строении. Коридор заканчивается дверью и она не заперта – §456.

§256

На путь в этом направлении уходит целый день. Дорога, по которой вы идёте, постепенно становится всё более прямой и широкой. Солнца давно уже не видно над скалами, а цвет неба говорит о том, что наступает ночь. Решив, что надо устроиться на ночлег, вы сходите с дороги и укладываетесь спать в небольшой расщелине. Если вы сегодня ничего не ели, то поешьте (если, конечно, у вас есть с собой что-нибудь съедобное), а то придётся потерять 3 СИЛЫ от голода.

Вы просыпаетесь с первыми лучами солнца (восстановите 1 СИЛУ) и продолжаете свой путь – §547.

§257

Вы продолжаете своё путешествие по лесу и тут замечаете сидящего на дереве рябчика. Хотите попробовать его поймать (§522)? Если нет, то §209.

§258

Вы попадаете в узкую комнату, ничем не примечательную. В противоположной стене, прямо перед вами находится большая двустворчатая дверь, а рядом расположена ниша с квадратным углублением в ней. В левой стене имеется крошечное окошечко, за которым виднеется не очень длинный коридор – если у вас есть металлическая пластинка с изображением квадрата на ней, то можете открыть потайной вход в левой стене и пойти туда (§109) или войдите в дверь (§85).

§259

Самый маленький остров не в пример двум другим островом озера оказывается в смысле характера ландшафта очень неровным: вам постоянно приходится то спускаться в овраги, то взбираться на пригорки, что очень выматывает. Через небольшой промежуток времени, как вы направились от берега вглубь острова, из глубокого оврага, что в полутора десятках шагов от вас, доносится что-то похожее на вой. Пойдёте туда, чтобы посмотреть, кто там (§16) или отправитесь дальше (§62)?

§260

Вам не повезло – противнику удаётся увернуться от вашего удара и вы только раните его. А начатое сражение на этом не заканчивается: в будке оказывается ещё двое балахонщиков и человекообразный ящер, также одетый в чёрный балахон. Битва с ними неотвратима, но вы можете ещё успеть изжарить двух противников с помощью стихии Огня:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	7	8
БАЛАХОНЩИК #2:	6	6
БАЛАХОНЩИК #3:	5	14
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР:	9	15

Разделавшись с ними, передохните и идите на §313.

§261

Сражённые оборотни замертво падают на землю, но тут слышится еле уловимый шорох позади вас. Не раздумывая, вы делаете резкий разворот со взмахом меча. Клинок его при этом разрубает горло подкравшемуся сзади ещё одному оборотню, и он хрипя и захлёбываясь собственной кровью, испускает дух. Одновременно с этим вы замечаете ещё двух приближающихся к вам оборотней. Деваться некуда – надо сразиться и с ними:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ #1:	6	8
ОБОРОТЕНЬ #2:	6	12

Избавившись от этих тварей, вы опускаете своё оружие, чтобы перевести дух, но тут двери во всех домах деревни раскрываются настежь и на улицу высыпает всё население, среди которого не видно ни одного человека – только оборотни. Они, свирепо глядя на вас, кидаются всей толпой (или, лучше сказать, стаей?), грозя растерзать убийцу своих соплеменников.

Противопоставить им вы ничего не сможете, поэтому спасайтесь бегством. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §320; – §347).

§262

Ещё через минуту вы останавливаетесь у входа на другую лестницу, расположенного в правой стене. Будете подниматься по лестнице (§706) или предпочтёте идти по коридору до конца (коридор там, кстати, разветвляется) – §665?

§263

Призвав на помощь стихию Земли, вы неспешно заходите по колено в воду и тут чувствуете, как дно под ногами шевелится – на поверхность воды поднимается огромный камень, поднимая заодно и вас. Затем из глубины рядом появляется еще один большой валун, за ним – третий, четвёртый так далее, пока не образуется переправа, по которой вы, перепрыгивая с одного камня на другой, добираетесь до острова – §338.

§264

Повернув, вы через незначительный промежуток времени встречаете расслаблено лежащего на дороге трёхголового здорового пса – Цербера. Он, встрепенувшись, поднимается на ноги, а затем, оскалившись и злобно рыча, направляется к вам. Придётся эту «милую» собачку прикончить:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЦЕРБЕР:	6	10

Убив его, вы идёте дальше, пока не наткнетесь на дорожный указатель с надписью: «Болшвиль. Столица Летериона». Стрелка его указывает в том же направлении, в котором вы идёте – §291.

§265

В воздухе возникают два огненных шара, которые уничтожают ваших противников. Теперь – §657.

§266

Сундук оказывается незапертым. Вы осторожно открываете крышку, засовываете туда руку и нащупываете несколько предметов. Какой из них хотите взять: первый (§378), второй (§408) или третий (§462)? Если вам ничего не нужно, то §325.

§267

Хотя человек и не ожидал вашего нападения, он всё-таки готов защищаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕК:	7	12

Сразив противника, вы идёте дальше – §303.

§268

Василиски недоумённо переглядываются, а один в ответ дышит в вас пламенем (потеряйте 5 СИЛ). Как видите, даже стражу с помощью чёрного

балахона не удалось обмануть, поэтому избавьтесь от него при первой же возможности. А сейчас вам придётся сразиться с василисками – §342.

§269

Вскоре вы выходите на большую песчаную равнину, окружённую со всех сторон каменным кольцом скал, однако на противоположной стороне вы замечаете небольшой проход, по которому можно продолжить своё путешествие. Вы идёте по песку, но вдруг видите, что он как-то странно шевелится. Хотя нет: шевелится не песок, а что-то или кто-то под ним и этот самый кто-то быстро приближается. Вы отскакиваете в сторону и с ужасом наблюдаете, как наружу выползает гигантский червь, голодная пасть которого усеяна сотнями острых зубов, так что если хотите жить, вам придётся сразиться с ним:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГИГАНТСКИЙ ЧЕРВЬ:	7	20

Если вам не хочется тратить силы на битву с червём, то можете уничтожить его, призвав к себе на помощь стихию Огня (§361), но если вы победили его мечом, то §680.

§270

Вдруг содержимое в склянке само собой начинает разогреваться и вскипает, отчего та лопается, а остатки вылившейся жидкости моментально испаряются. Ну что же – может оно и к лучшему, что вы не рискнули выпить это. Вы возвращаетесь на площадку и продолжаете спуск по лестнице – §29.

§271

Вы берёте с алтаря древнюю монету. Внезапно в руках идола вспыхивает огонь, губы каменного истукана начинают шевелиться и вы слышите его громоподобный гневный голос: «Презренный смертный! Своим недостойным поступком ты осквернил это священное место и теперь только кровью можешь искупить свою вину!» Вы с ужасом наблюдаете, как обе четырёхрукие каменные статуи оживают и направляются к вам. Если хотите жить, вам придётся сразиться с ними, причём использовать в этой схватке квинтэссенцию бесполезно – ведь статуи сделаны из камня:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СТАТУЯ #1:	10	11
СТАТУЯ #2:	10	11

Если вам удастся остаться живым, то придётся как можно скорее покинуть это место, вернувшись в лес, и как следует запомнить, что никогда не надо пытаться что-то утащить из храма, даже если этот храм всеми забыт и заброшен – §34.

§272

Вы кладёте в кубок череп. Призрак тут же пропадает вместе с кубком. Вам же ничего не остаётся, как идти дальше – §557.

§273

Берег острова оказывается совершенно пустынным и однообразным. Пройдя по нему около полутора часов и не встретив на пути ничего интересного, вы поворачиваете и направляетесь вглубь острова, в лес, где через какое-то время вам приходится остановиться и решить в какую сторону следует продолжить свою дорогу: на север (§51) или на восток (§14)?

§274

Огневики приближаются, а вы достаёте склянку и разбиваете её об пол. То, что происходит вслед за этим, вы не успеваете отследить. Всё вокруг мгновенно заволакивает густой холодный, пощипывающий кожу, туман, а громкое, почти оглушающее, шипение перебивает все остальные звуки. Через минуту плотный туман рассеивается и вы удивлённо озираетесь на заиндевевшие стены. На полу лежат две почерневшие фигуры – это то, что осталось от ваших противников. В противоположной стене комнаты вы видите дверь и направляетесь к ней – §208.

§275

Сразу же после того, как вы призываете стихию Воздуха, смерч пропадает бесследно, но при этом в вас ударяет такой порыв ветра, что вы отлетаете на дюжину шагов в сторону (потеряйте 2 СИЛЫ). Ураганный ветер быстро утихает, а туча светлеет и сквозь неё начинает проглядывать голубое небо. Можете идти дальше – §101.

§276

Вскоре дорога приводит вас к руинам маленького городишки – ещё одно свидетельство силы Нигархата. Городок практически полностью разрушен. Не видно ни одного целого дома и самое большее, что осталось от многих из них, так это одна стена, и то едва-едва держащаяся. Вы сворачиваете с дороги и, вынужденный на всякий случай меч, крадущейся осторожной походкой входите в город. Два неожиданных мужских голоса впереди заставляют вас спрятаться за ещё не успевшей развалиться стеной дома. Один из них говорит другому: «Завтра Нигархат отошлёт часть армии на окраины Летериона». Второй голос продолжает: «Я слышал об этом. Он приказал не впускать и не выпускать никого из королевства. Ходят слухи, что он ждёт прихода кого-то из далёких земель, так что не зря наш командир-рептохом приказал готовиться к походу. Нас, скорее всего, тоже к границе отправят». Вы аккуратно выглядываете из-за стены и видите двух человек, одетых в чёрные балахоны. Они медленно шагают, удаляясь от стены, служащей вам укрытием. Не приходится сомневаться, что эти двое служат Нигархату, и они, к счастью, вас не видели.

Когда они исчезают из вида на северо-востоке, вы, опасаясь встретить ещё кого-нибудь из слуг чёрного мага, покидаете город и возвращаетесь на дорогу. Услышанное только что несомненно даёт определённую пищу для размышлений и позволяет сделать кое-какие выводы. Тем временем дорога разветвляется. От неё отходит широкая тропа, ведущая на север. Решайте, как вы поступите: продолжите идти на восток (а это, как нетрудно догадаться,

позволит вам вернуться в Литсак) (§428), или всё-таки смените направление и продолжите путешествие по Летериону для дальнейших поисков кристонитов (вдруг вам посчастливится найти хотя бы ещё один?), тем более, что возвратиться назад, к Ронажиусу, всегда можно будет успеть (§202)?

§277

Вы достаточно долго провозились с ним, так что теперь вам придётся сразиться с подоспевшими из лесной чащи «коллегами» только что убитого вами разбойника, причём один из них держит в руках кистень, так что будьте осторожны:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
РАЗБОЙНИК #1:	8	10
РАЗБОЙНИК #2:	8	11

Если вам удалось уложить их за 8 тактов боя или меньше, то §521, в противном случае – §397.

§278

Тропинка ведёт вас по лесу, то поднимаясь вверх, то опускаясь в низины. Пересекая очередной овраг, вы натываетесь на бьющий на его дне из-под земли ключ. Если хотите, то можете попить свежей ключевой воды и восстановить 1 СИЛУ.

Через некоторое время тропинка раздваивается: налево ведёт тропа, также петляющая среди деревьев, как и та, по которой вы до этого шли. А тропа, ведущая прямо, уводит куда-то в заросли кустов. Куда вы пойдёте: прямо (§863) или налево (§609)?

§279

Войдя в дверь, вы попадаете в длинный узкий и тёмный коридор, пройдя по которому, вы обнаруживаете две двери. Войдёте в одну из них (тогда в какую именно: в ту, что справа (§584) или в ту, что слева (§879)?) или пойдёте дальше по коридору (§712)?

§280

Чтобы обойти это подозрительное бревно, вам приходится лезть через колючие кусты. Через минуту бревно остаётся за вашей спиной, а вы идёте дальше – §34.

§281

Идти приходится на ощупь – в коридоре темно хоть глаз выколи, поэтому если у вас есть Жёлтый кристонит, то воспользуйтесь им, а если у вас имеется огарок свечи, то для того, чтобы осветить им себе дорогу, вам нужно зажечь фитиль. Сделать это можно либо с помощью огнива, либо воспользовавшись стихией Огня (§363), ведь в противном случае вам придётся продолжать путь по коридору во тьме – §383.

§282

ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §331; – §389).

§283

Свернув на тропинку, вы идёте по ней ещё несколько часов. Солнце опускается за горизонт, наступает ночь и вы располагаетесь на ночлег, немного наполнив свой желудок какими-то напоминающими землянику ягодами, а утром, выспавшись как следует, отправляетесь дальше.

К полудню перед вами вырастают высокие скалы. Тропа уходит в расщелину между ними и вы направляетесь туда. Идти приходится по узкому промежутку между двумя отвесными каменными стенами. Через некоторое время он разветвляется: сама расщелина сворачивает налево, а направо, поднимаясь вверх, отходит ещё одна тропа. Вы пойдёте направо (§735) или налево (§869)?

§284

Вы промахнулись, а испуганный рябчик улетает, оставляет вас без обеда. Вы отправляетесь дальше по тропинке, которая постепенно становится всё более извилистой, постоянно поворачивает то в одну, то в другую сторону, будто сама не знает, куда ведёт – §609.

§285

Вы берёте курс на юго-запад и вскоре выходите на удобную дорогу, ведущую в том же направлении.

Путь по этой дороге занимает у вас остаток дня, а когда наступает вечер, вы от скуки путешествия в одиночку начинаете вспоминать все свои приключения, выпавшие на вашу долю всего за какую-то неделю. И тут вас осеняет: к ущельям Феитном вы шли в северо-западном направлении, к Лебенскому лесу – в северном, озеро Тсибот по отношению к лесу расположено на северо-востоке, а вот Беоноторские болота по отношению к тому же озеру находятся на юго-востоке, но так как от болот вы шли к Болшвиллю на юг, а теперь идёте к юго-западу, то, следовательно, эта дорога может привести вас напрямик в деревню Литсак! Неужели это полное опасностей изнурительное путешествие скоро закончится и вашу миссию в королевстве можно будет считать завершённой? Мысль об этом заставляет вас прибавить шагу, а дневную усталость как рукой снимает.

Тем временем наступает ночь. На небе одна за другой загораются яркие звёзды, а из-под горизонта, как бы нехотя, лениво выползает ядовито-жёлтая полная луна. Природа вокруг как будто готовится к ночному покою: не слышно стрекотания насекомых, не шелестит трава, неугомонный бродяга-ветер полностью утих, а мелкие клочковатые облака в бездонном небе застыли и неподвижны. Кажется, что всё окружающее замерло и затаилось в ожидании чего-то, и что безмолвность и неподвижность этого мира нарушает только одинокий путник, спешащий куда-то по своим делам.

Вы невольно любуетесь на красавицу-луну, карабкающуюся всё выше и выше в небо, а на память приходят слова Ронажиуса о том, что прочность энергетического купола, защищающего его деревню, сильно слабеет в

полнолуние. В душу закрадывается смутное тревожное предчувствие, заставляющее вас ещё сильнее ускорить шаг – §876.

§286

Вот и озеро Тсибот осталось далеко позади. Проходит ещё пара часов пути, и вы приходите к широкой дороге, ведущей на юго-восток. На её обочине расположился потемневший от времени дорожный указатель с надписью «Беоноторские болота». Так как иной альтернативы, кроме как пойти в направлении, показываемом стрелкой указателя, вам неизвестно, вы отправляетесь по дороге к этим самым Беоноторским болотам – §200.

§287

Сражённые оборотни замертво падают на землю, но тут за вашей спиной слышится шорох и вам в спину вонзаются чьи-то острые когти (потеряйте 4 СИЛЫ). Развернувшись, вы видите ещё троих приготовившихся к бою оборотней. Деваться некуда – надо сразиться и с ними:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ #1:	6	8
ОБОРОТЕНЬ #2:	6	12
ОБОРОТЕНЬ #3:	7	7

Избавившись от этих тварей, вы опускаете было своё оружие, чтобы перевести дух, но тут двери во всех домах раскрываются настежь и на улицу высыпает всё её население, среди которых не видно ни одного человека – только оборотни. Они, свирепо глядя на вас, кидаются всей толпой (или, лучше сказать, всей стаей?), грозя растерзать убийцу своих собратьев. Противопоставить им вы ничего не сможете, поэтому спасайтесь бегством. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §320; – §347).

§288

Лестница оканчивается у входа в проходную комнату, покинуть которую можно двумя способами: либо подняться по новой лестнице, что напротив (§316), либо войти в дверь, с изображённым на ней чёрным силуэтом лошади и расположенную в левой стене (§914).

§289

Вы проходите несколько шагов по просеке и... падаете в тщательно замаскированную глубокую яму – кем-то специально устроенную ловушку. Может вы и остались бы живы, если б не пять десятков острых кольев, торчащих на дне ямы. При падении вы со всего размаха напарываетесь на них, и колья легко пронзают вас насквозь, входя в тело незадачливого путника подобно тому, как входит разогретый нож в масло...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§290

Произошёл обвал. Целой дюжине крупных камней удаётся стукнуть по голове и спине. Потеряйте 15 СИЛ. Если вы ещё живы, поспешите уйти от этого места подальше – §689.

§291

Вскоре вдалеке показываются стены Болшвиля. На окраине города, справа, вы видите красное строение весьма внушительных размеров со множеством башен и с зубчатыми стенами – это королевский замок. Проходит ещё немного времени и вы входите в город через небольшие ворота. Странно и непривычно то, что улицы столицы целого государства совершенно пусты и безлюдны. Если бы вы ничего не знали о Нигархате, то могло бы сложиться впечатление, что всё население покинуло город в сильной спешке. Вы останавливаетесь у входа на небольшую улицу. Повернёте и пойдёте через город по ней (§402) или выйдете из Болшвиля и пойдёте напрямую к королевскому замку (§675)?

§292

Как вы это сделаете? Попробуете до острова доплыть (§457) или призовёте на помощь какую-нибудь стихию? Тогда какую именно: Воду (§237) или Землю (§263)?

§293

Василиски недоумённо смотрят на ваш жест, а один из них дышит в вас пламенем (потеряйте 5 СИЛ). Как видите, даже стражу с помощью чёрного балахона не удалось обмануть, поэтому избавьтесь от него при первой же возможности. А сейчас вам придётся сразиться с василисками – §342.

§294

Неожиданно в вашу в комнату вваливаются двое человек в чёрных балахонах. Похоже, что они ожидали застать вас совершенно беспомощным – их мечи убраны. Вы молниеносно вскакиваете с постели и хватаете своё оружие, чтобы пользуясь моментом снести одному из «балахонщиков» голову, но меч как назло застряёт в ножнах и к тому моменту, когда вам удаётся его вынуть, ваши противники уже готовы к бою:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	6	10
БАЛАХОНЩИК #2:	7	8

Победив противников, вы спускаетесь вниз, чтоб выяснить всё о произошедшем у хозяина таверны и находите его там до смерти напуганным, с большим кровоподтёком у глаза.

Сказав ему, что убили слуг Нигархата, вы спрашиваете его о девушке, но он, как ни странно, вообще не видел её, так что эта особа исчезла таким же таинственным образом, как и появилась, не оставив ни следа о своём присутствии. Вы советуете хозяину запереть двери покрепче и ложитесь спать, только уже в другой комнате.

Наступает утро, и вы, хорошо выспавшись (прибавьте 1 СИЛУ), отправляетесь дальше в дорогу. Перед уходом хозяин таверны возвращает вам ваши 2 золотых – нет нужды объяснять, почему он это делает.

Постепенно таверна скрывается из вида, а вы спешите как можно скорее добраться до Беоноторских болот – §500.

§295

После подъёма по лестнице вы оказываетесь в пустом и грязном коридоре, заканчивающемся ещё дверью и лестничной площадкой с лестницей. Вы спуститесь по лестнице (§166) или войдёте в дверь (§137)?

§296

Дорога выводит вас в горную долину. Вы идёте по ней, пока из-за очередного поворота до вас не доносится негромкое постукивание и позвякивание. Обогнёте несколько каменных глыб и посмотрите, что это такое (§669) или пойдёте дальше (§566)?

§297

Свернув на правую тропу, вы спокойно идёте по ней, но минут через пять громкий вой заставляет остановиться. Из-за деревьев показывается немногочисленная волчья стая и голодные звери уже готовятся к нападению. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+§60; – §167).

§298

Используя шарик с квинтэссенцией, вы призываете стихию Воды и в вашей левой руке на время боя появляется щит из льда. Теперь можете сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОГНЕВИК #1:	8	13
ОГНЕВИК #2:	7	13

Если вам удастся выжить после этой битвы, то поспешите покинуть это жаркое местечко через дверь, ведущую из комнаты и немного отдышитесь – там намного прохладнее – §208.

§299

Трясаясь от холода (потеряйте 1 СИЛУ), вы сидите на земле, дожидаясь когда дождь кончится, но он вместо этого только усиливается и переходит в ливень. Так и будете сидеть (§324) или всё-таки пойдёте дальше, не обращая внимания на осадки (§381)?

§300

К вечеру дорога приводит вас к развилке. Вы присаживаетесь у обочины немного отдохнуть после утомительного путешествия, и одновременно с этим решить, куда направиться после отдыха: продолжить свой путь на юг (§340) или свернуть налево, на небольшую дорогу, уходящую на юго-запад (§459)?

§301

Прежде, чем вы успеете добраться до берега, лодка тонет и идёт ко дну. Вам не остаётся ничего другого, как добираться до острова вплавь. Но вот, когда он уже совсем близко, вы видите, что к вам, жадно раскрывая свои пасти, стремительно приближаются три крокодила. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §630; – §659).

§302

Этот зал, хотя и огромен, но практически пуст. Лишь в одном из его углов вы видите пару низеньких табуретов с резными ножками. Рядом в стене заметна ниша с маленьким треугольным углублением в ней – если у вас есть металлическая пластинка с соответствующим изображением, то можете воспользоваться ей (§607). Главной достопримечательностью этого места является круглая шахта в потолке. Прямо под шахтой на полу зала расположен невысокий выступ, также имеющий круглую форму. Следуя какому-то мимолётному импульсу, вы входите на него и он, как это ни странно, резко взмывает вместе с вами вверх и мчит по шахте. Этот своеобразный лифт останавливается, когда шахта кончается, и вы оказываетесь в длинном и узком коридоре. Рядом, слева от себя, вы видите дверь. Войдёте в неё (§658) или пойдёте по коридору (§730)?

§303

Вскоре вам снова приходится лезть через пустые заросли кустов, из-за чего вы сбиваетесь с выбранного направления пути. Это вынуждает вас остановиться. Определив по мху на деревьях расположение сторон света, вы решаете куда пойти теперь: на север (§429), на северо-восток (§358) или на запад (§661)?

§304

Вы храбро выпиваете жидкость из склянки. Можете вознаградить себя за свою смелость, ведь выпитая вами жидкость есть ничто иное, как Восстановитель Силы. Вы чувствуете, как ваша СИЛА увеличивается до своего максимального уровня.

После этого вы возвращаетесь на площадку и продолжаете спуск по лестнице – §29.

§305

В течение нескольких часов вы безостановочно идёте по тропе и в конце концов она выводит вас на большую дорогу, выходящую из чащи леса и ведущую на север. Вы решаете идти по этой дороге и через полчаса оказываетесь у новой развилки, рядом с которой стоит дорожный указатель. Одна из его стрелок указывает в сторону, откуда вы только что пришли. На ней написано «Лебенский лес». Две другие стрелки указывают на северо-восток и на восток. Надпись на первой из них гласит «озеро Тсибот», а на второй удаётся прочитать слово «город». Название этого города оказывается сильно стёртым, поэтому его и не получается прочесть. Но по крайней мере хорошо то, что вы теперь будете знать, куда именно вы идёте. Итак, решайте, куда отправитесь сейчас: напрямик к озеру (§600) или решите, что прежде, чем туда идти, стоит побывать в городе (§546)?

§306

Вы открываете дверь и входите в комнату, находящуюся за ней. Здесь нет ничего интересного. Уйти отсюда можно несколькими путями: либо пойти по

коридору, начинающемуся в стене напротив (§567), либо войти в низенькую дверь, что справа (§896). А если у вас есть металлическая пластинка с изображением пятиугольника, то в левой стене комнаты имеется ниша с таким же пятиугольным углублением – можете открыть потайной вход в ещё один коридор и пойти по нему (§800).

§307

Такое решение оказывается весьма результативным: вы находите ещё 15 золотых монет, пока не замечаете лежащий на земле перстень с крупным бриллиантом, который красиво блестит, игриво переливаясь всеми цветами радуги. Приблизившись, вы поднимаете его и рассматриваете с немалым интересом. В это самое мгновение вашу левую ногу обвивает тонкое покрытое чешуёй щупальце. Увидев это, вы тут же отбрасываете в сторону перстень и быстрым движением достаёте меч, замахиваетесь им над щупальцем, но тут, рассекая воздух подобно хлысту, руку молниеносно оплетает ещё одно такое же щупальце и сдавливает так, что ладонь сама собой разжимается, роняя меч. Вслед за этим точно такие же щупальца хватают оставшиеся свободными левую руку с правой ногой, и наматываются будто верёвки вокруг пояса и шеи, совершенно вас обездвиживая. Как только вы оказываетесь не в состоянии что-либо сделать, из-под земли вылезает хозяин щупальцев – невообразимый, неподдающийся никакому описанию, монстр, который и заманил вас в ловушку. Чудовище поднимает вверх ещё один из своих чешуйчатых отростков с острым костяным наконечником на конце. Этот наконечник нацеливается вам в грудь своим остриём, а далее следует мощный удар щупальцем и оно пронзает вас насквозь. А всему виной оказалась ваша алчность...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§308

Ваш меч вонзается прямо между рёбер противника и его труп падает на землю рядом с трупом его соратника. Но начатое сражение на этом не заканчивается: в будке оказываются ещё двое балахонщиков и человекообразный ящер, также одетый в чёрный балахон. Они выбегают наружу на подмогу погибшим. Битва с ними неотвратима, но вы можете ещё успеть изжарить одного из противников с помощью стихии Огня:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	7	8
БАЛАХОНЩИК #2:	5	14
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР	9	15

Разделавшись с ними, передохните и идите на §313.

§309

Стук копыт всё приближается и вот появляются двое балахонщиков, скачущих во весь опор верхом на прекрасных вороных конях. Отступить поздно – они заметили вас, поэтому придётся сражаться – §6.

§310

Спустя ещё немного времени, вы приходите к высокой каменной гряде, перегораживающей дорогу прямо – придётся снова поворачивать. В какую сторону вы хотите пойти: направо (§393) или налево (§256)?

§311

Вы достаёте склянку, с размаха швыряете её в стену и как только она разбивается, всё вокруг в мгновение ока заволакивает густой холодный туман. Спустя полминуты он рассеивается. Стены, пол и потолок теперь покрыты белым инеем, а плита, первая перегородившая вам дорогу, дала множество трещин, образовавших сплошную сетку. От лёгкого толчка рукой она разваливается на мелкие куски. Вы свободны – §557.

§312

Вы, по всей видимости забыли, что ваши движения сейчас замедлены, поэтому сирене удаётся увернуться от выпущенного вами огненного шара. Если хотите, то поскорее призовите стихию Воздуха (§352), а если нет, то сражайтесь мечом (напомним ещё раз, что если у вас есть арбалет или сюрикены, то воспользоваться ими в этом сражении нельзя), только не забывайте в каждом такте боя уменьшать свою МОЩНОСТЬ УДАРА на 3 единицы:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СИРЕНА:	7	17

Если вам удастся прикончить это мерзкое создание, то чары спадут, и вы беспрепятственно переплывёте обратно к берегу болота и пойдёте дальше – §101.

§313

Что вы будете делать после этой нелёгкой битвы? Если вы хотите вообще покинуть двор замка, то §97, если вы ещё хотите зайти в будку и осмотреть её, то §231. Можете (если вы ещё этого не делали) также подойти к конюшне (§37) или к колодцу (§48).

§314

Труп самого ненавистного в Летерионе человека лежит перед вами. Могли ли вы ожидать такого поворота событий? Приглядевшись, вы замечаете зажатый в левой руке мёртвого чародея маленький предмет и осторожно берёте его себе. Этой вещицей оказывается то, с чего, собственно, и начались все зловключения в королевстве – Чёрный кристонит. Вы зачарованно и отрешённо смотрите на непрозрачный и чёрный как смоль камень амулета, однако оглушительный удар грома заставляет вспомнить, где вы находитесь. Подняв голову, вы видите, что энергетический купол исчез, будто сломленный кем-то посильнее Нигархата. Зато тучевая воронка, расположившаяся точно над вершиной Скользяй горы и смотрящая своим ужасным жерлом прямо на вас, вращается всё быстрее, пугая мощнейшими громовыми раскатами и жутким завыванием ветра.

Что-то меняется в этом мире и вы оказались в самом эпицентре происходящего. Смрадный серный запах, витающий в воздухе, ещё раз свидетельствует о приближении грандиозного события, а именно открытия Врат, до которого осталось совсем мало времени и нужно как никогда срочно что-то предпринять, вот только что именно? – §666.

§315

Заговорив с путником, который тоже не против поболтать, вы выясняете, что он является ведуном, знакомым со многими секретами магии. Он предлагает купить у него некоторые волшебные средства, например четыре порции зелёного порошка, который взорвётся, если кинуть его в противника, и отнимет у него 10 СИЛ. Каждая порция стоит 5 золотых. Вы можете также приобрести целебное снадобье (стоит 8 золотых и восстановит 15 СИЛ), магический состав, который поможет превратиться в любое животное (стоит 17 золотых) и средство, чтобы временно стать невидимым (за него ведун просит 12 золотых). Если хотите что-то купить – покупайте. Каждое приобретение займёт в сумке по 2 места. В качестве платы за состав для превращений ведун согласится взять хрустальный шар или золотой зуб дракона (если они у вас есть), а средство для невидимости можно обменять на железный ключ с сапфирами или на игрушечную лодочку (если, опять же, одна из этих вещей у вас есть). А за 3 золотых ведун обещает сообщить кое-что интересное. Если вы согласны на это, то платите деньги и §558, а если нет, то попрощайтесь и идите дальше – §333.

Если вы приобрели состав для превращений или средство для невидимости, то хочется вам посоветовать не тратить эти чудесные зелья на пустяки – пользуйтесь ими тогда, когда это будет действительно необходимо.

§316

Эта лестница оказывается самой протяжённой в Скользкой горе. Сравнив мысленно её длину с высотой горы, вы заключаете, что кончатся она должна где-то совсем рядом с вершиной, но что ждёт вас там? Что найдёте вы, поднявшись на самый верх? Верную погибель? Или Ронажиуса, ради которого вы и рискнули пробраться в самое логово чёрного мага?

Пытаясь отогнать гнетущие мысли, вы замечаете, что идёте уже не по голым каменным ступеням, а по ковру, покрывающему лестницу. К тому же примерно на каждой пятой ступени стоит по паре высоких фарфоровых ваз – справа и слева. Что значит такая смена обстановки? Только то, что вы приближаетесь к чему-то важному. Через несколько минут вы ещё больше убеждаетесь в этом: лестница кончается перед широкой двустворчатой дверью, украшенной позолотой и инкрустированными драгоценными камнями.

Вы несколько минут стоите в нерешительности – от двери исходит что-то зловещее, но идти на попятную уже поздно. Вы отворяете дверь и вступаете в неизвестность – §787.

§317

Вы достаёте Оранжевый кристонит и показываете его гномам. Они удивлённо переглядываются, а один из них подходит ближе и, не опуская меча, спрашивает: «Откуда у тебя эта вещь?» Что вы ответите? Расскажите всё как есть (§322) или скажете, что купили амулет у бродячего торговца (§370)?

§318

Как только вы заносите ногу над подозрительным бревном, как оно внезапно начинает извиваться и вам приходится отскочить в сторону. Оказывается, что это «бревно» на самом деле – крупный удав, мирно спавший до вашего появления. Из кустов показывается широко разинутая пасть рептилии – придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
УДАВ:	8	13

Прикончив это пресмыкающееся, вы продолжаете свой путь вперёд – §303.

§319

К вашему удивлению после того, как вы это проделали, василиски расступаются и пропускают вас. С помощью балахона вам, к сожалению, больше никого обдурить не удастся, поэтому избавьтесь от него как можно скорее – §227.

§320

Вы несётесь так, что только пятки сверкают, и вот стая начинает потихоньку отставать, а вы не сбавляя темпа, продолжаете бежать сломя голову, дивясь собственной прыти.

Вскоре стая остаётся далеко позади и прекращает преследование. От усталости (потеряйте 3 СИЛЫ) вы валитесь на землю и несколько минут лежите, неистово и алчно хватая ртом прохладный воздух, которого не хватает вашим лёгким.

Приведя своё дыхание в порядок, вы торопитесь дальше в дорогу – §451.

§321

Войдя в дверь, вы попадаете туда, куда вам меньше всего хотелось бы попасть: в большой длинной комнат, середина которой уставлена столами, а стены загорожены винными бочками, находится около тридцати балахонщиков. К вашему счастью большинство из них мертвецки пьяны и всю храпят во сне, но пятеро наиболее трезвых, а потому хоть что-то соображающих воинов мага, увидев вас, неуклюже достают своё оружие и атакуют. Придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	6	8
БАЛАХОНЩИК #2:	6	9
БАЛАХОНЩИК #3:	4	5
БАЛАХОНЩИК #4:	5	10
БАЛАХОНЩИК #5:	4	12

Если вы перебили всех за 10 тактов боя и меньше, то §348. Иначе – §380.

§322

Выслушав ваш рассказ, ближайший к вам гном говорит: «Молодец, что сказал правду. Мы хотим немного помочь тебе: если хочешь что-нибудь узнать – спрашивай». О чём вы хотите спросить у гномов: где искать кристониты (§453) или как можно победить Нигархата (§411)?

§323

Вспомнив про золотой драконий зуб, вы достаёте его и интуитивно вставляете в углубление. Слышится лёгкий щелчок, после чего зуб, слабо сверкнув, проваливается внутрь стены. Несколько секунд ничего не происходит, а потом стена с шипением поднимается вверх, уходя в потолок. Перед вами открывается скрытое до того продолжение коридора, который далее поворачивает вправо. Вы делаете несколько шагов вперёд, как вдруг стена с грохотом опускается сзади вас. Пути назад больше нет – идите вперёд – §450.

§324

Через час дождь прекращается, но вы чувствуете, что у вас начинается озноб – холодная земля, промокшая одежда, и болотные испарения сделали своё пакостное дело. Если у вас есть Эликсир Исцеления, то §104. Если эликсира у вас уже нет, то к концу дня озноб перейдёт в сильнейшую лихорадку и выбраться с Беоноторских болот живым вам будет не суждено. Скоротечная болезнь прикончит вас и ваш посиневший труп будет ещё долго лежать на болотном зелёном мху...

Здесь игра для вас, к сожалению, и закончится.

§325

Оставив сундук, вы впотьмах идёте по тоннелю дальше и по прошествии нескольких минут оказываетесь в тускло освещённой и давно заброшенной землянке. Над головой вы замечаете выход из неё и спешите выбраться на свежий воздух.

Выйдя на поверхность и осмотревшись, вы видите большую холмистую равнину, заросшую местами молодыми рошицами, а справа от вас всё так же возвышается королевский замок, красные стены которого так и притягивают взгляд, выделяясь на фоне голубого неба. Делать там вам больше нечего, и вы отправляетесь прочь – §285.

§326

Всю ночь вы почти не разбирая дороги бредёте в темноте и пару раз чуть не залезаете в болотную топь. К рассвету ваша усталость настолько велика,

вы еле плетётесь. Потеряйте 3 СИЛЫ. К тому же желудок очень просит, чтобы его наполнили. Если за предыдущий день вы ничего не ели и у вас нет ничего, чем можно утолить голод, то придётся потерять ещё 3 СИЛЫ.

Пытаясь прогнать сонливость, вы продолжаете идти дальше – §333.

§327

Путь прямо приводит вас к выходу из пещеры и вы, дождавшись пока глаза привыкнут к яркому дневному свету, идёте дальше – §547.

§328

Спустя немного времени коридор, сделав поворот налево, разветвляется: справа находится отходящий от основного сравнительно узкий проход. А у угла стоит запертый на замок большущий металлический сундук. Если у вас есть связка ключей, то §762, иначе сундук открыть не удастся и останется выбирать, в какую сторону идти дальше: прямо (§665) или направо (§800).

§329

После нескольких часов пути вам становится ясно, что вы немного ошиблись в оценке размеров острова – он оказывается значительно больше, чем ожидалось. День незаметно становится вечером, а тот постепенно превращается в ночь. Вы останавливаетесь и, расстелив свой плащ под деревом, решаете заночевать здесь. Если вы за сегодняшний день ничего не ели, тогда перед тем как лечь спать, поешьте чего-нибудь, а то придётся потерять 3 СИЛЫ.

Утром, выспавшись (восстановите 1 СИЛУ), вы отправляетесь дальше – §701.

§330

Вы берёте вторую склянку и в этот момент с удивлением замечаете, что другая склянка превращается в белое облачко, которое тут же тает без следа. Похоже, что здесь не обошлось без магии.

А что вы будете делать с оставшейся склянкой? Откроете её и рискнёте выпить содержимое (§244) или не станете этого делать (§464)?

§331

Вам удалось перепрыгнуть. Переведя дух, вы идёте дальше – §53.

§332

Заклятие действует и дверь бесшумно приоткрывается. Вы входите в неё и оказываетесь в большом и просторном зале – §302.

§333

По истечении часа дорогу вперёд вам преграждает болото весьма солидных размеров. Придётся идти в обход. Если вы пойдёте на восток, то §719, если на юг – §868.

§334

Сражённый дракон падает с утёса, а вы снова входите в пещеру и оглядываетесь по сторонам. Ронажиус говорил, что Оранжевый кристонит поможет вам найти остальные – интересно было бы знать, как именно. Вы достаёте амулет и кладёте его на руку, как вдруг он повисает над ладонью в воздухе, и той гранью оправы, на которой изображена незамеченная вами ранее крохотная стрелка, указывает на изображение солнца на стене пещеры. Вы подходите к стене ближе и стучите по ней костяшками пальцев. Звук от этого такой, что не остаётся сомнений – внутри стены пустота. Вы достаёте меч и бьёте по этому месту. В стене образуется дыра, расковыряв которую вы обнаруживаете нишу, а в ней – небольшой ларец. Вы осторожно достаёте его, открываете и вынимаете предмет, как две капли воды похожий на Оранжевый кристонит, только цвет камня в нём – жёлтый. «Так значит это и есть Жёлтый кристонит», – думаете вы и тут замечаете неподалёку от себя какое-то свечение. Оно усиливается и приобретает облик человека. «Я – Блэгиус, – говорит призрак. – И я рад видеть, что Жёлтый кристонит не достался силам Зла, о храбрый путешественник. Знай, что этот амулет способен излучать солнечный свет – это тебе ещё может пригодиться». С этими словами призрак исчезает. Когда вам нужно будет воспользоваться Жёлтым кристонитом, посмотрите §77, но помните, что использовать амулет можно только один раз. А теперь убирайте кристонит в кармашек на поясе и уходите из пещеры, чтобы вернуться на дорогу – §84.

§335

Камень в кристоните, когда вы его достаёте, ослепляюще ярко вспыхивает и сияет с полминуты. Когда он угасает, вы разжмуриваете глаза и видите, что от вампира осталась только жалкая кучка пепла – солнечный свет представляет для этой нежити смертельную опасность и убивает наверняка.

Вы покидаете комнату через ещё одну дверь – §140.

§336

Незаметно начинает темнеть, наступают сумерки и вы начинаете подумывать о ночлеге и о хотя бы небольшом ужине. Если вы за сегодняшний день ни разу не ели, то сделайте это, а то потеряете 3 СИЛЫ. Как только наступает ночь, вы ложитесь спать, выбрав место посуше на пологом склоне холма и укрывшись своим плащом. И хотя назойливые мошки с комарами долго не дают вам уснуть, ночь проходит тихо.

Вы просыпаетесь рано утром (восстановите 1 СИЛУ), на заре, и отправляетесь дальше, идя на восток. Скоро из-за горизонта показывается яркое солнце, которое светит прямо в лицо. На юго-востоке появляется большая низина. Повернёте и спуститесь туда (§78) или пойдёте прямо (§108)?

§337

Эта улица, как и другие, также пустынна, но вы, к своему удивлению, замечаете, что из трубы одного дома идёт малозаметный сизый дымок.

Заинтригованный этим, вы входите в дом. Оно совершенно пуст, однако труба из-под потолка уходит в пол. Вы спускаетесь через находящийся недалеко от двери люк в подполье и осматриваетесь по сторонам. В углу помещения, в которое вы попали, стоит жаровня. На ней находится реторта, в которой что-то кипятится. Рядом расположены полки, уставленные толстыми книгами и бутылками с разноцветными жидкостями, а сам хозяин дома сидит за столом и что-то растирает в ступке. При вашем появлении он отрывается от своего занятия и вопросительно смотрит на вас. Одного взгляда достаточно, чтобы определить, что этот человек не является подданным Нигархата. Вы извиняетесь за своё вторжение и говорите, что зашли случайно, а заодно интересуетесь у алхимика (а этот человек, если судить по окружающей его обстановке, им и является), остался ли в городе ещё кто-нибудь из жителей. Он сообщает, что ничего об этом не знает, и что по крайней мере все те, кого алхимик знал в Болшвиле, давно уехали, а он был вынужден остаться и спрятаться по простой причине – ему просто некуда ехать. Если у вас есть свиток пергамента, то §693, если его у вас нет, то задерживаться здесь больше не стоит, поэтому попрощайтесь с алхимиком и уходите – §605.

