

Дмитрий Браславский

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧЁРНОГО ЗАМКА  
книга-игра

OCR A. Бахарев  
PDF КАСТЕТ kastmet@bk.ru

В сказочное королевство приходит беда. Злой волшебник Барлад Дэрт, поселившийся в таинственном и мрачном Черном замке в самом сердце Зачарованного леса, хочет взять в жены единственную дочь Короля. Получив отказ, он похищает Принцессу и с помощью черной магии погружает ее в волшебный сон. Много смельчаков, вызвавшихся освободить Принцессу, отправились на поиски Черного замка, но ни один не вернулся назад.

Если вы хотите попытаться избежать бесчисленных ловушек Зачарованного леса, сразиться с коварным и бесстрашным воинством чародея, отыскать Черный замок и, пробравшись в него, победить мага и освободить Принцессу, то все, что вам для этого надо, - два игральных кубика, карандаш и ластик. И не беда, если не удалось сделать это с первого раза, ведь у вас всегда будет возможность пойти по другому пути, начав все сначала.

В этой книге, как и в жизни, все решения будете принимать только Вы. Какую дорогу избрать, какое волшебство использовать, с кем вступить в битву не на жизнь, а на смерть, как лучше всего добиться успеха—все зависит только от ВАС.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Перед тем, как начать путешествие, определите, насколько вы сильны или слабы. Для того чтобы установить изначальные МАСТЕРСТВО, ВЫНОСЛИВОСТЬ и УДАЧУ, кидаются кубики, и результаты заносятся на Листок путешественника.

### МАСТЕРСТВО, ВЫНОСЛИВОСТЬ, УДАЧА

Киньте один кубик. Добавьте 6 к тому, что у вас выпало, - это ваше изначальное МАСТЕРСТВО.

Киньте оба кубика. Добавьте 12 - сумма и будет вашей изначальной ВЫНОСЛИВОСТЬЮ.

Остается УДАЧА. Киньте кубик, прибавьте к полученному 6 - в итоге получится ваша изначальная УДАЧА.

На протяжении путешествия ваши МАСТЕРСТВО, ВЫНОСЛИВОСТЬ и УДАЧА постоянно будут меняться, поэтому лучше или писать помельче, или иметь под рукой ластик. Но ни в коем случае не стирайте тех цифр, с которыми вы отправились в путь: их нельзя превышать, за исключением специально оговоренных случаев.

Ваше МАСТЕРСТВО показывает, насколько хорошо вы умеете сражаться; чем оно выше, тем лучше. ВЫНОСЛИВОСТЬ отражает вашу ловкость, волю к жизни, решительность и вообще пригодность к выполнению возложенной на вас миссии; чем выше ВЫНОСЛИВОСТЬ, тем дольше вы можете прожить и тем выше ваши шансы на успех. УДАЧА показывает, насколько вы от природы удачливы. В волшебном королевстве добиться успеха помогают, прежде всего, удача и магия.

## БИТВЫ

На страницах книги вы часто будете встречать врагов, с которыми придется сражаться. Если нет никакой возможности избежать этого или если сами не хотите этого, поступайте следующим образом. Прежде всего в один из квадратов запишите МАСТЕРСТВО и ВЫНОСЛИВОСТЬ вашего врага. Теперь сражайтесь:

Действие 1-е. Киньте оба кубика за вашего врага. Прибавьте к этому его МАСТЕРСТВО. Сумма покажет его СИЛУ УДАРА.

Действие 2-е. Киньте оба кубика за себя и прибавьте к полученному то МАСТЕРСТВО, которое будет у вас на момент боя. Это ваша СИЛА УДАРА.

Действие 3-е. Если ваша СИЛА УДАРА больше, чем у вашего врага, то вам удается ранить его. См. действие 4-е. Если же наоборот, то он ранит вас. См. действие 5-е. Если же они равны, то он парирует ваш удар, и вы продолжаете бой. См. действие 1-е.

Действие 4-е. Вы ранили вашего врага. Вычтите 2 из его ВЫНОСЛИВОСТИ.

Действие 5-е. Вы ранены. Вычтите 2 из вашей ВЫНОСЛИВОСТИ.

Действие 6-е. Запишите новый показатель ВЫНОСЛИВОСТИ либо для вас, либо для вашего противника.

Действие 7-е. Теперь сражайтесь дальше (см. действие 1-е). И так до тех пор, пока ВЫНОСЛИВОСТЬ либо ваша, либо вашего противника не станет равна нулю. Это означает смерть. Если вы свели до нуля его ВЫНОСЛИВОСТЬ, то вы победили, и он убит. Если же ему удалось победить вас, то путешествие окончено. Вам придется начинать игру сначала.

В некоторых специально оговоренных случаях вам будет предоставлена возможность бежать с поля боя. Тогда следуйте указаниям книги, но учтите, что в случае вашего бегства последний удар остается за врагом, и вы автоматически должны вычесть у себя 2 ВЫНОСЛИВОСТИ.

## БИТВА С НЕСКОЛЬКИМИ ПРОТИВНИКАМИ

Если вам придется сражаться не с одним, а с несколькими врагами одновременно, то перед каждым раундом атаки вы должны выбрать, в чью сторону вы направляете свой удар. Киньте кубики за каждого участника битвы. При этом с выбранным вами противником вы деретесь как обычно, но кроме этого вы должны сравнить свою СИЛУ УДАРА с СИЛОЙ УДАРА всех остальных врагов. При этом каждый, у кого СИЛА УДАРА больше вашей, ранит вас. Вы же можете ранить только вашего непосредственного противника, даже если ваша СИЛА УДАРА будет больше, чем у всех остальных.

## УДАЧА

В течение путешествия, в тех случаях, когда многое зависит от того, насколько вы удачливы, вам будет предложено проверить свою УДАЧУ. Но будьте осторожны! Проверка удачи связана с немалым риском, и если вы неудачливы, результат может быть самым плачевным.

УДАЧА проверяется следующим образом. Вы кидаете два кубика. Если результат меньше или равен вашей УДАЧЕ на момент проверки, то вы удачливы, и все разрешается в вашу пользу. Если же результат выше вашей УДАЧИ на момент проверки, то вам не повезло, и Судьба накажет вас за это.

Все это в тексте книги будет называться ПРОВЕРКА ВАШЕЙ УДАЧИ. Каждый раз, когда вам будет предлагаться ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ, вы должны вычитать 1 из вашей УДАЧИ в данный момент. Скоро вы поймете, что чем чаще приходится надеяться на удачу, тем более рискованным это становится.

Каждый раз, когда вам предлагается ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ, а вы не хотите этого делать или ваша УДАЧА равна нулю, считайте, что вы неудачливы.

## СНАРЯЖЕНИЕ И НАХОДКИ

Вы отправляетесь в путь налегке. С вами только ваш испытанный меч, за спиной - заплечный мешок, а в кармане - 15 золотых. Да еще к поясу пристегнута фляга с водой - вы можете попить из нее дважды, каждый глоток вернет вам 2 ВЫНОСЛИВОСТИ.

Однако по дороге вы встретите много вещей, которые вы сможете либо купить, либо взять с собой. Но помните: в ваш заплечный мешок можно положить только 7 предметов. Хотя в любой момент (кроме времени битвы) вы можете все что угодно вынуть из него и оставить, а положить то, что вам покажется более нужным. Обратите внимание, что деньги и оружие в заплечный мешок не кладутся, и вы можете брать их столько, сколько позволят условия конкретного параграфа.

К тому же в пути сможете при случае либо купить, либо просто найти что-либо съедобное (но помните: не все, что годится в пищу обитателям сказочного королевства, подойдет и для вас). Эту пищу вы можете либо сразу съесть, либо взять с собой (она займет 1 место в вашем заплечном мешке) и тогда восстановить столько ВЫНОСЛИВОСТИ, сколько она позволяет в любое время (опять же только не во время боя).