§338

Вот вы и на острове. Это место действительно выглядит совершенно необитаемым, диким, а потому и опасным. Вы настороженно вслушиваетесь, но вроде бы всё спокойно. Куда вы пойдёте сейчас: вглубь острова (§392) или прогуляетесь по берегу? В каком направлении вы хотите тогда пойти: на восток (§430) или на запад (§470)?

§339

Вдруг глаза застилает красный туман, но через секунду он рассеивается, а вы оказываетесь недалеко от края высокого утёса – каким-то чудесным образом вы перенеслись из Скользяй горы куда-то в скалы. Шорох сзади заставляет обернуться и забыть про волшебное перемещение. К вам быстрым шагом приближаются те самые старцы, резво размахивающие длинными мечами. Настраиваясь на ещё один бой, вы тянетесь за оружием и тут у вас холодеет сердце – такое только в кошмарном сне присниться может: ваши меч, сумка и пояс куда-то бесследно исчезли!

Из этой битвы вам не удалось выйти победителем и узнать, что же всё-таки случилось с вашей экипировкой...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§340

Проходит ещё немного времени, когда вы замечаете, что приближаетесь к деревне, расположившейся не так далеко от дороги. Пойдёте к деревне (§840) или продолжите свой путь по дороге, не сворачивая (§731)?

§341

Вы проходите мимо путника, не проронив ни слова. Он опасливо озирается на вас и спешит уйти подальше. Вы решаете сделать тоже самое – §42.

§342

Если хотите, то вы можете ещё успеть испепелить двух противников с помощью Огня, иначе сражайтесь так:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВАСИЛИСК #1:	8	13
ВАСИЛИСК #2:	10	7
ВАСИЛИСК #3:	9	15
ВАСИЛИСК #4:	9	15

Если вы останетесь в живых после этого сражения, то обязательно передохните прежде, чем входить в пещеру – §227.

§343

Как только вы надеваете кольцо на свою правую руку, та перестаёт вас слушаться: растопырив пальцы, она сама собой вытягивается вперёд, а затем из вовсю переливающегося цветами радуги кольца в сторону Нигархата стремительно вырывается грохочущий веер ослепительных молний. Почерневший и дымящийся труп колдуна, снова превратившегося в самого себя, падает навзничь. Даже он со всем своим могуществом не мог предвидеть, что его уничтожат почти таким же способом, каким он хотел избавиться от вас. Кольцо исполнило то, для чего оно и было создано – §314.

§344

Вид того, что находится за дверью, заставляет поначалу прищуриться. Вы оказываетесь нигде иначе, как в сокровищнице Скользящей горы. Перед вами поистине несметные богатства: кучи блестящих монет, высокие золотые статуи, всевозможные украшения из жемчуга, десятки сундуков, набитых бриллиантами, рубинами, изумрудами и другими самоцветами, сверкающими и играющими всеми красками – что ни говори, зрелище просто умопомрачительное и первое, что хочется сделать – унести отсюда столько, сколько получится. Но бурое пятно на какой-то вазе вынуждает опомниться: все эти сокровища добыты ценой многих человеческих жизней, на них кровь неповинных людей, павших от рук жестоких воинов Нигархата.

Вид черепа, полузаваленного монетами, заставляет насторожиться и не случайно. Из-за дальней кучи золота показывается ещё один страж сокровищницы: змея анаконда – необыкновенно ловкий и опасный противник (если у вас есть мешок, то §387):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
АНАКОНДА:	11	16

Если вам удастся одержать победу в этой нелёгкой битве, то единственным желанием, которое возникнет у вас после неё, будет желание побыстрее уйти из этого места, невзирая на хранящиеся здесь сокровища.

В стене сокровищницы виднеются две ниши. В правой нише есть треугольное углубление, а в левой – четырёхугольное. Если есть возможность, то воспользуйтесь нужными металлическими пластинками (для пластинки с изображением треугольника – §552, для пластинки с квадратом – §625), иначе придётся выйти из сокровищницы тем же путём, каким вы в неё вошли и открыть там левую дверь – §821.

§345

Вы садитесь в лодку и сравнительно быстро добираетесь на ней до берега озера, где, вытащив судёнышко на песок, дожидаетесь, пока оно уменьшится до игрушечных размеров – если хотите, оставьте лодочку себе – §286.

§346

Вы вынимаете Синий кристонит, подносите к стене, и камень в нём начинает светиться ровным красивым синим светом. Это сияние, к вашему удивлению, плавно разливается по поверхности тела. Решительно вздохнув, вы делаете шаг вперёд и происходит чудо: стена беспрепятственно вас пропускает, будто её и нет здесь! Вы оказываетесь по другую сторону стены, свечение амулета прекращается, а преграда за спиной приобретает былую твёрдость. Вы видите скрытое раньше продолжение коридора, которое поворачивает вправо, и вам ничего не остаётся, как идти туда – §450.

§347

Вы бежите так, что только пятки сверкают. Стая уже начинает было отставать, но тут вы спотыкаетесь о торчащую из земли корягу, падаете и сильно ударяетесь коленом об ещё одну корягу. Стараясь не терять самообладания, пытаетесь встать, но, как это ни прискорбно, безрезультатно. Стая оборотней настигает вас и раздирающие плоть клыки впиваются в ваше тело. Во все стороны разлетаются клоки одежды и из разорванных жил алыми струями брызжет кровь. Спустя всего несколько минут от вас остаётся страшно изуродованный и обглоданный скелет с остатками свежего мяса на оголённых костях...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§348

Один из спящих начинает ворочаться, что-то бормоча себе под нос. Не дожидаясь, пока он наберётся сил, чтобы открыть глаза, вы молниеносно рассекаете ему горло мечом, а затем принимаетесь за остальных – их тоже нельзя оставлять живыми. Вонзив каждому пьяному балахонщику клинок меж рёбер, вы выходите отсюда в коридор. Он заканчивается лестницей, идущей наверх – §242.

§349

Вы поднимаетесь по лестнице и попадаете в крохотную комнатку. Но её стенах висят красивые дорогие ковры, а в противоположной стене вы видите немного приоткрытую дверь и направляетесь к ней – §837.

§350

Врата вот-вот откроются, но у вас есть все кристониты и вы знаете особое заклинание, поэтому не мешкая принимаетесь за дело. Вы быстро подбегаете к каменным столбикам, находящимся в центре площадки. На каждом столбике (а их, между прочим, ровно семь) сверху имеется углубление, в котором можно разместить кристонит, что тоже весьма кстати. Вы кладёте Чёрный кристонит на центральный столбик, а на других в нужном порядке располагаете остальные амулеты. «Яйперотет акмин илсу...», – начинаете вы читать заклинание, но тут слышится странный треск и что-то незримое больно прижимает вас к земле, свалив с ног. «Ботч ватар...», – продолжаете вы и всё та же невидимая сила так надавливает на грудь, что становится невозможно дышать – что-то явно хочет помешать запереть Врата, но и заставить вас сдаться теперь тоже никто не в состоянии. Собрав все остатки своих сил воедино, вы задыхаясь хрипите последние слова: «Гванадес тьепарзе...»

Чёрный кристонит испускает из себя перламутровые призрачно-мерцающие струи, которые устремляются к другим шести амулетам. Из каждого из них вверх вылетает световой луч, соответствующий цвету камня в кристоните. Все они дружно устремляются ввысь, одновременно закручиваясь друг вокруг друга в изумительно красивую спираль. И весь этот поток света бьёт точно в самый центр зловещей воронки. Где-то там, наверху, слышится рокочущий взрыв неимоверной мощи и нечто похожее на странный нечеловеческий вопль, после чего всё неожиданно смолкает. Кристониты перестают излучать, а сила, придавившая вас, исчезает без следа и вы вновь получаете возможность двигаться, дивясь наступившей полной тишине – §917.

§351

Вы достаёте Фиолетовый кристонит и тут выясняется, что он обладает ещё одним свойством. Он, оказывается, может не только создавать, но и рассеивать иллюзии, а ведь Смертельные Ужасы, какими бы реальными они не казались, в действительности таковыми иллюзиями и являются. Амулет без труда справляется со всеми четырьмя Ужасами Мастера Страхов, развеивая их также легко, как развеивает ветер дым от почти потухшего костра – §906.

§352

Вы призывает на помощь Воздух и сирена начинает фальшивить, её голос становится сиплым и хорошо заметно, что её тяжело дышать. Она прекращает петь, и с вашего мозга спадают сковывавшие его до этого чары, а вы с новыми силами атакуете сирену (можете добить её Огнём, а также теперь вы можете использовать не только меч, но и другое имеющееся оружие):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СИРЕНА:	7	14

Победив сирену, вы переплываете обратно к берегу болота и идёте дальше – §101.

§353

Пойдя в этом направлении вам удаётся выйти на узенькую тропочку, вихляющую между замшелых холмов. Вы решаете идти по ней и вскоре вам становится виден сидящий на склоне холма человек, на котором заметны остатки рыцарских лат. Как вы поступите: пройдёте мимо (§724) или подойдёте и заговорите с ним (§763)?

§354

В ответ на это путник бросает в вас какой-то предмет. Происходит взрыв (потеряйте 10 СИЛ) и всё вокруг заволакивает густой вонючий зелёный дым, а когда он рассеивается, обнаруживается, что путника уже нет – он куда-то исчез, наказав вас за привычку набрасываться с мечом на каждого встречного – §333.

§355

Вы осторожно кладёте в кубок лилию. Призрак тихим голосом, звучащим будто издалека, произносит: «Остерегайся рисунков!» и пропадает вместе кубком. Вам же ничего не остаётся, как запомнить эти слова и уйти отсюда – §557.

§356

Вы достаёте ракушку и, повертев её в руках, бросаете в воду. Вскоре к берегу приплывает дельфин, держа в зубах всё ту же ракушку, и вы снова берёте её себе. Дельфин может перевезти вас на своей спине туда, куда вам нужно. А куда вам нужно?

На средний остров – §678

На малый остров – §518

На берег озера – §501

§357

Из ключей, находящихся в связке, вам удаётся подобрать подходящий к замку сундука. Вы поднимаете крышку и заглядываете в сундук, который оказывается практически пустым – в нём лежит только пыльный мешок. Если хотите, возьмите его с собой (он займёт в сумке 5 мест) и отправляйтесь дальше – навряд ли в других сундуках лежит что-нибудь более полезное – §768.

§358

Вы идёте на северо-восток, но дорога от этого не становится легче, скорее даже наоборот. К тому же, вас начинает мучить чувство жажды, которое постепенно усиливается. И тут лес, словно потакая вашему желанию, резко расступается и вы неожиданно выходите на песчаную поляну, в середине которой находится небольшой колодец. Что вы сделаете: попьёте

колодезной воды (§685) или не станете этого делать несмотря на то, что пить хочется очень сильно (§497)?

§359

Староста получает деньги и приглашает вас к себе в дом. Там он угощает вас ужином (восстановите 4 СИЛЫ) и укладывает спать. Утром, когда вы уже собираетесь уходить, старик сообщает, что если вы намереваетесь идти в лес, то от деревни туда ведёт небольшая тропинка. Вы прощаетесь с хозяином и покидаете его дом. Каким путём вы пойдёте в лес: найдёте тропу, про которую говорил староста деревни (§100) или вернётесь на дорогу и продолжите путешествие по ней (§400)?

§360

Вы идёте между скал и утёсов, ориентируясь на звук. Но вот они расступаются и вы, застыв от удивления, наблюдаете за открывшейся картиной: недалеко, прямо из-под земли, бьют фонтаны горячей воды – гейзеры, тёплые брызги которых долетают и до вас. А непосредственно прямо вами, величественно гудя и выбрасывая из своего жерла чёрный клубы дыма, расположился небольшой вулкан. Подойдёте к нему ближе (§382) или поспешите уйти отсюда (§419)?

§361

Червь приближается, а вы тем временем вынимаете шарик с квинтэссенцией, произносите слово «Огонь!» и кидаете его в монстра. Происходит нечто удивительное: в полёте шарик превращается в огромный пышущий жаром пламенный шар, который ударяет в голову червя. В воздухе повисает смрад палёного и горелого, а червь замертво падает на землю. Чудище убито, можете идти дальше – §296.

§362

Дорога ведёт между густых зарослей орешника. Но вам приходится остановиться, потому что из-за поворота слышится чьё-то громкое чавканье.

Вы осторожно выглядываете из-за куста и видите косматое, отдалённо похожее на медведя, чудовище с налитыми кровью глазами, занятого обглаживанием трупа белого единорога. Едва почуяв человека, это существо отрывается от своей трапезы и ревя прёт на вас:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧУДОВИЩЕ:	7	27

Разделавшись с ним, вы подходите к останкам единорога. Некогда красивое и грациозное создание теперь изуродовано почти до неузнаваемости зубами монстра. Можете отрубить у единорога его рог и взять себе (он займёт в сумке 2 места). Теперь – §409.

§363

Горящая свеча, бросая робкие отблески света на стены, освещает коридор, благодаря чему вы более уверенно направляетесь вперёд, пока

развилка не заставляет вас остановиться. По какому ответвлению коридора вы пойдёте: по правому (§485) или по левому (§467)?

§364

Вскоре вы приходите к небольшому домику, расположившемуся рядом с ивовыми зарослями. Его хозяином оказывается бедный рыбак. Если вы вам нужно попасть на остров, то хозяин дома может перевезти вас туда за 3 золотых. В качестве оплаты он согласен будет взять и золотой медальон, если он у вас имеется, так что если вы, в свою очередь, тоже согласны на это, то либо платите деньги, либо отдавайте медальон и переходите на §692, в противном случае вы можете попробовать перебраться на остров самостоятельно (§292) или убить рыбака, дабы завладеть его лодкой (§676).

В том случае, если вы вообще не хотите на остров, то продолжайте свой путь дальше вдоль берега озера – §592.

§365

За этой дверью вас ожидает крайне неприятный сюрприз: там на диване, расположенном у стены, разлеглась ламия – питающаяся кровью тварь, имеющая вид полуженщины-полузмеи, встреча с которой не может сулить ничего хорошего. Это отвратительное создание, увидев вас, набрасывается на свою новую возможную добычу, поэтому если не хотите послужить ламии в качестве закуски, то сражайтесь (пользоваться Огнём в этой битве нельзя, ведь вы находитесь в тесной комнате и сами пострадаете от своей же магии):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЛАМИЯ:	9	14

Если вы победите в этой битве, то поспешите уйти отсюда через другую дверь в противоположной стене комнаты – §279.

§366

Вы достаёте ракушку и не зная для чего она нужна, закидываете её подальше в озеро. А в следующую секунду на вашем лице застывает ужас: из воды выскакивает огромный краб и семеня своими ногами несётся к вам, кляца ужасными шипастыми клешнями. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §618; – §637).

§367

За поворотом вы обнаруживаете висящую на стене большую старую и поблекшую картину с изображением королевского замка в Болшвиле. Кто-то принёс картину сюда и повесил здесь. Из любопытства вы приподнимаете её и видите, что за картиной спрятан вход на лестницу, уходящую наверх. Вы пойдёте по этой лестнице (§804) или по коридору (§557)?

§368

Хотя этот остров и имеет небольшие размеры, вам не удаётся достигнуть его противоположного берега и остаток дня уходит целиком на путешествие по песчаной прибрежной полосе. Поздним вечером вам становится окончательно ясно, что усталость не даст продолжать путь дальше. Вы

расстилаете свой плащ прямо на песке, готовясь лечь спать. Если вы в течение сегодняшнего дня ничего не ели и у вас есть какая-нибудь еда, то поешьте, а то придётся от голода потерять 3 СИЛЫ.

Ночь, хотя и холодна, проходит спокойно, без каких-либо неприятностей. Поднявшись рано по утра (восстановите 1 СИЛУ после сна), вы идёте дальше – §875.

§369

Вы берёте первую склянку и в этот момент с удивлением замечаете, что другая склянка превращается в белое облачко, которое тут же тает без следа. Похоже, что здесь не обошлось без магии.

А что вы будете делать с оставшейся склянкой? Откроете её и рискнёте выпить содержимое (§304) или не станете этого делать (§270)?

§370

Гномы набрасываются на вас с завидной проворностью – вы даже не успеваете что-либо сделать. Один из них вонзает свой меч прямо вам в грудь, а другой в это время быстро и ловко срезает вашу голову. И зачем это вам понадобилось врать?..

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§371

Вы продолжаете идти вдоль подножия горы, пока не обнаруживаете в её каменной стене крохотную дверь, через которую, впрочем, вы вполне сможете пролезть, но она, к сожалению, заперта, однако если у вас есть перстень с бирюзой (§458) или вы знаете нужное заклинание, то можете попытаться её открыть. Вы замечаете ещё один вход внутрь горы, расположенный правда очень высоко, и предпринимаете несколько попыток добраться до него прямо по склону. К вашему огорчению, они оказываются тщетными – поверхность горы действительно очень скользкая – вы, кое-как взобравшись на высоту своего роста, каждый раз съезжаете обратно вниз. Для того, чтобы добраться до входа наверху, придётся использовать магию: либо призвать на помощь стихию Воздуха (§480), либо воспользоваться (если оно у вас есть) составом для превращений (§507), ведь в противном случае вам останется только вернуться назад, к главному входу в Скользкую гору (§63).

§372

Лесные заросли, через которые вам приходится пробираться, становятся всё гуще и непролазнее. Вы даже начинаете жалеть, что пошли в этом направлении. Ветки деревьев то и дело хлещут по лицу, а корявые корни словно сговорились и все дружно пытаются сделать так, чтобы вы споткнулись и упали, но вы стараетесь не обращать на это внимания и продолжаете свой путь вперёд. Через несколько минут дорогу вам преграждает странное длинное тёмно-зелёное бревно. Перешагнёте его (§318) или лучше обойдёте (§280)?

§373

Лестница приводит вас к выходу во внутренний двор замка. Он имеет сравнительно малую площадь и на нём размещены несколько построек: конюшня, маленький перекосившийся домик, похожий на сторожевую будку, а также колодец в дальнем левом углу двора. Вы подойдёте: к конюшне (§37), к будке (§69), к колодцу (§48) или уйдёте со двора (§97)?

§374

Вы только открываете рот, чтобы просто поприветствовать этого человека, как он, испуганно вскрикнув, убегает прочь. Что ж, его осторожность вполне понятна. Вы идёте дальше – §42.

§375

Вспомните то место, где вы устроились на ночлег и вам приснился очень странный сон. Умножьте на 50 число букв в названии этого места и прибавьте к результату номер параграфа, с которого вы сюда пришли, после чего откройте параграф с получившимся номером – вы поймёте, правильно ли всё сделали.

§376

...Вы стоите на каком-то каменном плато, в изобилии усыпанном мелким щебнем и гравием. Осмотревшись по сторонам, вы понимаете, что каким-то непостижимым образом очутились в скалах. Шумит ветер, беспрестанно треплющий ваши волосы, а небо совершенно однообразно и серо. Но не это главное. Невдалеке начинает клубиться невесть откуда взявшееся чёрное облако, которое приблизившись почти вплотную рассеивается, оставляя вместо себя старика, одетого в балахон чёрного цвета, украшенный богатой золотой вышивкой. Старик грозно и зло смотрит на вас, и его взгляд заставляет трепетать. «Я заберу себе твою душу!» – с придыханием произносит он и идёт к вам. Ваша рука самопроизвольно тянется к поясу, но... О ужас: пояс, меч и сумка куда-то исчезли! Но деваться некуда – придётся сражаться, а так как меча у вас нет, уменьшите на время боя свою ЛОВКОСТЬ на 2:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СТАРИК:	9	13

Если вы остались живы после этого нелёгкого поединка, то можете передохнуть.

Шатаясь от усталости, вы наклоняетесь к поверженному старику и снимаете с его шеи круглый изящный кулон, покрытый какими-то письменами на неведомом вам языке, а затем... – §785.

§377

Вы заходите внутрь и осматриваетесь. Справа и слева у стен стоят небольшие скамейки, а у противоположной к вам стены расположен прилавок. За ним – стеллажи с разными безделушками и прочими товарами. Вы подходите к прилавку ближе, доски пола слегка поскрипывают при этом,

а из-за завесы, загораживающей проход в стене, показывается человек, одетый почему-то в нелепый чёрный балахон. По-видимому это и есть хозяин лавки. Он предлагает вам следующие товары:

Товар	Цена	Займёт в сумке	Восстановит
апельсин	1 золотой	2 места	3 СИЛЫ
кусоч копчённого мяса	5 золотых	3 места	8 СИЛ
персик	1 золотой	1 место	2 СИЛЫ
груша	2 золотых	2 места	3 СИЛЫ
вяленая рыба	3 золотой	3 места	6 СИЛ
сыр	4 золотых	3 места	7 СИЛ
хлеб	2 золотых	3 места	5 СИЛ
баночка мёда	2 золотых	2 места	3 СИЛЫ
серебряный кинжал	8 золотых	3 места	
медная чаша	2 золотых	3 места	
верёвка	4 золотых	4 места	
глиняный кувшин	3 золотых	5 мест	

Если хотите что-нибудь купить – покупайте. А что предпримите дальше? Вы можете уйти (§404) или (если вид торговца не внушает вам доверия) напасть на хозяина лавки (§241)?

§378

Взяв этот предмет, вы впотьмах идёте по тоннелю дальше и по прошествии нескольких минут оказываетесь в тускло освещённой и давно заброшенной землянке.

Теперь у вас есть возможность осмотреть взятую из сундука вещь. Ей оказывается деревянная дощечка с нацарапанным на ней текстом Заклинания Для Отпирания Дверей. Выучить наизусть это непростое заклинание вы не сможете, поэтому возьмите дощечку себе (она займёт в сумке 2 места) – она вам ещё может пригодиться. Для того, чтобы воспользоваться заклятием, посмотрите §555. Но помните: наложение заклятия требует большой затраты сил, поэтому каждый раз, когда вы будете использовать его, придётся вычитать у себя 2 СИЛЫ. И ещё: заклятие подействует только в том случае, если на открываемую дверь не будет наложено более сильное заклинание – §475.

§379

Деньги, хотя и не бывают лишними, но нужно во всём знать меру, поэтому иногда лучше довольствоваться малым и не гнаться за лёгкой наживой, позабыв обо всём, поэтому считайте, что сделали правильный выбор.

Тем временем вы идёте вперёд, и вот деревья расступаются, открывая вашему взору большую поляну. Вы направляетесь уверенным шагом к ней, но то, что вы успеваете заметить там, заставляет вас скорее прижаться к земле. На поляне горят два костра между которыми расхаживают четверо людей, одетых в чёрные балахоны. На том костре, что ближе к вам, стоит котелок, в котором что-то варится, а у второго костра сидит пятый человек в балахоне, и он занят тем, что накладывает с помощью длинной

металлической ложки костёрный пепел в глиняный фигурный кувшинчик. До вас доносятся обрывок его фразы, адресованной остальным четверым: «Эх, если бы ещё и последнего Хранителя Врат удалось схватить, то точно бы хозяин нас щедро одарил».

Кого имеют в виду под словом «хозяин» вам ясно, уйти отсюда незаметно не удастся, поэтому придётся разделаться со всеми пятью слугами Нигархата. Как вы это будете делать: мечом (§403), магическим Огнём (§427) или попытаетесь придумать какую-нибудь хитрость (§515)?

§380

Позади кто-то начинает ворочаться и вы оборачиваетесь. Из-за стола встают, сильно шатаясь, ещё двое балахонщиков. Один из них быстро соображает, что тут случилось и набрасывается на вас:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	6	10

Через 2 такта боя до второго балахонщика дойдёт суть происходящего и он также вступит в сражение:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #2:	5	15

Покончив с этими двумя, вы решаете не оставлять в живых никого из присутствующих здесь пьяниц и принимаетесь за остальных. Вонзив каждому балахонщику клинок меж рёбер, вы выходите отсюда в коридор. Он заканчивается лестницей, идущей наверх – §242.

§381

Через час небо светлеет, из-за туч выглядывает солнце и дождь, к вашему удовольствию, кончается, но вы ещё долго не можете согреться (потеряйте 2 СИЛЫ). Обсохнув, вы идёте дальше – §451.

§382

Вы походите к вулкану немного ближе. И тут раздаётся могучий взрыв: из кратера выплёскивается быстрый поток огненной лавы, а в воздух взлетают сотни камней, причём один из них падает прямо к вашим ногам. Вы без особого любопытства отталкиваете его носком сапога и... Вот это да! Камень оказывается полым внутри, он раскалывается на две половинки, а внутри одной из них вы обнаруживаете три шарика с квинтэссенцией! Вы убираете их в мешочек на поясе (они, несмотря на наличие там других «собратьев», данных вам Ронажиусом, легко уместятся в мешочке, поэтому их не нужно класть в сумку – отметьте это на Листке Игрока), и, мысленно поблагодарив огнедышащую гору за ценный подарок, решаете поскорее уйти отсюда. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §168; – §121).

§383

Через минуту руки нащупывают развилку: коридор разветвляется ещё на два. По какому ответвлению пойдёте: по правому (§444) или по левому (§426)?

§384

В руках идола внезапно вспыхивает огонь, губы каменного истукана начинают шевелиться и вы слышите его громкий голос: «Смертный! Твой щедрый дар не пропадёт впустую: я расскажу тебе, каким способом можно запереть Врата. Слушай и запоминай: до очередного открытия Врат нужно на том месте, где был холм Олзлих, расположить семь магических кристонитов в определённом порядке. В центре должен быть Чёрный кристонит, вокруг него нужно разместить Фиолетовый, Синий, Зелёный, Жёлтый, Оранжевый и Красный. После того, как это будет сделано, необходимо произнести следующее заклинание: *йперотет акмин илсу ботч ватар гванадес тьепарзе*. И если всё это выполнить правильно, Врата больше никогда не откроются. А теперь ступай, путь тебе предстоит долгий, ещё много опасностей ждёт впереди, но всё в твоих руках».

Вы выходите из храма, заучивая заклинание – многократно повторяя его про себя. Неизвестно, придётся ли воспользоваться когда-нибудь советом идола, но если что, откройте §142. А сейчас – §701.

§385

Эта улица приводит вас прямо к королевскому замку. Его величественные стены, сложенные из красного кирпича, высоко возвышающиеся над землёй и водным рвом, опоясывающем замок тёмно-голубой лентой. Мост через ров опущен, а на нём стоят два кентавра, сторожащие главные ворота и вооружённые длинными копьями.

Вы приходите к мнению, что может быть и имеет смысл побывать в замке, но проблема в том, что вход в него охраняется и вам неизвестно, какие опасности могут сейчас таиться внутри обители правителя Летериона. Если вы не хотите предпринимать попыток пробраться внутрь королевского жилища, то §502. В противном случае вам нужно будет выбрать способ проникновения в замок: или пойти сражаться с кентаврами (§780), или придумать что-нибудь пооригинальнее (§819).

§386

Вы садитесь в лодку и не спеша гребёте вёслами, плывя к острову. Прибыв на место, вы вытаскиваете лодку из воды и она снова съёживается до размеров игрушки. Если вам снова придётся воспользоваться лодочкой, то посмотрите §33. А теперь – §715.

§387

Анаконда, шипя и извиваясь кольцами, приближается, а вам в голову приходит одна интересная идея, как одолеть противника. Вы достаёте мешок и пытаетесь накинуть его на голову змее. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §830; – §87).

§388

Вы подходите к поляне с красными цветами. Над поляной стоит прекрасный аромат, источаемый ими. Вдыхая воздух полной грудью, вы

наклоняетесь поближе, чтобы вволю насладиться этим чудесным запахом, но вдруг от него начинает сильно кружиться голова, и головокружение быстро нарастает, становясь всё сильнее. Вы теряете равновесие и падаете на землю, даже не почувствовав этого. Появляется непреодолимая дремота, перед глазами сперва всё расплывается, а затем темнеет. Вы так и не узнаете, что это были за цветы и чем интересна поляна с фиалками, к которой вы так и не соизволили подойти...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§389

Уже в полёте вы понимаете, что не рассчитали своих сил: противоположный край трещины оказывается немного дальше, чем ожидалось. Вы падаете на острые камни, находящиеся на дне расщелины, и разбиваетесь насмерть. И зачем нужно было изображать из себя акробата?..

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§390

Вы идёте по левой тропинке, но вас заставляет остановиться чей-то жалобный писк. Вы оглядываетесь по сторонам и замечает на одном из деревьев птичье гнездо, а под ним – выпавшего птенца. Что вы сделаете: пойдёте дальше (§362) или поднимите птенца и положите его обратно в гнездо (§59)?

§391

Вы направляетесь к двери, но сделав два шага отпрыгиваете назад из-за того, что в плечо будто вонзается обжигающая плоть раскалённая металлическая спица. На плече – немного обуглившаяся кожа – ожог весьма сильный и болезненный (потеряйте 4 СИЛЫ). Чтобы увидеть причину случившегося, приходится напрячь зрение. Из стен коридора выходят несколько снопов тоненьких, едва-едва заметных лучиков света, так что вам повезло, что вы задели один из лучей краем плеча, а не встали прямо на его пути, а то могли бы запросто изжариться. А что скрыто за этой самой дверью, раз она так надёжно защищена мощнейшими световыми лучами от посторонних посетителей? Скорее всего что-то весьма важное или очень ценное. Чтобы проникнуть туда, надо обойти каким-нибудь образом защиту. Что вы решили: не рисковать и пойти по другому коридору (§367) или понадеяться на свою ловкость, гибкость и пластику (§435)? А может у вас есть зеркальце (§575) или Уменьшающее снадобье (§641)?

§392

Вы направляетесь прочь от берега, вскоре входите в лес и идёте по нему вглубь острова, но после часа ходьбы понимаете, что неплохо бы свернуть. В таком случае в какую сторону вы направитесь: на запад (§761) или на восток (§726)?

§393

Путь направо оказывается очень утомительным и через несколько часов ходьбы усталость даёт о себе знать – вы спотыкаетесь и падаете (потеряйте 2 СИЛЫ), что заставляет ненадолго остановиться и отдохнуть.

После передышки вы отправляетесь дальше и вскоре дорога приводит к новой развилке. Пойдёте направо (§547) или решите свернуть налево (§579)?

§394

Можете быть довольны своей ловкостью: вы кидаете меч в птицу, стальной клинок пронзает рябчика и он падает в траву – §251.

§395

Гномы предлагают вам купить у них алмаз (стоит 5 золотых и займёт 1 место в вашей сумке) и рубин (4 золотых и 1 место). Покупайте всё, что хотите и уходите – §566.

§396

Вы ложитесь спать, расстелив свой плащ под двумя большими деревьями, но одновременно с этим возникает одна проблема: вы голодны, поэтому если вы за сегодняшний день ничего не ели, но у вас есть что-нибудь съедобное, то поешьте, ведь иначе придётся потерять 3 СИЛЫ.

В течение всей ночи ничто не тревожит ваш сон, и вы, выспавшись (восстановите 1 СИЛУ), отправляетесь в дорогу сквозь плотный утренний туман, который, впрочем, вскоре рассеивается – §409.

§397

Нельзя быть таким нерасторопным – пока вы разбирались с разбойниками, к месту битвы подоспели остальные члены шайки. Вас сильно избивают и как следует оглушают (потеряйте 15 СИЛ).

Вы приходите в себя как минимум минут через десять и сразу же обнаруживаете, что вас ограбили: сумка пуста, карманы – тоже. Вычеркните из Листка Игрока все деньги и всё, что было в сумке, а если у вас был Эликсир Исцеления, то забудьте и про него – разбойники не могли не прихватить с собой склянку с целительным снадобьем. К счастью ваши меч, пояс и то, что там находилось, в полном порядке. Остаётся только сожалеть о случившемся и отправляться дальше – §409.

§398

Вы приставляете пластинку изображением к углублению в нише и тут раздаётся скрежет, а в стене, в двух шагах от вас, открывается проход, ведущий в ещё один коридор. Убирайте пластинку обратно в сумку и решайте: пойдёте по этому коридору (§582) или направитесь по одному ответвлению того коридора, по которому вы сюда пришли (в этом случае куда пойдёте: направо (§412) или налево (§440)?)

§399

Вскоре после того, как вы удалились от берега, лес преподносит вам сюрприз: среди травы вы находите золотую монету, а через несколько шагов обнаруживаете вторую. Но это ещё не всё: недалеко от неё заметен жёлтый блеск третьей и четвёртой.

В общей сложности вам удаётся найти 9 золотых монет, причём расположены они на одной линии, образуя некое подобие тропинки, ведущей на север. Вы останавливаетесь в нерешительности, потому что «тропинка» эта не заканчивается, но вы глядит всё это как-то подозрительно и сильно напоминает ловушку. Как вы поступите: пойдёте на север и продолжите собирать монеты дальше (§118) или свернёте в сторону? Если хотите свернуть, то нужно решить в какую именно сторону от «тропинки» вы направитесь: в правую (§215) или в левую (§40)?

§400

Дорога ведёт вас по лесу. В небе ярко светит солнце, в кронах деревьев что-то весело щебечут птицы и шелестит листьями ветерок, так что пока ничто не предвещает неприятностей, но тем не менее хотелось бы, чтобы этот лес не оказался слишком большим, ведь иначе опять придётся ночевать где-нибудь под деревом, а это небезопасно.

Спустя немного времени вы обнаруживаете тропинку, уходящую в лесную чащу. Пойдёте по тропинке (§520) или продолжите свой путь по дороге (§670)?

§401

После непродолжительной прогулки по берегу вы обнаруживаете несколько валяющихся на песке лодок с прогнившими дырявыми днищами, но одна из них похожа цела. Если вы хотите попасть на остров, то можете воспользоваться этой лодкой (§532) или применить магию – призвать, например, стихию Воды (§237) или Земли (§263). В случае, если вы вообще не хотите на остров, то продолжайте свой путь вдоль берега озера (§592).

§402

Вы идёте по улице, подумывая о том, что навряд ли удастся встретить в городе хотя бы одного человека, как вдруг, свернув в переулок, почти нос к носу сталкиваетесь с целым отрядом балахонщиков! ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §438; – §912).

§403

Один из этих людей, случайно приблизившись к вам, замечает вас среди травы и незамедлительно сообщает об этом остальным своим товарищам. Четверо воинов Нигархата достают мечи и нападают:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #1:	7	10
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #2:	8	10
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #3:	7	15
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #4:	8	13

После 7 тактов боя пятый человек в балахоне закончит накладывать пепел в кувшинчик, закроет его пробкой и присоединится к остальным вашим противникам:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #5:	8	14

Если вам удалось покончить со всеми врагами и остаться в живых, то §490.

§404

Пригорок с домом постепенно удаляется и, наконец, исчезает за вашей спиной. Небо постепенно темнеет, так как приближается ночь, и вы решаете, что надо бы поспать – даёт знать о себе усталость. Вы устраиваетесь на ночлег возле большого валуна, однако спокойно уснуть мешает чувство голода. Тут вы замечаете неподалёку какой-то куст с синими ягодами. Съедите их (§478) или решите, что не стоит рисковать своим здоровьем (вдруг ягоды ядовитые?) и попытаетесь уснуть, не смотря на мольбы пустого желудка (§767)?

§405

Жёлтый кристонит в ваших руках ярко вспыхивает и освещает коридор (амулет будет светить несколько минут), благодаря чему вы уверенно направляетесь вперёд, пока развилка не заставляет вас снова остановиться. По какому ответвлению коридора вы пойдёте: по правому (§467) или по левому (§485)?

§406

«Вот и уходи отсюда подобру-поздорову», – язвительно говорит вам житель деревни. Вы можете либо уйти (§165), либо, сочтя такое отношение оскорбительным для себя, попытаться отомстить обидчику (§151).

§407

В воздухе возникает огненный шар, который испепеляет одного из гномов. Остаётся второй:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГНОМ:	7	8

Если вы победили его – §657.

§408

Взяв этот предмет, вы впотьмах идёте по тоннелю дальше и по прошествии нескольких минут оказываетесь в тускло освещённой и давно заброшенной землянке.

Теперь у вас есть возможность осмотреть взятую из сундука вещь. Ею оказывается плотно закрытая пробкой бутылочка с Уменьшающим снадобьем. Возьмите её себе – бутылочка займёт в вашей сумке 3 места – §475.

§409

Через час вы добираетесь до ещё одной развилки, причём вид у неё более чем странный: земля всюду перекопана и покрыта множеством рытвин – складывается такое впечатление, что здесь кто-то очень усердно занимался поиском клада или ещё чего-нибудь. Куда вы направитесь теперь: налево, по тропинке (§257) или прямо, по небольшой просеке (§289)?

§410

Через несколько минут ходьбы вы начинаете немного злиться: перед вами ещё одна развилка. В голову приходит бредовая мысль, что кто-то незаметно нарочно заманил вас в этот каменный лабиринт и теперь просто водит за нос. Может быть это и так, но тем не менее надо решать куда идти: направо (§579) или налево (§638)?

§411

«Для этого тебе понадобятся кристониты, – отвечают гномы. – И кое-что ещё, а что именно, можно узнать либо через сострадание к нуждающемуся в помощи, либо через смерть врагов и золу».

На прощание гномы дарят вам рубин и алмаз (они займут по одному месту в вашей сумке). Вы благодарите щедрых карликов, прощаетесь с ними и уходите – §566.

§412

Вскоре коридор упирается в две лестницы, ведущие вверх. По какой из них направитесь: по правой (§743) или по левой (§755)?

§413

Вы садитесь в лодку и неторопливо гребёте вёслами, плывя к острову. Приплыв, вы вытаскиваете её из воды и лодка снова съедивается до размеров игрушки. Если вам эта лодочка опять понадобится, то ещё раз посмотрите §33. А теперь – §473.

§414

Крепко держась за верёвку, к концу которой привязано ведро (зачем оно здесь – непонятно, ведь в колодце отсутствует вода), вы спускаетесь вниз по шахте – колодец очень глубокий. Добравшись почти до самого до дна, вы обнаруживаете сбоку совершенно неприметный сверху вход в огромную тёмную пещеру. Напрягая зрение, вы входите в неё и сразу же слышите приближающееся из темноты громкое шуршание. Вскоре из крошечного мрака появляется ужасное чудовище – гигантская сороконожка, щёлкающая своими ядовитыми челюстями в предвкушении закуски. Если у вас есть перстень с королевской печатью, то §514, ведь иначе вам придётся сражаться с сороконожкой с помощью стихии Огня (§615) или мечом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГИГАНТСКАЯ СОРОКОНОЖКА:	9	35

Если вам удастся уничтожить её, то передохните после битвы и отправляйтесь на §499.

§415

Прячась за обломками камней, вы обходите гору слева. Вскоре вход в пещеру пропадает из вида, поэтому вы подходите к горе вплотную, идя вдоль её подножия. По прошествии ещё нескольких минут, вы останавливаетесь около выбитого на каменном склоне изображения пентаграммы, раздумывая стоит ли идти дальше. Вернётесь назад, к пещере (§63) или нет (§371)?

§416

Если вы хотите воспользоваться кувшинчиком с пеплом, то вспомните, сколько балахонщиков вы убили там, на поляне, прежде, чем заполучить этот кувшинчик. Умножьте их число на 5 и прибавьте к результату номер параграфа, с которого вы только что пришли, а затем откройте параграф с номером, равным получившемуся числу.

Если же вы желаете использовать бриллиантовое кольцо, то тогда вам придётся вспомнить, что было в свёртке, в котором вы и нашли это кольцо, помимо денег и самого кольца. Умножьте число букв в названии этого предмета на 40, прибавьте полученный результат к номеру параграфа, с которого вы сюда пришли, после чего откройте параграф с номером, равным получившемуся числу.

В любом случае вы поймёте, правильно ли всё сделали.

§417

После того, как все приготовления закончены (не забудьте вычеркнуть из Листка Игрока 4 шарика с квинтэссенцией), телепортер приходит в действие. Слышится тихий гул, магические символы на балках-опорах начинают мерцать синим светом, а из камня Оранжевого кристонита вниз ударяет яркий луч и как только он достигает пола, раздаётся хлопок и в месте падения луча появляется Синий кристонит, окутанный лёгкой вуалью сизого дыма, которая через секунду рассеивается без следа. Возьмите кристонит себе. Единственно, что плохо – вы не знаете о способностях этого амулета.

Если теперь у вас шесть кристонитов, то пора уходить отсюда – §795, если меньше – §120.

§418

Неожиданно одна из досок с треском проламывается под вашими ногами, вы падаете вниз, в реку, и сильно ударяетесь об острые донные камни (речка под мостом оказывается слишком мелкой, чтобы вода смогла смягчить падение) – потеряйте 10 СИЛ. До берега вам приходится добираться вплавь. Выбравшись на сушу и обсохнув, вы идёте дальше по лесу – §34.

§419

Спустя час дорога приводит вас к развилке: снова перед вами две тропинки, идущие между двух отвесных скал. В какую сторону вы пойдёте: направо (§310) или налево (§53)?

§420

Вы идёте вдоль берега болота и по прошествии некоторого времени перед вами появляется его юго-восточный берег, поэтому путь в эту сторону снова становится свободным. Куда пойдёте: в прежнем направлении (§468) или продолжите свой путь на юг (§503)?

§421

Неимоверно извернувшись, вы умудряетесь вытащить цепочку и выпустить заключённый в турмалине смерч на свободу. Выбравшийся на волю вихрь вырывает вас из лап изумлённых слуг Нигархата и с лёгкостью забрасывает в поднебесье, после чего аккуратно опускает на землю где-то уже очень далеко от Литсака. Цепочка с турмалином вам больше не понадобится – она исчерпала свои возможности. Случай с засадой выводит вас из себя, и вы, окончательно разозлившись, решаетесь на крайне рискованный и дерзкий шаг – отправиться к Скользяй горе, найти и освободить Ронажиуса, но чуть позже понимаете, что это решение является наиболее правильным и вот почему. Нигархат будет искать того, у кого сейчас находится Оранжевый кристонит (то есть вас), но он навряд ли сможет догадаться, что вы сами лично нанесёте ему визит – для него и его прихвостней это может оказаться большим сюрпризом, причём сюрпризом неприятным.