И последнее. Читать книгу подряд бесполезно. Это только запутает вас, и потом в нужный момент вы можете принять неправильное решение. Смотрите только те номера и в той последовательности, в которой их предлагает книга, ведь так или иначе ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ВАС.

## ПРЕДИСЛОВИЕ

В самое обыкновенное сказочное королевство приходит беда. В тихом лесу, на его южных границах, появляется хитрый и коварный волшебник Барлад Дэрт, в совершенстве овладевший искусством черной магии. Никто не знает, из каких земель он пришел. Вскоре окрестные жители начинают сторониться леса, который темные колдовские силы сделали таинственным и непроходимым, с множеством беспощадных ловушек и мерзких глубоких болот. Лес наводнили Гоблины и Орки - уродливые и жестокие воины Барлада Дэрта. А в самом центре леса, который теперь называют не иначе как Зачарованный лес, волшебник воздвиг Черный замок, и никому еще не удалось достичь его и безнаказанно вернуться обратно.

Но волшебник не успокаивается на этом. Узнав, что во дворце живет прекрасная Принцесса—единственная дочь Короля - он посыпает к ее отцу черных послов, чтобы просить ее руки. Гордый Король отказывает им, но послы появляются еще дважды. Каждый раз они спускаются с неба на могучих крылатых конях, и только Король может без страха смотреть им в глаза, столь большая и грозная сила исходит от них. Но Король непреклонен, хотя и понимает: Барлад Дэрт так просто не отказывается от своих намерений.

И вот, когда послы в третий раз покидают дворец, Принцесса исчезает вместе с ними. Заклятие волшебника переносит ее в Черный замок, но она бесстрашно отказывается стать женой чародея, и тот, не в силах сдержать свою злобу, погружает ее в волшебный сон.

По всему королевству герольды созывают смельчаков, обещая любую награду тому, кто освободит Принцессу. Один за другим покидают они столицу по Главному Южному тракту и исчезают в Зачарованном лесу. Но ни один не возвращается назад: Черный замок умеет беречь свои тайны.

Хотите попытаться миновать западни Зачарованного леса, сразиться с беспощадными воинами Барлада Дэрта, проникнуть в Черный замок и разрушить колдовские чары? Если да, то собирайтесь в путь - книга поможет вам перенестись в сказочное королевство...

Как и положено в сказках, путешествие начинается перед королевским дворцом. Узнав, зачем вы пришли, стражники провожают вас в Тронный зал, и вы предстаете перед Королем. Обрадованный тем, что есть еще в его королевстве герои, готовые рискнуть даже своей жизнью ради его дочери, он отправляет вас к придворному астрологу и волшебнику, лучшему в королевстве знатоку Белой магии—Майлину. Ведь вам придется сражаться не только с воинами, но и со злыми духами—без волшебства в дороге не обойтись.

Однако даже Майлин не может предвидеть всего могущества Барлада Дэрта, да и времени на учебу у вас совсем мало. Он лишь успевает научить вас самым необходимым заклятиям и дать несколько советов. Вот заклятия, которые вы изучили:

**ЗАКЛЯТИЕ ЛЕВИТАЦИИ**—с его помощью вы сможете подняться в воздух и перелететь то препятствие, которое вам встретится. Но будьте осторожны: заклятие действует не слишком долго, и если вы не рассчитаете свои силы, то можете опуститься на землю раньше, чем препятствие или опасность будут позади.

**ЗАКЛЯТИЕ ОГНЯ**—поможет вам в нужный момент создать в воздухе огненный шар и направить его на врагов. Но в закрытых помещениях им надо пользоваться осмотрительно, чтобы не устроить пожар.

**ЗАКЛЯТИЕ ИЛЛЮЗИИ**—вы создадите у вашего врага необходимую иллюзию и сможете спастись в тех ситуациях, из которых другого выхода не будет. Но заклятие иллюзии - опасное колдовство: ведь иллюзия рассеивается, и враг понимает, что его одурачили.

**ЗАКЛЯТИЕ СИЛЫ**—прибавит вам силу и увеличит вашу СИЛУ УДАРА.

**ЗАКЛЯТИЕ СЛАБОСТИ** - сделает вашего врага неуклюжим и неповоротливым, ослабит СИЛУ его УДАРА.

**ЗАКЛЯТИЕ КОПИИ** - с его помощью вы сможете при случае создать точную Копию вашего противника, которую вы будете контролировать. Тогда прежде чем добраться до вас, ему придется драться с собственной Копией, МАСТЕРСТВО и ВЫНОСЛИВОСТЬ которой будут равны его МАСТЕРСТВУ и ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ваш враг победит свою Копию, то с ним придется драться вам самим. Если же Копия сразит противника, то заклятие теряет силу и Копия исчезает, а вы продолжаете свой путь. Но если противников было несколько, а Копию вы смогли или захотели создать только одну, то придется драться и с остальными.

**ЗАКЛЯТИЕ ИСЦЕЛЕНИЯ**—в любой момент (но не во время сражения) добавит вам 8 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ.

**ЗАКЛЯТИЕ ПЛАВАНИЯ**—вы никогда не видели ни реки, ни озера, а в дороге может случиться всякое. У вас уже нет времени учиться плавать. Но с помощью этого заклятия вы сможете переплыть любую водную преграду, которая вам встретится. Но будьте внимательны: как только вы ступите на землю, заклятие утратит свою силу.

Астролог предупредил: уровень вашего МАСТЕРСТВА позволяет вам воспользоваться заклятиями только 10 раз. Поэтому вы можете выбрать любые заклятия и в любом количестве, но всего их должно быть не более десяти. Определите их заранее и запишите на Листке путешественника. Помните: каждое заклятие используется только один раз, после этого вам придется его вычеркнуть и обходить оставшимися.

Конечно, вы не знаете, какие враги и преграды встретятся вам на пути. Правильный выбор должны подсказать только ваш опыт и интуиция.

Майлин дает еще два совета. Во-первых, сориентироваться на запутанных лесных тропинках и в замке, если вы до него дойдете, вам поможет карта. Рисуйте ее по мере продвижения. Во-вторых, для многих магических тайнств необходимы волшебные предметы. Страйтесь в своем путешествии добыть их как можно больше, при случае они помогут вам, но будьте осторожны: коварство врага не знает границ, возможны любые ловушки.

После беседы с астрологом вы вновь предстаете перед Королем. Никто не знает, что вам может понадобиться на пути к успеху, поэтому из дворца вы берете с собой только самое необходимое: меч, флягу, заплечный мешок и 15 золотых.

Король приказывает одному из герольдов проводить вас до границ Зачарованного леса, чтобы в пути вы не испытывали нужды ни в еде, ни в

питье. По дороге вы спрашиваете герольда, кто такие Гоблины и Орки, о которых вы много слышали во дворце. Он рассказывает, что Гоблины—это страшные и отвратительные злые духи ростом примерно с человека, которые верой и правдой служат волшебнику. Их мало кто видел. И совсем уж никто и никогда не видел Орков. Говорят только, что они повыше и посильнее. Но и с теми и с другими лучше не встречаться.

В пути вы еще раз обдумываете последний совет Майлина: Барлад Дэрт достаточно могущественный волшебник, чтобы даже малой частицы его мастерства, переданной особо преданным воинам, хватило не только на то, чтобы противостоять вашим заклятиям, но и наложить на вас свои, не менее быстрые и сильные. Будьте осмотрительны.

Но вот королевским владениям приходит конец. Здесь надо спешиться: лес заколдован и не пускает всадника. Герольд прощается с вами, и вскоре лишь далекий стук копыт напоминает, что вы были не один. Черный, таинственный и неподвижный, Зачарованный лес ждет вас.