Вы снова отправляетесь в дорогу, направляясь на север через какой-то чахлый и низкорослый лес. Крепитесь – всё случившееся с вами за время пребывания в Летерионе лишь начало и возможно, что вам придётся столкнуться с такими трудностями, преодолеть которые никому не по силам – §900.

§422

Спустя час вы приходите к ещё одной развилке. В разные стороны расходятся три еле заметные тропинки. Куда пойдёте: прямо (§170), налево (§9) или направо (§39)?

§423

Вы берёте склянку с голубой жидкостью и в этот момент с удивлением замечаете, что две остальные превращаются в белые облачка, которые тут же тают без следа. Похоже, что тут не обошлось без магии.

В склянке, взятой вами, содержится Абсолютный Холод. Возьмите склянку с собой (она займёт в вашей сумке 2 места) – кто знает, может она вам ещё когда-нибудь и пригодится. После этого вы возвращаетесь на площадку и продолжаете спуск по лестнице – §19.

§424

Невысокая болотная трава – не очень надёжное укрытие, но всё-таки можно спрятаться и в ней. Улёгшись на землю, вы ждёте появления всадника (или всадников?). Вскоре появляются двое «балахонщиков», скачущих во весь опор верхом на прекрасных вороных конях. Они приближаются и надо

решить: выйти навстречу воинам Нигархата, чтобы сразиться с ними (§6) или продолжить прятаться (§20)?

§425

Будете драться мечом (§74) или при помощи магии, воспользовавшись стихией Огня (§158)?

§426

Левое ответвление заканчивается дверью, открыв которую, вы выходите в длинный и, что самое главное, освещённый коридор – §50.

§427

Сидящий у костра человек в балахоне прекращает накладывать пепел в кувшинчик и затыкает его пробкой. Вы, хорошенько прицелившись, бросаете шарик с квинтэссенцией в костёр, рядом с которым сидит этот слуга Нигархата. Бросок получается очень метким и как только шарик попадает в огонь, пламя обоих костров с жутким гулом вздымается столбом чуть ли не выше деревьев. От нестерпимого жара загораются балахоны, в которые одеты люди чёрного мага и уже через полминуты все пятеро погибают от ожогов, превращаясь в обуглившиеся трупы. Действие квинтэссенции заканчивается и бушующий всюду огонь костров утихает и успокаивается – §490.

§428

Решив отправиться обратно в деревню, вы идёте по дороге дальше и поначалу кажется, что сегодня не должно случиться больше ничего плохого. Но стоит только солнцу скрыться за горизонтом, как на вас нападает целая туча каких-то крылатых и острозубых существ. Через минуту от вас остаётся только зверски истерзанный труп, одиноко лежащий на дороге. Нигархат, преследуя свои цели, предусмотрительно позаботился о том, чтобы ночью никому нельзя было добраться до Литсака живым...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§429

Идти на север оказывается намного легче, и вы заметно ускоряете шаг. Проходит какое-то время и впереди показывается хижина, расположившаяся между двух старых толстых деревьев. Оттуда навстречу вас выходит какой-то старик в сильно поношенной одежде. Что вы сделаете: свернёте в сторону и уйдёте отсюда (§701) или подойдёте к старику? Если решили выбрать второй вариант, то с какой целью вы намереваетесь приближаться к этому человеку: для того, чтобы поговорить с ним (§756) или для того, чтобы убить его (§790)?

§430

Через какое-то время белая полоса прибрежного песка, по которому вы идёте, изгибается и образует тем самым большой залив. Вы останавливаетесь в раздумьях, что делать дальше: пойти вглубь острова (§11) или, обойдя залив, продолжить путь по берегу (§52)?

§431

Если вы будете сражаться при помощи магии, используя стихию Огня, то §573, а если хотите драться мечом, то можете приступать:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГНОМ #1:	7	8
ГНОМ #2:	6	13

Если вы убили их, то §657.

§432

Потеряйте 4 СИЛЫ – именно столько ушло у вас на то, чтобы бороться со сном и усталостью. Медленно наступает утро, а вы, как и только что прошедшей ночью, угрюмо бредёте вперёд – §117.

§433

Трещина оказывается не очень длинной, но когда вы находите более-менее пригодное для переправы через неё место, на вас набрасывается неизвестно откуда взявшаяся уродливая шестилапая и клыкастая тварь. Вы незамедлительно выхватываете свой меч (можете, если конечно хотите, уничтожить её магией, призвав стихию Огня и создав шар из жаркого пламени, который испепелит вашего противника – для этого придётся потратить один шарик с квинтэссенцией):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ТВАРЬ:	7	12

Убив это существо, вы идёте дальше – §53.

§434

Убитый разбойник падает на землю, а вы спешите поскорее отсюда уйти, потому что рядом могут быть его дружки, а встреча с ними не сулит вам ничего хорошего – §278.

§435

Хотя смертельно опасных лучей и много, но расположены они под разными углами и не настолько плотно, чтобы нельзя было между ними пролезть. Вам без особого труда удаётся пройти достаточно далеко, но всё-таки есть три места, где лучи располагаются так, что там придётся проявить все свои акробатические способности, чтобы не попасть под луч и не сгореть. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ 3 раза и после каждой неудачи вычитайте у себя 9 СИЛ – ровно столько отнимет у вас луч, если вы его случайно заденете.

Если вам удалось добраться до заветной двери живым, то §682.

§436

Считая, что меч в бою с чудовищем – самое лучшее средство, вы атакуете кракена:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРАКЕН:	10	24

Если вам удалось понизить СИЛУ вашего противника более, чем на 5 единиц, то ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §243; – §155).

§437

Повернув налево и пройдя несколько минут, вы видите вдалеке, приблизительно в сотне шагов от себя, яркий дневной свет – это выход из пещеры – и направляетесь напрямиком туда – §579.

§438

Вы бросаетесь в бегство, пока враги не успели сообразить что к чему. Но их замешательство длится недолго: они достают свои луки и около дюжины отравленных стрел, жужжа, летят в вас. К счастью, вы успеваете забежать за поворот и ни одна из них не достигает цели. Тем не менее, вы слышите топот и звук вынимаемых из ножен мечей. Пробежав ещё немного, вы понимаете, что балахонщики бегают не хуже вас, и надо спрятаться. Перед вами два дома. В каком из них укроетесь: в том, что справа (§469) или в том, что слева (§526).

§439

Поиски не занимают много времени, и вы, выбрав для ещё одной ночёвки место посуше, а именно вершину холма, расстилаете свой плащ. На пологом склоне этого холма растёт много морошки. Поев её (восстановите 2 СИЛЫ), вы укладываетесь спать. Уснуть долго не получается, и вы, проворочавшись на боку не менее двух часов, засыпаете лишь глубокой ночью.

Пробудившись, когда уже давно рассвело (восстановите 1 СИЛУ), вы собираетесь и отправляетесь дальше в сторону юга – §108.

§440

Коридор, по которому вы пошли, сворачивает влево. Вы не успеваете дойти до поворота, как внезапно появляются два оборотня, идущие навстречу вам. Не дожидаясь, пока они сообразят что к чему, вы атакуете их первым:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ #1:	7	7
ОБОРОТЕНЬ #2:	6	6

Покончив с ними, вы идёте дальше по коридору, который за поворотом заканчивается дверью – §768.

§441

Прежде, чем вы успеваете войти в лес, наступает ночь. Вы устраиваетесь на ночлег под большим деревом, растущим у дороги. Если вы сегодня ничего не ели, то ваш желудок срочно нуждается в том, чтобы его наполнили, так что поешьте чего-нибудь (если у вас, конечно, имеется что-нибудь съедобное), а то придётся потерять 3 СИЛЫ. Ранним утром (восстановите 1 СИЛУ после сна) вы входите в лес – §400.

§442

Пробираясь на ощупь в крошечной тьме, вы медленно двигаетесь по тоннелю, пока одно из обстоятельств не заставляет остановиться: ногой вы

задеваете какой-то большой сундук. Остановитесь, чтобы узнать, что в нём (§266) или пойдёте дальше (§325)?

§443

Неожиданно в вашу в комнату вваливаются двое человек в чёрных балахонах. Похоже, что они ожидали застать вас совершенно беспомощным – их мечи находятся в ножнах. Вы же, не теряя времени, атакуете и сноситесь одному из них голову. Остаётся ещё один:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК:	6	10

Разделавшись и с ним, вы спускаетесь вниз, чтобы выяснить всё о произошедшем у хозяина таверны и находите его там до смерти напуганным, с большим кровоподтёком у глаза.

Сказав ему, что убили слуг Нигархата, вы спрашиваете его о девушке, но он, как ни странно, вообще не видел её, так что эта загадочная особа исчезла таким же таинственным образом, как и появилась, не оставив ни следа о своём присутствии. Вы советуете хозяину запереть двери покрепче и ложитесь спать, только уже в другой комнате.

Наступает утро, и вы, хорошо выспавшись (прибавьте 1 СИЛУ), отправляетесь дальше в дорогу. Перед уходом хозяин таверны возвращает вам ваши 2 золотых – нет нужды объяснять, почему он это делает.

Постепенно таверна скрывается из вида, а вы спешите как можно скорее добраться до Беоноторских болот – §500.

§444

Не видя перед собой ровным счётом ничего, вы делаете несколько шагов вправо, как вдруг слышится тихое злобное урчание и в следующий миг вам в шею вонзаются чьи-то острые клыки. Отчаянно вопя от невыносимой боли, вы достаёте меч, но тут по руке ударяет мощная когтистая лапа и ваше оружие оказывается на полу. Чудовище, живущее здесь, разжимает челюсти, но лишь для того, чтобы осуществить ещё одну, более яростную атаку на истекающего кровью человека, беспомощно пытающегося разглядеть хоть что-нибудь в темноте. Живым отсюда вам уже не выбраться...

Здесь игра для вас, к сожалению заканчивается.

§445

Грязь – это тоже своего рода земля, поэтому когда вы разбиваете шарик с квинтэссенцией, движения грязевика становятся более медленными и неуклюжими. Теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГРЯЗЕВИК:	5	23

Если вы его победили, то §8.

§446

Повернув налево, вы подходите к стене тупика и неторопливо осматриваете его. Этот тупик был здесь не всегда – кирпичная кладка, по сравнению с боковыми стенами коридора, совсем свежая. В одном из

кирпичей стены перед вами вы замечаете небольшое углубление в форме чьего-то зуба. Если у вас есть что-нибудь в этом роде, то §323. Если же у вас имеется Синий кристонит, то можете использовать его, ведь иначе вам останется пойти к правому ответвлению коридора и узнать, что скрывается за дверью в его конце – §617.

§447

Вы останавливаетесь и заговариваете с человеком, который, как и ожидалось, действительно оказывается путешественником. Вы спрашиваете его, что находится в окрестностях этого острова. Человек отвечает, что на озере имеется ещё два острова, меньшие по размерам, чем тот на котором сейчас находитесь вы. Ещё он обращает ваше внимание на то, что в самом озере много хищной рыбы и советует быть поосторожнее. Вы благодарите путешественника, прощаетесь с ним, после чего каждый из вас отправляется своей дорогой – §303.

§448

Вы прикладываете пластинку к углублению в нише и часть стены рядом с ней смещается в сторону, благодаря чему вашему взору открывается вход в квадратное помещение, в углу которого стоит большой сундук. Крышка его откинута. Вы входите туда. Внутри сундука лежат ещё четыре маленьких сундучка. Они заперты и открыть их можно двумя способами: либо сломав замок на сундучке (§533), либо использовав связку ключей (§489). Если вы не хотите возиться с этими сундучками, то выйдите в комнату, из которой вы сюда попали и идите по коридору – его вы обнаружите, открыв дверь – §749.

§449

Для этой цели подойдёт серебряный кинжал, кольцо из зелёного металла, рог единорога, деревянная рука или золотой медальон. Если ничего из перечисленного у вас нет, то можете положить на алтарь 7 золотых монет или два шарика с квинтэссенцией. Если вы готовы сделать подношение, то §384, а в случае отсутствия такого желания можете взять что-нибудь с алтаря (§271) или уйти из храма и вернуться в лес (§34).

§450

За поворотом вы обнаруживаете длинный ряд тюремных камер, от стальных решёток которых веет чем-то зловещим. Одна из камер оказывается непустой: в ней оказывается какой-то человек и несколько секунд вы с интересом рассматриваете его, а он – вас. Человек одет в очень дорогую, но сильно мятую одежду. Его плечи укрывает потрёпанная красная мантия, а на голове узника тускло поблескивает золотая корона. Нет никаких сомнений, что перед вами никто иной, как Король Летериона. Зная, что этому человеку можно довериться, вы говорите, что вас послал Ронажиус и показываете ему Оранжевый кристонит, а после этого освобождаете Короля, сломав замок камеры.

Правитель Летериона благодарит вас за это и предлагает немного передохнуть и поговорить с ним, так как он уже давно ни с кем не разговаривал – §774.

§451

Продолжая путь, вы внимательно вглядываетесь вдаль, пытаетесь узреть что-нибудь, что может заинтересовать. Небо закрыто серыми облаками, а воздух насыщен влагой и постепенно становится всё более сырым. Земля постепенно делается мягкой и топкой. Всё чаще, то тут, то там, попадаются лужи, наполненные коричневой торфяной водой. Вы останавливаетесь, не решаясь идти дальше в этом направлении, так как впереди, скорее всего, находится болотная топь. Делать нечего – придётся поворачивать, но в какую сторону: на юг (§254) или на восток (§816)?

§452

Вы кладёте в кубок деньги. Призрак тут же пропадает вместе с кубком. Вам же ничего не остаётся, как идти дальше – §557.

§453

Ответ гномов звучит как загадка: «Цвет купола и цвет песка, цвет леса, цвет воды и цвет болотного цветка, и замка цвет, и всё ты сможешь сам понять, коль соответствие сумеешь отыскать». Да, яснее не бывает! Но времени у вас достаточно, так что думайте – может быть рано или поздно вы поймёте смысл этих слов. Вы благодарите гномов, а они дарят вам небольшой алмаз (он займёт одно место в вашей сумке), после чего прощаетесь с добрыми карликами и уходите, чтобы продолжить свой путь – §566.

§454

Пройдя несколько шагов, вы застываете от ужаса: к вам с явно недружелюбным видом приближаются две человекообразные фигуры. Это грязевики – существа из грязи, одушевлённой магией, да к тому же вооружённые отломанными от потолка пещеры сталактитами. Воспользуетесь стихией Огня (§880) или Земли (§628)? Если нет, то сражайтесь так:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГРЯЗЕВИК #1:	7	30
ГРЯЗЕВИК #2:	8	20

Если вы их победили, то передохните и идите на §689.

§455

Помня совет ведуна, вы нажимаете рукой на изображение пентаграммы и с удивлением наблюдаете, как благодаря действию какого-то механизма в ровной стене каменного склона образуется прямоугольный вход с тёмным коридором за ним. Вы входите, а плита за вашей спиной, загоразивавшая вход внутрь, сдвигается обратно, отрезая путь назад. Ну вот вы и внутри Скользкой горы (которая, как вы уже наверное догадались, является по сути

гигантским замком чёрного мага), идёте по коридору, недоверчиво поглядывая на светящийся потолок – здесь и во многих помещениях Скользкой горы свечение потолка заменяет настенные светильники и факелы. Коридор вскоре разветвляется. Кроме того, в одной из стен вы замечаете небольшую нишу, в которой виднеется маленькое углубление в форме пятиугольника. Слуги Нигархата знают, что если воспользоваться особым ключом, приложив его к углублению в нише, то можно открыть ещё одну, скрытую дверь. Ключ имеет вид маленькой пластинки из зелёного металла с выпуклым рисунком на ней. Дверь откроется, если изображение на пластинке будет соответствовать форме углубления в нише. Если у вас есть такая пластинка с изображением пятиугольника, то **§398**. в противном случае вам нужно будет решить, по какому ответвлению коридора вы пойдёте: по правому (**§412**) или по левому (**§440**)?

§456

За этой дверью обнаруживается небольшая лестничная площадка. Здесь начинается длинная лестница, уходящая вниз, а слева от вас находится ещё одна дверь. Вы пытаетесь открыть её, но это не удаётся – она заперта. Что будете делать: спуститесь по лестнице (**§166**) или попытаетесь выломать дверь (**§122**)?

§457

Плыть вам приходится достаточно долго – ведь остров не близко, да и всё ваше снаряжение ощутимо тянет вниз. Потеряйте 2 СИЛЫ от усталости. Берег острова постепенно становится всё ближе, вот ноги касаются дна, и вы не мешкая выходите из воды – **§338**.

§458

В том месте дверцы, где должна находиться замочная скважина, виднеется маленькое углубление. Вы достаёте из сумки перстень и вставляете его камнем в это отверстие. Раздаётся щёлканье шестерёнок спрятанного в двери механизма и она лёгким скрипом открывается. Встав на корточки, вы влезаете в узкий проход, ползёте по нему и попадаете в просторный коридор – **§538**.

§459

Проходит ещё около часа, когда вы замечаете, что приближаетесь к крохотному городку, расположившемуся на возвышенности слева от дороги. Свернёте к городку (**§32**) или пойдёте дальше (**§76**)?

§460

За рубин и верёвку вам дадут по пять золотых монет, за алмаз – шесть, а за медный нож – две. После этого можете попросить крестьян что-нибудь продать вам – **§92**.

§461

Собрав немного хвороста, вы с помощью огнива разводите небольшой костёр и зажариваете рябчика. Можете съесть его сейчас (и восстановить 8 СИЛ) или оставить про запас (он займёт в сумке 5 мест). Затем вы отправляетесь дальше по извилистой тропинке – §609.

§462

Взяв этот предмет, вы впотьмах идёте по тоннелю дальше и по прошествии нескольких минут оказываетесь в тускло освещённой и давно заброшенной землянке.

Теперь у вас есть возможность осмотреть взятую из сундука вещь. Ею оказывается связка из доброй дюжины различных ключей. Если хотите, то оставьте её себе (она займёт в вашей сумке 3 места) – §475.

§463

Почва под вашими ногами постепенно становится всё более влажной и зыбкой, так что вполне возможно, что впереди одна из болотных топей и таким образом можно легко угодить в трясиину. С другой стороны не исключено, что никакой топи там нет. Попытайтесь свернуть в сторону (§816) или продолжите идти в прежнем направлении (§848)?

§464

Не рискнув выпить жидкость, вы сделали правильный выбор, ведь в склянку, которую вы держите в руках, налита очень едкая кислота. Если хотите, можете взять склянку с собой (она займёт в вашей сумке 2 места) – вдруг она вам ещё пригодится? После этого вы возвращаетесь на площадку и продолжаете спуск по лестнице – §29.

§465

«Да у тебя, оказывается, есть золото!» – хохочут циклопы. На вашу голову обрушивается мощный удар дубины, да такой молниеносный, что вы не успеваете отскочить в сторону – потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ и 7 СИЛ. Придётся всё-таки с циклопами сражаться: или мечом (§895), или с помощью магии, использовав для вызова Огня либо один шарик с квинтэссенцией (§812), либо два (§843).

§466

Потолок пещеры обрушивается за вашей спиной. Тысячи камней заваливают пещерный тупик – вы вовремя ушли оттуда. Кашляя и отряхиваясь от поднявшейся пыли, вы ускоряете шаг, чтобы быстрее покинуть это место – §689.

§467

Вскоре это ответвление заканчивается дверью, открыв которую, вы выходите в длинный и, что самое главное, освещённый коридор (если вы освещали себе дорогу свечкой, то затушите её) – §50.

§468

Неожиданно для самого себя вы спотыкаетесь о какую-то торчащую кривую корягу и падаете. При попытке встать злополучная коряга оживает и, извиваясь подобно змее, в мгновение ока наматывается на вашу ногу, а затем, сильно стянув её, резким рывком утаскивает вас в низину, что неподалёку. Стараясь не терять самообладания, вы вытаскиваете меч из ножен и перерубаете это древесное щупальце. А от вида обладателя такого щупальца на голове встают дыбом волосы: перед вами гигантская росянка, размахивающая своими побегими-отростками. Нет никаких сомнений в том, что это хищное растение-переросток собралось закусить вами:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
РОСЯНКА-ЛЮДОЕД:	9	14

Можете биться с росянкой мечом, а можете вызвать Огонь (§561) или, если не хотите тратить свои силы на ненужное вам сражение, можете попытаться убежать от противника, тем более что росянка не сможет погнаться за вами (§654). Но если вы победили росянку в честном бою, то можете идти дальше (§781).

§469

С бешено колотящимся от страха сердцем вы вбегаете в дом, тихонечко притворив за собой дверь. Через несколько секунд с улицы доносятся беготня, крики и возгласы типа «он где-то рядом» и «ему далеко не уйти». Но вот всё стихает, и вы, осознав, что опасность уже миновала, выходите из укрытия – §605.

§470

Пройдя какое-то время по берегу, но так и не обнаружив ничего интересного, вы останавливаетесь, раздумывая, что делать дальше: отправиться вглубь острова (§788) или продолжить путь вдоль берега (§827)?

§471

Топор – лучшее средство для борьбы с деревьями, нежели меч, поэтому во время этого сражения можете в каждом такте боя увеличивать свою МОЩНОСТЬ УДАРА на две дополнительные единицы. Теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #1:	7	30
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #2:	8	21

Если вы их победили, то передохните, а потом идите дальше – §171.

§472

В сундучке вы обнаруживаете стеклянную бутылку, наполненную вязкой жидкостью. Эта жидкость – лечебная микстура, которая может восстановить вам 9 СИЛ, поэтому либо выпейте её сейчас, либо сделайте это чуть позднее (бутылка займёт у вас в сумке 4 места).

Откуда-то издали до вас неожиданно доносится приближающееся шарканье сапог. Вы спешите уйти отсюда поскорее и входите в дверь, за которой обнаруживается коридор – §749.

§473

Вот вы и на среднем острове. Он отличается от большого острова только своими размерами, а выглядит совершенно также – зарос густым лесом и только у самой воды имеется не очень широкая полоса прибрежного песка. Вы пойдёте вглубь острова (§399) или сперва прогуляетесь по побережью (§273)?

§474

Стоит только вам это сделать, как из ближайшей избушки выскакивают двое мужчин крепкого телосложения, одетых в грязную, порядком потрёпанную и изношенную одежду. С пеной у рта они бросаются к вам. Одновременно с этим с ними происходит странная метаморфоза: они в доли секунды превращаются в двух огромных волков! Вы обнажаете свой меч, готовясь защищаться от оборотней:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ #1:	7	30
ОБОРОТЕНЬ #2:	8	21

Если вам удалось закончить сражение за 5 тактов боя и меньше, то §261, а если нет, то §287.

§475

Над головой вы замечаете выход из землянки и спешите выбраться на свежий воздух.

Выйдя на поверхность и осмотревшись, вы видите большую холмистую равнину, заросшую местами молодыми рошицами, а справа от вас всё также возвышается королевский замок, красные стены которого так и притягивают взгляд, выделяясь на фоне голубого неба. Делать там вам больше нечего, и вы отправляетесь прочь – §285.

§476

А теперь быстро решайте: снимете с себя балахон (§688) или не станете этого делать (§594)?

§477

Вы сворачиваете на тропинку и идёте по ней, но через несколько минут одно обстоятельство заставляет вас остановиться: дорогу перегораживает исполинских размеров паутина, натянутая между двух высоких деревьев. Стоя и размышляя, что бы это могло значить, вы чувствуете на своём плече чьё-то прикосновение. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §593; – §550).

§478

Ягоды оказываются вкусными и достаточно сытными. Наевшись, вы ложитесь спать, а утром отправляетесь дальше – §523.

§479

Вскоре вы ещё раз убеждаетесь в том, что этот лес богат на всевозможные развилки и тропы: тропинка, по которой вы идёте, снова

разветвляется. В какую сторону вы направитесь теперь: направо (§627), налево (§671) или прямо (§602)?

§480

Квинтэссенция действует безотказно, вы несильно отталкиваетесь ногами от земли, взлетаете вверх, словно всплываете после глубокого нырка и по воздуху добираетесь до входа в гору. Вглубь горы (которая, как вы, наверное, уже догадались, является по сути гигантским замком чёрного мага) ведёт длинный каменный коридор, потолок которого сам по себе светится – здесь и во многих других помещениях Скользящей горы это заменяет настенные светильники и факелы.

Если у вас есть хотя бы одна пластинка из зелёного металла, то знайте, что здесь такие пластинки позволяют открывать скрытые двери. Нужно только приложить пластинку к углублению в нише, что в стене (такие ниши вам ещё встретятся) и если форма углубления будет соответствовать изображению на пластинке, то потайной ход откроется.

Вы направляетесь по коридору внутрь Скользящей горы – §644.

§481

Вы входите в город через разрушенные ворота и пройдя всего лишь несколько шагов слышите слева от себя скрип открывающейся двери и топот чьих-то ног. Из деревянной сторожки, что рядом с городской стеной, выбегают два человека в чёрных балахонах и даже издали трудно не заметить красноватые отблески в их глазах. Эти люди на ходу извлекают свои длинные мечи из ножен. Если у вас есть кольцо из зелёного металла в форме змеи, то §635, ведь в противном случае вам придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА #1:	7	10
СЛУГА НИГАРХАТА #2:	8	13

После четырёх тактов боя к этим двум присоединятся третий слуга Нигархата и ещё какой-то человекообразный ящер в таком же чёрном балахоне, как и у других ваших противников:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА #3:	8	10
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР:	9	14

Если вы остались живы, то ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §688; – §486).

§482

Вам опять приходится идти по дороге, ведущей между двух отвесных скал. Неожиданно откуда-то сверху доносится странный стук и шуршание. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §643; – §621).

§483

Вы выпускаете в противников огненный шар, но не до конца ещё привыкшая к волшебству рука направляет его не совсем точно и людям Нигархата, к вашему огорчению, удаётся увернуться. Шар попадает в дерево,

и оно в мгновение становится кучей дымящихся головёшек. Придётся драться мечом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА #1:	8	17
СЛУГА НИГАРХАТА #2:	10	16

Если вы остались живы, то можете передохнуть после нелёгкой битвы – §589.

§484

Вы идёте по дороге, но тут случается ещё одна неприятность: неожиданно позади себя вы слышите подозрительный скрип, оборачиваетесь и просто остолбеневаете, потому что по направлению к вам, грозно трясая своими ветками и переставляя корявые корни движется огромное дерево! Ещё один бой неизбежен, но как вы будете сражаться? Если у вас есть топор, то §672. Можете также сжечь дерево Огнём или сражайтесь с ним мечом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО:	8	17

Если вы победили – §631.

§485

Впереди слышится чьё-то злобное урчание и из темноты выпрыгивает живущее здесь чудовище, напоминающее уродливого перекормленного ежа. Придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧУДОВИЩЕ:	5	8

Покончив с монстром, вы идёте по коридору дальше и вскоре оказываетесь перед тяжёлой дверью, за которой обнаруживается ещё один коридор, на этот раз хорошо освещённый – §613.

§486

Из-за угла выбегает целый отряд людей в чёрных балахонах, которые несутся на помощь своим павшим товарищам. Вы пытаетесь убежать от них, но безрезультатно: жужжа, вам в спину вонзается несколько стрел, а через минуту вы оказываетесь изрубленным на множество кусочков негодующими воинами Нигархата...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§487

Вы отвечаете, что не знаете этого. Король говорит, что вам он может открыть эту тайну. Теперь запоминайте: для того, чтобы запереть Врата нужно до их открытия расположить на холме Олзлик семь кристонитов в определённом порядке. В центре должен быть Чёрный кристонит, а вокруг него нужно разместить Фиолетовый, Синий, Зелёный, Жёлтый, Оранжевый и Красный. После того, как это будет сделано, необходимо произнести следующее заклинание: яйперотет акмин илсу ботч ватар гванадес тьепарзе. И если всё будет сделано правильно, Врата окажутся запертыми и больше никогда не откроются.

Вы благодарите Короля, после чего несколько раз повторяете заклинание про себя, чтобы запомнить его. Неизвестно, понадобится ли вам когда-нибудь воспользоваться им, но в случае чего откройте §142. Теперь – §565.

§488

Сказав это, вы просите его безопасно вывести вас из города – §612.

§489

Какой сундучок вы хотите открыть: первый (§545), второй (§554), третий (§619) или четвёртый (§472)?

§490

Итак: враги повержены и путь дальше свободен, но прежде чем уходить, можете отведать содержимое котелка, в котором воины Нигархата варили себе обед – это восстановит вам 5 СИЛ. Вы также можете взять с собой кувшинчик с пеплом (он займёт в сумке 3 места). Если этот предмет вам когда-нибудь понадобится, посмотрите §416. А сейчас вам пора идти дальше – §559.

§491

Прямая тропа ведёт вас вперёд, поднимаясь всё выше и выше, и вскоре вы оказываетесь на самом верху. Скалы тут не жмутся тесно друг к другу, и местность достаточно открытая. Пройдя ещё немного, вы застаёте весьма любопытную картину: прямо из трещины в скале растёт яблоня, на которой вы замечаете несколько спелых яблок, но главное здесь то, что под этой яблоней безмятежно дремлет какой-то здоровенный ящер. Заслышав ваши шаги, эта рептилия просыпается и набрасывается на вас (если не хотите с ней сражаться, то воспользуйтесь стихией Огня – §663):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЯЩЕР:	8	14

Если вам удалось победить ящера, что вы сделаете потом: уйдёте (§419) или осмотрите яблоню (§601)?

§492

Вы достаёте сюррикен и прицеливаетесь. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §596; – §284).

§493

Интересно было бы знать о чём вы думали, когда вызывали воду, ведь деревья – тоже растения, а растениям нужна вода, так что вы оказали себе медвежью услугу – сделали своих противников сильнее, а чтобы вызвать ещё какую-нибудь стихию, уже нет времени:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #1:	8	30
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #2:	9	21

Если вы остались живы после такого сражения, то передохните, а потом идите дальше – §171.

§494

Вы решаете победить скорпиона с помощью надёжного средства, вызвав Огонь. Сколько шариков с квинтэссенцией вы хотите потратить на противника: один (§525) или два (§540)?

§495

Вы разбиваете шарик с квинтэссенцией и произносите: «Воздух!» В считанные мгновения поднимается сильнейший ветер, он подбрасывает вас вверх и несёт куда-то над лесом. Под ногами с умопомрачительной скоростью проносятся вершины многовековых деревьев и мелькают внизу различные тропы и широкая лесная дорога. Через несколько минут вы плавно опускаетесь на ещё одну тропу, такую же, как и все другие тропинки этого леса, и продолжаете своё путешествие по ней – §9.

§496

За этой дверью вы обнаруживаете ещё один коридор и направляетесь по нему. На его правой стене висит щит с изображением двухголового льва. Возьмите щит себе (он займёт в сумке 7 мест), чтобы защищаться им в бою: в сражении с одним противником в любые (на ваш выбор) 3 такта боя вас не смогут ранить, а если противников будет больше, то вы гарантировано не пострадаете в любые 5 тактов боя.

Вы идёте дальше и вскоре коридор заканчивается у входа в большой зал – §302.

§497

Потеряйте 1 СИЛУ от жажды, но поверьте: эта утрата лишь малая толика того, что вы рисковали потерять, выпив воды. Вы покидаете поляну с колодцем и продолжаете свой путь по лесу – §329.

§498

Вы отпрыгиваете в сторону, а оттуда, где вы находились, вырывается ревуший столб жаркого пламени. Вы срываетесь с места и сломя голову бежите к спасительным холмам. Огонь преследует вас по пятам, будто голодный хищник, пытающийся догнать свою добычу. Через несколько мгновений вы в безопасности, а пламя, вплотную подобравшись к подножию холма, гаснет. Переведя дух, вы идёте дальше – §705.

§499

Оранжевый кристонит в кармашке на поясе начинает как-то странно дёргаться. Достав, вы кладёте его на вытянутую руку, а затем медленно поворачиваетесь. Рука успевает сделать четверть оборота, как вдруг камень в амулете резко вспыхивает и гаснет. Убрав Оранжевый кристонит, вы направляетесь в указанную им сторону и пройдя пять-шесть шагов спотыкаетесь о лежащую на земле каменную плиту. Приглядевшись, вы видите выбитый на ней знак Хранителей Врат. Плита не слишком тяжёлая и вам без особого удаётся её поднять, а под ней, в углублении, лежит ларец. Искренне радуясь, вы нетерпеливо открываете его и вынимаете оттуда

Красный кристонит, а вслед за этим вам является дух хозяина этого амулета – Хранителя Врат Ториуса. Он вам сообщает о силе Красного кристонита и исчезает. Теперь в любую трудную минуту (даже во время боя!) этот амулет сможет вам восстановить 13 СИЛ, но воспользоваться им можно только один раз.

Вы начинаете размышлять о том, как выбраться из этого места. Можно, конечно, вылезти через колодец во двор замка, а затем поискать выход с него (§97), а можно пойти по еле виднеющемуся в одной из стен пещеры узкому тоннелю. Правда там совсем темно, поэтому вам либо придётся идти ничего не видя перед собой (§442), либо воспользоваться Жёлтым кристонитом (если он у вас есть). Использовать для освещения стихию Огня сейчас слишком расточительно, а если у вас есть огниво и огарок свечи, то их тоже лучше приберечь для другого случая.

§500

Через два часа пути дорога разветвляется и правое, более узкое, её ответвление, ведущее на юго-восток в сторону огромной низменности, идёт именно к Беоноторским болотам. Оно проходит между холмов, устланных мягким ковром мха, из которого в редких местах торчат плотные пучки травы. Свернув направо, вы уверенно шагаете по дороге, по краям которой всё чаще встречаются низкорослые кустарники и чахлые деревца. Проходит ещё немного времени и дорога сходит на нет, но вы решаете продолжить свой путь в том направлении, в котором она вела. Однако спустя ещё час приходится остановиться: перед вами, справа и слева, два больших болота с берегами, густо заросшими тростником и камышами. В какую сторону хотите направиться: на восток, вдоль берега того болота, что находится слева от вас (§463), на юг, вдоль берега правого болота (§420) или на юго-восток, между этих двух болот (§353)?

И ещё: если у вас есть серебряный кинжал, то посмотрите §570.

§501

Дельфин перевозит вас на своей спине к берегу озера и уплывает. Ракушка вам больше не понадобится, а сейчас пора идти – §286.

§502

Вы сворачиваете в переулок, что справа, и вскоре приходите к наполовину разваленной городской стене, за которой вашему взору открывается просторная холмистая равнина, заросшая местами молодыми рощицами.

Решив, что задерживаться в Болшвиле не стоит, вы перелезаете через стену и отправляетесь дальше в путь – §285.

§503

Где-то впереди, из-за холмов, слышится приближающийся стук копыт. Кто бы это мог быть? Решайте, что делать: спрячетесь где-нибудь, чтобы

посмотреть, кто это скачет (§424) или будете смелым и не станете прятаться (§309)?

§504

Песок и пыль забивают вам глаза, ветер остервенело треплет вашу одежду и волосы. С большим трудом вы вынимаете шарик с квинтэссенцией и бросаете его, произнеся при этом слово «воздух». Ветер мгновенно утихает, и вы, отряхнувшись, идёте дальше – §516.

§505

Вы входите на мост и приближаетесь к кентаврам, которые, завидев вас, направляют свои копья в вашу сторону. Порывшись в своей сумке, вы достаёте оттуда зеркальце, показываете его стражам и... получаете удар копьём в плечо (потеряйте 3 СИЛЫ). Вы ошиблись – зеркальце не служит пропуском, поэтому для того, чтобы пройти в замок придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КЕНТАВР #1:	8	10
КЕНТАВР #2:	8	10

После битвы вы входите в замок – §849.

§506

Увы, но крохотная склянка с ядом, описав в воздухе плавную дугу, падает прямо в костёр, а не в котелок, как вам того хотелось. Вылившийся яд сгорает в огне и теперь вы можете избавиться от этих слуг Нигархата либо вступив с ними в бой (§403), либо использовав стихию Огня (§427).

§507

Храня это средство для особого случая, вы раньше не решались его тратить на пустяки, но теперь этот случай представился. Вы принимаете состав и тут же превращаетесь в воробья, благодаря чему с лёгкостью взлетаете вверх и приземляетесь у самого края входа. Волшебное действие снадобья тут же кончается и вы снова становитесь человеком.

Вглубь горы (которая, как вы, наверное, уже догадались, на деле является гигантским замком чёрного мага) ведёт длинный каменный коридор, потолок которого сам по себе светится – здесь и во многих других помещениях Скользкой горы это заменяет настенные светильники и факелы.

Если у вас есть хотя бы одна пластинка из зелёного металла, то знайте, что здесь такие пластинки позволяют открывать скрытые двери. Нужно только приложить пластинку к углублению в нише, что в стене (такие ниши вам ещё встретятся) и если форма углубления будет соответствовать изображению на пластинке, то потайной ход откроется.

Вы направляетесь по коридору внутрь Скользкой горы – §644.

§508

Среди путаницы водорослей и тины вам удаётся найти небольшой сундучок, запертый на замок. Попробуете его открыть (§568) или бросите эту

затею и направитесь скорее к острову из-за того, что действие квинтэссенции вскоре может закончиться (§473)?

§509

Вы призываете стихию Огня (не забудьте вычеркнуть из Листка Игрока 1 шарик с квинтэссенцией) и происходит чудо: вампира испепеляет возникший в воздухе пламенный шар – от опасного кровопийцы не остаётся даже следа.

Вы снова ложитесь спать, надеясь, что больше не найдётся никого, кто захочет перекусить вами и ночь, к счастью, проходит спокойно. Выспавшись (восстановите 1 СИЛУ) вы отправляетесь в путь по дороге, засыпанной щебнем и булыжниками – §482.

§510

Вы, собрав немного хвороста, разводите небольшой костёр, а затем вырезаете из предварительно разделанной туши два приличных куска мяса и жариваете их на огне. Когда жаркое готово, один кусок вы с аппетитом съедаете (восстановит 8 СИЛ), а другой убираете в сумку (он займёт там 4 места и тоже сможет восстановить 8 СИЛ). Пообедав, вы идёте дальше – §484.

§511

Как только вы разбиваете шарик с квинтэссенцией, корни деревьев тут же накрепко застревают в почве – теперь ваши противники не могут сдвинуться с места, поэтому вы можете попытаться убежать отсюда (§599), но можете также довести бой до конца и добить своих противников:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #1:	5	20
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #2:	6	15

Если вы их победили, то идите дальше – §171.

§512

Держа наготове меч, вы осторожно входите в деревню. Ничего нового для себя вам на этом пепелище обнаружить не удаётся, но вот вы подходите к дому Ронажиуса, который, к вашему изумлению, оказывается совершенно нетронутым, и останавливаетесь в нерешительности: что бы это могло значить? Но когда дверь с треском срывается с петель и из проёма на вас гурьбой набрасываются человекоподобные ящеры, вам не приходится сомневаться, что это была засада и что слуги злого колдуна не оставили бы вас в покое, даже если бы вы ушли из Летериона. В доли секунды вы оказываетесь схваченным и практически полностью обездвиженным, и единственное, что может вас сейчас спасти, так это золотая цепочка с турмалином. Если же этой вещи у вас нет или вы ей не воспользуетесь, то воины Нигархата, не очень-то любящие задавать вопросы, сперва прирежут вас и только потом обыщут, после чего они останутся весьма довольными содержимым кармашков на вашем поясе – здесь игра для вас, к сожалению, и закончится...

§513

Край ямы неожиданно-негаданно обваливается под ногами, вы скользите по крутому склону, но вам вовремя удаётся ухватиться рукой за корень дерева, торчащий рядом. Вниз катятся земляные комья, а вы с ужасом наблюдаете, как на самом дне ямы из-под земли вылезает страшная огромная пасть, сплошь усеянная зубами – вам действительно повезло, раз вы не угодили туда. Вы поднимаетесь на ноги и поспешно удаляетесь от этого места, а затем, обойдя злополучную яму на почтительном расстоянии, снова возвращаетесь на тропинку и продолжаете своё путешествие по ней – §673.

§514

Вспомнив про слова Короля, вы достаёте из сумки подаренный перстень и показываете его сороконожке. Увидев этот перстень, чудище разворачивается и недовольно уползает, растворяясь во тьме – она не будет больше вас беспокоить – §499.

§515

У вас есть пузырёк с ядом? Если да, то §664, а иначе у вас останется только два способа разделаться с людьми в балахонах: либо с помощью меча (§403), либо с помощью Огня (§427)?

§516

Вы продолжаете идти по каменной равнине. Через час ходьбы большая скала перегораживает вам дорогу и приходится идти в обход. Обойдя препятствие, вы обнаруживаете ещё одну дорогу и решаете идти по ней. Вскоре откуда-то из-за небольших скал, что слева, слышится непонятный низкий гул. Посмотрите, что это такое (§360) или пойдёте дальше, решив не наживать себе неприятностей (§419)?

§517

Вы читаете вслух текст заклинания, оно действует и дверца с лёгким скрипом открывается. Встав на четвереньки, вы влезаете в узкий проход, ползёте по нему и попадаете в просторный коридор – §538.

§518

Сидя на спине дельфина и держась за его плавник, чтобы не свалиться в воду, вы переплываете на остров. Если вам опять понадобится дельфинья помощь, посмотрите снова §356. А теперь – §715.

§519

Враг повержен, а вы решаете обследовать дерево на опушке, подходите к нему и сперва пытаетесь рассмотреть что-нибудь в его кроне, но безрезультатно. Затем вы переводите свой взгляд на ствол и разглядываете красивый рисунок на коре, пока не замечаете, что линии и трещинки на стволе образуют знак Хранителей Врат! Вы нетерпеливо достаёте Оранжевый кристонит и кладёте его на ладонь, а он тут же повисает в воздухе и нарисованной на оправе стрелкой указывает на дерево! Вы

прикладываете амулет к стволу. В том месте, где на коре находится знак, вырастает короткая веточка, на которой прямо на ваших глазах появляется быстро увеличивающийся в размерах бутон. Он раскрывается, становясь красивым цветком, а в середине этого цветка вы видите... Зелёный кристонит! В этот момент слышится чей-то голос: «Я – дух Хранителя Врат по имени Нургиус. Знай, храбрый путешественник, что Зелёный кристонит может помочь тебе в сражении, сделав тебя на время более ловким. Возьми его себе, ведь ты это заслужил!» Голос умолкает, а вы вынимаете амулет из цветка и берёте себе. Теперь вы можете воспользоваться им в сражении, но только один раз: он увеличит на время боя вашу ЛОВКОСТЬ на 3, даже если это будет больше её максимального значения.

На противоположной стороне опушки вы обнаруживаете неширокую тропинку, которая вскоре выводит вас на какую-то дорогу, и вы решаете идти по этой дороге. Через час она делает резкий поворот вправо. Зайдя за него, вы видите, что деревьев там становится меньше, а сам лес постепенно сходит на нет – §799.

§520

Свернув с дороги, вы идёте по тропинке, которая через треть часа разветвляется ещё на три тропы. Направо и налево ведут две достаточно широкие дорожки, а прямо идёт очень узкая и еле видимая тропочка, уходящая в густую лесную чащу. В какую сторону вы пойдёте: направо (§606), налево (§527) или прямо (§674)?

§521

Три трупа лежат на земле, а вы спешите поскорее отсюда уйти, потому что неподалёку могут быть ещё разбойники из той же шайки, что и эти трое, а встреча с ними не сулит вам ничего хорошего – §278.

§522

У вас есть арбалет хотя бы с одной стрелой? Если да, то §54. А может у вас есть сюрикен (§492)? Если же у вас нет ни того, ни другого, то можете попытаться убить рябчика мечом (§134) или вызвать Огонь (§157).

§523

Через два часа пути вы замечаете, что дорога, по которой вы так долго шли, очень плавно поворачивает вправо, огибая пока ещё очень далёкие высоченные скалы. Понимая, что нужно идти прямо, вы сходите с неё на обнаруженную вами тропу и направляетесь по ней к скалам. Они на первый взгляд кажутся неприступной стеной, но через час вы, приглядевшись, замечаете в них расщелину – к ней-то и ведёт тропа, причём от неё на север отходит ещё одна тропинка, так что вы можете либо пойти к скалам (§835), либо свернуть на тропинку (§810).

§524

Вы призываете стихию Огня, и клинок вашего меча раскаляется докрасна и начинает полыхать пламенем – теперь ваш меч будет очень сильно ранить деревья. Можете сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #1:	5	8
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #2:	6	10

Если вы убьёте одно из деревьев, то второе предпочтёт не продолжать бой и убежит в лесную чащу прочь, а вы, дождавшись, пока меч остынет от действия магии, сможете идти дальше – §171.

§525

Вы выпускаете в скорпиона огненный шар, но панцирь чудища оказывается слишком толстым, чтобы огонь смог его прожечь. Тем не менее ваш противник ранен. Теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН:	9	13

Если вы победили, то §519.

§526

Вы вбегаете в дом с бешено колотящимся от страха сердцем и осторожно закрываете за собой дверь. Через несколько секунд с улицы доносятся беготня, крики и возгласы типа «ему далеко не уйти» и «он где-то рядом». И когда почти всё стихает, и вы уже решаете, что опасность миновала, как вдруг скрип открывающейся двери заставляет вас крепче схватиться за эфес меча: одному из балахонщиков из-за особого рвения к службе взбрело в голову проверять дома. Не дожидаясь пока он вас заметит, вы атакуете его первым:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК:	7	10

Если вы убили его за 3 такта боя или меньше, то §636. Если же сражение продлилось дольше и у вас есть средство для невидимости, то §741, иначе же – §653.

§527

Незаметно темнеет, а лесу так и не видно ни конца, ни края – похоже и ночевать придётся под деревом. Вы угрюмо бредёте вперёд, как вдруг случается ещё одна неприятность: вы проваливаетесь в кем-то вырытую яму, не заметив её вовремя из-за наступившей темноты. Но после того, как вы вполне благополучно выбираетесь из ямы, появляются те, кто, по всей видимости, эту яму здесь и вырыл: к вам навстречу выходят, поскрипывая клыками, три уродливых упыря – если хотите жить, то вам придётся с ними сразиться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
УПЫРЬ #1:	7	10
УПЫРЬ #2:	7	12
УПЫРЬ #3:	6	15

Разделавшись с ними, как поступите дальше: поищите место для безопасного ночлега (§784) или пойдёте дальше по ночному лесу, не обращая внимания на усталость и сон (§822)?

§528

Через полчаса вы приходите к большому каньону, у края которого обрывается и так еле заметная тропа, по которой вы шли. Если хотите перебраться на другую сторону каньона, то §549. В противном случае вам придётся вернуться на развилку и повернуть там направо – §310.

§529

Край ямы неожиданно-негаданно обваливается под ногами, и вы катитесь кувыркком по крутому склону вниз. И хотя перед глазами всё мельтешит, вы с ужасом замечаете, как на самом дне этой ямы из-под земли вылезает чья-то огромная и очень зубастая пасть, в которую вы и влетаете со всего размаха...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§530

Вы открываете дверь, за которой виднеется коридор, как вдруг откуда ни возьмись на вас набрасывается изголодавшийся по человеческой крови вампир, безумные глаза которого почти светятся от того, что рядом оказался кто-то, кем можно утолить голод. От неожиданности и испуга вы невольно пятитесь назад. Придётся вам сразиться с ужасным кровопийцей (можете использовать Жёлтый кристонит, а если у вас есть с собой чеснок, то это хотя и не заставит вампира обратиться в бегство – он слишком голоден, чтобы отступать – однако чесночный запах уменьшит его ЛОВКОСТЬ на 2), но если у вас в сумке лежит деревянная рука, то §569, иначе деритесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВАМПИР:	9	15

Если вы его победите, то §50.

§531

Вы прыгаете, но кочка предательски уходит из-под ваших ног, когда вы на неё приземляетесь. В мгновение ока вы оказываетесь по грудь в болотной жиже и начинаете беспомощно барахтаться, пытаетесь выбраться, но трясина неумолима, она явно не хочет отпускать свою жертву и с жадным хлюпаньем и бульканьем засасывает вас всё глубже.

Вот вы уже погрузились по плечи, по шею и в конце концов уходите в трясину с головой, даже не успев как-нибудь воспротивиться происходящему...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§532

Похоже, что в вопросе насчёт целостности этой лодки вы ошиблись – она оказывается дырявой, но это становится ясно только на середине пути, так что поворачивать назад уже поздно. Лодка постепенно наполняется водой

и вам ничего не остаётся, как посильнее налечь на вёсла. **ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §553; – §301).**

§533

Замки на сундучках весьма крепкие, поэтому чтобы сломать хотя бы один, придётся немного попотеть – потеряйте 1 СИЛУ после того, как откроете какой-нибудь из них. Какой именно сундучок вы хотите открыть: первый (§545), второй (§554), третий (§619) или четвёртый (§472)? Если вы не хотите тратить усилия на это, то выйдите обратно в комнату и, открыв дверь, идите по коридору, который находится за ней – §749.

§534

Вы вынимаете верёвку и привязываете один её конец к ближайшему крупному валуну, а другой спускаете вниз, после чего и сами спускаетесь туда. К сожалению, верёвку придётся оставить – вычеркните её из Листка Игрока.

Осмотревшись, вы обнаруживаете маленький родник, текущий из-под камней. Если хотите, попейте воды и восстановите 1 СИЛУ, а затем входите в пещеру – §887.

§535

Вы говорите человеку, что заняты поиском магических кристонитов и поручил вам это Ронажиус, однако он не очень-то верит сказанному. Покажете ему Оранжевый кристонит, чтобы доказать, что вы говорите правду (§556) или решите, что верить или не верить чему бы то ни было – личное дело каждого и попросите этого человека показать вам безопасный выход из города (§612)?

§536

Вы входите на мост и приближаетесь к кентаврам, которые, увидев вас, направляют свои копья в вашу сторону. Порывшись в своей сумке, вы достаёте оттуда рубиновую брошь и показываете её стражам. Кентавры, к вашему удивлению, расступаются и свободно пропускают вас. Похоже, что эта штука действительно является пропуском. Вы входите в замок – §849.

§537

Проходит несколько минут и перед вами появляется обширная поляна, с которой доносится непонятное жужжание. После того, как вы подходите к поляне ближе, становятся видны около пятнадцати ульев, расположившихся на ней. Хотите добыть немного мёда, чтобы им полакомиться (§588) или свернёте в сторону и уйдёте отсюда, чтобы случайно не встретиться с тем, кто эти ульи здесь расставил (§726)?

§538

Ну вот вы и внутри Скользкой горы, которая, как вы уже наверное догадались, является по сути гигантским замком чёрного мага. Если у вас есть хотя бы одна пластинка из зелёного металла, то знайте, что такие

пластинки позволяют открывать скрытые двери. Нужно только приложить пластинку к углублению в нише, что находится в стене (такие ниши вам ещё наверняка встретятся) и если форма углубления будет соответствовать изображению на пластинке, то потайной ход откроется.

Коридор, в который вы попали, разветвляется ещё на три коридора. Потолок у них слабо светится – здесь и в других помещениях Скользящей горы это заменяет настенные факелы и светильники. По какому из ответвлений коридора пойдёте: по левому (§560), по правому (§582) или по центральному (§613)?

§539

Ветер силён и чтобы идти против него вам надо прилагать большие усилия. Потеряйте 3 СИЛЫ. Так что вы решите теперь? Укроетесь и переждёте бурю (§648) или попробуете её прекратить, призвав на помощь стихию Воздуха (§504)?

§540

Вы выпускаете в чудище два огненных шара. Один из них прожигает его крепкий панцирь и гаснет, а второй, влетев в образованную первым дыру, в доли мгновенья испепеляет его внутренности. Скорпион, рухнув на землю, как подкошенный, испускает дух – §519.

§541

Свернув направо и продолжая своё путешествие по лесу, вы постепенно погружаетесь в размышления о силе чёрной магии. Ведь с помощью неё сотворено множество всевозможных чудовищ. Всё это говорит о могуществе Нигархата, который распустил по всему королевству разных монстров. И это происходит в то время, когда Врата закрыты. Интересно, а когда они должны открыться? Если не удастся найти все кристониты, то это непременно произойдёт и тогда никто не сможет сказать точно, насколько может возрасти сила и мощь Нигархата и его верных подданных.

Тропинка тем временем поворачивает в сторону, а ход ваших мыслей неожиданно прерывается тем, что где-то из травы слышится чей-то тоненький голосок: «Привет!» Вы на это приветствие тоже машинально здороваетесь, а затем спрашиваете: «Кто это? Где ты?» В ответ снова слышится звонкое: «Я тут!» Вы раздвигаете руками высокую траву в том месте, откуда доносится голос и обнаруживаете большой гриб! Похоже, что это он говорил с вами. Не дожидаясь, пока вы перестанете таращиться на него от удивления, гриб задаёт вопрос: «Кто ты? Скажи мне!» что вы ответите? Скажете, что вы – просто путешественник, который ищет выход из этого леса (§551)? А может расскажете грибу о настоящей цели своего путешествия (§574)?

§542

Вы кладёте в кубок кувшинчик. Призрак тихим голосом, звучащим будто издалека, произносит: «Остерегайся рисунков!» и пропадает вместе с кубком. Вам же ничего не остаётся, как запомнить эти слова и уйти отсюда – §557.

§543

Трясущимися руками вы снимаете с себя склянку с эликсиром и выпиваете её содержимое. Начавшиеся судороги и спазмы в желудке сразу прекращаются – вам несказанно повезло, что вы вовремя успели принять лекарство. Одно только плохо: действие эликсира целиком ушло на нейтрализацию яда, поэтому ваша СИЛА не восстанавливается, но жалеть об этом не стоит, ведь вы остались живы, а это тоже очень хорошо.

Окончательно придя в себя, вы покидаете поляну и отправляетесь дальше – §329.

§544

Выделяющийся газ вспыхивает прямо под вами, от него загорается и ваша одежда. Если у вас есть хотя бы один шарик с квинтэссенцией, попытайтесь вызвать стихию Воды. Для этого ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §583, – §626).

Если же у вас вообще нет квинтэссенции, то уже ничто не сможет вам помочь и вы погибнете в страшных муках, сгорев заживо...

Здесь игра для вас, к сожалению, и закончится.

§545

В сундучке вы обнаруживаете малюсенький стеклянный пузырёк, наполненный тёмной мазью. Эта мазь – яд, которым натирают лезвие меча. Если ей смазать клинок, то это позволит вам во время сражения при ранении противника уменьшать его СИЛУ на 3 дополнительные единицы. К сожалению, яд портится на воздухе, но его действия хватит на два боя, поэтому воспользуйтесь мазью сейчас, а то перед сражением на это не будет времени.

Откуда-то издалека до вас неожиданно доносится приближающееся шарканье сапог. Вы спешите уйти отсюда поскорее и входите в дверь, за которой обнаруживается коридор – §749.

§546

Через час впереди показываются стены города, а точнее то, что от них осталось: то тут, то там пугающе зияют огромные пробоины в каменной кладке. Смотровые башни оказываются разрушенными, а главные ворота – сорванными и будет излишним объяснять, кто в этом повинен.

Вы тем временем приближаетесь ко входу в город. Если вам не хочется в него заходить, то лучше направиться на северо-восток, к озеру (§600). Иначе идите к развалинам ворот. У вас есть чёрный балахон? Если да, то можете его надеть (§610). Если балахона у вас нет или вы не желаете его надевать, то §481.

§547

Вскоре дорогу вам преграждает большая и глубокая трещина. Пойдёте в обход (§433) или попробуете перепрыгнуть через это препятствие (§282)?

§548

Вы подходите к дереву и осматриваете останки предыдущих жертв чудовища. Очень жаль, что эти люди оказались не настолько удачливыми, как вы, но воскресить их уже невозможно, поэтому никто не будет против, если вы заберёте себе валяющиеся среди обглоданных костей 3 золотых монеты, небольшую стеклянную бутылку и маленькую баночку с мазью бежевого цвета. Деньги и бутылку можете пока убрать (бутылка займёт в сумке 2 места), а вот содержимое баночки лучше пустить в ход прямо сейчас: эта чудесная мазь прибавит вам 1 ЛОВКОСТЬ (даже если это будет больше первоначального значения вашей ЛОВКОСТИ) – ей нужно просто как следует натереться.

После этого вы возвращаетесь на тропинку и идёте дальше – §606.

§549

Как вы это сделаете? С помощью верёвки, если она у вас есть (§841), или призовёте на помощь какую-нибудь стихию? Тогда какую именно: Воздух (§759) или Землю (§708)? В случае, если вам не подходит ничего из предложенного, то вернитесь на развилку и поверните там направо (§310).

§550

Подкравшийся сзади гигантский паукообразный монстр жалит вас, пуская в вашу кровь свой смертоносный яд. Через несколько мгновений вы уже мертвы, а чудище может теперь аппетитно пообедать...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§551

Выслушав вас, гриб говорит: «По тропинке ты пойдёшь, там направо повернёшь и из леса прочь уйдёшь!» Вы благодарите гриб за добрый совет и идёте дальше по извилистой тропинке – §609.

§552

Вы прижимаете пластинку к углублению в нише и в полу, рядом с вами, с противным скрипом открывается вход на лестницу. Вы направляетесь по этой лестнице – §288.

§553

Вам повезло – лодка плывёт достаточно быстро и поэтому не успеет затонуть прежде, чем вы доберётесь до берега. Подплывая к нему, вы замечаете, что к вам по воде приближаются жадно раскрывая свои пасти, три невесты откуда взявшихся крокодила, но отбиваться от них вам придётся уже на берегу – §630.

§554

В сундучке вы обнаруживаете небольшой флакончик из тёмного стекла. В этом флакончике находится целебный бальзам, который может восстановить вам 1 ЛОВКОСТЬ и 5 СИЛ, поэтому либо выпейте его сейчас, либо сделайте это чуть позднее (флакончик займёт у вас в сумке 2 места).

Откуда-то издалека до вас неожиданно доносится приближающееся шарканье сапог. Вы спешите уйти отсюда поскорее и входите в дверь, за которой обнаруживается коридор – §749.

§555

Вы приняли решение воспользоваться Заклинанием Для Отпирания Дверей. Вычтите у себя 2 СИЛЫ. С какого параграфа вы пришли?

Если с §371, то §517.

Если с §185, то §332.

Если с §881, то §224.

Если с §894, то §128.

Если параграф, с которого вы пришли, здесь не обозначен, то использовать Заклинание либо нельзя, либо не стоит.

§556

Когда вы достаёте Оранжевый кристонит, у вашего случайного знакомого от удивления глаза чуть не вылезают из орбит. Успокоившись, он говорит, что должен отвести вас к одному его другу, лекарю.

Вы спускаетесь в подполье этого дома и обнаруживаете начинающийся там подземный ход. Ваш знакомый зажигает факел и ведёт вас по этому ходу, который, как оказывается, пересекается со множеством других таких же ходов. Пока вы петляете по этому лабиринту, вам удаётся узнать от своего проводника о том, как несколько недель назад войско Нигархата взяло этот город штурмом. Горожанам пришлось отступить, многие из них погибли, но оставшиеся в живых теперь всеми силами пытаются выжить ненавистных им воинов мага из своего города.

Лекарь оказывается пожилым человеком крепкого телосложения. Узнав, кто вы такой, он рассказывает вам всё, что может вас заинтересовать. Лекарь знал одного человека, который, в свою очередь, был дружен с Хранителем Врат Уалбиусом. Как оказалось, Уалбиус нашёл средство, которое, кажется, позволило бы уничтожить самого Нигархата. К сожалению, Хранитель Врат не успел воспользоваться этим средством – белого мага настигла смерть на одном из островов озера Тсибот. Что же касается этого загадочного средства (или оружия, если будет угодно называть его так), то друг Уалбиуса, следуя заблаговременно данным ему Хранителем Врат распоряжениям, несколько дней назад отправился в Литсак, чтобы передать Ронажиусу это самое средство, но вот сумел ли он добраться до деревни целым и невредимым – неизвестно.

Наиболее существенным моментом в рассказе лекаря являются слова об озере Тсибот, поэтому вы решаете там побывать. Лекарь же, изложив всё, что

знает, спешит уйти, чтобы оказать помощь раненым – пострадавшим в стычках с воинами Нигархата. Если у вас есть рог единорога, то §43, если же его у вас нет, то вам остаётся распрощаться с лекарем и попросить, чтобы кто-нибудь показал безопасный выход из города – §156.

§557

Через минуту вы оказываетесь перед ещё одной лестницей, очень длинной и круто уходящей вверх. Слева в стене находится ниша с маленьким треугольным углублением. Вы можете либо пойти по лестнице (§814), либо воспользоваться (если она у есть) металлической пластинкой с выпуклым изображением треугольника (§832).

§558

Получив деньги, ведун рассказывает о том, что позавчера его схватили трое воинов Нигархата, но он сбежал от них. При этом ему удалось узнать способ проникновения внутрь логова чёрного мага. По словам «балахонщиков» нужно найти изображение пентаграммы и нажать на него рукой, что позволит открыть потайной ход, по которому можно будет пройти внутрь. Если вам придётся воспользоваться когда-нибудь этим советом, откройте §236. Вы благодарите ведуна за информацию, после чего прощаетесь с ним – §333.

§559

Усталость всё более назойливо даёт о себе знать: у вас начинают подкашиваться ноги и вы несколько раз спотыкаетесь. Через небольшой промежуток времени между деревьями начинает проглядывать синяя гладь воды – до берега не так уж и далеко. Направитесь туда (§164) или остановитесь немного отдохнуть (§711)?

§560

Около стен этого коридора, который заканчивается дверью, вы видите три больших сундука. Вы можете либо пройти мимо и направиться дальше (§768), либо попытаться открыть их, но для этого нужна связка ключей. Если она у вас есть, то решайте, какой из сундуков вы откроете: первый (§357), второй (§811) или третий (§842)?

§561

Пламя ударяет в росянку и она вспыхивает будто сухая солома – через минуту от неё остаётся жалкая кучка дымящихся головёшек. Расшвырвав их носком сапога, вы находите 4 золотых монеты – по всей видимости это непереваренные остатки от одной из предыдущих жертв плотоядного растения. Теперь можно идти дальше – §451.

§562

Вы идёте вдоль песчаной прибрежной полосы, пока не наступают ночь и всё вокруг не погружается в темноту, вынуждая остановиться на ночлег. Местность здесь совершенно безлюдная, поэтому ваш сон никто не

потревожит и единственное, что может помешать спокойно уснуть, так это голод. Если вы в течение этого дня ни разу не ели и если вам нечем перекусить, то придётся потерять 3 СИЛЫ.

Хотелось бы сделать небольшое отступление. Вам, наверное, уже приходилось сталкиваться с людьми, служащими Нигархату, поэтому вы знаете, что они, как правило, носят чёрные балахоны, что в общем-то не мешает им быть в достаточной степени искусными воинами. В дальнейшем, для краткости, этих людей будет лучше называть «балахонщиками».

За эту ночь вам удаётся хорошо выспаться (восстановите 1 СИЛУ). Проснувшись утром, вы решаете, что на озере вам делать нечего и отправляетесь прочь от него – §28.

§563

Пластинка из зелёного металла приводит в действие скрытый механизм и в стене появляется вход на ещё одну лестницу, круто уходящую вверх – §242.

§564

Вы прыгаете, но кочка предательски уходит из-под ваших ног, когда вы на неё приземляетесь. В мгновение ока вы оказываетесь по грудь в болотной жиже и начинаете беспомощно барахтаться, пытаетесь выбраться, но трясина неумолима, она явно не хочет отпускать свою жертву и с жадным хлюпаньем и бульканьем засасывает вас всё глубже.

Вот вы уже погрузились по плечи, по шею и в конце концов уходите в трясину с головой, даже не успев как-нибудь воспротивиться происходящему...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§565

Король не знает больше ничего, что может вас заинтересовать. Пора вам выбраться отсюда. Выход из этого места тоже оказывается замурованным, но вам удаётся найти здесь предмет, похожий на кирку и с его помощью разломать кирпичную стену, за которой вы обнаруживаете винтовую лестницу, уходящую высоко вверх.

Король советует подняться по лестнице до конца, а сам решает дождаться ночи и только потом покинуть замок, ведь Нигархат считает его уже мёртвым и будет лучше, если он продолжит так считать дальше.

Вы прощаетесь с Королём, который желает вам удачи в дальнейшем пути, и поднимаетесь по лестнице – §179.

§566

Вы удаляетесь от этого места, а через некоторое время путь прямо вам преграждает огромная скала, так что придётся идти в обход. С какой стороны вы предпочтёте обойти эту каменную преграду: справа (§310) или слева (§528)?

§567

Неожиданно вы ощущаете странное движение воздуха, а через мгновение кто-то, «прожужжав» перед самыми глазами, сильно ударяет вас в грудь и снова пропадает из поля зрения. Повернувшись, вы видите двух непрерывно стрекочущих существ, чем-то напоминающих больших богомоллов – остаётся только позавидовать их скорости и реакции. Настроены они весьма враждебно и ещё одного сражения не избежать, но так как вам ни разу не приходилось сталкиваться с такими ловким и шустрыми противниками, то стоит сказать о некоторых ограничениях. Кроме собственного меча в этом бою вы можете использовать только заклятие Трусости, ослепитель и щит, а также Зелёный кристонит (если только он у вас есть и вы имеете право им воспользоваться). Любое другое оружие окажется недейственным – промахнётесь (если у вас есть серебряный браслет, то §915):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
«ШУСТРЫЙ» #1:	15	15
«ШУСТРЫЙ» #2:	15	15

Кого только здесь, в Скользкой горе, не встретишь! Если вы сумеете победить, то передохните после битвы.

Коридор, по которому вы шли, в конце разветвляется и вы направляетесь туда – §665.

§568

Сильным ударом меча вы ломаете ржавый замок и открываете сундучок. Содержимое его весьма интересно: красивая серебряная чаша (займёт в вашей сумке 3 места), золотая цепочка с большим турмалином в ней (2 места), серебряный браслет (2 места) и ещё 5 золотых монет. Берите всё, что хотите и поспешите поскорее добраться до берега среднего острова, так как действие квинтэссенции вот-вот закончится – §473.

§569

Вдруг подарок дровосека сам собой оживает и выпрыгивает из сумки. Быстро семеня по полу пальцами, рука разгоняется и, подскочив, вонзается вампиру в грудь, вырывая ему сердце. Не ожидавший такого вампир, ещё более выпучив свои глаза, тут же издыхает, а вы идёте дальше – §50.

§570

Теперь пришла пора раскрыть секрет этого приобретения. Если вам доведётся сражаться с оборотнями, то наряду с мечом используйте и серебряный кинжал: в ходе сражения он позволит в каждом такте боя увеличивать вашу МОЩНОСТЬ УДАРА на две дополнительные единицы. А сейчас вернитесь на §500.

§571

Вы подходите к колонне вплотную, а затем делаете немного неуверенный шаг вперёд. Ощущения от телепортации такие, словно вас окунают в ледяную воду и тут же вынимают обратно.

Вы оказываетесь в небольшой комнатке. Перемещение сюда нисколько вам не повредило, хотя его нельзя назвать очень приятным. Из комнаты ведёт одна дверь и вы направляетесь к ней – §881.

§572

Эта лестница ведёт в одну из башен замка. Вы не спеша поднимаетесь по ней и по прошествии нескольких минут оказываетесь перед небольшой дверью, легко толкаете её и она практически бесшумно открывает вам вход в совершенно тёмную комнату, окна которой завешены настолько плотными чёрными шторами, что ни зги не видно. Решив осмотреть комнату, вы подходите к окну и отдёргиваете одну из штор. Внутрь проникает яркий дневной свет, равномерно заливающий комнату. Но тут неожиданный хлопок дверью заставляет оглянуться, чтобы застать печальное для себя зрелище: в комнате оказывается около полсотни балахонщиков, вооружённых до зубов, и они, держа на изготовку нацеленные луки, находятся здесь вовсе не для того, чтобы встретить вас дружескими объятиями...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§573

Сколько шариков с квинтэссенцией вы хотите потратить: один (§407) или два (§265)?

§574

Выслушав вас, гриб говорит: «По тропинке ты пойдёшь, там налево повернёшь, то что ищешь и найдёшь. Должен я предупредить – там опасность может быть, но не бойся, не пугайся, смело со врагом сражайся!» Вы благодарите гриб за добрый совет и идёте по извилистой тропинке дальше – §609.

§575

При помощи зеркальца обойти опасные лучи оказывается легче лёгкого. Вынув эту вещицу из сумки, вы просто отклоняете мешающий пройти луч в сторону. Аналогично вы поступаете с другими лучами и в конце концов оказываетесь перед заветной дверью – §682.

§576

Тропа через некоторое время выводит на дорогу, которая, как видно теперь, выходит из лесной чащи. Подумав немного, вы решаете не заходить больше в лес и отправляетесь по дороге прочь от него – §799.

§577

Несколько часов вам приходится буквально ползти на животе прочь от деревни, ведь оказаться сейчас замеченным кем-либо очень опасно. Лишь удалившись на значительное расстояние, вы решаете перестать прятаться. Встав и отряхнувшись, вы отправляетесь по Южному тракту, торопясь покинуть Летерион как можно скорее.

А когда начинает светать, до вас доносится сначала еле различимое, но с каждой секундой всё нарастающее хлопанье крыльев. Обернувшись, вам удаётся разглядеть двух стремительно приближающихся тех самых крылатых существ, которых вы видели недавно. Они пикируют вниз, в лапах одного из них вы только успеваете заметить странный круглый предмет, как в следующий миг он вспыхивает так, что эта испущенная мощная световая вспышка выжигает глаза и вы слепнете. Расправа над ставшим незрячим человеком для этих двух чудовищ – детская забава, и вскоре Нигархату преданные ему слуги преподнесут как минимум один отличный подарок – Оранжевый кристонит, а ваше истерзанное и истёкшее кровью тело так и останется лежать у обочины дороги...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§578

«Да ты, оказывается, богатый!» – хохочут циклопы. На вашу голову обрушивается смертельный мощнейший удар дубиной, да такой молниеносный, что вы не успеваете отскочить в сторону...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§579

Вы идёте без остановки ещё несколько часов. Посмотрев на небо, вы видите, что скоро наступит ночь и надо бы заночевать. Если вы в течение сегодняшнего дня ничего не ели, то обязательно перекусите чего-нибудь прямо сейчас, ведь если этого не сделать, то вы потеряете 3 СИЛЫ от голода.

Вы расстилаете свой плащ, ложитесь и уже начинаете дремать, когда слышите подозрительный тихий шорох, нехотя открываете глаза и тут же вскакиваете на ноги, хватаясь за меч: совсем рядом стоит готовящийся к нападению вампир, который собрался перекусить вашей кровью. Вы, не теряя времени, атакуете выпустившего клыки кровососа:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВАМПИР:	8	10

Чтобы победить вампира, можете призвать на помощь стихию Огня (§509). Если не хотите использовать квинтэссенцию, то сражайтесь мечом.

Так или иначе после победы вы обыскиваете труп врага и находите в его карманах 2 золотых. А через минуту тело поверженного противника, источая смрадный дым, истлевает, не оставляя после себя ничего.

Вы снова ложитесь спать, надеясь, что больше не найдётся никого, кто захочет полакомиться вами, и ночь, к счастью, проходит спокойно. Выспавшись (восстановите 1 СИЛУ), вы отправляетесь в путь по дороге, засыпанной щебнем и булыжниками – §482.

§580

Снова глаза на мгновение застилает туман, а когда он пропадает, вы видите, что снова вернулись в то самое круглое помещение и только теперь замечаете выход из него – небольшой проход с виднеющейся за ним лестницей, круто уходящей наверх. Для разгадки тайны волшебных кулонов

сейчас не время и не место, а потому вы, перешагнув через лежащие здесь же окровавленные трупы старцев, направляетесь к лестнице – §242.

§581

Вы подходите к дереву, срываете один плод и осторожно пробуете его на вкус. Он оказывается сочным и очень сладким, вы не удерживаетесь и с наслаждением съедаете его целиком, о чём уже через минуту приходится пожалеть, поскольку вы начинаете чувствовать неладное: сперва во всём теле появляется сильная слабость, затем мышцы сводят судороги и появляется головокружение. У вас непроизвольно подкашиваются ноги и вы валитесь на землю. Потеряйте 3 ЛОВКОСТИ и 10 СИЛ. Даже если вы и остались живы, то продолжить своё путешествие вам удастся только по прошествии часа, когда неуверенной и медленной походкой, с трудом преодолевая свою слабость, вы отправитесь дальше – §225.

§582

В правой стене вы видите лестницу, спускающуюся вниз. Пойдёте по ней (§859) или продолжите идти по коридору (§867)?

§583

Вам действительно повезло: преодолевая боль, вы вызываете стихию Воды и вокруг из-под земли начинают бить мощные фонтаны и ваша горящая одежда потухает. Тем не менее, потеряйте 7 СИЛ от ожогов. Придя в себя, вы, совершенно промокший, спешите добраться до спасительных холмов, пока блуждающее болотное пламя снова вас не настигло. Вот опасное место позади и вы, немного подсушив одежду, спешите уйти отсюда подальше – §705.

§584

Войдя в правую дверь, вы попадаете во что-то навроде кладовки или маленького продуктового склада. Из всех не успевших ещё испортиться продуктов непосредственно пригодны к употреблению только кусок сыра (восстановит 4 СИЛЫ и займёт в вашей сумке 3 места), печенье (3 СИЛЫ и 2 места) и мёд в сотах (6 СИЛ и 3 места). Можете съесть всё из вышперечисленного или взять что-нибудь с собой, а затем идите дальше по коридору – §712.

§585

Вы говорите, что у вас есть отличное лекарственное средство. В ответ человек начинает умолять вас отдать это снадобье ему, ссылаясь на то, что его отец сильно болен и без лекарства ему долго не прожить. При этом он уверяет, что если средство поможет, то его отец в долгу не останется, а волчица в это время как-то жалобно смотрит на вас, словно молчаливо прося спасти отцу этого человека жизнь. Как вы поступите: дадите лекарство (§907) или откажете и уйдёте (§165)?

§586

Вы попадаете в плавно закругляющийся направо коридор, который в конце разветвляется: правое ответвление ведёт к лестнице, а левое слепо заканчивается стеной, но в ней ясно видна ниша с квадратным углублением. Вы можете пойти или направо (§665), или повернуть налево и (если у вас имеется нужная для этого металлическая пластинка) открыть потайной ход (§736).

§587

Отыскав хозяина постоялого двора, вы узнаёте у него, согласен ли он дать ночлег забредшему в этот городок путешественнику. Хозяин не только не против, но и даже рад этому, потому что вы оказываетесь первым за последние несколько недель клиентом. По словам владельца постоялого двора город захватили воины Нигархата, расположившись здесь большим отрядом, но пару дней назад они все до единого ушли куда-то на восток, дав жителям города хотя бы немного пожить спокойно. Ночь на постоялом дворе обойдётся вам в 1 золотой. Если у вас нет таких денег, то придётся попрощаться с хозяином, уйти и покинуть город (§815), но если вы хотите остаться, то платите деньги и можете располагаться. В том случае, если вы не ужинали в трактире (или вообще ничего не ели в этот день), можете поужинать здесь (ужин стоит 3 золотых и восстановит 4 СИЛЫ) или съесть что-нибудь из своих собственных запасов (если они, конечно, у вас имеются), ведь в противном случае вам придётся потерять 3 СИЛЫ.

Когда наступает утро, вы после крепкого сна (восстановите 1 СИЛУ), снова отправляетесь в дорогу и покидаете город – §766.

§588

Стоит подумать о том, как вы это сделаете, ведь даже к одному улью подойти страшно – вокруг него вьётся грозный рой пчёл. Понадеетесь на свою ловкость (§687) или попробуете сначала выкурить насекомых? Для этого необходимо развести огонь. Как вы это будете делать: вызовете его, воспользовавшись квинтэссенцией (§729) или используете огниво, если оно у вас есть (§803)?

§589

Поверженные противники лежат на земле. У вас возникает мысль снять с одного из них балахон – пригодится? Через минуту один из мертвецов оказывается раздетым. Чёрный балахон займёт в вашей сумке 6 мест, кроме того, в кармане одного из убитых вы находите баночку с солью – возьмите её себе, если хотите (она займёт в сумке 2 места). Теперь можете идти дальше – §171.

§590

Вы не торопясь идёте по дороге и тут замечаете впереди целое облако пыли, а через минуту из этого облака выбегает здоровенный свирепый кабан и несётся к вам, выставив вперёд клыки и всё так же поднимая пыль столбом.

Вызовете Огонь, чтобы уничтожить дикое животное (§681) или будете сражаться с ним мечом? Если выбрали второе, то принимайтесь за дело:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КАБАН:	8	22

Если вы убили его, то §697.

§591

Вы вырезаете из предварительно разделанной туши два приличных куска мяса, а затем призываете стихию Огня. Волшебное пламя в мгновение ока прожаривает оба куска, один из которых вы с аппетитом съедаете (восстановите 8 СИЛ), а другой убираете в сумку (он займёт там 4 места и тоже сможет восстановить 8 СИЛ). Теперь можете идти дальше – §484.

§592

За этой дверью вы обнаруживаете ещё один коридор, но направившись туда, вы получаете сильный удар по затылку (потеряйте 1 СИЛУ) и теряете сознание.

Придя в себя, вы видите, что находитесь в просторном круглом помещении. Вокруг вас стоят три каких-то старика в бархатных чёрных балахонах, украшенных золотой вышивкой. Все они держат в правой руке мечи, а в левой – странные кулоны, испещрённые непонятными письменами. Если у вас есть такой же кулон, то вы знаете, что делать, а если его у вас нет, то §339.

§593

Подкравшееся сзади паукообразное чудовище хватает вас, но вы искусно выворачиваетесь из его цепких смертельных объятий и отскакиваете в сторону, но вот беда – вы запутались в липкой и прочной паутине, поэтому в этом сражении вам придётся в каждом такте боя уменьшать свою МОЩНОСТЬ УДАРА на 1 (но вы также вправе использовать любое имеющееся у вас оружие, в том числе и стихию Огня):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧУДОВИЩЕ:	7	18

Победив его, вы осматриваетесь по сторонам и замечаете под одним из деревьев несколько изуродованных скелетов. Осмотрите их более внимательно (§548) или пойдёте дальше (§479)?

§594

Тут из-за поворота слышится стремительно приближающийся топот двух десятков ног. Решив не испытывать судьбу, вы, пока вас не успели заметить, скрываетесь в какой-то небольшой улочке – §668.

§595

Быстрым шагом вы идёте между двумя тесными рядами домов. Вдруг дверь одного из них открывается и вышедший оттуда человек жестом приглашает вас войти внутрь. Повинуясь, вы входите, дверь закрывается, а он приставляет к вашему горлу нож и спрашивает: «Почему балахонщики тебя

не тронули? Я ведь всё видел!» Вам не остаётся ничего другого, как достать кольцо и рассказать откуда оно у вас. Неизвестный убирает нож и интересуется, кто вы такой. Что ответите: скажете, что вы путешественник, который случайно забрёл в этот город (§488) или расскажете всё как есть (§535)?

§596

Сюрикен вонзается птице в шею, и она падает на землю – §251.

§597

Какую стихию вы призовёте на помощь: Землю (§511), Воду (§493) или Огонь (§524)?

§598

Бой неизбежен, но как вы будете сражаться со скорпионом: магией (§494) или мечом? Если мечом, то можете начинать:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН:	10	20

Если вы сумели остаться в живых после этой нелёгкой битвы, то можете передохнуть – §519.

§599

Вы случайно отвлекаетесь на всего лишь какое-то мгновение, но этого оказывается достаточно, чтобы получить сильный удар веткой (потеряйте 3 СИЛЫ) и отлететь в сторону, но упав, вы оказываетесь вне досягаемости ударов ваших противников и получаете тем самым возможность ретироваться с места боя, что вы и делаете, а вскоре вам удаётся выйти на какую-то дорогу. Скорее всего это та самая дорога, с которой вы недавно свернули, а раз так, вы решаете идти по ней дальше – §631.

§600

После нескольких часов путешествия на северо-восток вы ступаете на песчаный берег озера Тсибот и останавливаетесь, чтобы немного передохнуть после долгой дороги.

Тихо плещется о берег вода, по поверхности которой при каждом малейшем дуновении ветра пробегает мелкая рябь. Жужжат в воздухе насекомые и где-то в прибрежных зарослях слышится залиvistое щебетание птиц. А вон там, вдалеке, посередине водной глади, возвышается остров, густо заросший лесом – на первый взгляд забытое людьми и потому совершенно необитаемое место. Попробуете добраться до острова (§292) или пойдёте берега озера? Если выбрали второе, то в какую сторону вам хочется пойти: направо (§364) или налево (§401).

§601

Вы внимательно осматриваете яблоню, но в этом дереве совершенно нет ничего особенного, как может показаться на первый взгляд. Если хотите, можете сорвать все пять яблок и взять их с собой (каждое яблоко займёт в

сумке 2 места и сможет восстановить 2 СИЛЫ). После этого вы идёте дальше – §516.

§602

Вдруг вы слышите позади себя подозрительный скрип, оборачиваетесь и просто остолбеневаете: по направлению к вам, грозно трясая своими ветками и переставляя корявые корни, движутся два здоровенных дерева! Бой неизбежен, но как вы будете сражаться? Если у вас есть топор, то §471, если будете использовать магию, то §597, а если хотите сражаться мечом, то можете приступать:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #1:	7	30
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО #2:	8	21

Если вы их победили, то можете передохнуть, а затем идти дальше – §171.

§603

Решившись на такой рискованный шаг – отправиться к Скользяй горе, найти и освободить Ронажиуса, вы только чуть позже понимаете, что это решение является, пожалуй, наиболее верным и вот почему. Нигархат будет искать того, у кого сейчас находится Оранжевый кристонит (то есть вас), но он вряд ли сможет догадаться, что вы сами лично нанесёте ему визит – для него и его прихвостней это может оказаться большим сюрпризом, причём сюрпризом неприятным.

Стараясь всё также оставаться незамеченным, вы осторожно удаляетесь от деревни и отправляетесь на север, через какой-то чахлый и низкорослый лес. Крепитесь – всё случившееся с вами за время пребывания в Летерионе лишь начало и возможно, что вам придётся столкнуться с такими трудностями, преодолеть которые никому не по силам – §900.

§604

Вы сходите с тропы и идёте по полю около трети часа, а затем снова входите в лес. По прошествии какого-то времени вы случайно натываетесь на хорошо протоптанную широкую тропу, ведущую на запад и отправляетесь по ней дальше, а ещё через час тропинка раздваивается. В какую сторону повернёте: направо (§649) или налево (§673)?