Если вы готовы к тем неожиданностям, с которыми вам придется встретиться, переверните страницу.

1

Вы быстро идете вперед и вскоре оказываетесь в лесу. Даже странно, что о нем рассказывают столько страшных и невероятных историй: таинственный, зачарованный, с множеством ловушек и опасностей. Но все тихо и спокойно, высокие и могучие деревья справа и слева пропускают много солнечного света, дорога прямая и ровная, и вы расслабляйтесь. Веселое щебетание птиц убеждает в том, что поблизости нет никакой опасности. Примерно через три четверти часа вы доходите до развилки. Путь раздваивается. Теперь вам надо принять первое решение—какую дорогу выбрать.

Вы пойдете:

По правой дороге - 86,

По левой дороге - 110.

2

Вскоре лес расступается, и дорога начинает петлять между высоких холмов. Однако лес не выпустил вас из своих владений: неподалеку и справа и слева виднеется высокая стена деревьев. Дорога становится совсем узкой, и вот уже по ней едва может пройти один человек, а два холма по краям почти нависают над ней. На правый холм поднимается еле заметная тропинка. Подняться по ней? Но вдруг вас заметит кто-нибудь из слуг Барлада Дэрта?

Чутье подсказывает вам, что вперед идти не менее опасно. Что вы сделаете?

Поднимитесь на холм? - 175.

Пойдете дальше по дороге? - 97.

3

Вы рады, что дорога привела вас к Беглецам, и понимаете, что Черный замок должен быть где-то неподалеку. Напоследок лес делает все, чтобы удержать вас: сучья цепляются за одежду, ветви хлещут по лицу, корни и коряги как будто вылезли из земли погреться и заставляют вас идти медленно и осторожно. Вдруг впереди забрезжил свет. Но как же он отличается от яркого весеннего солнца, которое светило, когда вы только-только входили в Зачарованный лес! Облака плотно закрыли солнце и пропускают лишь неясное и бледное свечение. Однако видно все же достаточно хорошо, и вы с облегчением покидаете негостеприимный лес - 211.

4

Через несколько минут вы достигаете реки. На другом ее берегу разбиты палатки, горят костры, между которыми снуют Гоблины и Орки. Река подходит к высокому центральному строению и заканчивается у него, как дорога у ворот, но по шуму воды вы понимаете, что она небольшим водопадом стекает куда-то вниз, в подземелье. Теперь вы можете либо вернуться обратно и направиться к зданию в центре двора (416), либо попытаться перебраться через реку (тогда вам надо решить, каким заклятием вы воспользуетесь: Плавания (372) или Левитации (103)), либо воспользоваться заклятием Плавания и поплыть по течению реки, чтобы проникнуть в подземелье замка (311).

5

Куда вы поплынете—к острову (216) или на другой берег (517)?

6

Сражаться с двумя Дровосеками вам придется одновременно.

**ПЕРВЫЙ ДРОВОСЕК**

Мастерство 5

Выносливость 4

**ВТОРОЙ ДРОВОСЕК**

Мастерство 6

Выносливость 7

Вы можете воспользоваться заклятием Копии. Если вы победили их, то наградой вам будет всего 1 золотой в кармане Первого дровосека. Дровосеки люди небогатые, и вряд ли стоило убивать их. Потеряйте 1 УДАЧУ. Теперь отправляйтесь дальше - 420.

7

Вы пытаетесь сосредоточиться на заклятии Копии. Но, к вашему ужасу, копия не появляется! Рыцари развеяли заклятие, после чего второй бросает копье, и оно ранит вас на излете. Потеряйте еще 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Теперь вы можете попробовать заклятия Силы (36), Слабости (314), Огня (112), или же надеяться только на свой меч и драться (183).

8

Вы быстро обшариваете карманы Гоблина и находите изящный бронзовый свисток. На ходу кладете его в заплечный мешок и идете к мосту - 118.

9

Заклятие действует успешно, и вы перелетаете через реку - 222.

10

Впереди - узкий длинный коридор. Через несколько шагов вы видите с левой стороны дверь. Войдете в нее (399) или пойдете по коридору (325)?

11

Вы отстегиваете флягу от пояса и протягиваете ее несчастному. Он делает два больших глотка (отметьте на листке, что фляга пуста, однако вы можете взять ее с собой и при случае наполнить снова) и с облегчением откидывается на землю. Потом просит вас наклониться поближе и из последних сил шепчет:

«Спасибо тебе за твою доброту. Попробую отблагодарить тебя. Там, дальше на дороге будет развилка. Иди налево и когда увидишь две березы на холме, копай между ними. Там я спрятал все, что у меня было». Если вы ему поверили, то, когда увидите две березы, прибавьте 140 к номеру параграфа, на котором будете находиться, и попробуйте поискать клад. Теперь же сделав все, что можно для умирающего разбойника, можете отправляться дальше - 234.

12

Вы проходите сквозь небольшую дубовую рощицу и выходите к озеру. Оно огромно - другого берега почти не видно. Вы можете или попробовать построить плот и перебраться через озеро на нем, или использовать заклятия. Что вы сделаете?

Постройте плот - 312.

Воспользуетесь заклятием Плавания - 201.

Воспользуетесь заклятием Левитации - 425.

13

Прячась за деревьями, вы начинаете обходить деревню. Она оказалась очень большой, и вы опасаетесь, как бы не встретить в лесу кого-нибудь из жителей: ведь они могут подумать, что вы следите за ними... Вам удается остаться незамеченным, и неожиданно вы опять выходите на лесную дорогу. Но это не та, по которой вы подошли к деревне. Она гораздо больше, а разбитая колея говорит о том, что пользуются ей очень часто. Вы можете пересечь дорогу и идти дальше в обход деревни (360), выйти на дорогу и пойти к деревне (184), или выйти на дорогу и пойти от деревни (235).

14

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 338. Если нет, то ваше решение принято слишком поздно - 404.

15

Вы подзываете хозяина поближе и, выхватив меч, нападаете на него.

Первый удар ваш, Водяной ранен, и ему ничего не остается, как принять бой. Он сражается с вами водорослями, каждый удар которых оставляет острые глубокие порезы. Вы можете воспользоваться заклятиями Силы (417), Слабости (228), Огня (521) или драться с ним без помощи магии (326).

16

Дверь со скрипом открывается, и вы входите внутрь. Вдруг чьи-то крылья бьют по лицу и вы чувствуете сильный укус в плечо (потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ). Вам придется сражаться с Летучими мышами - давними обитателями заброшенного домика. Вы можете воспользоваться заклятием Огня (557) или же драться.

ПЕРВАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Мастерство 6

Выносливость 8

ВТОРАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Мастерство 5

Выносливость 7

ТРЕТЬЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Мастерство 5

Выносливость 6

Сражаться с ними вам придется одновременно. Если вы победите их, то можете откинуть ставни и осмотреть домик (120) или же уйти и направиться к центральному строению (416).

17

Вам надо быстро придумать, что им сказать. Что вы отадите им все золото, которое у вас есть (426)? Что вы идете сражаться с волшебником и избавлять Зачарованный лес от нечисти (109)? Или что вы встречали по дороге кого-то из их знакомых (339)?

18

Торговец говорит, что может сообщить кое-что интересное и полезное для вас, но за информацию просит 7 золотых или какой-нибудь подарок. Заплатите ему (327), поищите в заплечном мешке подарок (217), или вежливо поблагодарите и уйдете (106)? А может быть решите, что лучше убить его и обыскать лавку (518)?