§605

Вы проходите ещё несколько улиц и вскоре над крышами домов показываются красные башни королевского замка. Подойдя ближе, вы видите величественные стены, высоко возвышающиеся над землёй и водным рвом, который опоясывает замок тёмно-голубой лентой. Также виден один из боковых входов в замок, опущенный через ров мост и кентавр, вооружённый длинный копьём и сторожащий этот мост.

Вы приходите к мнению, что может быть и имеет смысл побывать в замке, но проблема в том, что вход в него охраняется и вам неизвестно, какие опасности могут таиться внутри этого большого сооружения. Если вы не

хотите предпринимать попыток проникнуть внутрь королевского жилища, то **§502**. В противном случае вы можете попробовать договориться с кентавром (**§647**) или сразиться с ним:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КЕНТАВР:	9	12

Если вы победили кентавра, то **§684**.

§606

Впереди показывается отчётливо видимый из-за деревьев странный провал на поверхности земли, к которому и ведёт тропинка. Когда вы подходите ближе, становится ясно, что этот провал является глубокой ямой с крутыми склонами, причём тропинка обрывается у её края. Вы осторожно подходите к нему и пытаетесь разглядеть, что находится внизу. **ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §513; – §529)**.

§607

Вы прикладываете пластинку изображением к углублению в нише, и старательно замаскированная тяжёлая плита в полу зала отъезжает в сторону, открывая вход на лестницу, ведущую вниз. Спустившись по ней, вы попадаете в маленькую комнатку. На её стенах есть несколько полок, заваленных кучами свитков. Снедаемый любопытством, вы бегло просматриваете несколько из них. Они оказываются какими-то указами, подписанными Королём Летериона. По какой-то надобности из принесли сюда из замка в Болшвиле. Развернув наиболее ветхий и большой из свёртков, вы к превеликому удивлению обнаруживаете подробную летопись совершения ритуалов по предотвращению открытия Врат. Весьма любопытным оказывается тот факт, что около полувека назад из-за случайного стечения обстоятельств (один из кристнитов не был доставлен к Олзлиху вовремя) Врата чуть было не открылись – это удалось предотвратить почти в самый последний момент. И всё-таки часть злой силы с той стороны Врат сумела просочиться в этот мир, хотя куда она делась потом, так и осталось неясно.

Из комнаты ведёт дубовая дверь, вы открываете её и оказываетесь в ещё одном коридоре – **§50**.

§608

Спросив хозяина об этом слуге Нигархата, вам не удаётся получить вразумительного ответа – владелец лавки сам не знает почему на него напал этот тип.

Вас угощают ужином (восстановите 3 СИЛЫ) и укладывают спать. Утром, выспавшись (восстановите ещё 1 СИЛУ), вы прощаетесь с гостеприимным хозяином и отправляетесь в путь – **§523**.

§609

Тропинка ведёт вас вперёд, всё также выписывая петли между деревьями. Спустя несколько минут она делает поворот вправо, а налево от неё отходит еле заметная среди травы узенькая тропочка, которая поднимется

на небольшой пригорок. В какую сторону пойдёте: направо (§864) или налево (§853)?

§610

Надев на себя балахон, вы входите в город. Навстречу вам выходят два человека в таких же чёрных балахонах, как и у вас. Один из них говорит вам, что по приказу Нигархата каждый новоприбывший должен показаться начальнику стражи, поскольку несмотря на то, что город захвачен, многие горожане продолжают сопротивление и поэтому опасны. Люди в балахонах указывают вам на небольшую деревянную сторожку, расположившуюся рядом с городской стеной. Вы, решив повиноваться, чтобы не вызывать подозрений раньше времени, направляетесь к ней – §634.

§611

Услышав это, житель деревни интересуется, есть ли у вас какие-нибудь лечебные снадобья. Если у вас есть рог единорога или ещё неиспользованный Эликсир Исцеления, то можете сказать об этом (§585). В противном случае вам придётся уйти (§165).

§612

Он соглашается и просит вас следовать за ним. Вы спускаетесь по лестнице в подполье этого дома и обнаруживаете начинающийся там просторный подземный ход и идёте по нему. Вскоре вас выводят наверх и вы оказываетесь в другом доме, выйдя из которого обнаруживаете, что находитесь рядом с пробоиной в городской стене. Покинув город через эту пробоину, вы вскоре находите дорогу, которая ведёт к озеру и направляетесь напрямиком к нему – §600.

§613

Вскоре коридор упирается в дверь, вы входите в неё и попадаете во что-то навряде сада: в весьма просторном помещении с особенно ярко светящимся потолком расположены грядки, пара клумб и полтора десятка фруктовых деревьев. Можете сорвать и съесть (или взять с собой): огурец (займёт в сумке 2 места и восстановит 2 СИЛЫ), помидор (2 места и 3 СИЛЫ), персик (1 место и 2 СИЛЫ), мандарин (1 место и 1 СИЛА), кисть винограда (3 места и 4 СИЛЫ) и грушу (3 места и 2 СИЛЫ). Можете также сорвать с клумбы лилию – она займёт в сумке 2 места.

В противоположной стене зала-сада виднеется ещё одна дверь, войдя в которую вы попадаете в ещё один коридор – §644.

§614

Вы показываете кольцо начальнику стражи, тот внимательно смотрит на него своими змеиными глазами, делает едва заметный кивок в вашу сторону, а затем снова возвращается к игре, потеряв к вам всякий интерес. Вы выходите из сторожки на улицу, ведущую к главной городской площади, а слева от себя вы замечаете узенькую улочку. Свернёте в неё (§655), пойдёте к

городской площади (§622), или, решив что здесь вам делать нечего, попытаетесь уйти из города (§642)?

§615

Учтите, что здесь темно, а чтобы нанести удар правильно, нужно видеть, где находится противник, поэтому сосредоточьтесь и ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §660; – §733).

§616

Спазмы в желудке стремительно усиливаются и становятся невыносимыми. Вы со беспомощным стоном падаете на землю, корчась от нестерпимой боли, все мышцы сводят сильнейшие судороги, появляется шум в ушах, в глазах всё темнеет, а через минуту меркнет и ваше сознание...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§617

За дверью вы обнаруживаете винтовую лестницу, уходящую высоко вверх и поднимаетесь по ней – §179.

§618

А вот этого никак быть не может. Вы что, уже забыли про убитого вами старика? Так что теперь – §637.

§619

В сундучке вы обнаруживаете массивную голову змеи, изготовленную из чистого золота. Если хотите, то можете взять её с собой – она займёт у вас в сумке 5 мест.

Откуда-то издалека до вас неожиданно доносится приближающееся шарканье сапог. Вы спешите уйти отсюда поскорее и входите в дверь, за которой обнаруживается коридор – §749.

§620

Этот прыжок заканчивается с несколько большим успехом, чем предыдущий. Дальше болотные кочки расположены так близко друг к другу, что можно двигаться вперёд просто перешагивая с одной на другую. В итоге вам почти удаётся добраться до конца этой топи. Остаётся последнее препятствие: примерно в четырёх шагах от вас расположен долгожданный холм и надо как-нибудь перебраться на него, но как именно? Попробуете перепрыгнуть (§677) или воспользуетесь квинтэссенцией и призовёте стихию Воздуха (§757)?

§621

По какой-то неизвестной причине произошёл обвал. Сверху на вас обрушиваются груды камней и хотя вам удаётся отскочить в сторону, но не получается полностью избежать смертоносного оползня: несколько крупных обломков ударяют вам по голове и в правую лопатку (потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ и 15 СИЛ). Оправившись от шока, вы идёте дальше – §53.

§622

Через несколько минут вы оказываетесь на главной городской площади. Она совершенно пуста – на ней нет никого, кроме вас. Всюду на земле видны пятна запёкшейся крови, тут и там валяются мечи, сломанные стрелы, луки и арбалеты. Один из арбалетов, кстати говоря, оказывается исправным и полностью заряженным (в нём пять стрел) – если у вас ещё нет такого оружия, то можете взять его сейчас (арбалет займёт у вас в сумке 7 мест). Чтобы выстрелить во время боя в противника **ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ**. Если вам не повезёт – то вы промахнулись, а если повезёт, то выпущенная из арбалета стрела попала в цель. Каждая удачно пущенная стрела отнимет у противника 7 СИЛ. Если арбалет у вас уже и так есть (или был когда-нибудь), то лучше возьмите себе новый, если хотите.

Площадь, на которой вы сейчас стоите, совсем недавно была местом очень жестокого и кровавого боя. При мысли об этом вам становится не по себе и вы решаете поскорее покинуть город – **§642**.

§623

Вы входите и осматриваетесь. Стены комнаты, в которую вы вошли, увешаны старинными коврами, а благодаря нескольким маленьким окошкам у потолка здесь достаточно светло. Из комнаты ведут две двери, причём левая из них приоткрыта и за ней виднеется лестница. В какую из дверей войдёте: в правую (**§913**) или в левую (**§295**)?

§624

Крохотная склянка с ядом, описав в воздухе плавную дугу, падает прямо в котёл, и вам остаётся только подождать и остаться незамеченным. Тем временем человек в балахоне заканчивает накладывать пепел в кувшинчик и закупоривает его пробкой, после чего все пятеро слуг Нигархата снимают котелок с огня и садятся обедать, но уже через минуту начинают с дикими воплями кататься по земле, держась за животы. Вскоре их мучениям приходит конец – яд оказывается очень сильным и убивает всех пятерых. Путь дальше свободен, но прежде, чем уйти, можете взять с собой кувшинчик с пеплом и если когда-нибудь вам этот предмет понадобится, посмотрите **§416**. Теперь можете идти дальше – **§559**.

§625

Вы прижимаете пластинку к углублению в нише и часть стены, противно скрежеща, отодвигается в сторону, в результате чего вам открывается вход в просторный коридор, разветвляющийся в конце. Вы направляетесь туда – **§665**.

§626

Увы, но огонь уже успел распространиться по вашей одежде настолько, что она полыхает полностью. Обожжёнными руками, покрывшимися страшными пузырями, вы тщетно пытаетесь достать шарик с квинтэссенцией, но пальцы больше не слушаются вас. От запаха

обугливающейся кожи и от нестерпимой боли темнеет в глазах, а затем меркнет и ваше сознание. Ваш обгоревший труп так и останется одиноко лежать среди болот...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§627

Вы сворачиваете на правую тропу и, забыв об осторожности, идёте не смотря себе под ноги, а зря. Неожиданно раздаётся металлический лязг, а вы тут же буквально взываете от пронзившей левую ногу боли. Оказывается, что вы наступили в охотничий капкан (потеряйте 6 СИЛ). Кое-как освободив ногу от этого жуткого приспособления и мысленно проклянув того, кто его здесь расставил, вы, немного прихрамывая, идёте дальше и скоро снова выходите на ту дорогу, с которой не так давно свернули – §484.

§628

Грязь – это тоже своего рода земля, поэтому когда вы разбиваете шарик с квинтэссенцией, движения грязевиков становятся значительно более медленными. Теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГРЯЗЕВИК #1:	4	25
ГРЯЗЕВИК #2:	5	15

Если вы их победили – §689.

§629

Быстрым шагом вы идёте между двумя тесными рядами домов. Вдруг дверь одного из них открывается и вышедший оттуда человек жестом приглашает вас войти внутрь. Повинуясь, вы входите, дверь закрывается, а он приставляет к вашему горлу нож и спрашивает: «Почему балахонщики тебя не тронули? И почему ты снял балахон? Я всё видел!» Вам не остаётся ничего другого, как достать кольцо из зелёного металла и рассказать, откуда у вас оно и балахон. Незнакомый убирает нож и интересуется, кто вы такой. Что ответите: скажете, что вы путешественник, который случайно забрёл в этот город (§488) или расскажете всё как есть (§535)?

§630

Крокодилы всё ближе, а вы, выскочив на сушу, выхватываете из ножен меч, чтобы оказать рептилиям «тёплый» приём (его, кстати, можно сделать ещё более тёплым, даже горячим – если хотите, вызовите Огонь):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРОКОДИЛ #1:	7	10
КРОКОДИЛ #2:	7	12
КРОКОДИЛ #3:	7	13

Разделавшись с ними, можете передохнуть после сражения – §470.

§631

Вы продолжаете свой путь по дороге. Проходит какое-то время и вы обнаруживаете ещё одну тропинку, отходящую от дороги вглубь леса. Пойдёте по тропинке (§278) или не станете сворачивать (§746)?

§632

Вы даёте человеку выпить эликсир. Его раны тут же заживают все до единой, а взгляд становится более ясным и живым. «Проклятый оборотень! – шепчет он, находясь ещё в полубреду. – Чуть не загрыз меня до смерти!» Через несколько минут он полностью приходит в себя. Вы проникаетесь доверием к этому человеку и рассказываете ему о себе и цели своего путешествия. Он радостно смотрит на вас и сообщает, что вы – тот, кто ему нужен. Оказывается, этот человек шёл в Литсак к Хранителю Врат Ронажиусу. «Мне пришлось спрятать то, что я нёс к нему, так как за мной следили, – говорит спасённый вами. – Если ты пойдёшь по северной дороге от ущелий Феитном, то обязательно будешь проходить мимо большого оврага. Недалеко от него растёт старый дуб. Загляни в дупло этого дуба».

Человек сердечно благодарит вас за исцеление, после чего прощается и уходит своей дорогой. Вы тоже решаете последовать его примеру. А если вам доведётся увидеть тот овраг и тот дуб, о котором только что было сказано, откройте §139. А пока идите дальше – §482.

§633

Приземлившись на кочку, вы чуть было не падаете с неё, но вам удаётся сохранить равновесие. Теперь перед вами ещё один выбор. Две ближайšie на пути к холму кочки находятся справа и слева от вас. После последнего прыжка четвёртый лист на веточке на глазах усыхает – остаётся лишь пятый, последний листок. Вы догадавшись о волшебном свойстве веточки, уверенно направляете её в сторону левой кочки и она начинает помахивать пятым листиком, когда же вы перенаправляете веточку в сторону кочки справа, этот листок становится неподвижным. У вас не остаётся никаких сомнений, что прыгать надо на левую кочку и вы это незамедлительно делаете (после прыжка последний листик на веточке завянет и она станет бесполезной – не забудьте её выкинуть) – §620.

§634

В сторожке вы обнаруживаете ещё одного типа в чёрном балахоне и какого-то жуткого человекоподобного ящера, тоже одетого в балахон, с массивным золотым медальоном, висящим на его шее. Это, по-видимому, и есть начальник стражи. И тот и другой заняты игрой в кости – на столе, за которым они сидят, рассыпаны монеты. При вашем появлении начальник стражи отрывается от игры и поворачивается к вам. Если у вас есть кольцо из зелёного металла в форме змеи, то §614, а если его нет, то §645.

§635

Вы показываете им кольцо. Люди в балахонах убирают свои мечи и низко кланяются вам, а после этого возвращаются обратно в сторожку. Вы же не торопясь идёте дальше и через минуту выходите на улицу, ведущую на главную городскую площадь, а слева от себя вы замечаете узенькую улочку. Свернёте в неё (§595), пойдёте к городской площади (§622) или, решив, что здесь вам делать нечего, попытаетесь уйти из города (§642)?

§636

Мёртвый балахонщик валится на пол, а вы спешите убраться из дома поскорее, пока сюда не подоспели остальные члены отряда. Спрятавшись в узенькой улочке, вы дожидаетесь, пока звуки погони утихнут совсем и только потом решаетесь покинуть укрытие – §605.

§637

Движения краба точны и быстры. Одна его клешня беспощадно смыкается на вашей шее, а другой этот чудовищный гигант вспарывает вам живот и утаскивает в озеро. Теперь только окровавленный след на песке, да взбаламученная красноватая вода около берега безмолвно свидетельствуют о том, что здесь случилось. Вот вас и настигла кара за тот проступок...

Здесь игра для вас, к сожалению заканчивается.

§638

Тропинка спускается вниз и в конце концов вы выходите на небольшую равнину, совершенно голую и безжизненную: ни травинки, ни кустика – всё покрыто ровным слоем мелкого песка, и только лёгкий ветерок неторопливо перекачивает песчинки с места на место.

Вы ступаете на песок, проходите несколько шагов и резко проваливаетесь в него по пояс! Сделать что-либо уже поздно – зыбучие пески очень неохотно отпускают свои жертвы. А вы тем временем, погрузившись по плечи, уже не в состоянии пошевелить даже руками и спустя всего лишь несколько секунд только отчаянный крик, разнёсшийся многократным эхом в скалах, может рассказать о том, что сюда забрёл одинокий путник. Успокаивает только одно: Нигархату не найти Оранжевый кристонит, ведь навряд ли теперь найдётся хоть кто-нибудь, кто сможет это сделать...

Здесь игра для вас, к сожалению заканчивается.

§639

Вы заходите в избушку и осматриваете её. Три лавки у стен, стол посередине, небольшая печь, везде пыль и паутина – похоже, что в этом домике вот уже много лет никто не живёт. Останетесь здесь переночевать, тем более, что скоро уже начнёт темнеть (§679) или уйдёте (§699)?

§640

Вы решили использовать Фиолетовый кристонит. С какого параграфа вы пришли?

Если с §63, то §212.

Если с §50, то §776.

Если с §819, то §725.

Если с §656, то §351.

Если параграф, с которого вы пришли, здесь не обозначен, то использовать Фиолетовый кристонит либо нельзя, либо не стоит.

§641

Вы выпиваете Уменьшающее снадобье и через несколько секунд становитесь размером с мышь. Спокойно пройдя под опасными лучами, вы оказываетесь перед заветной дверью и дожидаетесь, когда действие волшебного зелья закончится и вы снова вырастаете до нормальных размеров – §682.

§642

Вам без особых трудностей удаётся покинуть этот не очень гостеприимный город. Если на вас надет балахон, то снимите его и уберите обратно в сумку – он пока вам больше не понадобится.

Вскоре вы находите дорогу, которая ведёт к озеру Тсибот и направляетесь к нему – §600.

§643

По какой-то неизвестной причине произошёл обвал. Но вас обрушивают груды камней, но удача всё ещё с вами: вы вовремя отпрыгиваете в сторону и смертоносный оползень не причиняет вам никакого вреда. Оправившись от шока, вы идёте дальше – §42.

§644

Неожиданно в коридоре появляется крылатое чудовище, наподобие тех, которых вы видели около деревни. Завидев вас, оно незамедлительно атакует (можете использовать стихию Огня – хотя им и не победить чудовище, но можно будет уменьшить его ЛОВКОСТЬ и СИЛУ на 3 и 4 единицы соответственно, а затем сражаться дальше):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРЫЛАТОЕ ЧУДОВИЩЕ:	10	14

Если вы победите монстра без применения Огня, то можете передохнуть после битвы.

Перед сражением чудовище обронило предмет в форме куба, изготовленный из матового стекла – возьмите его себе (он займёт в сумке 4 места). Эта вещь называется «ослепитель» и её можно использовать как оружие. Если перед битвой вы разобьёте его, то последовавшая за этим вспышка яркого света временно сделает ваших противников незрячими, поэтому в течении первых 8 тактов боя можно будет считать равными нулю их ЛОВКОСТИ.

Вы отправляетесь по коридору дальше и через несколько минут обнаруживаете в его правой стене дверь, а напротив неё, в левой стене коридора, хорошо заметна небольшая ниша, в которой виднеется маленькое углубление в форме пятиугольника. Если у вас есть металлическая пластинка с соответствующим изображением, то §686, иначе решайте, куда пойдёте: направитесь по коридору дальше (§730) или войдёте в дверь (§714)?

§645

Начальник стражи своими змеиными глазами вглядывается в ваши глаза и понимает, что вы – не слуга Нигархата. Без лишних расспросов он и человек в балахоне вытаскивают свои мечи и нападают на вас (если хотите вызвать Огонь, то §12):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА:	7	10
НАЧАЛЬНИК СТРАЖИ:	9	14

Если вы их победите, то можете снять с начальника стражи его золотой медальон (займёт 3 места в вашей сумке) и забрать со стола 10 золотых монет.

Вы выбегаете из сторожки. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §476; – §486).

§646

Вы идёте не сворачивая достаточно долго и в конце концов вам это сильно надоедает. У вас появляется желание пойти в другом направлении. В какую сторону вы предпочтёте пойти сейчас: на восток (§559) или на север (§866)?

§647

Вы, обдумывая начало разговора с кентавром, решаете подойти к мосту, но тут из замка выходит ещё один кентавр – теперь охранников двое. Попробуете попасть в замок (§819) или уйдёте отсюда (§502)?

§648

Решив переждать бурю, вы укрываетесь за большим валуном. Ветер неистово бушует около суток, поэтому приходится заночевать здесь. Если у вас есть что-нибудь съедобное – съешьте, иначе придётся потерять 3 СИЛЫ. К полудню следующего дня продолжительная буря наконец-то затихает, и вы, решив не терять времени, отправляетесь дальше – §516.

§649

Впереди показывается небольшая поляна и вы направляетесь к ней, но стоит вам войти на неё, как происходит что-то странное. Сначала у вас начинает кружиться голова, и вы, почуяв неладное, пытаетесь уйти отсюда, но ничего не получается – ноги перестают вас слушаться. Очертания всего того, что вы видите: деревьев, неба, травы, расплзаются и становятся призрачно-зыбкими, а затем глаза застилает совершенно непрозрачный туман, и ваше сознание отключается.

Вы приходите в себя и обнаруживаете, что находитесь явно не в лесу, оглядываетесь вокруг и понимаете, что каким-то непостижимым образом очутились среди равнины. Позади, у самой линии горизонта еле проглядывает тёмной тонкой полосочкой частокол вековых деревьев – вероятно, это и есть лес, по которому вы путешествовали.

Сейчас же вы стоите у обочины дороги рядом с покосившимся дорожным указателем, к которому приколочены три стрелки. На одной из них, направленной прямо, на северо-восток, написано «озеро Тсибот», на

другой, уводящей правее – «Беоноторские болота». Третья стрелка, указующая назад, имеет подпись «Лебенский лес».

Для вас, скорее всего, так и останется непонятным то, каким это чудом вы перенеслись из леса сюда, но сейчас надо подумать о другом – в какую сторону идти. Возвращаться назад в сторону леса неохота – далеко, да к тому же вы там уже были, поэтому решайте, куда направиться: к озеру (§600) или к болотам (§200)?

§650

Вы вынимаете веточку. Из пяти листьев, бывших на ней, три уже повяли и пожелтели, а оставшиеся два неподвижны. Вертя её в руках, вы случайно направляете веточку в сторону правой кочки и незавявшие листья тут же приходят в движение! Вы отводите веточку в сторону двух других кочек и листья неподвижно замирают, но стоит вам только снова повернуться к кочке справа, движение их возобновляется! Итак, на какую кочку прыгнете: на правую (§633), на левую (§531) или на ту, что прямо перед вами (§564)?

§651

Вы подходите к колонне вплотную, а затем делаете немного неуверенный шаг вперёд. Ощущения от телепортации такие, будто вас окунают в ледяную воду и тут же вынимают обратно.

Вы оказываетесь в огромном зале с гладким полированным полом и множеством колонн, украшенных вырезанным прямо в их розовом мраморе орнаментом. Перемещение сюда нисколько вам не повредило, хотя его и нельзя назвать очень приятным. Дойдя до конца зала, вы обнаруживаете там две двери. В какую из них вам хочется войти: в правую (§850) или в левую (§865)?

§652

Через некоторое время вы обнаруживаете небольшую горную дорогу и направляетесь по ней. Вскоре вы замечаете, что навстречу вам идёт какой-то человек. Он приближается и надо решать, что делать. Вы пройдёте мимо (§341), заговорите с ним (§374) или нападёте на него (§425)?

§653

Противник убит, но тут в дом вбегают остальные члены отряда. Хотя вам и удаётся убить ещё двоих, но что может сделать один против многих? Расправа над вами была коротка и необычайно жестока...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§654

Щупальцевидные отростки извиваются перед лицом, рассекая воздух, словно плети. Вы, улучшив момент, берёте ноги в руки и быстро вскарабкиваетесь по склону наверх, но тут одно из щупалец, стремительно распрямившись, обвивается вокруг вашей шеи и больно сдавливает её (потеряйте 5 СИЛ), однако вам удаётся перерубить его и вы во всю прыть убегаете как можно дальше от плотоядного растения – §451.

§655

Идти в балахоне достаточно неудобно. Снимете его, прежде, чем войти в улочку (§629) или решите оставить всё как есть, чтобы в случае чего не вызывать лишних подозрений (§668)?

§656

За дверью обнаруживается необыкновенно длинный коридор, освещённый пугающим сине-фиолетовым светом. Вы делаете по нему несколько шагов, после чего хлопок двери позади и леденящий душу замогильный вой заставляют обнажить меч. Прямо перед вами возникает злой призрак, охраняющий это место. Имя этого призрака – Мастер Страхов, а его цель – запугивать до смерти всех, кто случайно забрёл сюда. Вы в ловушке, а биться с бесплотным духом при помощи меча и квинтэссенции совершенно бесполезно. Единственное, что вас остаётся, так это выдержать четыре Смертельных Ужаса, которые сейчас Мастер Страхов вам покажет, поэтому лучше воспользуйтесь Фиолетовым кристонитом, если он у вас есть и вы его ещё не использовали. В противном случае держитесь.

Испытание одним Смертельным Ужасом производится так. Бросьте кубик дважды и сложите выпавшие очки. Если их сумма будет меньше или равна 7, то вы не испугались, а если эта сумма окажется больше, чем 7, то потеряйте 10 СИЛ от страха. Так как Смертельных Ужасов четыре, то данную процедуру нужно будет выполнить четырежды.

Если вам удастся остаться в живых, то §906.

§657

Вы быстро обыскиваете мёртвых гномов и находите у них в кармане алмаз, рубин и небольшой золотой самородок. Можете взять их себе, если хотите. Алмаз и рубин в вашей сумке займут по одному месту, а самородок заменит вам три золотых монеты. Теперь уходите – §566.

§658

Дверь послушно открывается, вы входите внутрь и оказываетесь в довольно тесной и пустой комнаты, на полу которой раскидан всякий мусор. Осмотревшись, вы поворачиваете назад, чтобы выйти, но тут с изумлением наблюдаете, как дверь, в которую вы вошли сюда, стремительно уменьшается до таких размеров, что через неё может пролезть только мышь или крыса – без чёрной магии здесь тоже не обошлось. Вы оказались в ловушке. Метаморфозы комнаты на этом не заканчиваются – теперь уменьшается в размерах само помещение. Если у вас нет с собой Уменьшающего снадобья (§691), то ничто другое вас не спасёт и через минуту вы окажетесь раздавленным стенками этой западни...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§659

Крокодилы догоняют вас прежде, чем вы доплываете до берега – придётся сражаться с ними прямо в воде, а призывать на помощь какую-либо

стихию уже нет времени. И ещё: после каждых трёх тактов боя вычитайте у себя по 1 СИЛЕ – ведь кроме того, что вам придётся махать мечом, отбиваясь от прожорливых рептилий, вам ещё необходимо держаться на воде, чтобы не утонуть. Теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРОКОДИЛ #1:	9	10
КРОКОДИЛ #2:	9	12
КРОКОДИЛ #3:	9	13

Если вам удалось разделаться с ними, то выбирайтесь на берег и передохните после этой нелёгкой битвы – §470.

§660

Пламя, на несколько мгновений осветив своды пещеры, точно ударяет в сороконожку и превращает её в груды пепла – чудовище мертво – §499.

§661

Кусты, которыми похоже зарос весь этот лес, постепенно становятся всё более густыми и непроходимыми. Чтобы совершенно в них не застрять и хоть как-нибудь облегчить движение вперёд, вы достаёте меч и начинаете им расчищать себе дорогу. Вскоре вы замечаете, что в северном направлении кустарник растёт не так густо. Свернёте в сторону севера (§701) или же не будете искать лёгкой дороги и продолжите идти в прежнем направлении, упорствуя дальше (§239)?

§662

Через несколько минут вы оказываетесь в узком коридоре, раздваивающемся ещё на два таких же. Левое ответвление заканчивается большой дверью, а правое сворачивает дальше по прямым углом влево. Куда пойдёте: направо (§367) или налево (§391)?

§663

Стоит вам только это сделать (вычеркните из Листка Игрока 1 шарик с квинтэссенцией), в воздухе появляется огромный пламенный шар. Этот шар устремляется к ящерице, попадает прямо в голову рептилии и она падает замертво. А что вы сделаете сейчас: уйдёте (§53) или осмотрите яблоню (§601)?

§664

Откупорив пузырёк с ядом и прицелившись, вы бросаете его в сторону стоящего на костре котелка. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §624; – §506).

§665

Вы приходите к началу двух новых коридоров и нужно решить, по какому из них пойти: по правому (§826) или по левому (§845)?

§666

«Раз теперь все семь кристонитов на руках, а Врата вот-вот откроются, то значит можно хотя бы не дать им открыться сегодня?» – думаете вы. Но ведь

вам неизвестно, как нужно расположить магические амулеты для этого, а подсказать, увы, никому.

Вдруг, помимо прочих звуков, слышится необычный треск и что-то незримое прижимает вас к земле. Сокрушающее кости давление стремительно нарастает и в мгновение ока невидимая сила превращает вас в кровавую лепёшку, поэтому вы уже не увидите, как все кристониты, влекомые той же силой, один за другим, поднимутся в воздух и улетят в воронку, по ту сторону разверзшихся Врат, откуда исходит надрывный нечеловеческий хохот...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§667

Эти плоды вполне съедобны и к тому же вкусны. Наевшись их вволю (восстановите 4 СИЛЫ), вы отправляетесь дальше – §646.

§668

Быстрым шагом вы идёте между двумя тесными рядами домов. Вдруг дверь одного из них открывается и из неё выходят два человека с арбалетами в руках. «Проклятый балахонщик!» – с ненавистью на лицах восклицают они и, вскинув оружие, стреляют. Одна стрела, просвистев, вонзается вам в шею, а другая – прямо в сердце. Похоже, что эти люди совсем не жалуют прислужников Нигархата и тех, кто также одет...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§669

Вы заходите за поворот и обнаруживаете там двух коренастых низкорослых мужчин с длинными бородами и в несколько нелепых бурых колпаках на их головах. Каждый из них держит по кирке – это горные гномы. При вашем появлении кирки в их руках заменяют короткие мечи, гномы настороженно смотрят на вас, явно не желая нападать первыми, но и давая понять о готовности дать отпор. Это свидетельство в пользу того, что они не подчиняются Нигархату. Что вы сделаете: нападёте на них сами (§431), попросите, чтобы они вам что-нибудь продали (§395) или может покажете им Оранжевый кристонит (§317)?

§670

Продолжив свой путь по дороге, вы через час обнаруживаете ещё одну тропу, отходящую от этой дороги и также ведущую вглубь леса, как и предыдущая тропинка. Свернёте (§477) или пойдёте дальше (§590)?

§671

Свернув налево, вы идёте по петляющей среди деревьев и кустарников тропинке, как вдруг из засады на вас набрасываются трое людей в чёрной облегающей одежде, вооружённых длинными остро наточенными саблями. Одинаковость их одеяния и вооружения говорит, что это не какие-нибудь обыкновенные разбойники, промышляющие грабежом, а, скорее всего,

наёмные убийцы, профессионально занимающиеся своим жестоким ремеслом. Сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
УБИЙЦА #1:	8	14
УБИЙЦА #2:	9	15
УБИЙЦА #3:	9	10

Если вы победили их без использования Огня, то передохните после битвы.

Вы обыскиваете убитых и находите у каждого из них по одному сюрикену – метательному оружию в форме звезды, лучами которой являются зазубренные обоюдоострые лезвия. Таким оружием никто не пользуется в этих краях, а немного погодя вы даже припоминаете, что таких убийц, кажется, называют словом «ниндзя», следовательно, они пришли сюда из очень далёких стран, но что им нужно было здесь, в этом лесу?

Можете взять все три сюрикена себе (каждый из них займёт у вас в сумке по одному месту) и использовать в дальнейшем. Чтобы во время сражения метнуть сюрикен в противника ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ. Если вам повезёт, то считайте, что попали, а если нет – то промахнулись. Каждый попавший в цель сюрикен отнимет у противника 5 СИЛ. Теперь можете идти дальше – §362.

§672

Топор – лучшее средство для борьбы с ожившими деревьями, нежели меч, поэтому во время этого сражения можете в каждом такте боя увеличивать свою МОЦНОСТЬ УДАРА на две дополнительные единицы. Теперь сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО:	8	17

Если вы победили – §631.

§673

Тропинка всё глубже уводит вас в лес. Вы проходите мимо красивого дерева и останавливаетесь, чтобы рассмотреть его, поскольку оно выделяется среди других. Таких деревьев вам ещё никогда не доводилось видеть: извилистый ствол, покрытый чёрно-зелёной корой напоминает поставленную вертикально большую толстую змею, а листья имеют необычную серповидную форму и лёгкий бронзовый оттенок. Вы задираете голову вверх и видите, что на вас в упор смотрят чьи-то глаза. С ветки на землю спрыгивает страшный монстр, покрытый жёсткой короткой жёлто-зелёной шерстью, с ужасных клыков которого капает слюна. Чудище набрасывается на вас:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
МОНСТР:	8	11

Победив его, вы оставляете лежать на земле истекающий какой-то чёрной дурно пахнущей жидкостью труп и отправляетесь дальше. Через некоторое время вы приходите к развилке. Налево отходит широкая тропа, которая, как вы успеваете заметить, выходит на какую-то дорогу, а направо

идёт узенькая тропочка, взбирающаяся на пригорок и ныряющая там в редкие заросли кустов. Куда пойдёте теперь: направо (§853) или налево (§746)?

§674

Лес становится всё более дремучим и вам приходится пробираться по густой лесной чаще. Проходит ещё немного времени и вы замечаете, что тропинка, по которой вы шли, куда-то пропала. Вы пытаетесь снова найти её, но, увы, безрезультатно. Проблуждав по лесу несколько часов подряд, понимаете, что окончательно заблудились и самостоятельно вам отсюда не выбраться. Призовёте на помощь стихию Воздуха (§495)? Если вы хотите сэкономить на квинтэссенции, то нет ничего проще и через неделю блуждания по этим непролазным дебрям, вы погибнете от истощения, если до этого вас, обессиленного, кто-нибудь не съест...

Здесь, к сожалению, игра для вас и закончится.

§675

Вскоре вы добираетесь до величественных стен королевского замка, сложенных из красного кирпича. В городской стене, что находится рядом, хорошо заметна пробоина, через которую можно снова войти в город, а в стене замка тоже виднеется брешь, поменьше – через неё можно попытаться проникнуть в замок. Что вы сделаете: войдёте через первую пробоину на одну из улиц города (§337) или попробуете пробраться в замок (§758)? Если вы не хотите делать ни того, ни другого, то остаётся лишь уйти прочь от Болшвиля – §710.

§676

С диким воплем вы набрасываетесь на ничего не подозревающего рыбака:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
РЫБАК:	7	14

Покончив с ним, вы садитесь в его лодку и переплываете на остров, где сходите на берег, но вам должно быть стыдно за то, что вы убили ни в чём не повинного человека – лучше тратьте свою энергию и ярость на борьбу со слугами Нигархата. Теперь – §430.

§677

Сосредоточившись и собрав все свои силы воедино, вы прыгаете. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §740; – §773).

§678

Сидя на спине дельфина и держась рукой за его спинной плавник, вы переплываете на остров. Если вам снова понадобятся услуги дельфина, то можете опять посмотреть §356. А теперь – §473.

§679

Рядом с избушкой растут два куста черники, сплошь увешанные ягодами. Наевшись их (восстановите 2 СИЛЫ), вы ложитесь спать. Ночь

проходит спокойно (восстановите ещё 1 СИЛУ), но утром вы просыпаетесь от скрипа открывающейся двери. Разомкнув веки, вы видите, что в избушку входят два человека в чёрных балахонах. Увидев вас, они выхватывают мечи. Вы делаете тоже самое (в этом сражении Огнём пользоваться нельзя, ведь биться придётся в деревянной избе и вы сами можете пострадать от своей же магии):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #1:	8	12
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #2:	8	15

Вовремя сражения вы успеваете заметить странное красное свечение в глазах своих противников, что может означать только одно: они служат Нигархату, поэтому вы, разделавшись с ними решаете забрать себе чёрный балахон одного из них. Раздев убитого врага, вы убираете балахон в сумку (он займёт в ней 6 мест) и спешите поскорее уйти из избушки – §362.

§680

Ещё немного дрожа после схватки, вы присаживаетесь на ближайший подходящий камень – вашим ногам требуется небольшой отдых. Дорога, на которую вы вышли, ничем не примечательна: только щебень и булыжники.

Посидев несколько минут на холодном каменном обломке, вы решаете, что пора идти дальше – §482.

§681

Вы запускаете в зверя огненный шар, который мгновенно превращает кабана в большой кусок жаркого. Вы решаете воспользоваться этим и пообедать кабанятиной в собственном соку. Вырезав из туши два крупных куска мяса, вы один из них съедаете (восстановите 8 СИЛ), а второй убираете в сумку (он займёт там 4 места и сможет восстановить ещё 8 СИЛ), после чего отправляетесь дальше – §484.

§682

То, что вы обнаруживаете за дверью, выглядит просто ошеломляюще. В помещении внушительных размеров на десятках столов находятся сотни колб, реторт и прочих сосудов самой причудливой формы. Полки шкафов сплошь уставлены невообразимым количеством флаконов, бутылок и банок, наполненных какими-то порошками, жидкостями, составами и мазями. На отдельном столе вы видите большую раскрытую книгу, но самой удивительной вещью здесь, помимо массы других загадочных штуквин, является странная конструкция высотой с человека, изготовленная из металла зелёного цвета. Подойдя к этой установке, вы внимательно осматриваете её. Она чем-то напоминает пирамиду, основа её представляет собой четыре квадратные балки, одним своим концом упирающиеся в пол, а другим они присоединены к толстому диску, который и удерживает их вместе. В центре диска есть шестиугольное отверстие, а в каждой из балок, помимо покрывающих их магических символов, имеется крошечное круглое

углубление. Выглядит эта штука, конечно, интересно, но поди-ка разберись, для чего она нужна?

Со слабой надеждой вы подходите к книге и оказывается, что там как раз и написано, как пользоваться этой установкой. Как вам становится ясно из рисунков, нарисованных, скорее всего, самим Нигархатом, это устройство является телепортером кристонитов – с помощью него можно переместить сюда любой из спрятанных амулетов, нисколько не утруждая себя их поиском. Сколько у вас кристонитов? Если шесть, то §728, если меньше – §751.

§683

Вы прикладываете пластинку к углублению и часть стены отодвигается, открывая тем самым вход в коридор, посередине которого стоит открытый сундук, доверху набитый драгоценностями. Вы, буквально на секунду забыв про осторожность, направляетесь туда, и расплата за мимолётную беспечность наступает тут же. Пол под вами проваливается, вы летите куда-то вниз, падаете на острые камни и ломаете шею...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§684

Скорее всего, кентавр стоял у входа не случайно, поэтому расслабляться не стоит – очень вероятно, что даже здесь безалаберность может привести к плачевному результату.

Вы входите в замок и идёте куда-то вглубь его по длинному тёмному коридору, пока не обнаруживаете в его правой стене дверь. Войдёте в неё (§765) или продолжите идти по коридору дальше (§703)?

§685

Колодезная вода свежа и вкусна. Вы с наслаждением пьёте её, но вдруг почувствуете резкую боль в желудке. Вода в колодце отравлена! Если у вас есть Эликсир Исцеления, то §543. Если же его у вас уже нет, то §616.

§686

Достав из сумки пластинку, вы прикладываете её к углублению в нише, и как только это происходит, рядом с нишей часть стены со скрежетом сдвигается, открывая тем самым вход в небольшую пустую комнату, в противоположной стене которой виднеется ещё одна дверь. Войдёте в неё (§214), предпочтёте войти в другую дверь (§714) или пойдёте по коридору (§730)?

§687

Вы подходите к улью и размашистым секущим ударом бьёте по нему мечом. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §844; – §750).

§688

Тут из-за поворота слышится быстро приближающийся топот двух десятков ног. Решив не испытывать судьбу, вы, пока вас не успели заместить, скрываетесь в какой-то небольшой улочке.

Вы быстрым шагом идёте между двумя тесными рядами домов, как вдруг дверь одного из них открывается и вышедший оттуда человек жестом приглашает вас войти внутрь. Повинуясь, вы входите и он говорит: «Я видел, как ты разделался с балахонщиками! Кто ты?» Что вы ответите ему? Скажете, что вы – просто путешественник, который совершенно случайно забрёл в этот город (§488) или доверитесь этому человеку и расскажете всё как есть (§535)?

§689

Проблуждав ещё немного в этих каменных тоннелях, вы отыскиваете выход из пещеры, выходите наружу, щурясь поначалу от яркого дневного света, и обнаруживаете горную тропу, по которой вы и продолжаете свой путь – §869.

§690

Вы сворачиваете направо и идёте дальше, как вдруг вам навстречу из-за кустов выходят два вооружённых человека в чёрных балахонах, глаза которых злобно светятся красным светом. Эти двое намерены сразиться с вами. Воспользуетесь Огнём (§483)? В противном случае сражайтесь так:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА #1:	8	17
СЛУГА НИГАРХАТА #2:	10	16

Если вы победили их, то передохните после нелёгкого сражения – §589.

§691

Вспомнив про лежащий в сумке волшебный состав, вы быстро опорожняете бутылочку с ним и уже через несколько секунд сами уменьшаетесь до такой степени, что можете свободно войти в дверь. Ещё пара секунд – и вы снова оказываетесь в коридоре. Дождавшись, когда действие снадобья кончится и вы снова приобретёте прежние размеры, идёте дальше, радуясь, что и на этот раз удалось избежать гибели – §730.