19

Дорога приводит вас к большому красивому дому, стоящему справа от нее под двумя раскидистыми дубами. На пороге появляется высокий краснолицый человек, большой живот которого явно мешает ему быстро выбежать вам навстречу. Он вперевалочку направляется к вам, предлагая зайти и сделать все покупки, необходимые в дороге. Вы можете решить, что он хочет заманить вас в ловушку, и пойдете дальше (185) или же поверите, что он торговец, и зайдете в дом (176).

20

Дорога понемногу поворачивает направо, потом начинает петлять среди деревьев, и вскоре вы теряете ориентацию. К тому же смеркается, наступает ночь. Хотите поискать убежища на ночь (340) или пойдете дальше (442)?

21

Вы не успеваете толкнуть дверь, как она открывается сама. Это хозяин домика увидел вас в окно и поспешил навстречу. Он представляется проводником, помогающим найти дорогу в лесу заблудившимся путникам. Вы не заблудились? Тем лучше, но он все равно поможет выбраться отсюда. Его назойливость кажется слегка подозрительной. Но он словно не замечает вашего нежелания принять его помочь, приглашает в дом, кормит обедом (восстановите 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), а потом спрашивает, куда вы держите путь. Он просит всего 2 золотых и говорит, что без него вы просто не найдете дороги, а то и вовсе утонете в болотах, которых немало

поблизости. Воспользуетесь его предложением и скажете, что ищете Черный замок (186), попросите проводить вас до ближайшего жилья (202) или откажетесь и уйдете (229)?

22

Вы внимательно осматриваете трон, но ничего примечательного в нем не находите. Судя по всему, ужас должен внушать не трон, а его хозяин. Но что-то подсказывает вам, что этому месту надо уделить побольше внимания. Вы пробуете передвинуть трон, надеясь, что под ним что-то может быть. Внезапно одна из дощечек сиденья с треском отскакивает. В троне оказывается секретный ящичек, который вы обнаруживаете, абсолютно случайно нажав на нужное место. В нем—короткая стрела с белым оперением. Стрелу можете взять с собой. После этого вы покидаете столовую либо через дверь в той же стене, где вход (427), либо через другую: правую (398), левую (206) или среднюю (350).

23

Торговец говорит, что может сообщить кое-что полезное для вас, но за информацию просит 7 золотых или какой-нибудь подарок. Заплатите ему (327), поищите в заплечном мешке подарок (217), или вежливо поблагодарите и уйдете (106)? А может быть решите, что лучше убить его и поискать, нет ли чего интересного в лавке (518).

24

Если у вас есть еще заклятия Плавания или Левитации, используйте их и достигните другого берега озера (238). Если же нет, то фруктов вам хватит надолго, и вы еще сможете узнать, кто охраняет золотой апельсин и для чего он нужен. Но это будет еще не скоро...

25

Буфет переполняют разнообразные сладости. Вы можете подкрепиться ими и восстановить 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ. После этого надо уходить: либо через дверь в той же стене, где вход (427), либо через одну из трех других: правую (398), левую (206) или среднюю (350).

26

Они со смехом отвечают, что не принимают воинов со стороны, а такие слабые и хилые, как вы, им вообще не нужны. Теперь вам придется драться со стражей - 341.

27

Она с презрением ломает перо и отбрасывает его в сторону. Теперь дадите ей денег (137) или будете драться (522)?

28

Он вполне доволен вашим подарком - 443.

29

Деревня кажется нескончаемой, но вот и еще одна дорога. Теперь вам придется или пойти по ней (235) или войти в деревню (184).

30

Вы спускаетесь по лестнице и открываете дверь - 10.

31

Стражники спрашивают, чем же вы собираетесь торговать. Если у вас есть шкура лисы, покажите ее как образец и проходите (48), если же нет, ни одна другая вещь из вашего заплечного мешка не привлечет их внимания, и вам придется драться (428).

32

Вы пробуете белое вино, но вкус у него просто кошмарен. Оно явно не предназначено для людей. Постарайтесь не показать своего неудовольствия Троллю, потеряйте 1 МАСТЕРСТВО и уходите - 207.

33

Вы входите внутрь и понимаете, что попали на Заставу, поставленную здесь специально для того, чтобы не пропускать таких, как вы. Орк - часовой бросается на вас так стремительно, что вы не успеваете применить заклятия, и вам приходится драться с ним.

ОРК

Мастерство 6

Выносливость 8

Если вы убили его, то сделали это как раз вовремя: из погреба с бутылкой вина поднимается Гоблин. Увидев вас, он бросает бутылку и хватается за боевой топор.

ГОБЛИН

Мастерство 7

Выносливость 5

Во время этого боя вы, если хотите, можете попробовать убежать (143).

Если же вы убили Гоблина, то 239.

34

Вы так и не узнаете, кто были эти люди, но зато можете подобрать маленько зеркальце и золотой свисток, оброненные ими во время боя. Скорее всего, это все-таки Беглецы из замка—и тогда вы на правильном пути - 3.

35

Наступает ночь. Хотите отдохнуть и поспать после долгой дороги (204) или решите, что лес слишком опасен для этого и пойдете дальше (342)?

36

Вы накладываете заклятие Силы, и оно успешно действует. Прибавляйте 2 к своей СИЛЕ УДАРА, когда будете драться - 183.

37

Вы используете заклятие Огня, и огненный шар сжигает одну из голов Дракона. У вас есть еще одно заклятие Огня (451) или будете драться с оставшейся головой? Она, в свою очередь, дышит на вас огнем (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ).

ДРАКОН

Мастерство 9

Выносливость 4

Если вы убили дракона, то 454.

38

По дороге вы идете так долго, что вам уже начинает казаться, что это будет длиться вечно. Несколько раз вы проходите по мостики, перекинутым над глубокими оврагами. Насколько можно понять, по дну оврагов тоже идут дороги или тропинки, но прыгать вниз слишком высоко, и вы предпочитаете идти прямо. Дорога приводит

vas к покосившейся и вросшей в землю деревянной хижине. Трудно определить, обитаема ли она. Можно войти внутрь и все выяснить (221) или пройти мимо по тропинке дальше в лес (55).

39

Перед вами огромная комната, но трудно понять, для чего она предназначена. Мебели нет. В одном конце комнаты огромная парадная лестница поднимается вверх, такая же лестница напротив спускается вниз. Они деревянные, перила богато украшены золотыми изображениями драконов и грифонов. Внимание привлекают огромное окно в полстены и картина, висящая рядом с ним. На картине изображена какая-то битва, но с того места, где вы стоите, не видно, какая именно. В комнате три двери, но открыть вам удается только одну—ту, что напротив окна. Пойдете в дверь (138), по лестнице вверх (523), по лестнице вниз (452), подойдете к окну (70) или к картине (205)?

40

Вам придется драться с ними одновременно, но вы можете воспользоваться заклятием Копии.

ПЕРВЫЙ ГОБЛИН

Мастерство 6

Выносливость 9

ВТОРОЙ ГОБЛИН

Мастерство 7

Выносливость 5

Если вам удалось убить Гоблинов и остаться в живых, то можете забрать у них бронзовый свисток и медный ключик, которые им больше не понадобятся, и перейти реку - 118.

41

Огонь прижигает Дракону отлетевшую голову—она больше не отрастет. Вы же продолжаете бой:

ДРАКОН

Мастерство 9

Выносливость 4

Если вы победили Дракона и срубили вторую голову, ей уже не удастся отрасти - 454.

42

Драгоценности мало интересуют Дракона, и он недвусмысленно дает вам это понять, дохнув на вас пламенем (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Теперь вам придется драться - 316.

43

Когда вы задаете свой вопрос, один из Орков невозмутимо дергает рычаг под столом, и вы летите куда-то вниз. Вероятно, спросили что-то не то... Когда вы падаете, то от удара теряете сознание (и 2 ВЫНОСЛИВОСТИ)... - 409.

44

Вы спокойно идете по дороге. Вдруг непонятно откуда перед вами возникает Волк. Ваше удивление еще больше возрастает, когда он ударяется о землю и превращается в юношу-оруженосца. Волк-человек говорит, что его заколдовал ненавистный Барлад Дэрт, и с радостью готов помочь вам. Он уверяет, что сразу догадался, что вы идете сражаться с волшебником, смелых людей видно издалека. Вы в нерешительности: предложение о помощи заманчиво, но вдруг это какая-то ловушка? Тем временем Волк-человек рассказывает, что впереди будет перекресток. Самая опасная дорога оттуда - налево. Злой Дракон съедает каждого, кто пойдет по ней. Вам же надо идти прямо. Потом— развилка, и опять надо идти прямо, потому что на дороге, которая пойдет налево, устроили засаду воины жестокого мага. Поверите ему и скажете, что идете драться с волшебником (431) или же решите, что осторожность никогда не помешает, откажетесь от его помощи и пойдете дальше (240)?

Издалека пришла с волшебником его верная гвардия - Зеленые рыцари. Много лет назад маг разослал по деревням своих шпионов, чтобы они взяли на заметку тех юношей, сердца которых были подвержены Злу, чья жадность и жестокость вызывали удивление их родителей и товарищей. После этого к каждому было подослано по Оборотню с предложением служить у чародея. Шпионы хорошо поработали: ни один из юношей не отказался. Всего же их было двадцать четыре. Барлад Дэрт поделился с ними своим мастерством и наложил на каждого колдовское заклятие. Теперь они умели многое: развеивать заклятия врага, накладывать свои, но любимой их забавой в бою было направить на противника то заклятие, которым он хотел поразить их самих. Из юношей было отобрано трое—самых ловких и умелых. Им волшебник пожаловал баронское достоинство и доверяя возглавлять походы своих войск. Один же был назначен Капитаном, начальником над всеми рыцарями. Ему-то маг и собирался перед смертью передать свой трон. Чтобы рыцарям легче было сражаться и побеждать, маг заколдовал их щиты. Один раз взглянув, враг уже не мог отвести от них глаз. Теперь вы можете попросить либо книгу о самом волшебнике (345), либо о Принцессе (208), либо покинуть библиотеку (139).

Перед вами две дороги. Вы пойдете направо (445) или налево (524)?

Тропинка понемногу уводит назад, и вы понимаете, что возвращаетесь к опушке леса. Вокруг очень красиво: березовая роща горит на солнце. Судя по всему, недавно прошел дождь, капли воды дрожат на листьях и приходится обходить небольшие лужицы. Вскоре роща кончается, только на холме рядом с дорогой стоят две невысокие березки, как бы оторвавшиеся от своих соседок и вышедшие из леса проводить вас. Тропинка понемногу расширяется, становится видно, что по ней часто ходят. Это уже не лесная тропинка, а дорога, которая вскоре поворачивает налево. Впереди показалась деревня. Но вам не обязательно идти в нее: еще одна дорожка, петляя, идет к лесу, который теперь оказывается не только позади, но и справа от вас.

Вы пойдете к деревне? - 101.

Или к лесу? - 262.

Миновав ворота, вы осторожно осматриваетесь в полутемном дворе замка. Прямо перед вами в центре двора большое темное строение, но вам сложно рассмотреть его или хотя бы определить количество этажей. Наверху оно переходит в узкую высокую башню, которая чем дальше вы смотрите, тем больше привлекает ваше внимание. Постепенно вас охватывает волнение, и вы понимаете, что наступают решающие минуты. Ведь в башне могут быть или Принцесса, или Барлад Дэрт. В левом, дальнем от вас углу двора из-за башенки вытекает река и скрывается под кирпичными сводами. Входа внутрь не видно. Справа, немного в стороне от ворот, видна строжка, откуда слышны веселые голоса Гоблинов и звон стаканов. Слева - невысокий одноэтажный небольшой домик, похожий на маленькую часовенку.

Если вы пойдете к строению в центре двора - 308,

Если к сторожке - 218,

Если к маленькому домику слева - 116.

Вы успеваете сделать по дороге всего несколько шагов, как из-за поворота слышится приближающийся стук копыт. Что вы сделаете? Быстро вернетесь на перекресток и пойдете в другую сторону (14)? Останетесь на дороге, чтобы узнать, кто едет вам навстречу (404)?

Старик отвечает охотно. Чувствуется, что ему давно не хватает человеческого общества. Вы узнаете, что некогда это была большая и веселая деревня, в которой жили охотники и грибники. Но с тех пор, как Барлад Дэрт превратил лес в свое королевство, добрым людямходить туда опасно. Один за другим, со слезами на глазах покидали жители деревню, где были похоронены их деды и прадеды. Старик остался последним: понимая, что скоро умрет, он решил не уходить из родных мест. Доверитесь ему и скажете, что вы идете в Черный замок сражаться с волшебником (310), попытаетесь осторожно выведать у него что-нибудь еще, не называя себя (418), или покинете деревню (179)?

51

Неутомимо ведет вас вперед дорога, уже несколько часов идет по ней, а ловушек и опасностей все еще не видно. Вы уже начинаете надеяться, что лес пропустит вас и скоро покажутся высокие башни Черного замка. Неужели вы будете первым, кто доберется до них? А может быть, главные опасности не в лесу, а в самом замке? Задумавшись вы чуть было не проходите мимо незаметной тропинки, отходящей налево от дороги. Посмотрев в ту сторону, замечаете, что через густую листву невдалеке от дороги виднеется белый домик с красной черепичной крышей. Сверните к нему (21) или решите, что дорога ведет вас в правильном направлении, и поторопитесь к цели (400)?

52

Дорога продолжает идти прямо через лес, но вы еще недостаточно запутались, чтобы не понимать: она может вести куда угодно, но уж никак не вглубь леса. Хорошо бы свернуть с нее. Вот и тропинка поворачивает направо. Но нужно ли вам туда? Может быть, лучше пойти прямо или подождать тропинки влево? Что вы выберете?

Пойдете по тропинке - 373,  
Дальше по дороге - 121.

53

Вы подходите к правой двери. Она не заперта и, гостеприимно распахнувшись, пропускает вас в комнату. Это что-то вроде помещения для охраны, на стенах которого развешаны какие-то пергаментные свитки. Вы не успеваете разглядеть обстановку комнаты, потому что из-за стола навстречу вам встают два огромных Орка в полном вооружении. Вы оказались прямо перед стражами замка. Что вы сделаете: попробуете с ними поговорить (519) или будете драться (328)?

54

Вы взбираетесь наверх, но на полпути вдруг понимаете, что странно знакомая веревочная лестница напоминает... гигантскую паутину! В ужасе вы начинаете спускаться, но поздно. То, что казалось вам логовом или гнездом, оказывается брюхом гигантского паука, и он быстро-быстро начинает подтягивать вас к себе. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 558, если же нет, то паук затягивает вас на дерево, и вам придется драться с ним. Во время боя уменьшайте вашу СИЛУ УДАРА на 1. Ведь вы не слишком-то привыкли драться на деревьях.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Мастерство 8

Выносливость 8

Пользоваться заклятием Огня на дереве неразумно. Копии же просто негде будет поместиться. Однако вы можете воспользоваться заклятиями либо Силы (410), либо Слабости (219). Если вы победили, то 189.

55

Короткая тропинка вскоре выходит на узкую мощеную дорогу, и вы оказываетесь на развилке. Дорога самая обычная, странно только, что лес как будто сторонится ее. Она петляет среди холмов, а лес безмолвно смотрит на нее со стороны. Куда вы пойдете по дороге—направо (121) или налево (188)?