§692

Вы садитесь в лодку рыбака и он перевозит вас на остров. Когда вы сходите на берег, рыбак даёт вам на прощание две вяленые рыбы (каждая займёт в сумке 3 места и восстановит по 4 СИЛЫ) и уплывает назад, к противоположному берегу – §430.

§693

С момента появления у вас свитка пергамента вам было очень интересно, что означают нанесённые на редкость неразборчивым почерком письма в нём. Посчитав, что алхимик может вам в этом помочь, вы достаёте свиток и протягиваете его ему. Он легко разбирает текст на

пергаменте и сообщает, что это рецепт приготовления квинтэссенции, хранившийся когда-то в королевской библиотеке, в замке. Вы, услышав слово «квинтэссенция», вежливо просите приготовить вам это средство, но алхимик с сожалением отвечает, что хотя он и исполнит вашу просьбу, однако имеющихся у него ингредиентов хватит лишь на изготовление одной порции квинтэссенции, потому что у него совсем мало самых главных компонентов: соли, ртути и серы. Если у вас есть все перечисленные вещества, то §911, если имеются в наличии два вещества, то §882, если же у вас есть только ртуть или сера, то §899. Иначе – §210.

§694

Вы прыгаете, но кочка предательски уходит из-под ваших ног, когда вы на неё приземляетесь. В мгновение ока вы оказываетесь по грудь в болотной жиже и начинаете беспомощно барахтаться, пытаетесь выбраться, но трясина неумолима, она явно не хочет отпускать свою жертву и с жадным хлюпаньем и бульканьем засасывает вас всё глубже.

Вот вы уже погрузились по плечи, по шею и в конце концов уходите в трясину с головой, даже не успев как-нибудь воспротивиться происходящему...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§695

Придётся вам из-за голода потерять 1 СИЛУ. Стараясь не обращать внимания на то, что очень хочется есть, вы идёте дальше – §646.

§696

Вы подходите к колонне вплотную, а затем делаете немного неуверенный шаг вперёд. Ощущения от телепортации такие, будто вас окунают в ледяную воду и тут же вынимают обратно.

Вы оказываетесь в небольшой продолговатой комнате. Перемещение сюда нисколько вам не повредило, хотя его и нельзя назвать очень приятным. Из комнаты ведёт одна дверь и вы направляетесь к ней – §306.

§697

А что вы теперь будете с ним делать: оставите кабана на дороге и уйдёте (§484) или зажарите его и пообедаете? Для чтобы приготовить жаркое из кабанятины нужно прежде всего развести костёр, а сделать это можно либо с помощью огнива (если оно у вас есть) (§510), либо с помощью стихии Огня (§591).

§698

Вы быстро вынимаете шарик с квинтэссенцией, произносите «Огонь!» и кидаете в противника. Маленький шарик в полёте раздувается в большую огненную сферу, которая, разбрасывая пламенные искры во все стороны, с оглушающим хлопком бьёт противника в грудь. Тот от удара отлетает в сторону. Он сильно обожжён и ранен, но, как ни странно, после такого сокрушающего удара ещё жив и готов к бою:

Если вы победили его, то можете забрать себе меч поверженного противника. С виду он тяжёлый, но когда вы берёте его в руку, то понимаете, что меч зачарован: клинок почти ничего не весит, причём как только вы касаетесь эфеса, по телу словно пробегает какая-то волна – это оружие делает своего нового обладателя более ловким, поэтому прибавьте себе 1 ЛОВКОСТЬ, хотя это и выше её первоначального значения. Свой старый меч, если хотите, возьмите с собой (он займёт 8 мест в вашей сумке). Теперь идите дальше – §680.

§699

Дорога приводит вас к развилке: направо и налево от неё отходят ещё две одинаковые тропинки. По какой из них вы пойдёте: по правой (§297) или по левой (§390)?

§700

Вот ещё полтора часа пути осталось позади. Вы пробираетесь по зарослям камыша, когда натываетесь на жестоко истерзанный кровавый труп какого-то человека. Неожиданно позади слышится громкое шипение, вы оглядываетесь и оцепеневаете от ужаса: на вас, разинув все свои двенадцать пасть и извивая чешуйчатый тёмно-зелёный хвост, надвигается чудовищное порождение болот – Гидра. Избежать нелёгкого сражения вам не удастся, поэтому скорее решайте: будете биться мечом (§110) или с помощью Огня (§90)?

§701

Проходит час и вы выходите из густой лесной чащи на песчаный берег, радуясь, что наконец-то удалось добраться до другой стороны этого острова. Вы садитесь на нагретый солнечными лучами тёплый песок дабы немного отдохнуть и осмотреться по сторонам. Глядя на невозмутимо спокойную поверхность воды, вы только сейчас понимаете, какое это большое озеро – отсюда не видно его берегов, они скрыты от вашего взора линией горизонта, но зато прекрасно видны ещё два острова. Один из них, тот что слева, значительно меньше по величине, чем второй, хотя они оба сильно уступают в размерах острову, на котором сейчас находитесь вы. Пожалуй, стоит побывать и на них. На какой остров хотите отправиться: на средний, что сейчас справа от вас (§738) или на меньший, который слева (§764)?

§702

Входная дверь открыта и вы беззвучно входите внутрь. Трактир выглядит вполне обычно, как и многие другие, виденные вами ранее. Хозяин заведения стоит в дальнем углу и что-то обсуждает со своей кухаркой. Вы успеваете расслышать лишь фразу: «Как хорошо, что воины Нигархата ушли» – при появлении посетителя хозяин поворачивается к вам. Ужин обойдётся в 2 золотых и восстановит 5 СИЛ.

После того, как вы поужинаете, можете пойти на постоянный двор (§587) или вообще покинуть этот город (§815). Если вам нечем заплатить за еду, то также придётся уйти из трактира.

§703

Коридор заканчивается несколькими лестницами, ведущими в разных направлениях. По какой из них пойдёте: по той, что ведёт направо и наверх (§349), по той, что ведёт налево и наверх (§295), по лестнице, ведущей прямо и наверх, заканчивающейся дверью (§279) или по лестнице, уходящей вниз (§255)?

§704

Вы дарите циклопам серебряную чашу. Они остаются вполне довольны таким подарком и уходят, не причинив вам вреда. Путь дальше свободен – §700.

§705

Спустя немного времени вы приходите к круглому, как тарелка, болоту, посреди которого возвышается такой же круглый и выпуклый островок. На самом островке вы замечаете какую-то фигуру, похожую на человеческую, а ещё до вас доносится чьё-то красивое пение. Подойдёте поближе к болоту (§193) или уйдёте прочь (§101)?

§706

Эта лестница оказывается самой протяжённой в Скользкой горе. Сравнив мысленно её длину с высотой горы, вы заключаете, что кончатся она должна где-то совсем рядом с вершиной, но что ждёт вас там? Что найдёте вы, поднявшись на самый верх? Верную погибель? Или Ронажиуса, ради которого вы и рискнули пробраться в самое логово чёрного мага?

Пытаясь отогнать гнетущие мысли, вы замечаете, что идёте уже не по голым каменным ступеням, а по ковру, покрывающему лестницу. К тому же примерно на каждой пятой ступеньке стоит по паре высоких фарфоровых ваз – справа и слева. Что значит такая смена обстановки? Только то, что вы приближаетесь к чему-то важному. Через несколько минут вы ещё больше убеждаетесь в этом: лестница кончается у входа в сравнительно большое помещение, пол которого устлан таким же ковром, в углах – всё те же вазы, а стены украшают гобелены, но важнее всего то, что широкую двустворчатую дверь в правой стене охраняют четыре человекообразных ящера. Они одеты в балахоны и вооружены тяжёлыми двуручными мечами, а их змеиные взгляды нацелены в вашу сторону. Приготовьтесь – вам предстоит нелёгкая битва с этими противниками:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР #1:	10	15
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР #2:	10	13
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР #3:	11	13
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР #4:	11	10

Передохните, если сумеете остаться живым после этого жестокого сражения. После боя вы ещё несколько минут стоите в нерешительности перед охранявшейся дверью – от неё исходит что-то зловещее, но идти на попятную уже поздно. Вы открываете дверь и вступаете в неизвестность – §787.

§707

Вы решили использовать Синий кристонит. С какого параграфа вы пришли?

Если с §446, то §346.

Если с §902, то §21.

Если с §739, то §187.

Если с §111, то §67.

Если параграф, с которого вы пришли, здесь не обозначен, то использовать Синий кристонит либо нельзя, либо не стоит.

§708

Вы кидаете шарик с квинтэссенцией вниз и громко произносите: «Земля!» Поначалу вроде бы ничего не происходит, но потом раздаётся грохот страшной силы, и вы, находясь в состоянии столбняка, восхищённо наблюдаете, как края каньона, содрогаясь, медленно движутся навстречу друг другу. Останавливаются они почти сомкнувшись – теперь, чтобы идти дальше, нужно просто перешагнуть через неширокую расщелину, что вы и делаете – §786.

§709

Тропинка, по которой вы шагаете, постепенно становится всё шире и идти по ней очень легко. Вы ускоряете шаг, до вот незадача: задеваете и рвёте натянутую поперёк тропы близко к поверхности земли еле заметную тонюсенькую верёвочку. Тут-то до вас и доходит, что хорошо протоптанная тропка на этом заброшенном всеми клочке земли является на деле всего лишь хитроумной ловушкой, но вам это стало понятно слишком поздно: как только ваша нога разрывает эту злополучную верёвку, тут же слышится шум и треск ломающихся веток и сучьев. Вы, обернувшись, видите как на вас валится огромное, многовековое дерево, которое расплющивает вас прежде, чем вы успеваете отпрыгнуть в сторону и укрыться...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§710

За Болшвилем расположена просторная холмистая равнина, заросшая местами молодыми рошицами. По ней-то вы и отправляетесь дальше в путь – §285.

§711

Вы, решив немного передохнуть, садитесь под деревом, прислонившись к его стволу спиной, и от усталости незаметно для самого себя начинаете дремать, пока не чувствуете внезапную жгучую боль в левом запястье. Тотчас

пробудившись, вы видите вцепившегося туда большущего, с палец длиной, чёрно-бурого муравья. Кусачее существо приходится буквально с силой отрывать от руки, но его острые жвалы всё равно застряют в коже и в этом месте быстро надувается волдырь внушительных размеров. В следующий миг вы чувствуете ещё такие же болезненные укусы, но уже по всему телу, в ужасе вскакиваете, пытаясь избавиться от заползших под одежду коварных насекомых и только теперь замечаете за деревом, у которого вы отдыхали, небольшой муравейник. Как это ни печально, но остаться живым вам не удастся – ядовитых муравьёв слишком много и они уже успели накачать вас таким количеством своего смертельного яда, что теперь никакое средство не поможет.

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§712

Пройдя немного вперёд, вы замечаете ещё одну дверь, справа от вас. Войдёте в неё (§793) или продолжите идти по коридору дальше (§83)?

§713

Удалившись от хижины на большое расстояние и видя, что уже совсем стемнело, вы устраиваетесь на ночлег. Если в течение сегодняшнего дня вам ни разу не удалось перекусить, то будет лучше, если вы хотя бы теперь, перед сном, чего-нибудь поедите, а то придётся потерять 3 СИЛЫ от голода.

Вам долго не дают уснуть чей-то пискливо-жалобный крик, непонятное шуршание и прочие ночные звуки, но постепенно ваши веки всё более тяжелеют и вы окончательно засыпаете, погружаясь в мягкие объятия крепкого сна. Пробудившись с первыми лучами солнца (восстановите 1 СИЛУ), вы снова спешите в дорогу – §701.

§714

Войдя в дверь, вы попадаете в очень длинный тускло освещённый коридор с затхлым воздухом и направляетесь по нему, но он, к вашему удивлению, оказывается намного длинней, чем могло показаться в начале. Пройдя по нему целый час и так и не добравшись до его конца, вы решаете повернуть назад, но когда через ещё один час вы доходите до примерно того места, где вошли сюда, с ещё большим удивлением обнаруживаете, что дверь исчезла, а вместо неё – такое же уходящее неизвестно куда продолжение коридора. Лишь после того, как вы прошли по этому продолжению около трёх часов, до вас доходит, что место, в котором вы оказались, заколдовано. Вам никогда не найти выхода отсюда, и где-нибудь через неделю вы погибнете от истощения в этом бесконечном коридоре...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§715

Чтобы осмотреть этот остров, вы решаете дойти до его другой стороны, но прежде нужно решить, каким путём лучше отправиться туда: в обход, по

берегу (§368) или напрямую, через лесок, который этот остров покрывает (§259)?

§716

Вам еле-еле удаётся протиснуться через самое узкое место трещины. Далее она расширяется, и вы попадаете в какой-то тёмный длинный коридор замка, который заканчивается дверью. Она не заперта, и вы входите в неё – §456.

§717

Вы входите в воду по грудь и тут чувствуете, что с вами происходит что-то необъяснимое. Какова ваша ЛОВКОСТЬ?

Меньше 10 – §794.

10 или 11 – §777.

12 – §808.

Больше 12 – §838.

§718

Вы подходите к колонне вплотную, а затем делаете немного неуверенный шаг вперёд. Ощущения от телепортации такие, будто вас окунают в ледяную воду и тут же вынимают обратно.

Вы оказываетесь в пустой округлой комнате. Перемещение сюда несколько вам не повредило, хотя его и нельзя назвать очень приятным. Из комнаты ведёт лестница и вам остаётся только подниматься по ней – §706.

§719

Вскоре после того, как вы свернули на восток, до вас доносится слабый стон, исходящий из оврага, что виднеется неподалёку. Вы останавливаетесь и прислушиваетесь. Около самого оврага виден потухший костёр, а вокруг него разбросаны в беспорядке какие-то вещи и обрывки чёрной ткани. Всё это выглядит так, словно здесь недавно было совершенно нападение на кого-то и возможно, что там, в овраге находится тот, кто нуждается в помощи. Однако не исключено, что это может быть и подстроенной ловушкой. Подойдёте к оврагу (§73) или отправитесь дальше (§700)?

§720

Вы швыряете в зверя шарик с квинтэссенцией, воскликнув: «Огонь!» Происходит нечто удивительное: крохотный шарик становится большим огненным шаром, который с разгона ударяет в противника. Жаркое магическое пламя превращает медведя в здоровенный кусок обугленного мяса. Теперь идите дальше – §775.

§721

Решив заночевать, вы сворачиваете с дороги и готовитесь лечь спать рядом с развесистым кустом, но прежде (если вы сегодня ничего не ели) было бы неплохо ещё и чего-нибудь съесть, а то придётся потерять 3 СИЛЫ.

Вы просыпаетесь когда уже ярко светит солнце (восстановите 1 СИЛУ) и стряхнув с себя остатки сна, возвращаетесь на дорогу, с которой сошли вчерашним вечером. Через некоторое время вы обнаруживаете с левой стороны дороги избушку, как бы спрятавшуюся среди толстых многовековых деревьев, и подходите к ней. Изба оказывается наполовину разрушенной: в одной из стен – сразу бросающаяся в глаза большая дыра, дверь сорвана и валяется рядом, а крыша обвалилась. Складывается впечатление, будто над этим домом совсем недавно кто-то хорошенько «поработал», превратив жилище в развалины – о том, кто здесь когда-то жил, остаётся только гадать. Постояв немного, вы разворачиваетесь и идёте дальше.

Через несколько минут дорога делает резкий поворот вправо, зайдя за который, вы видите, что деревьев там становится всё меньше, а сам лес постепенно сходит на нет – §799.

§722

Вас кто-то сильно бьёт сзади и правое плечо пронзает невообразимая боль (потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ и 7 СИЛ). Повернувшись, вы видите перед собой гигантского скорпиона, который и цапнул вас своей здоровенной клешней – §598.

§723

Статуя скрипя приближается, а вы достаёте склянку и швыряете её во врага. Та, ударившись о шлем воина, разлетается вдребезги, а вылившаяся кислота с шипением и бульканьем принимается за металл. Через минуту от вашего противника остаётся только груда изъеденных кусков железа в луже тёмно-грязной жидкости на полу. Путь дальше свободен – §749.

§724

Вы уходите прочь. Одни холмы постепенно сменяются другими, изредка на пути попадаются небольшие болотца, которые приходится обходить. Воздух очень влажен, из-за чего душно и тяжело дышать. Неожиданно вашу правую щёку обжигает неприятная боль. Вы тут же хлопаете ладонью по ней и подхватываете прибитого комара. Он, по сравнению с другими комарами, огромен – насекомое раза в четыре больше своих нормальных размеров. На месте укуса уже выскочил нестерпимо зудящий внушительный волдырь (потеряйте 1 СИЛУ) – не хотелось бы вам встретиться с остальными его соплеменниками.

Куда вы хотите направиться теперь: пойдёте к болоту (§877) или смените направление? В какую сторону хотите тогда свернуть: на северо-восток (§796) или на юго-запад (§903)?

§725

Вы вынимаете Фиолетовый кристонит и камень в нём начинает слабо светиться. Подойдя к мосту, вы останавливаетесь перед кентаврами, а они, кивнув, оставляют свой пост и уходят в город, скрываясь за домами. Кристонит создал иллюзию того, что вы ещё одна пара кентавров,

прибывших для смены караула. Камень в амулете гаснет, а вы входите в замок – §849.

§726

После часового путешествия по лесу у вас снова появляется желание сменить направление. Раз так, то куда вы хотите свернуть сейчас: на северо-восток (§372) или на северо-запад (§329)?

§727

Что вы им хотите предложить?

Деньги – §578.

Серебряную чашу – §704.

Золотой зуб дракона – §465.

Если вам нечего предложить циклопам, то придётся сражаться с ними – §895.

§728

Все амулеты, которые вы могли найти, находятся вместе с Оранжевым кристонитом в карманах вашего пояса, поэтому этот телепортер для вас бесполезен. Так как вам здесь, в лаборатории Нигархата, делать больше нечего, то лучше будет уйти отсюда подобра-поздорову.

Под одним из столов вы замечаете какой-то люк, открываете его и видите, что под ним находится лестница, заканчивающаяся у двери, и спускаетесь туда – §896.

§729

Нащипав немного сухого мха, собрав хвороста и нарвав листьев багульника, что растёт в небольшой низине неподалёку, вы обкладываете сухими ветками один из ульев, добавляете мох, а потом бросаете туда шарик с квинтэссенцией и произносите: «Огонь!» Мох загорается, от него вспыхивает хворост и вы кидаете в этот костёр багульниковые листья. Валят густые и едкие клубы дыма, и пчелиное жужжание становится всё тише, пока совсем не прекращается – §813.

§730

Через минуту вы приходите к лестнице, ведущей вниз, а в левой стене коридора, рядом с лестницей, расположена дверь. Войдёте в неё (§258) или предпочтёте спуститься по лестнице (§23)?

§731

Сумерки быстро сгущаются в ночь, и вы решаете, что надо бы поспать. Сойдя с дороги и найдя место поукромнее, вы устраиваетесь на ночлег. Если вы нечего не ели в этот день, то лучше съешьте что-нибудь (если, конечно, у вас есть, что съесть), а то придётся потерять 3 СИЛЫ.

Рано утром, выспавшись, (восстановите 1 СИЛУ), вы отправляетесь дальше – §891.

§732

Если у вас есть морская ракушка или игрушечная лодочка, то сейчас самое время ими воспользоваться. Если же этих предметов у вас нет, то §820.

§733

Своды пещеры освещаются пламенем на несколько мгновений, но даже их вам хватает, чтобы понять, что огненный шар ударит не туда, куда бы вам хотелось.

Вам удаётся только ранить сороконожку, а на новую магию уже не остаётся времени – сражайтесь мечом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГИГАНТСКАЯ СОРОКОНОЖКА:	9	10

После сражения, если останетесь живы, передохните – §499.

§734

Вы пытаетесь начать беседу с путником, но он в ответ обнажает свой меч, и только теперь вы замечаете в его глазах красный дьявольский огонёк. Перед вами настоящий слуга Нигархата, правда на этот раз без чёрного балахона, хотя легко догадаться, почему он не одет в него – это нигархатовский шпион. Если вы не хотите, чтобы притворяющийся обычным летеионцем лазутчик донёс о вас своему хозяину, то сражайтесь – §805.

§735

Тропинка ведёт вас всё выше и выше, верхний край скалы постепенно приближается. Вы задираете голову и видите безупречно чистое небо и ласково греющее солнце – пока нет ничего, что могло бы представлять опасность.

Вскоре тропинка, выведя вас на большое горное плато, раздваивается. Решайте, в какую сторону свернёте: направо (§835) или налево (§269)?

§736

Под действием пластинки неизвестный вам механизм безукоризненно срабатывает, открывая тем самым вход на очень длинную лестницу. Рядом с её первыми ступенями у стены стоит ящик, наполненный какими-то камнями. Взяв один из них, вы обнаруживаете, что он пронизан зелёными поблескивающими прожилками. Это руда, из которой выплавляют странный металл, из которого, между прочим, изготовлена и ваша пластинка-ключ. Доселе вам ни от кого не доводилось слышать о существовании такого металла, а ведь похоже, что Нигархат частенько использует его, так что вот вам ещё одна тайна, связанная с чёрным магом.

Вы начинаете подниматься по лестнице – §316.

§737

Вы отдаёте Эликсир Исцеления и человек зовёт вас в дом. Вы входите внутрь и от удивления остолбеневае: там на ложе у стены лежит матёрый, тяжело дышащий волк! Но самое удивительное то, что мужчина подходит к

нему и даёт ему выпить эликсир. Только теперь вы понимаете, что попали в деревню, населённую одними оборотнями – §818.

§738

Если у вас есть морская ракушка или игрушечная лодочка, то вы знаете, что делать. Если же ни того, ни другого у вас нет, то можете попытаться попасть на остров вплавь (§769) или призвать одну из стихий: Воздух (§846) или Воду (§873).

§739

Увы – трещина слишком узка для вас – вам не пролезть в неё. Если вы всё ещё хотите пробраться в замок, то остаётся только использовать Синий кристонит, иначе придётся бросить эту затею и либо войти в город, на одну из его улиц (§337), либо уйти прочь от Болшвиля (§710).

§740

Прыжок оказался удачным: вы приземляетесь у подножия холма и спешите подняться на его вершину. При этом вы случайно задеваете ногой лежащий на земле старый истрёпанный кошелёк. Подняв и осмотрев его, вы обнаруживаете в нём 6 золотых монет – можете взять их себе, если хотите.

Там, за холмом, земля более тверда и можно идти вперёд, не боясь попасть в трясину и увязнуть в ней – §779.

§741

Противник убит, но остальные балахонщики, привлечённые шумом драки, приближаются к дому. Деваться некуда и вы решаете использовать последний шанс выбраться из этой передраги. Когда вы делаете последний глоток, допивая средство для невидимости, в дверях появляются двое балахонщиков. Вы стоите, прижавшись к стене и еле дыша. Воины Нигархата, убедившись, что их товарищ мёртв, бегло осматривают дом и угодят. Средство действует – они вас не заметили, потому что вы действительно стали невидимкой! На улице всё стихает, и вы, осознав, что опасность уже миновала, покидаете место своего укрытия (действие средства для невидимости к этому времени кончается) – §605.

§742

Холмов на пути постепенно становится всё больше и вскоре дорогу вам преграждает сплошь заросший колючим чертополохом холм такой величины, что карабкаться на него нет никакого желания и будет лучше, если вы пойдёте в обход. В какую именно сторону вы направитесь: на запад (§875) или на восток (§188).

§743

Поднявшись по лестнице, вы оказываетесь в крохотной проходной комнатке, имеющей треугольную форму. В одной её стене видна большая дверь, а около другой стены стоит человеческий скелет. Можете взять с собой его череп (займёт в сумке 4 места) и идти дальше – §791.

§744

Вы быстро вытаскиваете из своей сумки головку чеснока, и вампиры, едва учувя его запах, тут же уносятся прочь, в тёмную чащу леса – §752.

§745

Вы удаляетесь от каравана. Вскоре на горизонте показывается что-то, похожее на утёс или на невысокие горы. Вы направляетесь к ним и вскоре выходите на достаточно широкую дорогу. Вы решаете идти по этой дороге – §310.

§746

Постепенно начинает темнеть, а у дороги не видно конца, ни края – похоже, что ваши опасения, когда вы только входили в этот лес, оправдываются. Примерно через час на землю спускается тёмная ночь, дневные краски блекнут и всё вокруг становится однообразным и серым. Заночуете (§721) или пойдёте дальше, не смотря на усталость и желание поспать (§771)?

§747

Вы решаете использовать предоставившийся удобный случай и испытать приобретённое у ведуна снадобье. Вы принимаете средство и через несколько мгновений с удивлением обнаруживаете, что перестали видеть своё собственное тело! Войдя на мост, вы на цыпочках проходите мимо кентавров, а они даже не замечают вас – ведь вы теперь невидимка. Однако срок действия средства недолог – лишь несколько минут, поэтому поспешите войти в замок – §849.

§748

Отойдя от избушки на значительное расстояние, вы, исходя из того, что случилось несколько минут назад, решаете пойти вглубь острова, поскольку неизвестно с какими ещё подданными Нигархата вы можете столкнуться здесь, на берегу, ведь вам не составило труда заметить, что у недавних ваших противников в глазах был тот самый красноватый отблеск. Избушка эта, по всей видимости, поставлена здесь тоже не просто так. Может быть, Нигархату есть, что охранять на этом острове?

Вы тем временем удаляетесь от песчаного пляжа и входите в густые заросли деревьев и кустов, а через пару минут натываетесь, как это ни странно, на узкую тропинку, ведущую на запад. Пойдёте по ней (§709) или продолжите свой путь вперёд, на север (§726)?

§749

Коридор поворачивает влево и заканчивается у двух лестниц. Одна из них ведёт вверх и прямо, другая – вправо и вниз, причём рядом со входом на вторую лестницу в стене находится ниша с квадратным углублением. Куда вы направитесь сейчас: по первой лестнице (§852), по второй лестнице (§807) или откроете (если есть чем) потайной вход в стене (§563)?

§750

Пчёлы неистово набрасываются на вас, и вы чувствуете вспышки жгучей боли от их жал. Вы, раненый рассерженными насекомыми (потеряйте 7 СИЛ), в ужасе убегаете отсюда как можно скорее, забыв про сладкий мёд – §726.

§751

Итак, перед вами то, с помощью чего можно телепортировать сюда любой нужный кристонит. Полистав книгу Нигархата, вы узнаете как это сделать: в отверстие диска надо поместить Оранжевый кристонит (вот почему чёрный маг так жаждет его заполучить), а в каждое углубление в балке – а их, напоминаем, четыре – вставить по одному шарикку с квинтэссенцией. Если у вас не хватает квинтэссенции или вам её попросту жалко, то задерживаться здесь, в лаборатории Нигархата, не стоит – §795. В случае, если для телепортации кристонита нет никаких препятствий, то остаётся решить, какой из амулетов вам хочется переместить сюда:

Жёлтый – §839

Зелёный – §878

Синий – §417

Фиолетовый – §35

Красный – §107.

§752

Тут слышится скрип открывающейся двери – из дома выходит хозяин, который видел, как вы разделались с вампирами. Он говорит, что если бы не вы, то мерзкие кровососы вскоре ворвались бы к нему в избу и ему навряд бы ли удалось остаться в живых.

Этот человек оказывается дровосеком и приглашает вас переночевать у него. Во время разговора за скромным ужином (восстановите 3 СИЛЫ) дровосек рассказывает о том, что ещё год назад он занимался тем, чем и положено заниматься в соответствии с его ремеслом – валил деревья, а дрова возил продавать в город, что неподалёку от леса. Тем самым дровосек зарабатывал себе на жизнь, но примерно два месяца тому назад его дом ограбили, утащив заодно и все топоры и теперь еле удаётся сводить концы с концами. Вдобавок к этому, в последнее время в лесу развелось много всякой нечисти.

Если у вас есть топор, то можете подарить его дровосеку (§889) или дать ему 5 золотых, чтобы он сам мог его купить (§870). Если же вы не хотите делать ни того, ни другого, то §836.

§753

Вспомнив про скипетр, вы быстро вынимаете его из сумки, но тут внутри него что-то щёлкает и вам в запястье вонзается острый длинный шип, выскочивший из его рукояти. Похоже, что этот шип был отравлен, потому что вас тут же парализует и вы падаете, не в силах пошевелиться. Теперь ничто

не помешает врагу расправиться над беззащитным человеком. Действительно – скипетр оказался очень грозным оружием...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§754

Почувствовав какое-то движение за своей спиной, вы моментально отпрыгиваете в сторону и оборачиваетесь, выхватывая свой меч из ножен. Прямо перед вами стоит гигантский скорпион, нетерпеливо пощёлкивающий своими клешнями – §598.

§755

Поднявшись по лестнице, вы попадаете в пустую комнату, из которой ведёт двустворчатая дверь, но прежде чем вы успеваете войти в неё, из угла комнаты на вас набрасывается отвратительный оборотень:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ:	9	10

После битвы можете забрать у убитого противника 2 золотых монеты и войти в дверь – §768.

§756

Старик оказывается отшельником, живущим на этом острове вот уже двадцать с лишним лет. Разговаривая с этим добрым и мудрым человеком и испытывая к нему большое доверие, вы на вопрос старика о том, какова цель вашего путешествия, рассказываете ему, что ищете волшебные амулеты, чтобы помочь последнему Хранителю Врат. Услышав это, отшельник дарит вам небольшую красивую морскую ракушку и советует бросить её в воду, когда вы окажетесь на берегу (ракушка займёт в сумке 3 места, а если она вам понадобится, откройте §356). Вы благодарите старика за подарок, прощаетесь с ним и уходите прочь – §701.

§757

Воспользовавшись шариком с квинтэссенцией, вы взмываете вверх и, перелетев через опасное место, благополучно приземляетесь на вершине холма. Там, за холмом, земля более тверда и можно идти вперёд, не боясь попасть в трясину и увязнуть к ней – §779.

§758

Пробоина, образовавшаяся от какого-то сокрушительного удара в крепостной стене, переходит в весьма узкую трещину, через которую вы пытаетесь протиснуться. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §716, – §739).

§759

Вы разбиваете шарик с квинтэссенцией и произносите: «Воздух!» Возникший мощный вихрь легко подхватывает вас и переносит на другой край каньона. Под ногами, дрожа в струящихся воздушных потоках, проплывает далёкое дно пропасти, но магия надёжно удерживает от падения туда и трудно передать всю ту гамму чувств, захлёстывающую вас во время

полёта – до такой степени это потрясающе! Но чувства чувствами, а вам надо идти дальше – §786.

§760

Вы, наверное, уже неоднократно убеждались, что магический Огонь является надёжным средством в практически любой битве. И на этот раз самая горячая из стихий вас не подводит: созданный огненный шар сражает кракена наповал. В воздухе появляется нестерпимый смрад обугленной плоти. Дымящиеся щупальца беспомощно опускаются и ваш противник испускает дух – §893.

§761

Пробираться через такие непроходимые дебри, как здесь, вам ещё не доводилось, так что Лебенский лес, оказывается, не такой густой, как вы думали ранее. Ветки деревьев больно хлещут по лицу, а корявые корни, торчащие из-под земли, то и дело норовят сделать так, чтобы вы споткнулись и упали. Вы уже начинаете жалеть, что пошли в этом направлении, но вот лес, к вашему удивлению, начинает становиться менее густым и идти по нему становится заметно легче.

Вскоре вы замечаете вдалеке приближающегося по направлению к вам какого-то человека. Успокаивает то, что вы не видите на нём никакого чёрного балахона и глаза у него нормальные, человеческие. Скорее всего он, как и вы, обыкновенный путешественник, которого судьба забросила на этот остров. Что вы предпримите: пройдёте мимо и отправитесь дальше (§303), нападёте на него (§267) или заговорите с ним (§447)?

§762

Замок сундука вам удаётся открыть лишь изрядно повозившись с ключами в связке. Наконец, вы находите подходящий ключ, откидываете тяжёлую крышку и не без изумления обнаруживаете, что сундук на самом деле является входом на лестницу – вместо дна там ступеньки, ведущие вниз, в плохо освещённый коридорчик. Спуститесь туда (§557) или пойдёте по одному из двух других коридоров: по тому, что ведёт прямо (§665) или по тому, что ведёт направо (§800)?

§763

Этот человек немного настораживается, видя ваше приближение, однако быстро успокаивается, так как ваш мирный настрой замечен сразу. Заговорив с ним, вы выясняете, что он служил в королевской армии Летериона. Когда войско Нигархата напало на замок Короля, этот воин участвовал в защите крепости, но силы были слишком неравны, ведь просто противостоять чёрной магии люди не могут. Всего через час после начала боя защищаемая крепость была взята. Часть королевской армии попросту перебили, тех, кто в душе был не очень хорошим человеком, Нигархат сумел подчинить своей воле, остальных же бросили в темницу. «Нигархат не убил Короля сразу, – говорит воин, – и заточил его где-то в подземелье замка в расчёте на то, что тот в

темнице умрёт от голода сам. А я только благодаря случаю сумел сбежать из-под стражи». Вы, в свою очередь, рассказываете воину о себе и советуете ему попытаться добраться до Литсака, хотя это и очень далеко отсюда, после чего прощаетесь с ним и идёте дальше – §724.

§764

Можете попытаться попасть на остров вплавь (§857) или призвать на помощь какую-нибудь стихию, например Землю (§871). Если же у вас есть игрушечная лодочка или морская ракушка, то можете использовать их.

§765

Вы попадаете в небольшую и тесную комнатку из которой ведут две двери. В какую из них войдёте: в ту, что справа (§914) или в ту, что слева (§809)?

§766

Солнце неторопливо поднимается всё выше и выше над горизонтом, но вскоре оно скрывается за плотной пеленой тускло-серых облаков, выползших неизвестно откуда. Неожиданно вам приходится резко остановиться и вот почему: навстречу по дороге движется большой отряд из балахонщиков и каких-то человекообразных ящеров – в общей сложности их около шестидесяти. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §183, – §222).

§767

Пустой желудок долго не даёт уснуть, так что если у вас есть что-нибудь съедобное, то поешьте, а иначе придётся потерять 3 СИЛЫ.

Утром (восстановите 1 СИЛУ) вы отправляетесь дальше – §523.

§768

За дверью вы обнаруживаете ещё один коридор, большой и широкий, а в левой его стене виднеется лестница и она заканчивается дверью. Пойдёте по коридору (§50) или подниметесь по лестнице и войдёте в дверь (§72)?

§769

До среднего острова не так уж и близко, но вам было бы вполне по силам добраться туда, если бы во время плавания не случилась непредвиденная беда. Большая часть расстояния между островами оказывается преодолена, когда вы, устало гребя руками, чувствуете под собой странное движение воды. Сразу же становится ясна причина этого: на вас набрасывается стая пираний. Десятки голодных хищных рыб вгрызаются в ваше тело, срезая острыми как бритва зубами плоть с костей, да с такой скоростью, что уже через минуту на дно озера опускается ещё один обглоданный скелет...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§770

Открыв эту дверь, вы входите в комнату, которая оказывается совершенно пустой. Из её окна виден угол маленькой площади – вероятно,

это внутренний двор замка. Постояв немного, вы выходите обратно в коридор – §15.

§771

Вы пробираетесь по тёмному ночному лесу, стараясь впотьмах не потерять дорогу, как вдруг слышите в зарослях, что неподалёку, непонятный шум и направляетесь туда. Когда вы подходите ближе, всё становится ясно: на чей-то дом напали два вампира, которые пытаются ворваться внутрь, неистово лупя по двери и стенам кулаками. Учув ваше присутствие, они нападают на вас (если у вас есть Жёлтый кристонит, то сейчас самое время им воспользоваться, а если у вас есть чеснок, то §744):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ВАМПИР #1:	9	13
ВАМПИР #2:	8	18

Если вы сумели их победить, то §752.

§772

Стоит только лепесткам лилии коснуться лица Королевы, как та, немного вздрогнув, оживает. Видя, то что это вы привели её в сознание, она сперва с интересом осматривает вас, а затем тихонечко, почти шёпотом, спрашивает: «Так это тебе Ронажиус поручил найти кристониты?» Вы утвердительно киваете, и Королева, прочтя в ваших глазах вопрос и простодушно улыбнувшись, продолжает: «Я видела его здесь, в Скользяй горе, но недолго. Нигархат держит Хранителя Врат отдельно от остальных пленных и охраняет его лично. Ронажиус предполагал, что ты отправишься ему на выручку, поэтому он просил меня в случае чего передать следующее. Запомни: если тебе придётся столкнуться с самим Нигархатом, то понадобятся все шесть кристонитов, иначе – смерть. В Скользяй горе хватает всяких ловушек, поэтому, в первую очередь, остерегайся дверей, на которых что-либо нарисовано. Но есть ещё одна западня, попав в которую выжить без помощи нереально. Возьми это железное кольцо – ты почувствуешь, когда придёт пора его наде...» Королева вдруг замолкает, а её уже было протянутая рука беспомощно повисает, и на пол, тихо звякнув, падает кольцо. Волшебное действие лилии закончилось и Королева снова оцепенела. Расколдовать её может только волшебник, цветок же был способен лишь на время нейтрализовать заклятие, наложенное на неё.

Возьмите кольцо (оно займёт в сумке 1 место) и поспешите уйти отсюда по виднеющейся вдалеке винтовой лестнице – §662.

§773

Вы не рассчитали своих сил: подножие холма, а, следовательно, и спасительная для вас твёрдая земля, оказывается немного дальше, чем предполагалось. Не долетев до него, вы со всего размаха проваливаетесь по плечи в болотную жижу и начинаете беспомощно барахтаться, пытаетесь выбраться, но трясина неумолима, она явно не хочет отпускать свою жертву и с жадным хлюпаньем и бульканьем засасывает вас всё глубже.

Вот вы уже погрузились по шею, а вслед за этим вы уходите в трясины с головой, даже не успев как-нибудь воспротивиться происходящему...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§774

Король рассказывает вам, как войско Нигархата напало на замок. Всех оставшихся в живых и не предавших своего монарха придворных, а также Королеву с маленьким принцем, захватили в плен и заточили в Скользкой горе, а Короля заперли здесь в темнице, оставив умирать голодной смертью. Но, к счастью, у него был с собой подарок придворного мага, Хранителя Врат Ториуса, владельца Красного кристонита. Этот подарок – небольшая скатерть-самобранка. Именно она и помогла Королю выжить в течение многих месяцев заточения.

Вы же рассказываете Королю о своих приключениях и про стычки со слугами Нигархата. Выслушав вас и решив помочь, Король сообщает, что Красный кристонит спрятан в колодце, который находится во внутреннем дворе замка. «Но будь осторожен, – предупреждает он. – ларец с кристонитом сторожит гигантская сороконожка, но если ей показать перстень с моей королевской печатью, то она не причинит вреда». Король протягивает вам этот самый перстень и вы берёте его себе (он займёт 1 место в вашей сумке). После этого правитель Летериона предлагает вам разделить с ним его трапезу. Он расстилает на полу скатерть-самобранку, произносит заклинание и на скатерти неизвестно откуда появляется большое количество всякой снеди. Вы с аппетитом обедаете (восстановите 5 СИЛ), а в это время Король интересуется, знаете ли вы, как запереть Врата. Если знаете, то скажите об этом и переходите на §565, если же нет, то §487.

§775

Вскоре тоннель, по которому вы идёте, разветвляется ещё на три. Куда пойдёте: прямо (§327), направо (§8) или налево (§689)?

§776

Вы прислоняетесь к стене, а камень в кристоните, начав светиться мягким красивым фиолетовым светом создаёт иллюзию того, что вы – просто выступ в стене коридора. Около двадцати балахонщиков проходят мимо вас, не замечая подвоха. Когда же весь отряд скрывается в дальнем конце коридора, иллюзия рассеивается, а вы идёте дальше – §874.

§777

По телу плавно разливается необыкновенная лёгкость, а всю усталость как рукой снимает. Вы с превеликим удивлением замечаете, что все ваши раны заживают и от них не остаётся даже следов. Восстановите свою СИЛУ до первоначального уровня, а свою ЛОВКОСТЬ увеличьте до 12, даже если это будет больше её исходного значения. Если у вас есть небольшая стеклянная бутылка, то §831. Если же её у вас нет, то пора выходить из чудодейственного водоёма и отправляться дальше в путь – §646.

§778

Вы подходите к колонне вплотную, а затем делаете немного неуверенный шаг вперёд. Ощущения от телепортации такие, словно вас окунают в ледяную воду и тут же вынимают обратно.

Вы оказываетесь в пустой овальной комнате. Перемещение сюда нисколько вам не повредило, хотя его и нельзя назвать очень приятным. Из комнаты ведёт одна дверь и вы направляетесь к ней – §148.

§779

После часа пути вы проходите мимо большого болота, имеющего круглую форму. Повернёте от болота на восток (§336), на юго-восток (§916) или продолжите идти на юг (§26)?

§780

Вытащив меч из ножен, вы вбегаете на мост. Кентавры удивлённо смотрят на вас, что, впрочем, не мешает им направить свои копья в вашу сторону и приготовиться к бою:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КЕНТАВР #1:	8	10
КЕНТАВР #2:	8	10

После битвы вы входите в замок – §849.

§781

Вы приближаетесь к высокому холму и у его подножия останавливаетесь, думая, куда идти дальше: подняться на холм и продолжить свой путь вперёд (§851) или свернуть в сторону? Если хотите повернуть, то куда: направо (§101) или налево (§885)?