56

У вас нет ни одного полезного заклятия, и вам остается надеяться только на то, что вас выведут из клетки на допрос. Но Барлад Дэрт не интересуется непрошеными гостями. Когда Гоблины заканчивают игру, они принимаются за работу. Вы с ужасом обращаете внимание на незамеченную ранее груду кирпичей в углу. Неторопливо, перебрасываясь шуточками, они начинают замуровывать вас. Вы умоляете их не делать этого, но слуги чародея не знают жалости— вскоре работа закончена. Вам же суждено прожить еще несколько дней и умереть от голода в подземельях Черного замка, так и не выполнив своей миссии. Теперь-то вам становится понятно, почему никто из смельчаков так и не вернулся домой...

57

Все обходится благополучно, если не считать того, что дорога вскоре кончается и вперед ведет узкая тропинка, почти незаметная среди травы. Но обратно вернуться уже нельзя (не тратить же заклятие Левитации, если даже оно у вас есть), и вы идете до самого ее конца - 181.

58

Заклятие действует, и теперь вы будете сражаться с ними, каждый раз прибавляя 2 к своей СИЛЕ УДАРА - 40.

59

Вам удается отскочить, и дерево падает всего в нескольких сантиметрах от вашего плеча. Вы понимаете, что оборотень просто заманил вас в ловушку, которую вы избежали только благодаря своей удачливости. Если вы торопитесь, то можете идти дальше вперед (240), если же жажда мести берет верх, вы можете свернуть с дороги и сразиться с Оборотнем, чей силуэт виднеется неподалеку от того места, где упало дерево (528).

60

Дорога оказывается недлинной, вскоре вы уже видите ее конец и спешите вперед - 181.

61

Вы идете по левому коридору. Неожиданно одна из его стен превращается в решетку. За ней—небольшие каменные помещения, похожие на тюремные камеры. Вы подносите свет к первой из них. За решеткой павлин. Вы настолько удивлены, что несколько минут стоите в растерянности. Кому понадобилось держать павлина в каменном мешке в подземелье? Если у вас есть перо павлина, достаньте его (267), если же нет, посмотрите, кто сидит за следующей решеткой - 147.

62

Вы накладываете заклятие, и медвежонок выздоравливает на ваших глазах. Благодарная медведица тянет вас за собой в угол берлоги. Там на шкуре лисы лежат маленький амулет и красивый пояс. Вы можете взять с собой одну из трех вещей: либо амулет (457), либо пояс (156), либо шкуру (367) или отказаться, вылезти из берлоги и уйти по дороге, ведущей с поляны вглубь леса (44).

63

Медный ключик не подходит к отверстию в люке: вам придется уходить — 416.

64

Вы идете по дороге дальше. Начинает смеркаться. Как странно быстро пролетело время. Кажется, что только-только вошел в лес, а уже темно. Хотите поискать убежища на ночь (340) или пойдете вперед, несмотря на усталость: позади и так достаточно опасностей, зачем добавлять к ним новые из-за своей беспечности (442)?

65

Начальник стражи не успевает даже открыть рот, как вы накидываетесь на него с мечом. Но будьте осторожны: ведь Орки в соседней комнате не глухие.

НАЧАЛЬНИК СТРАЖИ

Мастерство 9

Выносливость 5

Вы можете воспользоваться заклятием Копии. Если вы победили Начальника стражи за три раунда, то 468. Если же нет, то Орки услышали подозрительный шум и не входили только потому, что ждали подмоги.

Подоспевший отряд Гоблинов врывается раньше, чем вы успеваете добить вашего врага. И даже в самых кошмарных снах вы не видели того, что они сделали с вами...

66

«Так вы и в самом деле встречали Гиену?», - удивляются они. Вы снова недоумеваете: что может быть общего у этого животного с разбойниками. Но не спрашивать же их об этом! Тем временем разбойники не только соглашаются отпустить вас, ничего не взяв, но и дарят вам перо аиста, говоря, что в дороге оно может пригодиться. Они говорят, что если вы пойдете от их поляны направо, то как раз выйдете к мосту, а там и до замка недалеко. С этими словами они растворяются в лесу, давая вам возможность поверить их словам или нет - 46.

67

«Правильно, - одобрительно говорит Домик, - это дракон. Ну что ж, вот тебе коготь дракона. Когда встретишься с ним, покажи ему коготь, и он тебя не тронет». И вправду, не успели вы подумать, как это Домик будет вам что-то давать, как прямо у ваших ног падает драконий коготь, как будто брошенный откуда-то сверху. Вы решаете ничему не удивляться и слушаете вторую загадку. «Легче легкого, проще простого, но чтобы попасть в замок, нет ничего ценнее». Если знаете, что это, то проделайте такое же сложение, если нет, придется уходить - 98.

68

Вдали раздается глухой звон колокола. «Допрос», - говорит один стариk другому. Слава Богу, думаете вы, значит все-таки не извания. Стариk встает, отпирает вашу решетку и, прицепив к поясу кинжал, а за спину закинув ваш заплечный мешок, выводит вас из камеры - 160.

69

Рыцарь странно смотрит на бронзовый свисток у вас в руках - и отступает в сторону, пропуская вас. Вы делаете шаг вперед, но в это время он с силой налегает на какую-то рукоять, торчащую рядом с ним из стены. Вы с ужасом чувствуете, как пол уходит из-под ног, и летите в бездну. Воды реки далеко внизу примут ваш труп...

70

Вы подходите к окну и выглядываете наружу. Все еще стоит ночь, и почти ничего не видно, кроме черных зубцов стены и силуэтов сторожевых башенок на фоне звездного неба. Теперь вы можете или отойти от окна (39) или воспользоваться заклятием Левитации, вылететь наружу и посмотреть, нет ли где-нибудь еще открытых окон (273).

71

Вы вкладываете белую стрелу в углубление под рисунком. Назад вынуть ее уже не удается, но дверь медленно открывается. Пройдя по узкому коридору несколько метров, вы видите, что дальше идет три одинаковых прохода. Вы пойдете в правый (368), средний (482) или левый (536)?

72

К ночи вы выходите на какую-то дорогу. Поищете убежище на ночь (340) или пойдете дальше, несмотря на усталость (442)?

73

Вскоре еще одна развилка. Сколько же можно, думаете вы, ведь так недолго и заблудиться, вообще никогда не выйти к замку, а только плутать всю жизнь по этим дорогам и тропинкам. Но так или иначе, а выбор делать надо. Сверните на дорогу, которая идет налево (286), или пойдете дальше (470)?

74

В сердце цитадели ведут большие массивные двери, к которым подвешен дверной молоток в форме боевого топора - 257.

75

Заклятия не действуют на Духа мертвых. Иллюзией его не удивишь — слишком много он повидал в туманном мире призраков; огнем не сожжешь — он не более, чем привидение. Сила его от Дьявола, и не вам поражать его слабостью, а ваша сила если и возрастет, то и его увеличится настолько же. Вам придется драться с ним на мечах, причем у вас не будет даже заклятия Копии—подобных ему не было и нет - 247.

76

Дверь открывается, и вы попадаете на кухню. На огромных плитах в котлах что-то варится. Кажется, повар и два поваренка совсем не удивлены вашим появлением: они заняты стряпней. В углу кухни вы видите какой-то сундук, которого здесь явно быть не должно, настолько странно он смотрится. Рядом с ним дверь, через которую вы можете выйти (379). Но, если хотите, можете сначала поговорить с поварами (486). Вряд ли разумно сразу совать свой нос в сундук, даже если вам безумно любопытно, что там: ведь на кухне есть посторонние.

77

Вы слишком неумелый наездник—лошадь сбрасывает вас и уносится в лес. Вы сильно ударяетесь о землю (потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ). К тому же вам лучше поторопиться уйти, ведь если появится хозяин коня, то он вряд ли скажет вам спасибо - 378.