§782

Коридор оказывается очень длинным и к тому же постоянно виляет то вправо, то влево – вы успеваете насчитать одиннадцать таких поворотов. В конце концов вы оказываетесь перед двумя лестницами. Одна из них ведёт вверх, а другая – вниз. По какой лестнице вы пойдёте: по первой (§909) или по второй (§662)?

§783

Вы вынимаете из мешочка шарик с квинтэссенцией, бросаете его на песок подальше и произносите: «Вода!» Шарик падает, и земля в этом месте начинает опускаться и проседать. Через минуту там образуется большой котлован, на дне которого мощным фонтаном начинает бить вода. Котлован быстро наполняется и радости караванщиков нет предела. Они подводят верблюдов пить, да и сами с нетерпением припадают к воде, а напившись от души благодарят вас.

Один из них тихо просит подойти к нему и говорит: «Человек в чёрном балахоне обронил вот это. Возьми его себе, может оно тебе пригодится». Бедуин протягивает вам небольшое кольцо сделанное из какого-то зелёного металла. Оно представляет собой змею, кусающую себя за свой собственный

хвост. Вы кладёте это кольцо в сумку (оно займёт 1 место в ней) и отправляетесь дальше – §745.

§784

Вы ложитесь спать, расстелив свой плащ в зарослях бересклета, но тут обращаете внимание, что заметно проголодались. Если вы сегодня ничего не ели, то лучше поройтесь у себя в сумке в поисках съедобного, а то придётся потерять 3 СИЛЫ.

Ночь очень тёплая, и вы спокойно спите (восстановите 1 СИЛУ), а утром, стряхнув с себя остатки сна, снова отправляетесь в дорогу – §862.

§785

...Вы просыпаетесь и резко вскакиваете на ноги, не понимая, что происходит. Плато, старик, поединок, исчезнувшие вещи – что это было? Вы оглядываетесь по сторонам и видите ставшие привычными холмы, заросли камыша и иссиня-чёрное предрассветное небо. К тому же всё ваше снаряжение лежит на месте нетронутым. Так значит, это был только страшный сон? Но вы в этом не вполне уверены: раны, полученные в бою со стариком самые настоящие и в руке у вас тот самый кулон с письменами. Косясь на безмолвные каменные глыбы кургана и ломая над случившемся голову в течение получаса, вы так и не находите какого-нибудь мало-мальски разумного объяснения произошедшему. Вы кладёте кулон в сумку (он займёт там 2 места, а если когда-нибудь понадобится – откройте §375), а так как до рассвета осталось недолго и снова уснуть всё равно не удастся, то вы решаете не терять времени и идти дальше – §700.

§786

Спустя немного времени вы натываетесь на неширокую дорогу, которая через треть часа приводит вас к развилке: сама дорога сворачивает налево, а прямо и направо от неё отходят две извилистые тропинки. В какую сторону вы пойдёте: налево (§801), направо (§824) или прямо (§491)?

§787

Вы решительно и вместе с тем боязливо входите в круглый зал огромных размеров. Стены зала плавно переходят в потолок, образуя вместе с ним подобие полусферы, а посередине, в самом центре, расположено несколько невысоких столбов. Рядом стоит здоровенная ледяная глыба, с которой неспешно струятся вниз потоки холодного пара. Сквозь лёд смутно просвечивается человеческая фигура – кого-то вморозили туда. Но вас бросает в трепет находящийся тут же большой золотой трон с сидящим на нём мужчиной средних лет и одетого в балахон из чёрного бархата, роскошно украшенный золотой вышивкой. При вашем появлении он отрывается от чтения толстой древней книги, захлопывает её и откладывает в сторону. По его лицу пробегает волна лёгкого изумления. Он с немалым интересом смотрит на вас из-под густых тёмных бровей, одновременно слезая с трона.

– Приятно осознавать, что старое предсказание сбывается – говорит человек. – Ты удивлён? Ну так знай, что именно тебе было предназначено Судьбой собрать кристониты и принести их мне, дабы я смог править миром.

Тут до вас доходит: вы лицезреете самого Нигархата! Но что он говорит? Неужели весь проделанный вами путь, все пережитые опасные приключения имели своей конечной целью лишь торжество Зла? Как мог, в таком случае, Ронажиус поручить эту миссию вам, наверняка зная об её финале?

– Что же ты медлишь? Неужто ты мне не веришь? – прерывает бешеный бег ваших мыслей Нигархат – Я чувствую как растёт моя сила, значит близится открытие Врат – первое за многие века. Отдай мне амулеты или я возьму из сам!

Услышав это, вы незамедлительно вытаскиваете меч из ножен, чтобы в случае чего до последнего момента не дать злодею-колдуну завладеть кристонитами, но тот лишь начинает хохотать:

– Жалкий человечиска! Ты что, и вправду думаешь справиться со мной?

С этими словами Нигархат поднимает руку вверх и с неё слетает молния! Она бьёт в потолок и тот вместе со стенами взрывается, разлетаясь в клочья. Зал оказывается теперь лишь плоской площадкой, находящейся на самой макушке Скользяй горы. Чёрная туча над ней сильно увеличилась, да к тому же начала медленно вращаться, постепенно закручиваясь в исполинскую воронку, но вам пока не до всего этого – вы с ужасом наблюдаете за Нигархатом, который гневно направляет в вашу сторону свою руку. Между её пальцами проскакивает пара искр... Сколько у вас кристонитов: шесть (§223) или меньше (§213)?

§788

Через час путешествия по лесу вы выходите на небольшое поле, засеянное пшеницей – чего-чего, а уж этого вы никак не могли здесь ожидать. Стараясь удивляться как можно меньше, вы проходите через это поле, но за ним вас ждёт ещё сюрприз – вы оказываетесь в чём-то хорошо ухоженном саду. Чего здесь только нет: яблоки, груши, сливы, апельсины, персики, ананасы, дыни, арбузы и ещё много-много всего! Но как следует полюбоваться прелестями этого удивительного места вам не даёт вылезший из зарослей виноградника великан высотой в три человеческих роста. «А, ещё один воришка попался!» – восклицает он и набрасывается на вас, гневно размахивая огромной палицей и сверкая красными глазами:

ЛОВКОСТЬ СИЛА

ВЕЛИКАН: 9 24

Победив великана, можете прихватить с собой в дорогу некоторые фрукты: апельсин (займёт 2 места в вашей сумке и восстановит 3 СИЛЫ), ананас (4 места и 5 СИЛ), дыню (5 мест и 6 СИЛ) и грушу (2 места и 2 СИЛЫ). После этого вы покидаете этот сад, который по-видимому является личным владением Нигархата, обеспечивающим провиантом его многочисленное войско – §726.

§789

Вы входите на мост и приближаетесь к кентаврам, которые, завидев вас, направляют свои копья в вашу сторону. Порывшись в своей сумке, вы достаёте оттуда перстень с бирюзой, показываете его стражам и... получаете удар копьём в плечо (потеряйте 3 СИЛЫ). Вы ошиблись – перстень не служит пропуском, поэтому для того, чтобы пройти в замок придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КЕНТАВР #1:	8	10
КЕНТАВР #2:	8	10

После битвы вы входите в замок – §849.

§790

Убить немощного и безоружного старика – дело нетрудное: вы одним ударом меча раскраиваете ему череп и труп ничего плохого не сделавшего вам человека валится на землю. Помните: судьба покарает вас за этот недостойнейший поступок – теперь, когда вам понадобится ПРОВЕРИТЬ ВЕЗЕНИЕ, сразу считайте, что вам не повезло.

Вы заходите в хижину, чтобы обыскать её, но там нет ничего интересного, кроме небольшой красивой морской ракушки – можете взять её себе (ракушка займёт 3 места в вашей сумке и если она вам понадобится, откройте §366). После этого вы уходите отсюда прочь – §701.

§791

За дверью обнаруживается просторная комната, единственной мебелью в которой оказываются несколько стульев. Вы садитесь на один из них для того, чтобы хоть чуть-чуть дать отдых ногам. Пока ваше проникновение сюда, в Скользящую гору, остаётся незамеченным и чтобы так было дальше постарайтесь не попадаться слугам Нигархата на глаза, а уж если это и случится, то не отпускайте их живыми, ведь в противном случае будет поднята тревога.

В дальнем углу комнаты есть ещё одна дверь и вы, отдышавшись, направляетесь к ней – §214.

§792

Приблизительно через полчаса вы обнаруживаете в лесной чаще маленький водоём. Выглядит он вполне обычно, за исключением того, что прибрежные и водные растения достигают здесь поистине гигантских размеров: листья осоки по длине сравнимы с ростом человека, стебли камыша поднимаются чуть ли не выше деревьев, а немногочисленные листья ряски по величине с ладонь. Вода этого водоёма обладает, скорее всего, особыми свойствами. Искушаетесь (§717) или не станете этого делать и уйдёте (§646)?

§793

Вы входите в дверь, как вдруг дощатый пол с треском проваливается под вашей тяжестью и вы куда-то падаете, да так, что в ушах свистит. К счастью, падение длится недолго, но тем не менее, вы очень больно ударяетесь о

каменный пол, который и прекращает ваше стремительное падение (потеряйте 8 СИЛ). Придя в себя, вы видите впереди лестницу, уходящую вниз, и вам ничего не остаётся, как спуститься по ней – §29.

§794

По телу плавно разливается необыкновенная лёгкость, а всю усталость как рукой снимает. Вы с превеликим удивлением замечаете, что все ваши раны заживают и от них не остаётся даже следов. Восстановите свою СИЛУ до первоначального уровня, а свою ЛОВКОСТЬ увеличьте до 10, даже если это будет больше её исходного значения. Если у вас есть небольшая стеклянная бутылка, то §831. Если же её у вас нет, то пора выходить из чудодейственного водоёма и отправляться дальше в путь – §646.

§795

Под одним из столов вы замечаете какой-то люк, открываете его и видите, что под ним находится лестница, заканчивающаяся у двери. Вы спускаетесь по ней туда – §896.

§796

После того, как вы повернули на северо-восток и по пути обогнули ещё несколько холмов, вдалеке показывается пригорок. Среди редко расположенных на нём молодых осинок вы успеваете заметить чью-то мелькнувшую тень. Спустя минуту показывается странный человек с каким-то неестественно диким выражением лица. Глядя на вас по-звериному, он приближается. Когда же расстояние между вами сокращается до полусотни шагов, человек издаёт громкое рычание, встаёт на четвереньки и тут с ним начинается происходить что-то необычное. Он мгновенно покрывается шерстью, вытягивается его лицо, превращаясь в свирепую волчью морду с оскаленной пастью. Этот, как вы уже наверное догадались, голодный оборотень длинными прыжками устремляется к вам – придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ:	8	17

Покончив с этой тварью, вы спешите уйти отсюда поскорее – §705.

§797

Вы отдаёте рог единорога и человек зовёт вас пройти в дом. Вы входите внутрь и от удивления остолбеневаете: на ложе у стены лежит матёрый, тяжело дышащий волк! Но самое удивительное то, что мужчина после того, как растолок в ступке в порошок данный вами рог и смешал полученный его с водой, даёт это снадобье волку. Только теперь вы понимаете, что попали в деревню, населённую одними оборотнями – §818.

§798

Кто бы мог подумать, что мешок вам так скоро понадобится, хотя брали вы его с неохотой, сомневаясь в его возможной полезности. Вы быстро вынимаете его, разворачиваете и залезаете внутрь. После этого ложитесь на пол у стены и замираете. Голоса приближаются и около двадцати слуг

чёрного мага проходят мимо вас, совершенно не обращая внимания на валяющийся без дела предмет. Когда всё стихает, вы вылезаете из мешка (уберите его снова в сумку) и идёте дальше – §874.

§799

С облегчением на душе вы покидаете лес, путешествие по которому доставило вам столько неприятностей. Дорога постепенно становится всё шире и уводит куда-то на большую равнину. Через полчаса вы приходите к развилке, у которой стоит дорожный указатель. Одна из его стрелок показывает в сторону, откуда вы только что пришли. На ней написано: «Лебенский лес». Две другие стрелки указывают на северо-восток и на восток. Надпись на первой из них гласит «Озеро Тсибот», а на второй удаётся прочитать только слово «город». Название этого города оказывается сильно стёртым, поэтому его и не получается прочесть. По крайней мере радуется, что теперь вы будете знать, куда именно держите путь. Итак, решайте, куда отправитесь теперь: прямоком к озеру (§600) или решите сначала побывать в городе (§546)?

§800

Пройдя по коридору около минуты, вы останавливаетесь у входа на лестницу, находящегося слева. Пойдёте по ней (§288) или нет (§262)?

§801

Дорога ведёт вас прямо. Через некоторое время вы обнаруживаете лежащего на ней какого-то человека, сильно израненного и уже еле живого – если ему сейчас не помочь, то его часы сочтены. Что вы сделаете: оставите его умирать и уйдёте (§482) или поможете ему? Для этого понадобится Эликсир Исцеления, поэтому если вы хотите дать его умирающему, то §632. Если же эликсира у вас уже нет или вам его жалко, то единственное, что вы можете сделать, так это просто уйти.

§802

Освещая кристонитом себе дорогу, вы продвигаетесь по тоннелю, пока не обнаруживаете лежащий на земле сундук. Открыв его, вы находите на его дне бутылочку с Уменьшающим снадобьем. Возьмите её себе – она займёт в сумке 3 места.

Тут, как на беду, камень в кристоните гаснет. Становится темно – дальше придётся идти наощупь, так как амулет исчерпал свои возможности – §325.

§803

Нащипав немного сухого мха, собрав хвороста и нарвав листьев багульника в небольшой низине неподалёку, вы обкладываете сухими ветками один из ульев, добавляете мох, а потом поджигаете его огнивом. Мох загорается, от него вспыхивает хворост и вы кидаете в этот костёр багульниковые листья. Валят густые едкие клубы дыма, и пчелиное жужжание становится всё тише, пока совсем не прекращается – §813.

§804

Вся лестница оказывается покрытий липкой слизью и как вы ни стараетесь, вам не удаётся удержаться на ногах. Поскользнувшись, вы больно ударяетесь голенью об одну из ступенек (потеряйте 1 СИЛУ). Подниматься дальше приходится придерживаясь рукой за стену.

Когда лестница кончается у входа в огромный зал с гладким полированным полом и множеством красивых колонн причудливой формы, становится ясно, кто вымазал дорогу сюда скользкой гадостью. В двадцати шагах от себя вы видите двух омерзительных исполинских слизней и эти невероятно перекормленные улитки, едва почуяв человека, с завидной для представителей своего рода прытью, ползут к вам, размахивая своими щупальцевидными осклизлыми отростками на голове во все стороны. Придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛИЗЕНЬ #1:	7	25
СЛИЗЕНЬ #2:	7	25

Победив их, вы доходите до конца зала и обнаруживаете там две двери. В какую из них войдёте: в правую (§850) или в левую (§865)?

§805

Деритесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕК:	8	11

В кармане убитого вы находите 4 золотых и свиток пергамента. Можете взять его себе, если хотите (он займёт в вашей сумке 2 места) – §336.

§806

Вы входите на мост и приближаетесь к кентаврам, которые, завидев вас, направляют свои копья в вашу сторону. Вы говорите им, что хотите пройти в королевский замок и готовы заплатить за это 7 золотых. Кентавры не раздумывая соглашаются, вы отсчитываете им монеты и проходите внутрь – §849.

§807

Лестница оказывается достаточно длинной, но когда она кончается, перед вашими глазами предстаёт довольно-таки грустная картина. В невероятно большом и длинном зале установлены сотни и сотни металлических клеток и в каждой из них сидит по человеку. Это пленники, захваченные Нигархатом. Все они пребывают в состоянии волшебного оцепенения и совершенно неподвижны, что делает их похожими на статуи. Проходя мимо жмущихся друг к другу рядов клеток, вы ищете глазами Ронажиуса – он ведь тоже может быть здесь, однако ваш взгляд останавливается на клетке с молодой женщиной, держащей на руках маленького мальчика. Вы подходите ближе. Судя по роскошному платью и холёной коже женщина является представительницей летирионской знати. На пальце её правой руки надет крупный перстень с королевской печатью –

перед вами Её Величество Королева Летериона, а мальчик, очевидно, её сын, маленький принц.

Королева может знать что-нибудь полезное для вас, но она заколдована, а пробудить её от волшебного сна вы можете только с помощью лилии (§772), поэтому если этого цветка у вас нет, придётся оставить Королеву и всех остальных пленников и уйти отсюда по виднеющейся вдалеке винтовой лестнице – §662.

§808

По телу плавно разливается необыкновенная лёгкость, а всю усталость как рукой снимает. Вы с превеликим удивлением замечаете, что все ваши раны заживают и от них не остаётся даже следов. Восстановите свою СИЛУ до первоначального уровня, а свою ЛОВКОСТЬ увеличьте до 13, несмотря на то, что это больше её исходного значения. Если у вас есть небольшая стеклянная бутылка, то §831. Если же её у вас нет, то пора выходить из чудодейственного водоёма и отправляться дальше в путь – §646.

§809

За дверью обнаруживается ещё один коридор, стены которого увешаны множеством старинных и давно потускневших картин. Коридор делает резкий поворот влево, а там вас ждёт ещё одна дверь и сторожащий её уродливый получеловек-полуволок. Едва завидев вас, этот оборотень бросается в атаку, и вам еле удаётся увернуться от сильной когтистой лапы. Сражайтесь (использовать стихию Огня в этой битве будет неразумно – ведь вы находитесь не на открытом воздухе и сами пострадаете от собственной магии):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ:	8	11

Если разделались с оборотнем – §837.

§810

Тропинка ведёт вас параллельно каменной стене скал. Вскоре вы замечаете, что тропа становится всё более засыпанной песком и, в конце концов, вообще куда-то пропадает – везде только пышущий жаром раскалённый на солнце песок. Вы стараетесь идти так, чтобы не отходить далеко от скал, но вот и они как будто кончаются – вокруг нет ничего, кроме песчаной равнины, очень напоминающей своим внешним видом настоящую пустыню. И вот вы видите, что по направлению к вам что-то движется, а спустя немного времени становится ясно: этим «что-то» является караван верблюдов. Два десятка изнемождённых до предела животных бредут туда, куда ведут их не менее измотанные хозяева. Весь караван останавливается около вас, а один из бедуинов спрашивает: «О, путник, не знаешь ли ты, где найти воду? Наш караван идёт уже третью неделю по этой пустыне и если мы не отыщем хоть какой-нибудь источник, то все погибнем от жажды».

Эти слова заставляют задуматься: Летерион – королевство небольшое и ущелья Феитном находятся внутри его границ. Откуда же здесь могла взяться

пустыня, которую нельзя перейти за три недели? Но по лицам бедуинов видно, что они не лгут. А может их кто-то ввёл в сильное заблуждение? Стоп! А не замешано ли тут колдовство? Вы спрашиваете у бедуина, встречали ли они кого-нибудь до того, как заблудились в песках. Тот отвечает, что каравану встретился какой-то человек в чёрном балахоне. Он настойчиво требовал последовать за ним, чтобы перевезти на верблюдах какой-то груз. Какой именно это груз, человек говорить не хотел и караванщики отказали ему, на что он сильно разозлился, что-то пробормотал и исчез – как будто испарился. И с того дня погонщики верблюдов не могут выйти из этой пустыни. Что сделаете: скажете, что ничем не можете помочь и уйдёте (§745) или не пожалеете квинтэссенции и призовёте на помощь стихию Воды (§783)?

§811

Из всех ключей, находящихся в связке, вам удаётся подобрать такой, который подходит к замку на этом сундуке. Но как только вы приподнимаете крышку, из сундук вам в лицо вылетает небольшое облачко мерзко пахнущего сизого дыма. Вы невольно вдыхаете его, закашлявшись, отпускаете крышку, и валитесь на пол. Потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ и 2 СИЛЫ. Решив больше не рисковать своим здоровьем только ради удовлетворения любопытства, вы оставляете сундук и идёте дальше – §768.

§812

Огненный шар сражает одного циклопа. Остаётся второй:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЦИКЛОП #1:	8	18

Через 5 тактов боя к нему присоединится прятавшийся ранее в лесу третий циклоп:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЦИКЛОП #2:	9	19

Покончив с великанами, можете идти дальше – §700.

§813

С пчёлами вы разделались, а теперь предстоит разделаться с мёдом. Открыв улей, вы наедаетесь этого сладкого яства до отвала. Восстановите 9 СИЛ и отправляетесь дальше в путь – §726.

§814

Лестница оказывается достаточно длинной и подниматься по ней приходится не менее четверти часа, периодически останавливаясь и делая тем самым короткие передышки. Лестница приводит вас в короткий коридор, заканчивающийся дверью и вы направляетесь к ней, но по пути обнаруживаете в правой стене небольшой шкафчик. Дверцы его легко открываются и вашему взору предстаёт ряд круглых бутылок из зеленоватого стекла. Вы берёте по очереди несколько бутылей, открываете и осторожно нюхаете то, что в них находится, но запах содержимого ни о чём вам не говорит. Единственный способ узнать, что туда налито – попробовать это на вкус. Если вы не хотите лишний раз рисковать, то лучше просто уйти отсюда

(§148). В случае, если любопытство пересиливает осторожность, то решайте, из какой по счёту бутылки вы хотите отпить:

Из первой – §872

Из второй – §855

Из третьей – §41

Из четвёртой – §105

Из пятой – §159

Из шестой – §181.

§815

Вы решаетесь покинуть город и уходите из него, возвращаясь на дорогу, по которой шли. Уже совсем стемнело, поэтому вы, сойдя к обочине и найдя место поукромнее, располагаетесь на ночлег. Если вы ничего не ели в этот день, то подкрепитесь чем-нибудь из своих собственных запасов (если они, конечно, у вас имеются), ведь иначе придётся потерять 3 СИЛЫ.

Ночь прохладна, но проходит спокойно. Поутру вы (восстановите 1 СИЛУ после сна) отправляетесь дальше – §766.

§816

Свернув, вы через некоторое время приходите к обширной низине, спускаетесь и идёте по ней, хотя дышать тут полной грудью весьма проблематично: воздух здесь буквально пропитан болотной вонью. При каждом шаге из-под сырой земли вырываются с негромким шипением всё новые порции болотного газа.

Вдалеке показывается цепочка холмов и вы уже было спешите туда, когда в дюжине шагов, справа от вас, из-под земли вырывается гудящий столб пламени высотой вдвое больше вашего роста. Через секунду пламенный столб с жутким рёвом уходит под землю, но лишь для того, чтобы вновь вырваться на свободу, только уже в другом месте. Меньше чем за минуту вы успеваете насчитать около пятнадцати таких вспышек, причём происходят они совершенно в разных местах, и остаётся только надеяться, что выходящий болотный газ не вспыхнет прямо под вами. Вы невольно ускоряете шаг, но вдруг чувствуете, что из-под почвы под вами подул дурно пахнувший «ветерок». ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §498, – §544).

§817

На стене коридора висит большой ковёр. Не зная, куда отсюда побыстрее деться, вы с быстро нарастающим отчаянием поднимаете его и – вот так удача! – обнаруживаете за ним узкий проход. Не теряя ни секунды, вы ныряете в него и затихаете. Голоса всё приближаются и около двадцати слуг чёрного мага проходят мимо. Вы же решаете, что лучше пойти по проходу, в котором вы очутились – вылезать обратно в коридор как-то не хочется. Проход, кстати, оказывается не очень длинным – §258.

§818

Лекарство действует безотказно и волк, который и есть тот самый больной отец, выздоравливает на глазах. Поднявшись на ноги (или, правильнее сказать, на лапы?), он внимательно смотрит на вас, словно читая ваши мысли, от чего вам становится как-то не по себе, а потом хриплым голосом говорит: «Ты оказал мне большую услугу, спасибо! Я подскажу тебе, как найти Фиолетовый кристонит. Как выйдешь из деревни, поверни на юг. Через час ты придёшь до небольшой низины, что на юго-востоке. Спустись в неё, а там цветы тебе подскажут. И возьми себе мой амулет – пусть он хранит тебя». Волк кивком показывает на висящий на стене небольшой предмет. Вы берёте амулет себе (он займёт в сумке 2 места), благодарите оборотня, прощаетесь с ним и уходите. Теперь, когда вам понадобится ПРОВЕРЯТЬ ВЕЗЕНИЕ, в первые три проверки можете сразу считать, что вам повезло – §165.

§819

Если у вас есть средство для невидимости, то §747. Можете также попробовать заплатить кентаврам 7 золотых за проход в замок (§806) или воспользоваться Фиолетовым кристонитом (если он у вас есть). Ещё можно предположить, что для прохода в замок нужен пропуск и предложите кентаврам в качестве него: перстень с бирюзой (§789), рубиновую брошь (§536) или зеркальце (§505) (если, конечно, какой-то из перечисленных предметов имеется у вас).

В случае, если вас не устраивает ни один из предложенных вариантов, вам придётся пробиваться силой – §780.

§820

Побродив ещё немного по берегу, вы обнаруживаете валяющийся на песке кем-то брошенный плот. Он вполне пригоден для переправы, и вы спускаете его на воду. Добираться до берега озера приходится достаточно долго, ведь до него далеко, но приблизительно через треть часа вы оказываетесь на суше и направляетесь от озера прочь – §286.

§821

Вы входите в дверь и оказываетесь в коридоре. Если у вас есть железное кольцо, то §861, иначе – §111.

§822

Вы устало бредёте по ночному лесу, слушая уханье совы и очень далёкий, еле различимый вой, пока не замечаете, что впотьмах потеряли тропу, по которой шли. Делать нечего – придётся идти наобум. Проплутав среди деревьев всю ночь (потеряйте 4 СИЛЫ), вы к утру отыскиваете новую тропу и идёте по ней. Несколько раз она разветвляется, но вы продолжаете идти вперёд, не сворачивая и стараясь не обращать внимания на эти развилки – §409.

§823

Приземлившись на кочку, вы чуть было не падаете с неё, но вам удаётся сохранить равновесие. Теперь перед вами ещё один выбор. Две ближайшие на пути к холму кочки находятся справа и слева от вас – надо двигаться дальше. На какую из них прыгнете: на левую (§620) или на правую (§694)? А может всё-таки воспользуетесь квинтэссенцией (§757)?

§824

Дорога постепенно спускается вниз, вот скалы расступаются и вы оказываетесь на каменистой равнине, практически безжизненной и лишь местами поросшей травой, торчащей из-под камней мелкими сухими пучками.

Вы идёте по равнине и тут обращаете внимание на то, что дующий навстречу ветер с каждой минутой всё усиливается. С каждым новым его порывом в воздух поднимаются всё большие тучи мелкого песка – начинается очень сильная пылевая буря. Что вы будете делать: укроетесь за ближайшим подходящим валуном (§648) или пойдёте вперёд, не обращая внимания на то, что ветер вас гляди того сдует и унесёт неизвестно куда (§539)?

§825

Вы вынимаете Жёлтый кристонит и поднимаете его над своей головой. Камень в амулете вспыхивает и вся округа на несколько секунд освещается ослепляюще ярким солнечным светом, а вампиры тут же истлевают, превращаясь в пепел. Кристонит гаснет – он выполнил своё дело и получить свет с его помощью больше не удастся – §752.

§826

Если у вас есть железное кольцо, то §861, иначе – §886.

§827

Через несколько минут ходьбы вы понимаете, что пошли не совсем туда, куда нужно: у прибрежной рощицы расположилась неприметная избушка, из которой наперерез к вам выходят двое мужчин в чёрных балахонах и с мечами наготове – придётся сражаться:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #1:	7	17
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ #2:	8	13

Если вы победили их, то что предпримете потом: зайдёте в избушку (§901) или пойдёте дальше (§748)?

§828

Сразу же после того, как вы бросаете в озеро шарик с квинтэссенцией, вода резко отступает от берегов, обнажая значительный участок дна и оставляя лежать на нём кракена, а так как этот гигант – водное животное, то на суше он становится совсем неуклюжим и победить его будет проще:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
КРАКЕН:	6	21

После победы над чудищем – §893.

§829

После недолгих поисков вы находите: 4 золотых монеты, украшенный сапфирами изящный железный ключ, хрустальный шар, маленькую баночку, наполненную серой, и оловянный браслет. Можете забрать себе всё, что считаете нужным (ключ, браслет, баночка с серой займут в сумке по 2 места, а шар – три) и решить, что делать дальше: уйти из хижины (§713) или остаться здесь на ночь (§856)?

§830

Ваша сноровка и в этот раз не подводит: голова анаконды точно влетает в подставленный мешок, а вы отскакиваете в сторону, выхватываете меч и пока чешуйчатое чудище пытается скинуть с себя то, что мешает видеть жертву, рубите из-за всех сил по горлу змеи.

Дёргаясь в предсмертных конвульсиях, анаконда испускает дух. Задерживаться здесь, а уж тем более утащить отсюда что-нибудь нет никакого желания и вы решаете уйти из этого места, невзирая на хранящиеся тут сокровища.

В стене сокровищницы виднеются две ниши. В правой есть треугольное углубление, а в левой – четырёхугольное. Если есть возможность, то воспользуйтесь нужными металлическими пластинками (для пластинки с изображением треугольника – §625, для пластинки с квадратом – §552), иначе придётся выйти из сокровищницы тем же путём, каким вы в неё вошли и открыть там левую дверь – §821.

§831

Наполните бутылочку водой из этого водоёма. Вода сможет вам восстановить 6 СИЛ, поэтому уберите бутылочку обратно в сумку (она по-прежнему будет занимать там 2 места) и отправляйтесь дальше в путь – §646.

§832

Пластинка открывает вам вход в продолговатую комнату, из которой есть два выхода: лестница, находящаяся в правой стене и ведущая вверх, да дверь с изображением силуэта оленя, расположенная напротив вас. Войдёте в дверь (§714) или подниметесь по лестнице (§288)?

§833

Вы проходите мимо и уже через секунду получаете удар мечом в левый бок (потеряйте 10 СИЛ). Вопя от боли, вы разворачиваетесь к этому подлецу и трусу, посмевавшему напасть на вас сзади и только теперь замечаете в его глазах красный дьявольский огонёк. Перед вами настоящий слуга Нигархата, правда на этот раз без чёрного балахона. Вам придётся сразиться с ним:

ЛОВКОСТЬ СИЛА

СЛУГА НИГАРХАТА: 8 11

Покончив в нём, вы догадываетесь, почему он не одет в балахон. Он – нигархатовский шпион, притворявшийся обычным летерионцем и теперь этот

лазутчик ни о чём не сможет донести своему хозяину. В кармане убитого вы находите 4 золотых и свиток пергамента. Можете взять его себе, если хотите (он займёт в вашей сумке 2 места), после чего поспешите снова в дорогу – §779.

§834

Лестница приводит вас к двери. Она немного приоткрыта. За дверью начинается широкий коридор. Продвигаясь по нему, вы обращаете внимание на стоящую около стены металлическую статую человека в снаряжении воина. Статуя эта оказывается непростой: когда вы пытаетесь пройти мимо неё, она оживает и, грохоча доспехами, загораживает проход. С препротивнейшим скрежетом металлический воин вынимает меч. Деваться некуда – придётся с ним сражаться, причём использование стихии Огня не возымеет ровно никакого успеха, так как пламя не причинит статуе вреда, но если у вас есть склянка с кислотой, то §723, иначе деритесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ВОИН:	9	50

Если останетесь живы, то передохните, а после идите дальше – §749.

§835

Дорога приводит вас к широкому ущелью. То, что находится на другой его стороне, разглядеть сложно, зато на его дне виднеется вход в какую-то пещеру. Если у вас есть верёвка и вы хотите спуститься вниз, то §534, иначе вам останется только пойти вдоль края ущелья: направо (§854) или налево (§652).

§836

Вы ложитесь спать, а утром (восстановите 1 СИЛУ) прощаетесь с дровосеком и отправляетесь дальше в путь. Уже ярко светит солнце, когда дорога делает резкий поворот вправо, зайдя за который, вы видите, что деревьев там становится всё меньше, а сам лес постепенно сходит на нет – §799.

§837

Вы входите в дверь и попадаете в большую комнату. Осмотревшись, вы видите в углу груды какого-то хлама и несколько разбитых длинных узких окон, через которые в комнату попадает свет. В противоположной стене имеются две массивные двери. В какую из них войдёте: в правую (§456) или в левую (§365)?

§838

По телу плавно разливается необыкновенная лёгкость, а всю усталость как рукой снимает. Вы с превеликим удивлением замечаете, что все ваши раны заживают и от них не остаётся даже следов. Увеличьте свою СИЛУ до 40, несмотря на то, что это значительно превышает её исходное значение. Теперь максимально возможное значение вашей СИЛЫ равно этому числу. Если у вас есть небольшая стеклянная бутылка, то §831. Если же её у вас нет,

то пора выходить из чудодейственного водоёма и отправляться дальше в путь – §646.

§839

После того, как все приготовления закончены (не забудьте вычеркнуть из Листка Игрока 4 шарика с квинтэссенцией), телепортер приходит в действие. Слышится тихий гул, магические символы на балках-опорах начинают мерцать жёлтым светом, а из камня Оранжевого кристонита вниз ударяет яркий луч и как только он достигает пола, раздаётся хлопок и в месте падения луча появляется Жёлтый кристонит, окутанный лёгкой вуалью сизого дыма, которая через секунду рассеивается без следа. Возьмите кристонит себе. Единственно, что плохо – вы не знаете о способностях этого амулета.

Если теперь у вас шесть кристонитов, то пора уходить отсюда – §795, если меньше – §120.

§840

Деревня на первый взгляд совершенно безлюдна – на улице нет ни одного человека, но в двух ближних к вам домах горит свет. В какой дом зайдёте: в тот, который слева от вас (§897) или в тот, что справа (§7)? А может уйдёте из деревни и вернётесь на дорогу (§731)?

§841

Достав верёвку, вы привязываете к её концу небольшой камень, а затем раскручиваете его как следует и бросаете. Камень долетает до другого края каньона, таща за собой верёвку, и накрепко застряёт там в какой-то расщелине. Другой конец верёвки вы привязываете к торчащему рядом краю скалы, после чего на руках перебираетесь через каньон. Увы, но верёвку придётся здесь оставить – вычеркните её из Листка Игрока. А тем временем вы идёте дальше – §786.

§842

Из ключей, находящихся в связке, вам удаётся подобрать подходящий к замку сундука. Вы поднимаете крышку и заглядываете внутрь. Сундук оказывается практически пустым – в нём лежат только две стрелы. Если у вас есть арбалет, то можете зарядить в него их и использовать в дальнейшем как обычно, но учтите, что наконечники этих стрел – отравленные, поэтому при удачном выстреле они будут отнимать у противника не 7, а 14 СИЛ. В случае, если арбалета у вас уже нет или никогда не было, то стрелы вам никак не смогут пригодиться, оставьте их и идите дальше – в двух других сундуках нет ничего, что могло бы оказаться полезным – §768.

§843

Пара пылающих шаров выжигает циклопам их единственные глаза и вам не составляет никакого труда разделаться с ними, но неожиданно из леса выскакивает ещё один циклоп, ранее прятанный там:

ЛОВКОСТЬ СИЛА
ЦИКЛОП: 9 19

Как только в ходе боя вам удастся ранить циклопа хотя бы раз, он решит не рисковать жизнью и убежит от вас – не стоит его догонять, лучше идите своей дорогой – §230.

§844

В стенке улья образуется дыра. Вы быстро засовываете туда руки и вытаскиваете оттуда довольно приличный кусок сот. Отбежав на безопасное расстояние от поляны, вы не без удовольствия съедаете мёд. Восстановите 5 СИЛ и можете отправляться дальше в путь – §726.

§845

Коридор сворачивает в сторону. За поворотом обнаруживается недлинная лестница, поднявшись по которой вы снова оказываетесь в коридоре, заканчивающемся ещё одной лестницей, но её сторожит человек в чёрном балахоне. При вашем появлении он, держась за рукоятку меча, загораживает вход на лестницу. «Пропуск!» – требует он. Если у вас есть кольцо в виде змеи из зелёного металла, то §233, иначе балахонщик по глазам определит, что вы не служите Нигархату и атакует:

ЛОВКОСТЬ СИЛА
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ: 9 17

Победив его, идите дальше – §288.

§846

Вы призываете стихию Воздуха. Квинтэссенция начинает действовать, вы стремительно взмываете ввысь и под действием волшебной силы несётесь к острову с ошеломляющей скоростью, поэтому уже через полминуты оказываетесь на месте, плавно приземлившись на берег – §473.

§847

В коридоре появляется пара человек в балахонах. Вы, не дожидаясь, пока они начнут атаковать, делаете это первым:

ЛОВКОСТЬ СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1: 7 10
БАЛАХОНЩИК #2: 8 9

Если вы разделаетесь с ними за 7 тактов боя и меньше или сожжёте их Огнём, то §890, иначе – §904.

§848

Идти вперёд становится труднее, почва делается всё более мягкой, при ходьбе ноги начинают заметно вязнуть в ней. Упрямо продолжая путь вперёд, вы двигаетесь к невысокому холму, находящемуся в нескольких десятках шагов от вас. Не рискуя ступить на ненадёжную землю, вы прыгаете с кочки на кочку. Во время очередного прыжка кочка под вами неожиданно уходит вниз и вы, чтобы вас не засосало вместе с ней, совершаете ещё один прыжок на более далёкую кочку. Путь назад оказывается отрезанным – вам не удастся отпрыгнуть обратно. Остаётся только одно – двигаться вперёд, перескакивая

по кочкам. На какую из них, находящихся перед вами, вы прыгнете: на ту, что справа от вас (§823), на ту, что слева (§531) или на ту, что прямо перед вами (§564)? Если у вас есть веточка с куста, машущего своими листьями, то §650. вы также можете призвать стихию Воздуха, чтобы улететь с этого опасного места (§102).

§849

Скорее всего кентавры стояли у входа не случайно, поэтому расслабляться не стоит – очень вероятно, что и здесь безалаберность может привести к плачевному результату.

Вы идёте по тёмному пустому и широкому коридору замка, пока не обнаруживаете в его левой стене дверь. Войдёте в неё (§623) или пойдёте по коридору дальше (§703)?

§850

Вы входите в дверь и на вас практически сразу набрасываются двое человекоподобных ящеров, одетых в чёрные балахоны. Скорее защищайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЯЩЕР В БАЛАХОНЕ #1:	9	15
ЯЩЕР В БАЛАХОНЕ #2:	10	12

После сражения вы осматриваете помещение, в которое попали. Из него ведут две двери, причём правая из них очень большая и толстая, к тому же на ней висит пудовый замок. Вам удалось заметить перед самым началом боя, что ящеры охраняли именно эту дверь. На шее у одного из поверженных противников висит ключ, открыть которым правую дверь не составит труда. Сделаете это (§344) или уйдёте отсюда через другую, левую дверь (§306)?

§851

Поднявшись на вершину холма, вы замечаете расположившуюся у его подножия маленькую деревеньку, но она не настолько близко, чтобы можно было рассмотреть, что это за поселение и кто в нём живёт. Спуститесь вниз и войдёте в деревню (§184) или обойдёте её стороной (§165)?

§852

Поднявшись по лестнице, вы входите в небольшую квадратную комнату, в каждой стене которой вы видите по двери. В какую из них войдёте: в ту, что справа (§592), слева (§656), прямо (§881) или откроете дверь в той же стене, что и вход в эту комнату (§898)?

§853

Вы поднимаетесь на пригорок по тропинке, которая вскоре приводит вас к небольшой лесной опушке. А прямо посередине неё расположилось большое красивое дерево с раскидистой кроной. Вы решаете подойти ближе и осмотреть его. ПРОВЕРЬТЕ ВЕЗЕНИЕ (+ §754, – §722).

§854

После часа ходьбы вдоль края ущелья вы обнаруживаете тропу, петляющую между здоровенных валунов и больших каменных глыб. И стоит

только ступить на эту тропу, как прямо перед вами словно из-под земли вырастает человеческая фигура в чёрном балахоне. Глаза этого человека зловеще горят красным светом, а в руках у него – здоровенный меч. Битва с одним из слуг Нигархата неотвратима, но прежде, чем махать мечом, может воспользуетесь магией и призовёте на помощь одну из стихий, например Огонь? Если да, то §698, а если нет, тогда деритесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СЛУГА НИГАРХАТА:	10	17

Если вы убили его, то можете передохнуть после этого нелёгкого сражения и забрать себе меч поверженного врага. С виду он тяжёлый, но когда вы берёте его в руку, то понимаете, что меч зачарован: клинок почти ничего не весит, причём как только вы касаетесь эфеса, по телу словно пробегает какая-то волна – это оружие делает своего нового обладателя более ловким, поэтому прибавьте себе 1 ЛОВКОСТЬ, хотя это и выше её первоначального значения. Свой старый меч, если хотите, возьмите с собой (он займёт 8 мест в вашей сумке). Теперь идите дальше – §680.

§855

Вы берёте вторую бутылку, храбро делаете несколько глотков, после чего отбрасываете её в сторону и выплёвываєте то, что ещё не успели проглотить. У этой жидкости может быть только одно название – отрава. Потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ и 18 СИЛ. Если остались живы, то навряд ли стоит дегустировать содержимое остальных бутылок и лучше отправляться дальше – §148.

§856

Незадолго до того, как лечь спать, вы осматриваете хижину более внимательно, но самое интересное уже и так найдено. Без особого энтузиазма вы разглядываете жёлто-зелёную жижу в котле и пучки незнакомых вам трав, висящие на стенах. Под одной из лавок вы находите маленькое лукошко, полное вкусных ягод. Поев их (восстановите 2 СИЛЫ), вы ложитесь спать, и хотя это место не из самых приятных, но всё-таки оно намного лучше плаща, расстеленного где-нибудь под кустом в лесу.

С первыми лучами солнца (восстановите после сна 1 СИЛУ) вы покидаете хижину и отправляетесь дальше в путь – §701.

§857

Добираться до острова вплавь – очень утомительное занятие, поскольку до него неблизко. К тому же намокшая одежда так и тянет вниз, что делает плавание ещё более изматывающим. Когда вы, в конце концов, добиваетесь до берега, вашему изнеможению нет предела (потеряйте 3 СИЛЫ от усталости) и вам обязательно требуется отдых. Посидев на берегу и дождавшись, когда окончательно просохнет ваше снаряжение с одеждой, вы понимаете, что можно снова отправляться дальше в дорогу – §715.

§858

Вы заходите в воду и плывёте прочь от острова, неторопливо гребя руками, чтобы не выбиться из сил раньше времени, но преодолев значительную часть расстояния понимаете, что всё-таки переоценили свои возможности. Усталость быстро нарастает, у вас уже не получается плыть и с трудом удаётся держаться на воде. Но не это оказывается самым страшным. Потоки пришедшей в движение воды дают понять, что вы попали в центр огромного водоворота, из которого не под силу выбраться даже самому умелому и опытному пловцу. Всё вокруг бурлит, закручиваясь в исполинскую воронку, и вы, совершенно беспомощно взмахнув руками, опускаетесь в холодную мрачную пучину, чтобы захлебнувшись, никогда больше не увидеть белый свет...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§859

Спустившись по лестнице, вы попадаете в комнату, стены которой украшены выбитыми в камне рисунками всяких чудищ. Из комнаты ведёт лестница, поднимающаяся наверх, и дверь. В одной из стен хорошо заметна ниша, в которой виднеется углубление в форме треугольника. Если у вас есть металлическая пластинка с таким же изображением, то §883, иначе надо решать куда идти дальше: подняться по лестнице (§834) или войти в дверь (§902).

§860

Небо постепенно заволакивают плотные тучи и вскоре начинается холодный мелкий дождь, а укрыться от него негде – вокруг лишь и без того влажная земля, множество мелких болот и ни одного крупного дерева, под которым можно было бы спрятаться от дождя. Что будете делать: пойдёте дальше, не смотря ни на что (§250) или остановитесь и переждёте дождь здесь, укрывшись своим плащом (§299)?

§861

Как и говорила Королева, вас начинает терзать беспокойство и прежде, чем идти дальше, вы надеваете на палец кольцо. Миновав коридор, пару лестниц, зал и тесное подсобное помещение, вы начинаете успокаиваться, думая, что ошиблись, да не тут-то было! Вы попадаете в ещё один коридор и понимаете, что кольцо надето не зря. В стенах просто тьма-тьмущая замаскированных самострелов. Они срабатывают, вымётывая целую тучу стрел, но стрелы, которые, казалось бы, способны прошить человека насквозь, тупятся и отскакивают от вас, будто налетают на железную стенку! В мыслях благодаря Королеву – колечко, оказывается, непростое – вы добираетесь до конца коридора целым и невредимым. Самострелов там уже нет, и кольцо, исполнив свое предназначение, стремительно разогревается. Когда жжение становится нестерпимым, вы скидываете его с руки. Упав на пол, оно накаляется до красна, плавится и испаряется.

Перед вами лестница и вы идёте по ней – §288.

§862

Вскоре тропа приводит вас к развилке и опять надо решать, в какую сторону сворачивать. Так куда вы пойдёте: направо (§541) или (§170)?

§863

Вы идёте по тропинке, продираясь через мешающиеся двигаться вперёд густые развесистые кусты, но вскоре вам приходится остановиться, так как тропа неожиданно обрывается у крутого склона глубокого оврага. Спускаться вниз не имеет смысла, потому что на дне его находятся такие же густые заросли колючего кустарника – попытка добраться туда наверняка закончится сломанной шеей.

Вы поворачиваете назад, но тут с кустами, через которые вы пробирались что-то происходит: на них каким-то образом появляются, как будто вырастают, длинные острые шипы, кустарник словно ощетиливается, и как только вы пытаетесь сделать первый шаг, десятки колючек глубоко впиваются в кожу, а вслед за этим у вас начинает кружиться голова, перед глазами всё расплывается, но вы успеваете заметить жёлтые капельки смертельного яда, выступившие на колючках, хотя уже слишком поздно...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§864

Через два часа вы неожиданно для самого себя выходите из леса в поле и деревья оказываются позади вас. Пойдёте дальше по тропе (§576) или вернётесь в лес (§604)?

§865

Войдя в дверь, вы оказываетесь в небольшой квадратной комнате. Из неё ведёт ещё одна дверь, но она заперта на замок и к тому же охраняется рыцарем, который стоит здесь в полном обмундировании, включая и латы, и шлем с опущенным забралом, и длинный блестящий меч. Увидев вас, он говорит, что если вы хотите войти в охраняемую им дверь, то должны заплатить 4 золотых. Что вы сделаете? Выйдете обратно в зал и войдёте там в правую дверь (§850), заплатите рыцарю и войдёте в дверь, которую он услужливо откроет (§896) или сразитесь с ним? Если выбрали последнее:

ЛОВКОСТЬ СИЛА

РЫЦАРЬ: 10 10

Победив, можете забрать у него ключ от замка, отпереть дверь и войти в неё (§896).

§866

Лес постепенно редет и вскоре среди стволов деревьев становится заметной гладкая блестящая поверхность озера. Вы прибавляете ходу, и, приближаясь к берегу, замечаете человека, одетого в балахон чёрного цвета. Тот, едва заметив вас, достаёт из-под своего одеяния длинный меч и направляется к вам, не оставляя никакого выбора, кроме как сразаться:

ЛОВКОСТЬ СИЛА

ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ: 7 12

После того, как вы покончите с ним, можете забрать у убитого круглую пластинку с выпуклым изображением правильного треугольника на ней, изготовленную из неизвестного зелёного металла (пластинка займёт 1 место в вашей сумке). В одном из карманов побеждённого вы также находите плотно закрытую стеклянную баночку, наполненную ртутью – если хотите, то тоже заберите её себе (она займёт в сумке 2 места), после чего можете идти дальше – §164.

§867

Коридор, по которому вы пошли, сворачивает влево. Вы не успеваете дойти до поворота, как неожиданно появляются два идущих навстречу вам оборотня – они хотя и имеют в целом человеческий облик, но их покрытые шерстью лица правильнее уже называть звериными мордами. Не дожидаясь, пока они сообразят что к чему, вы атакуете первым:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ОБОРОТЕНЬ #1:	9	15
ОБОРОТЕНЬ #2:	10	12

Если вы победили их без помощи магии, то можете после боя передохнуть.

Вы обыскиваете мёртвых противников и находите у одного из них деревянный башмак. Если хотите, возьмите его себе (он займёт в сумке 3 места) и идите дальше по коридору, который за поворотом заканчивается дверью – §768.

§868

Вскоре впереди показывается небольшой лесок из молодых осин и берёз. Вы приближаетесь к нему и тут слышится треск ломающихся деревьев и к вам с двух сторон приближаются двое одноглазых великанов – циклопов, вооружённых большими дубинами. Попробуете убежать (§910) или будете сражаться: мечом (§895), вызовите Огонь (одним шариком с квинтэссенцией – §812, двумя – §843)? Если хотите откупиться от циклопов, что-нибудь подарив им, то §727.

§869

Продолжая блуждать между скал, вы через несколько часов приходите к очередной развилке: впереди невысокий горный хребет, но уже сейчас отлично видна дорога через него, так что вы можете пойти вдоль хребта, на север (§410), либо прямо, к перевалу (§296).

§870

Вы даёте дровосеку деньги. В знак благодарности хозяин дома дарит вам искусно вырезанную из осинового дерева когтистую руку и вы убираете её в свою сумку (она займёт там 3 места) – §836.

§871

Кинув в воду шарик с квинтэссенцией, вы произносите: «Земля!» На поверхность озера всплывает длинная очередь поднявшихся из пучины

ровных гладких валунов. Цепочка камней начинается в нескольких шагах от места, где стоите вы, и оканчивается у берега малого острова. Добраться до него теперь – пара пустяков и через десять минут вы уже там – §715.

§872

Вы берёте первую бутылку и храбро осушаете её. Как это ни странно, выпитая жидкость оказывается не только вкусной (напоминает чем-то апельсиновый сок), но и весьма питательной – восстановите 10 СИЛ. По этой причине вы ещё несколько минут стоите в раздумьях над оставшимися пятью бутылками – вдруг в них налито тоже самое? И всё же вы не решаетесь искушать судьбу ещё раз и отправляетесь дальше – §148.

§873

Вы достаёте шарик в квинтэссенцией и бросаете его подальше, выкрикнув слово «вода». Поверхность озера начинает бурлить, и вы с изумлением наблюдаете, как под действием волшебных сил толща воды, обнажая дно, расходится в разные стороны, образуя в результате проход, по которому можно пешком дойти до среднего острова. Вы идёте по влажному песку дна, любясь нависающими справа и слева водяными стенами, а дойдя до середины расстояния между островами, обнаруживаете наполовину увязшую в песке и иле лодку, в которой лежат два обглоданных скелета. Осмотрите лодку (§508) или поспешите поскорее добраться до острова (§473)?

§874

Сразу за поворотом в стене коридора вы обнаруживаете нишу с углублением в форме пятиугольника. Рядом с нишей в стене имеется крошечное окошечко, за которым виден ещё один коридор – если у вас есть подходящая металлическая пластинка, то можете открыть с помощью неё скрытую дверь и пойти туда (§61). Иначе идите дальше и вскоре окажетесь у двух лестниц и нужно будет решать, по какой из них пойти: по правой (§124) или по левой (§152).

§875

Потратив ещё несколько минут, вы достигаете уже ставшей желанной противоположной стороны острова. Не спеша бредя по мягкому песку берега, вы внимательно вглядываетесь в сторону еле виднеющегося отсюда берега озера. Добраться до него вплавь можно, но сделать это будет сложно и понадобится много сил. Обдумывая наилучший способ переправы туда, вы нечаянно спотыкаетесь о засыпанную песком туго натянутую тонкую верёвку, случайно задев её носком сапога. Один её конец оказывается придавленным большим камнем, лежащем на берегу, второй же конец уходит куда-то в воду. Заинтересовавшись и решив вытащить его на поверхность, вы тащите обеими руками верёвку, как вдруг на поверхности воды ненадолго появляется лёгкая рябь в форме... знака Хранителей Врат! Вы тут же достаёте Оранжевый кристонит, чтобы убедиться в правильности своего предчувствия, и амулет

вас не подводит: он уверенно указывает в сторону воды! Вы начинаете с ещё большим усердием тянуть верёвку. И вот когда на её конце уже показывается привязанный крепким узлом ларец, случается кое-что невероятное: вода у берега начинает бурлить и появившееся огромное щупальце, разбрасывая брызги в разные стороны, ловко хватается за ларец и дёргает его с такой силой, что верёвка, не выдержав, рвётся. Вздывая воду, перед взором возникает размахивающее другими щупальцами гигантское спрутоподобное существо – кракен. В мгновение ока он проглатывает схваченный им ларец и, не найдя его очень питательным, тянет свои щупальца к вам.

Очевидно, что в ларце был один из кристонитов, но теперь он оказался в желудке головоногого чудища. Если вы не хотите быть тоже сожранным и желаете заполучить амулет, вам придётся сразиться с кракеном. Как вы это будете делать: мечом (§436) или магией, призвав на помощь стихию Воды (§828) или Огня (§760)?

§876

Вот в темноте вам уже удаётся разглядеть Южный тракт. К нему, кстати, ведёт дорога, по которой вы данный момент идёте. Литсак пока не видно – этому препятствует высокий земляной бугор. Поднявшись на его верх, вы с облегчением смотрите на уже знакомое оранжевое свечение, но приглядевшись, с ужасом понимаете, что это светится не купол, которого вообще нет, а дома – деревня полыхает в огне и окружена заревом пожара! Предчувствия вас не обманули – Нигархат воспользовался полнолунием, чтобы пробить энергетический щит и завладеть Оранжевым кристонитом. Здесь, конечно, злого колдуна постигла неудача, ведь кристонит-то у вас, а вовсе не у Ронажиуса. Тем не менее, радоваться нечему: Нигархат узнает (или даже уже знает) о том, что Хранитель Врат отдал кому-то амулет и тогда вам несдобровать – его верные слуги найдут вас где угодно.

Стараясь остаться незамеченным, вы осторожно подбираетесь к деревне настолько близко, насколько это возможно. Перед вашими глазами предстаёт безрадостная картина: трупы жителей деревни и балахонщиков среди догорающих разрушенных домов. Ваше внимание привлекают двое каких-то странных крылатых существ, улетающих на север, к Скользяй горе. Все нападавшие и уцелевшие воины чёрного мага, наверно, уже ушли из деревни, а эти существа задержались по какой-то причине и поэтому отстали от основного войска.

Остаётся только надеяться, что Ронажиус всё ещё жив, потому что он будет нужен Нигархату, пока тот не получит Оранжевый кристонит. Вы прекрасно понимаете, что надо что-то делать, но что? Как же вам сейчас необходим совет Ронажиуса! Тут у вас в голове возникает отчаяннейшая мысль: а почему бы не рискнуть и не попытаться освободить Хранителя Врат из плена Нигархата?

Ну так как? Соберёте воедино всю свою храбрость, решившись на это, и направитесь к Скользяй горе (§603) или нет? Если вы не готовы к такому, то остаётся лишь одно – покинуть Летерион, чтобы унести Оранжевый

кристонит (а заодно и те кристониты, которые вам, может быть, посчастливилось найти) подальше от Нигархата (§577), но сначала вы можете всё-таки дойти до Литсака и осмотреть более подробно то, что осталось от деревни (§512).

§877

Подойдя к прибрежным зарослям болотного камыша, вы случайно оступаетесь и падаете. Слышится шелест листвы, а вслед за ним – усиливающееся нарастающее гудение. Из потревоженных вами камышей в воздух взмывают закрывающие от вас небо тучи большущих комаров, наподобие того, что укусил вас не так давно. Этот ужасный рой, гудя набрасывается на вас. Зверски голодные твари облепляют лицо, руки, настырно залезают под одежду, и вы чувствуете сотни жгучих болезненных укусов этих мерзких кровососов. Увы, но силы слишком неравны и всего через несколько минут от вас останется совершенно обескровленный труп, который так и останется одиноко лежать на сыром болотном берегу...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§878

После того, как все приготовления закончены (не забудьте вычеркнуть из Листка Игрока 4 шарика с квинтэссенцией), телепортер приходит в действие. Слышится тихий гул, магические символы на балках-опорах начинают мерцать зелёным светом, а из камня Оранжевого кристонита вниз ударяет яркий луч и как только он достигает пола, раздаётся хлопок и в месте падения луча появляется Зелёный кристонит, окутанный лёгкой вуалью сизого дыма, которая через секунду рассеивается без следа. Возьмите кристонит себе. Единственно, что плохо – вы не знаете о способностях этого амулета.

Если теперь у вас шесть кристонитов, то пора уходить отсюда – §795, если меньше – §120.

§879

Вы открываете дверь и видите за ней лестницу, ведущую вниз. Спуститесь по ней (§373) или пойдёте дальше по коридору (§712)?

§880

Вы призываете стихию Огня и происходит чудо: в воздухе появляется пламенный шар, который ударяет одного грязевика в корпус. Тот мгновенно усыхает и рассыпается в пыль. Остаётся ещё один противник:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ГРЯЗЕВИК:	8	20

Если хотите, можете проделать с ним тоже самое, что и с первым, вызвав ещё раз стихию Огня (для этого нужно будет потратить ещё один шарик с квинтэссенцией). Так или иначе, после победы вы идёте дальше – §689.

§881

За этой дверью вы обнаруживаете ещё один коридор, но как только вы входите в него внезапно навалившаяся слабость (потеряйте 3 СИЛЫ) и головокружение валят вас с ног и вы теряете сознание.

Вы приходите в себя, осматриваетесь и видите, что каким-то непостижимым образом очутились в тесной комнатке, очень уж напоминающей тюремную темницу. Выбраться из неё можно только через дверь, но она очень крепкая и толстая, да к тому же надёжно заперта. Попробуете сбежать отсюда с помощью средства для превращений (§27), призовёте стихию Огня (§103), наложите Заклятие Для Отпирания Дверей или (если больше ничего не остаётся) будете ждать, тщетно пытаясь понять причину того, как вы здесь оказались (§135)?

§882

Вы даёте алхимику баночки с веществами и он принимается за дело. Проходит немного времени и хозяин дома вручает вам пять стеклянных шариков с квинтэссенцией внутри, которые вы убираете в мешочек на поясе (отметьте это на Листке Игрока) – для них там достаточно места. Вы благодарите алхимика, прощаетесь и покидаете его дом – §605.

§883

Вы приставляете пластинку изображением к углублению в нише и как только это происходит, часть стены рядом с нишей сдвигается, открывая вам вход на лестницу. Убрав пластинку обратно в сумку, вы, немного поразмыслив, решаете подняться по этой лестнице, упирающейся в дверь – §140.

§884

Вы входите в комнату через дверь и подходите там к окну, которое смотрит во внутренний двор замка. Решив дойти туда, вы поворачиваетесь, как вдруг дверь сама собой резко захлопывается. Ваше внимание привлекает какой-то звук, доносящийся с потолка, а в следующий миг оттуда обрушивается целая куча каменных блоков. В мгновение ока ваше и без того многострадальное тело оказывается перемолотым в кровавую кашу...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§885

Вы идёте дальше и вскоре, следуя выбранному направлению, постепенно спускаетесь во влажную низину, сплошь заросшую высокой, по пояс, густой травой. Пробираясь вперёд, вы вдруг чувствуете, как что-то неприятное и скользкое касается вашей лодыжки. Вы опускаете свой взгляд и вас прошибает холодный пот: под ногами и вокруг вас ползает, извиваясь и шипя, скопище гадюк! Стоять как столб и дожидаться, когда все змеи уползут прочь не имеет смысла. Как вы будете выбираться отсюда: воспользуетесь квинтэссенцией (§22), осторожно пойдёте дальше, внимательно смотря себе

под ноги и стараясь не наступить на змей (§66) или рискнёте побежать, надеясь, что потревоженные при этом гадюки не успеют укусить вас (§138)?

§886

Пройдя немного по правому коридору, вы понимаете, что пошли не туда. Спрятанные в его стенах самострелы срабатывают, вымётывая в вас тучу способных прошить насквозь любого человека стрел...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§887

Вы входите в пещеру. Её стены усыпаны неисчислимым множеством крошечных поблескивающих кристалликов, многократно переотражающих свет, поэтому вам хорошо видно, что находится в пещере. Вы идёте вперёд и вскоре каменный тоннель расширяется и вы попадаете в место, напоминающее огромный зал: сросшиеся сталактиты и сталагмиты образуют подобие колонн с причудливым рельефом, пол «зала» усыпан красивыми разноцветными камнями, а потолок завораживающе сверкает. Отсюда ведут три новых ответвления пещеры. Куда вы пойдёте: направо (§180), налево (§197) или прямо (§221)?

§888

Вы решили воспользоваться золотой цепочкой с турмалином. С какого параграфа вы пришли?

Если с §512, то §421.

Если с §222, то §75.

Если параграф, с которого вы пришли, здесь не обозначен, то использовать золотую цепочку либо нельзя, либо не стоит.

§889

Вы дарите дровосеку топор. В знак своей благодарности хозяин дома дарит вам искусно вырезанную из осинового дерева когтистую руку и вы убираете её в свою сумку (она займёт там 3 места) – §836.

§890

Мёртвые балахонщики лежат на полу, но сюда движутся остальные челны отряда. На стене висит большой ковёр. Не зная, куда отсюда побыстрее деться, вы с быстро нарастающим отчаянием поднимаете его и – вот так удача! – обнаруживаете за ним узкий проход. Стараясь замести следы, вы обставляете всё так, чтобы можно было подумать, что двое воинов Нигархата что-то не поделили между собой и в пылу драки уколошили друг друга. Затем вы ныряете в найденный проход и затихаете. Ну и шум поднимается, когда остальные слуги чёрного мага обнаруживают трупы своих соратников! Судя по возгласам, ваша задумка удаётся: подданные Нигархата, сочтя причиной смерти этих двоих возникшую между ними ссору, уносят с собой их тела и покидают коридор. Вы же решаете, что лучше пойти по проходу, в котором вы очутились – вылезать обратно в коридор как-то не хочется. Проход, кстати, оказывается не очень длинным – §258.

§891

Проходит немного времени и вы приходите к развилке. Куда пойдёте: продолжите свой путь прямо (§240) или свернёте вправо (§264)?

§892

Вынув кулон из сумки и сжав его в кулаке, вы видите, как лица стариков перекашивает гримаса ужаса. В следующий миг вам глаза застилает густой туман, а когда через секунду он рассеивается, вы с немалым удивлением видите то самое плато, которое некогда вам приснилось (а может и не приснилось?) и где пришлось уничтожить странного старика. Теперь вам предстоит разобраться ещё с тремя стариками – друзьями того, первого. Они не заставляют долго ждать и появляются из такого же чёрного клубящегося облака, но в этот раз хозяином положения являетесь вы: противники безоружны, зато ваш меч, сумка и пояс – при вас. Сражайтесь:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
СТАРИК #1:	6	10
СТАРИК #2:	6	10
СТАРИК #3:	6	10

Если победили вы, то §580.

§893

Кракен мёртв и вы решаете извлечь ларец с волшебным кристонитом, для чего вам приходится буквально прорубать мечом дорогу в желудок чудища. Конечно, потрошить воняющие чем-то тухлым внутренности этого гиганта дело не из приятных, но вот после получаса напряжённой работы из тела кракена вы вынимаете тот самый ларец, нетерпеливо открываете его и достаёте оттуда ещё один амулет, камень в котором имеет очень красивый насыщенный синий цвет, так что можете похвалить себя за упорство и отметить в Листке Игрока новое приобретение – Синий кристонит.

Любуясь находкой, вы краем глаза видите, как рядом с вами творится что-то неестественное: вода из озера тонкими струйками сочится по песку вверх и собирается в одном месте. На земле образуется большой колышавшийся водяной шар, а затем эта «капля» сама собой приобретает форму человека! Ваша рука уже инстинктивно нащупывает эфес меча, но когда этот водяной человек начинает говорить, вы понимаете, что он не опасен. Вот его слова: «Приветствую тебя, смелый путник! С тобой говорит дух одного из Хранителей Врат, которого звали Уалбиусом. Я был владельцем Синего кристонита, который ты сейчас держишь в руках. Я должен поведать тебе о возможностях Синего кристонита. Знай же, что он позволяет проходить сквозь стены, но им можно воспользоваться только один раз».

Сказав это, дух замолкает, а вода, составлявшая его «тело» и лишённая невидимой поддержки, с шумом растекается по берегу. Если вам когда-нибудь придётся воспользоваться Синим кристонитом, посмотрите §707, ну а теперь больше не стоит задерживаться на острове и пора покинуть его, чтобы продолжить своё путешествие. Как вы переберётесь на берег озера: вплавь

(§858), с помощью квинтэссенции (§905) или воспользуетесь какой-нибудь волшебной вещью, если она у вас имеется?

§894

После того, как пластинка оказывается приложенной к углублению, перед вами открывается вход в очередной коридор. Идя по нему, вы замечаете в его стене низенькую железную дверь и останавливаетесь, чтобы осмотреть её. Дверь надёжно заперта, но вот что интересно: в ней есть шесть отверстий размером с монету – по всей видимости, чтобы открыть дверь, нужно в каждое отверстие бросить по золотой монете. Что вы сделаете, чтобы узнать, что скрывается за дверью: не пожалевте шесть золотых (§99), если с собой есть кислота, воспользуетесь ей (§81) или наложите заклятие? Если вам всё это неинтересно, то идите по коридору дальше (§115).

§895

Можете приступать:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЦИКЛОП #1:	9	14
ЦИКЛОП #2:	8	18

После 8 тактов боя к ним присоединится прятавшийся ранее в лесу третий циклоп:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЦИКЛОП #3:	9	19

Если вы останетесь живы после этого сражения, то отдохните и идите дальше – §700.

§896

Вы входите в ещё одну проходную комнату. Из неё ведёт дверь, расположенная в правой стене, слева – вход в широкий коридор, а напротив вас находится лестница с деревянными ступенями и резными перилами. Поднимитесь по ней (§288), войдёте в дверь (§148) или пойдёте по коридору (§328)?

§897

Вы подходите к двери дома и прислушиваетесь. Оттуда доносится чей-то громкий разговор, смех и прочий гам. Даже если постучать, то стук просто утонет в этом шуме и никто не выйдет, поэтому вы входите в дом без приглашения, тем более что дверь незаперта и приоткрыта. А в доме вы обнаруживаете... трёх балахонщиков и ещё двоих человекообразных ящеров, также одетых в чёрные балахоны! Завидев вас, они выхватывают мечи и набрасываются всей гурьбой, но вы можете ещё успеть призвать на помощь стихию Огня (§79), а можете биться с ними мечом:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
БАЛАХОНЩИК #1:	6	8
БАЛАХОНЩИК #2:	6	9
БАЛАХОНЩИК #3:	6	10
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР #1:	8	12
ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ ЯЩЕР #2:	8	12

Перебив их всех, вы выходите на улицу – §57.

§898

Дверь легко открывается, вы входите в коридор, находящийся за ней и тут же чувствуете, что с вами что-то не то: в горле першит, а затем и вовсе открывается сильный неудержимый кашель. Поняв, в чём тут дело, вы выбегаете обратно за дверь, но уже слишком поздно: ядовитый воздух коридора сделал своё дело и ваша гибель – лишь вопрос времени, а его у вас осталось не более нескольких секунд...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§899

Вы даёте алхимику баночку с веществом и он принимается за дело. Проходит немного времени и хозяин дома вручает вам три стеклянных шарика с квинтэссенцией внутри, которые вы убираете в мешочек на поясе (отметьте это на Листке Игрока) – для них там достаточно места. Вы благодарите алхимика, прощаетесь и покидаете его дом – §605.

§900

Близится рассвет, и вы решаете, что не помешало бы немного отдохнуть. Расположившись у зарослей малины и предварительно закусив ягодами (восстановите 3 СИЛЫ), вы дремлете в течение нескольких часов. Просыпаетесь около полудня, после чего снова отправляетесь на север.

К вечеру, миновав руины какого-то города и перебравшись по мосту через широкую реку, вы замечаете вдаль то, что по всей вероятности и является Скользкой горой – чёрную мрачную громадину, одиноко возвышающуюся среди равнины и имеющую вид правильного конуса, поэтому выглядящую совершенно гладкой – теперь понятно, почему её прозвали Скользкой. И без того жутковатое зрелище дополняет гигантских размеров абсолютно чёрная туча, неподвижно висящая над горой. Она настолько плотна, что к горному подножию не проникает солнечный свет – там царит ночь.

Вы подходите ближе и видите, что там, где на землю падает тень от тучи, на почве полностью отсутствует какая-либо растительность: ни травы, ни мха – ничего, кроме голой земли. Потоптавшись немного на месте, вы решительно входите в зону тени, делаете несколько шагов по безжизненной поверхности и... Сколько у вас кристонитов? Если четыре или больше – §17, если меньше – §45.

§901

Вы заходите в избушку и застаёте там ещё одного человека в балахоне и, не давая ему опомниться, атакуете его (пользоваться Огнём в данном случае не стоит – ведь избушка деревянная, да и к тому же тесная):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЧЕЛОВЕК В БАЛАХОНЕ:	8	16

Прикончив противника, вы обыскиваете его и находите 5 золотых монет и перстень с бирюзой, а на полке замечаете бутылку с вином. Можете взять

себе всё, что нравится (перстень займёт в сумке 1 место, а бутылка – четыре) прежде, чем уйти – §748.

§902

Не подозревая ни о чём плохом, вы входите и попадаете в совершенно пустую комнату. Поняв, что зашли немного не туда, вы поворачиваете обратно, как вдруг, оторопев, встаёте как вкопанный: дверь бесследно исчезла, будто испарилась – осталась лишь стена. Немного трясущимися руками вы ощупываете её, надеясь, что выход отсюда на своём прежнем месте, что всё это только кажется, однако действительность быстро развеивает все надежды – двери на самом деле больше нет. Вы в ловушке, а выбраться отсюда вы можете только лишь при помощи Синего кристонита – без него вам будет суждено через несколько дней умереть от жажды и голода, в полном одиночестве...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§903

Идя на юго-запад, вы приходите к возвышенности, заросшей кое-где редким лесом. Поднявшись на неё, вы видите убогую деревеньку, расположившуюся внизу. В ней около дюжины покосившихся ветхих толи хижин, толи полуземлянок. Вы останавливаетесь, не зная, что делать дальше: обойти деревню стороной (§705) или войти в неё (§474)?

§904

Мёртвые балахонщики лежат на полу, но тут в коридоре появляются ещё воины чёрного мага. Одного взгляда им оказывается достаточно, чтобы понять, что тут произошло.

Вы сражались необычайно храбро, но силы были слишком неравны: один против двадцати...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§905

Воспользовавшись квинтэссенцией – призвав стихию Воздуха (не забудьте отметить это в Листке Игрока) – вы под действием волшебства вполне благополучно перелетаете на берег озера и, приземлившись, отправляетесь от озера прочь – §286.

§906

Раздосадованный Мастер Страхов видя, что его старания напрасны, исчезает всё с тем же воем – больше он вас тревожить не будет.

Вы присматриваетесь к стенам коридора. Они оказываются разрисованными множеством фресок. После беглого осмотра становится понятно, что в этих фресках запечатлена, по сути дела, биография Нигархата. Идя по коридору вы разглядываете один рисунок за другим и тем самым последовательно узнаете об основных моментах жизни злого волшебника. Как вам становится ясно, Нигархат родился в очень далёкой и неизвестной вам стране и был сыном какого-то местного волшебника. Юного Нигархата

отец с ранних лет учил магии, и весьма успешно: его отпрыск, будучи ещё мальчишкой, в совершенстве овладел искусством телепортации – умением мгновенно перемещать предметы из одного места в другое. К сожалению, уже в отрочестве Нигархата охватила жажда власти, стремление повелевать людьми и требовать беспрекословного подчинения себе. Попытавшийся вразумить сына родитель погиб от руки собственного чада.

С той минуты зерно зла, бывшее в сердце молодого кудесника с самого рождения, стало интенсивно прорастать, съедая и поглощая в нём всё доброе и светлое, что там ещё оставалось. Разбирая как-то старинные свитки, найденные в доме отца, Нигархат узнал про Летерион, Врата и кристониты и понял: это именно то, что ему нужно. Той же ночью случилось кое-что необыкновенное. На молодого колдуна словно снизошла какая-то сила, многократно увеличившая его магические способности, и Нигархат приступил к претворению в жизнь чудовищного плана. Прежде всего он отправился путешествовать по свету, собирая попутно вместе всевозможных монстров и тому подобную нечисть, охотно соглашавшуюся служить могущественному чёрному магу. Числились среди его подданных и люди. Нигархат научился высвобождать зло из их сердец и они становились его верными рабами, а особо отличившихся волшебник награждал тем, что делал более сильными и ловкими. После такой «награды» люди теряли человеческий облик и превращались в жутких ящероподобных рептохомов. Как вы уже наверняка знаете, и рептохомы, и ещё не успевшие ими стать люди носят чёрные балахоны.

По истечении нескольких лет у Нигархата была уже такая многочисленнейшая армия, что перед ней не смогло бы устоять ни одно крупное королевство. Однако маг не торопится с завоеванием каждой страны по отдельности – он хочет получить всё сразу. Именно для этого он и отправился в Летерион, где сперва убил Хранителя Врат Келбиуса, а затем телепортировал в королевство всё своё войско. Что произошло дальше, вы знаете, да и настенная роспись недвусмысленно напоминает об этом ещё раз. Самая последняя фреска больше других привлекает ваше внимание. На ней изображено толи небольшое строение, имеющее вид пирамиды, толи какой-то странный механизм. В любом случае это явно создано не для доброго дела.

Озадачив вас этим, рисунки на стенах заканчиваются, а вместе с ними заканчивается и коридор – прямо перед вами ещё одна дверь – §109.

§907

Что именно вы дадите: эликсир исцеления (§737) или рог единорога (§797)?

§908

Вы подходите к поляне с обычными фиалками. С виду в ней нет ничего особенного, но присмотревшись как следует, вы видите, что самые крупные и высокие цветы на поляне образуют знак Хранителей Врат. Ваша рука самопроизвольно тянется к Оранжевому кристониту, который после того как вы вынимаете его из кармашка на поясе, незамедлительно поворачивается в

сторону поляны и указывает на её середину. Вы проходите вперёд и втыкаете свой меч в землю в самом центре знака. Клинок на глубине примерно в локоть упирается во что-то твёрдое. Раскопав в этом месте почву, вы обнаруживаете ларец, окованный железом, торопливо открываете его и видите внутри... клубок извивающихся змей! Собрав всё самообладание воедино, вы осторожно протягиваете руку вперёд и змеи исчезают, а в ларце остаётся одиноко лежать Фиолетовый кристонит. Вы аккуратно берёте его, догадавшись, что змеи – это только иллюзия, созданная амулетом. Рядом с вами возникает беловатое облачко, которое приобретает вид человека. «Возьми кристонит себе, – говорит привидение. – Своей отважностью и выдержкой ты доказал право обладать им. А так как ты знаешь о его магической способности создавать иллюзии, то я, дух Хранителя Врат Виолус, прошу беречь его от сил зла как зеницу ока». Призрак исчезает, а вы запомните: когда вам понадобится воспользоваться Фиолетовым кристонитом, откройте §640, но не забывайте, что сделать это можно один раз, не более.

Вы удаляетесь от поляны, радуясь новой находке, но вскоре у вас возникает странная мысль о том, что Фиолетовый кристонит достался чересчур легко, а затем вас и вовсе начинает терзать непонятное беспокойство, и вы чувствуете, что должна случиться новая неприятность – §700.

§909

Пройдясь по лестнице, вы оказываетесь перед двумя дверями, между которыми в стене находится ниша с квадратным углублением в ней. Если есть чем открыть скрытый вход и желание сделать это, то §894, иначе выбирайте, в какую дверь войти: в правую (§31) или в левую (§55)?

§910

Циклопы приближаются, а вы, улучшив момент, бросаетесь бегом в лес, посчитав, что они вас там не смогут поймать, и... попадаете прямо в лапы к третьему, спрятавшемуся в лесу, циклопу, который тут же, без лишних проволочек, сворачивает вам голову. И как это вы не заметили его в зарослях?..

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§911

Вы даёте алхимику баночки с веществами и он принимается за дело. Проходит немного времени и хозяин дома вручает вам семь стеклянных шариков с квинтэссенцией внутри, которые вы убираете в мешочек на поясе (отметьте это на Листке Игрока) – для них там достаточно места. Вы благодарите алхимика, прощаетесь и покидаете его дом – §605.

§912

Вы бросаетесь в бегство, но уже поздно: ваши враги успели сообразить что к чему и в вас летит около дюжины отравленных стрел. Одна из них попадает вам в бок, другая впивается в шею, а третья пронзает сердце...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§913

За этой дверью вас ожидает крайне неприятный сюрприз: там на диванах, расположенных у стен, разлеглись две ламии – питающиеся человеческой кровью твари, имеющие вид полуженщин-полузмей, встреча с которыми не может сулить ничего хорошего. Два этих отвратительных создания, увидев вас, набрасываются на свою новую возможную добычу, поэтому если вы не хотите послужить ламиям в качестве закуски, то сражайтесь (пользоваться Огнём в этой битве нельзя – ведь вы находитесь в тесной комнате и сами можете пострадать от своей магии):

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
ЛАМИЯ #1:	9	8
ЛАМИЯ #2:	8	9

Если вы победите в этой битве, то можете уйти отсюда через дверь в противоположной стене комнаты – §456.

§914

Как только вы входите, дверь сама собой с шумом захлопывается за вашей спиной, а на вас, хлопая крыльями, набрасывается целая стая потревоженных крупных нетопырей, спавших на потолке. Вы пытаетесь отбиться, но эти попытки не имеют ровно никакого успеха. Множество когтей непрерывно мельтешащих пискливых тварей царапают лицо, а в кожу больно впиваются острые зубы. Выбраться отсюда вам не по силам. Пройдёт всего лишь несколько минут и ваш окровавленный труп упадёт на пол, а нетопыри смогут продолжить уже начатое пиршество...

Здесь игра для вас, к сожалению, заканчивается.

§915

Каким-то образом серебряный браслет вываливается из вашей сумки и со звуком катится по полу. Эта вещица оказывает на «шустрых» очень своеобразное действие: их движения словно тормозятся какой-то невидимой силой, а потому становятся значительно медленней. Справиться с ними теперь будет легче и к тому же вы можете использовать для боя любое оружие, которое у вас имеется:

	ЛОВКОСТЬ	СИЛА
«ШУСТРЫЙ» #1:	5	15
«ШУСТРЫЙ» #2:	5	15

Окончив битву (кого только здесь, в Скользяй горе, не встретишь!), вы идёте дальше по коридору. Он в конце разветвляется – §665.

§916

По прошествии нескольких часов день начинает клониться к закату, наступают сумерки, а вслед за ними землю накрывает своим тёмным крылом звёздная ночь. Путешествовать среди болот и топей в темноте будет не столько бесцельным, сколько опасным, и поэтому вы, выбрав для очередной своей ночёвки вершину древнего кургана, расстилаете плащ под одной из отёсанных каменных глыб, находящихся здесь же, на вершине, и готовитесь ко сну. Закусив морошкой, что растёт неподалёку (восстановите 1 СИЛУ), вы ложитесь, закрываете глаза и через пару минут сладко позёвывая, начинаете засыпать... – §376.

§917

Позади слышится негромкий хруст и вы тут же оборачиваетесь, готовый уже к чему угодно. Ледяная глыба, о существовании которой вы уже и позабыли, рассыпается и перед вами предстаёт трясущийся от холода... Ронажиус – это он был заморожен во льду Нигархатом! На его замёрзших синих губах играет неподдельная счастливая улыбка.

– Я чувствовал, что ты всё сделаешь правильно, и я не ошибся! Теперь, когда Нигархат мёртв, а Врата заперты навсегда, давай уйдём отсюда! – возвещает Ронажиус, достаёт шарик с квинтэссенцией и призывает стихию Воздуха. Поднимается ветер. Вы вдвоём взлетаете вверх и, влекомые мощным и в то же время тёплым вихрем, уносите прочь от Скользкой горы. Опустившись на землю не очень далеко от неё, вы садитесь отдыхать, а Хранитель Врат несколько минут стоит с закрытыми глазами лицом к горе, погружившись в магический транс. Выйдя из него, он облегчённо сообщает, что все томившиеся в цитадели Нигархата пленники уже на свободе.

– Скользкая гора теперь долго не простоит, её уничтожат силы природы, – говорит волшебник. – Близится рассвет, давай подождём здесь и ты увидишь, что с ней произойдёт к полудню.

Восход солнца не заставляет себя долго ждать и вскоре из-за горизонта показывается дневное светило, согревая землю своими горячими живительными лучами. Туча над горой начинает медленно, но верно таять. В ожидании полудня вы увлечённо рассказываете Ронажиусу о своих похождениях, но и не забываете спросить у него о пророчестве, про которое говорит Нигархат.

– Ты прав, – задумчиво отвечает Хранитель Врат, – пришла пора сказать тебе то, о чём я в своё время умолчал. Когда были созданы кристониты, их создатели кое-что предрекли. В предсказании том шла речь о приходе в Летерион Смерти и Разрушения в лице человека и об утере амулетов, но при этом ожидалось появление ещё одного чужеземца, который бы собрал все кристониты вместе и решил тем самым свою судьбу и судьбу мира. Вот почему я так легко согласился отправить тебя на поиски и теперь пророчество сбылось!

Незаметно наступает полдень, и вы устремляете взор на Скользкую гору. Остатки тучи тают без следа, а сама гора под палящим солнцем быстро

испаряется, испуская развеиваемые ветром потоки чёрно-зелёных паров. Через треть часа от творения чёрного мага не остаётся ничего и только огромная впадина на равнине напоминает о том, что здесь совсем недавно было.

– Ну вот и всё! – произносит Ронажиус. – А сейчас пойдём со мной в Болшвиль. Король к великой радости летерионцев оказался жив и собрал ополчение. Этим утром они отвоевали назад нашу столицу. Такому герою как ты там будут очень рады – §918.

§918

Мерный стук копыт везущего вас коня навевает небольшую грусть. Прошло уже две недели, как не существует ни Нигархата, ни его Скользящей горы. За это время летерионцы во главе с Королём очистили свои земли от оставшихся слуг чёрного мага и принялись за восстановление разрушенного. А за совершённый подвиг правитель Летериона великодушно предложил вам остаться при дворе, но вы, осознавая, что тяга к путешествиям и новым приключениям не позволят вам жить спокойной осёдлой жизнью, вежливо отказались, а вчера и вовсе приняли решение покинуть Летерион. Ранним утром вы, прихватив с собой немного еды и денег, попрощались с Королём и Ронажиусом – вы будете скучать по ним – сели на подаренного скакуна и двинулись в путь под проливным дождём на юго-запад, грея себя мыслью о том, что в преданиях Летериона навсегда останется история о герое-одиночке, не побоявшемся вступить в неравное единоборство с силами Зла, победившего могущественного колдуна и спасшего тем самым королевство.

Когда вы выезжаете за пределы Летериона, дождь кончается. Из-за туч показывается солнце, и вы, прищпорив коня, скачете прочь, навстречу сверкающей в небе арке радуги...