78

Перо павлина вспыхивает в ваших руках, но тут же чья-то рука накидывает на него черный платок, и оно гаснет - 497.

79

Вы кидаете женщинам 1 золотой, из-за которого начинается драка. Жадность вас подвела, и теперь остается только один выход: быстро выбежать в следующую дверь, что вы и делаете, попадая в какой-то коридор - 325.

80

Дверь в конце маленького коридорчика ведет на лестницу. Охраны поблизости нет, дверь не заперта. Вы открываете ее - 322.

81

Клубочек катится прямо, а вы можете вернуться на 51 и самостоятельно сделать выбор, куда вам лучше пойти. Но учтите: если вы свернете, клубочек укатится, и вам придется дальше идти без него.

82

Вы продолжаете идти дальше. Вдруг ваше внимание привлекает какое-то движение в листве большого клена, стоящего справа от дороги. Вы останавливаетесь и поднимаете голову. Из листвы на вас смотрит чье-то лицо с маленькой аккуратной бородкой. Большие умные глаза внимательно изучают вас какое-то время, а потом на дорогу спрыгивает невысокий старичок в зеленой курточке и аккуратных зеленых штанишках, заправленных в сапожки. Это Лесовичок, охраняющий дорогу. Но то кого: От ваших врагов или от ваших друзей? Этого-то вы и не знаете, а между тем Лесовичок спрашивает, кто вы. Вы отвечаете, что вы - одинокий искатель приключений, которого судьба занесла в Зачарованный лес. Тогда он спрашивает, что вы ищете в этом лесу. Теперь уже туманными неопределенностями не отделаться. Что вы ответите: что идете в Черный замок сражаться с

волшебником (280), что идете туда освобождать Принцессу (384), что забрели в лес случайно (492) или решите, что он не имеет права задавать вам никаких вопросов—и обнажите меч (563)?

83

Вы пытаетесь отступить назад и захлопнуть дверь, но скелет не дает вам это сделать. Несмотря на то, что он только ранил вас, когда вы повернулись к нему спиной (потеряте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), бегство не удалось. Вам придется вернуться на 247 и сразиться с ним.

84

Вы входите в саркофаг со статуей Короля. Внутри еще одна статуя: Король, сидящий на троне. На его шее на золотой цепи висит не то медальон, не то большая бляха с золотым изображением орла, уносящего в когтях свою добычу. В осанке Короля столько величия, что вы можете представить его только во главе огромного и могущественного королевства. Но все это в прошлом. Теперь же вы можете снять с шеи Короля бляху с орлом и взять ее с собой. Через какую из дверей вы покинете подземную усыпальницу: через правую (547) или через левую (501)?

85

Прибавьте 2 к своей СИЛЕ УДАРА и сражайтесь (569) - заклятие Силы подействовало.

86

Дорога широка и удобна. По ней ходят явно чаще, чем по той, что отходила влево. Следы копыт в пыли говорят о том, что совсем недавно по ней проезжали всадники, и вы уже жалеете, что поверили сказкам об ужасах Зачарованного леса и не пустились в путь верхом. Вот и развилка: наезженная дорога немного поворачивает влево и скрывается в лесу, другая, поуже, по которой явно меньше ходят и ездят, отходит от нее направо. Куда вы пойдете?

Налево? - 263. Направо? - 403.

87

Вы произносите заклятие и готовитесь взлететь, но... ничего не выходит. Волшебник надежно защитил свой замок от непрошеных магов. Однако заклятие истрачено (вычеркните его). Теперь отправляйтесь дальше в обход замка — 331.

88

Поле кончается, впереди заросли негостеприимного низкого кустарника. Мысль о том, что придется через него прорыться, явно не доставляет вам ни малейшего удовольствия. Ну так что же?

Пойдете через кустарник? - 177.

Или свернете к озеру? - 212.

89

Деревья, растущие по краям тропинки, закрывают почти весь свет, идти приходится медленно и осторожно. Внезапно вы чувствуете, что сзади на вас кто-то смотрит, и хотя никаких шагов не слышно, медленно оборачиваетесь. Позади вас посреди дороги стоит невысокий человек в потрепанной крестьянской одежде. Он небрит и оброс, в глазах—голодный блеск. За вашей спиной слышится легкий шум, и краем глаза вы видите, что на дорогу выходит еще один человек, одетый так же, как и первый, но немного повыше ростом и пошире в плечах. Теперь и вперед дороги нет. Оба медленно подходят к вам, и решение надо принимать как можно быстрее. Вы попробуете поговорить с ними и убедить их в том, что вы не желаете им зла (419), предложите им еду (104) или будете драться (374)?

90

Вам повезло: вы не только оказались в Черном замке, но у вас есть еще с собой латы Зеленого рыцаря. Перед каждой дверью вы имеете право решить, хотите надевать латы или нет (если отсутствие врагов вокруг позволяет это). Если решаете, что латы на вас, то прибавьте 60 к тому номеру параграфа, куда будет вести дверь. В том случае, если одежда будет играть какую-нибудь роль, вы почтете, что случится, если вы захотите выдать себя за рыцаря. Теперь же вернитесь на 30 и идите дальше.

91

Вы просите накормить вас. Повар соглашается, но требует за это плату — 2 золотых. Если согласны, то отдайте ему деньги, и он нальет вам тарелку горячих щей. Восстановите 4 ВЫНОСЛИВОСТИ и уходите - 379.

92

Зеркальце нравится хозяйке гарема, но оно не настолько ценно, чтобы ради него она выдала вам какую-нибудь тайну. Однако она уходит в свою комнату и не мешает вам поговорить с женами мага. Вернитесь на 255 и сделайте это, если, конечно, хотите.

93

Заклятия вам не помогут: она слишком искусная колдунья, чтобы ее можно было удивить иллюзией или копией.

ЖЕНЩИНА-ВАМПИР

Мастерство 11

Выносливость 14

Если вы победили ее, то торопитесь выйти в дверь, скрытую за портьерой, висящей слева от вас - 301.

94

Пароль правilen, и Лев впускает вас - 264.

95

Домик доволен вашей сообразительностью. «Ну что ж, - говорит он, - раз так, храбрый путешественник, то я скажу тебе пароль, чтобы попасть в замок. Пароль - 122». Когда вам понадобится пароль, обратитесь к параграфу с этим номером, и вы войдете. «А теперь - последняя загадка. Если убьешь на поединке чужеземного рыцаря, промолчит и сон твой не нарушит. Если же в бою врага со спины убьешь, разговорами замучит, пожалеешь, что родился». Если знаете отгадку, поступите с ней так же, как и с предыдущими: прибавьте к результату 50 и посмотрите нужный параграф. Если же нет, то придется уходить - 98.

96

Огненный шар попадает стражу прямо в грудь и прожигает латы. Он мертв, вы же торопитесь дальше по коридору, пока дорогу не преграждает дверь — 241.

97

Вы решаете идти по дороге дальше, не обращая внимания на ощущение опасности, исходящее от этого узкого прохода. Но вскоре понимаете, что иногда все же стоит доверять своим предчувствиям. Послышался шум обвала, и с вершин обоих холмов вниз начинают катиться огромные валуны. Но откуда они там взялись? Вы готовы поклясться, что еще несколько минут назад их там не было. Так и есть: это ловушка! Теперь остается надеяться только на свою удачу. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если удачливы, то 306, если же нет, то последнее, что вы увидите в этой жизни, будет громадный черный валун, настигающий вас, и буквы Б и Д, горящие на нем и закрывающие от вас небо...

98

Судя по всему, дорожка идет в правильном направлении. Вы чувствуете, что вокруг вас сгущаются сумрак и беспокойство, будто вы потревожили какую-то неумолимую силу, которая не замедлит нанести вам ответный удар. Но лес, который доставил столько неприятных встреч, кончается, и вы выходите на странную огромную поляну. Деревья по ее краям повалены и обуглены, но задуматься о причине этого вы не успеваете - 412.

99

Тропинка не сулит вам ничего хорошего: понемногу ноги начинает засасывать, вы пытаетесь освободиться, потом поворачиваете назад с надеждой выбраться из западни и добраться до развилки. Но не тут-то было. Под ногами - мерзкое, засасывающее болото, обрадовано чавкающее, почувяв очередную жертву. Через несколько минут все кончено, и лишь заплечный мешок, зацепившийся за одно из склоненных над трясиной деревьев, напоминает о смелом, но неосторожном путешественнике...

100

Вы оказываетесь во дворе Черного замка. Яркий свет факелов прямо перед вами заставляет остановиться и спрятаться в нише ворот. Двор наполнен Гоблинами и Орками, они снуют между палаток, тут и там горят костры. Вы чуть было не оказались в самом центре военного лагеря врага. За палатками, в центре двора, виднеется большое мрачное строение. Судя по всему, это и есть цель вашего путешествия. Как ни странно, река течет и здесь—справ от вас. При мерцающем свете видно, что вода уходит под землю где-то неподалеку от центрального здания. Вам надо решать, куда направиться.

К реке? - 375.

К палаткам? - 424.

101

Вы направляйтесь к деревне и вскоре уже идете по ее главной улице. Здесь нет ничего сказочного или таинственного. Многие подобные деревни вы проходили мимо по дороге к Зачарованному лесу. Возле одного из домов из земли бьет небольшой родничок. Хотите попить (405), наполнить флягу, если она пуста (307) или не будете рисковать и пойдете дальше (261)?

102

Перед вами широкая полноводная река с быстрым течением. Дорога пересекает ее по небольшому прочному мосту, но у моста охрана. Это Гоблин— один из воинов бесчисленной армии Черного замка. Размахивая ятаганом, он приближается к вам. Вы столкнулись с ним настолько неожиданно, что времени наложить заклятие уже нет и выход лишь один: драться.

ГОБЛИН

Мастерство 8

Выносливость 9

Если вы убили Гоблина, то 8.

103

Вы используете заклятие Левитации и благополучно перебираетесь на другой берег реки - 424.

104

Видя, что вы не хотите причинить им вред, они успокаиваются, а увидев еду, неистово и с благодарностью набрасываются на нее. Потом вы садитесь под деревом поговорить с ними - 520.

105

Куда вы направитесь, используя заклятие?

К острову? - 413.

На другой берег? - 425.

Вы выходите из лавки торговца, радуясь, что первая встреча с человеком в таинственном лесу ничего странного и волшебного собой не представляла. Если бы и дальше все было так же легко! Теперь перед вами три дороги. Вы можете пойти направо (329), налево (432) или прямо (20).

Вы входите в таверну. Она совсем не похожа на таверны, к которым вы привыкли. Вам едва удается сохранить равновесие на пороге: ведь пола в таверне нет. Вместо него - вода, и только узкие мостки вдоль левой стены ведут на другой конец комнаты. Из воды выныривает хозяин. По спутанной зеленою бороде, за которую цепляются несколько водорослей, можно легко понять, что это Водяной. Пока он подплывает, вы осматриваете комнату. На стенках картины с изображениями рыб. Интересно бы знать, кто это—друзья и родственники Водяного или иллюстрации к меню? На противоположной стороне этой странной комнаты невысокий плавающий помост. Мостки ведут к нему и именно на него взбирается сейчас Водяной, желая поприветствовать гостя в более привычной для него обстановке. Он приветлив, если какие-то опасения и были, то они рассеиваются. Для начала вы спрашиваете, не видел ли он кого-нибудь из ваших предшественников. Водяной отвечает, что к нему заходили лишь двое или трое из них, и всем он с радостью помогал. При этих словах в его глазах на мгновение появляется какой-то недобрый блеск, но уже через минуту они вновь спокойны и доброжелательны. Вы настороживаетесь, вспоминаете, где находитесь, и начинаете внимательнее следить за хозяином. Он же предлагает вам еду—жареную рыбу (что обойдется вам всего в 1 золотой), чистую родниковую воду (2 золотых), но почему-то возражает, чтобы вы наполнили свою флягу: предлагает выпить сколько угодно, но не покидая таверны. Ваши подозрения усиливаются. Что это - странный обычай или какой-то подвох? Что вы предпочтете? Поблагодарить Водяного и уйти (332), купить у него еду (209) или попить воды (376)? Или напасть на него (15)?

Вы подходите ближе и склоняетесь над блестящей вещицей. Это Золотой амулет, но вы не знаете, кто обронил его. Если это сделал кто-то из слуг волшебника, он может принести вам несчастье, если путник - не исключено, что при случае поможет вам, а то и спасет жизнь. Вы поднимаете его и внимательно рассматриваете, но ничего не происходит. Можете взять его с собой. Если в будущем спросят, есть ли у вас Золотой амулет, прибавьте 217 к номеру параграфа, на котором вы будете, и вы узнаете, добро или зло таится в нем - 407.

**ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.** Если удачливы, то 453, если нет - 242.

Не успевает развилка скрыться за деревьями, как шум впереди заставляет вас насторожиться. Вы медленно идете вперед, пока не видите человека в грязной и потрепанной одежде, лежащего на краю дороги. Все выдает в нем разбойника: и богатый расшитый пояс, которым подвязаны лохмотья, и сломанная кривая сабля, которая валяется неподалеку. На оружии и вокруг него— пятна крови. Явно незадолго до вашего появления здесь разыгралась битва не на жизнь, а на смерть, и тот, кто перед вами, не вышел из нее победителем. Лежащий человек тяжело ранен, с первого взгляда видно, что он умирает. Увидев вас, он с трудом приподнимается и зовет: «Путник, подойди, кто бы ты ни был. Я несчастный торговец, на меня напали разбойники, ограбили до нитки и бросили здесь умирать. Подойди, помоги мне!» Вы понимаете, что человек вряд ли говорит правду. Скорее всего, он что-то не поделил со своими собратьями, и те нанесли ему несколько настолько страшных ран, что даже лохмотья не могут скрыть их. Что вы сделаете? Подойдете к нему и выясните, что ему надо? - 302. Оставите умирать и пойдете дальше и пойдете дальше? - 234.

Зеленый рыцарь как раз готовится нанести вам удар, и вы надеетесь, что заклятие Копии защитит вас. Но копия не появляется, и его удар достигает цели (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Другого выхода нет—возвращайтесь на 309 и деритесь с ним.

112

Вы накладываете заклятие Огня, и мгновенно появившийся в воздухе огненный шар ударяет в грудь Первого рыцаря, не ожидавшего от вас такого коварства. Огонь прожигает толстые латы и достигает цели: корчась от боли, рыцарь падает с лошади. Теперь перед вами только один противник, а времени на новые заклятия уже нет.

ЗЕЛЕНЫЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

Если вы деретесь с ним стоя на земле, вычитайте 1 из своей СИЛЫ УДАРА.

Если же вы хотите драться с ним на равных, то ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то вам удается оседлать коня Первого рыцаря, и ваша СИЛА УДАРА не изменяется, если же нет—драться все же придется, стоя на земле. Если вы победили рыцаря, то - 414.

113

Перед входом в комнату вы успели надеть зеленые латы. Орки низко кланяются и садятся обратно за стол допивать брагу, запах которой заполняет комнату. Они больше не обращают на вас никакого внимания: судя по всему, Зеленые рыцари должны отлично ориентироваться в замке, и любой вопрос на эту тему будет неуместен. Между тем в комнате еще три двери: по одной в каждой стене. Но имеет ли право Зеленый рыцарь войти в любую из них? Однако долго думать нельзя: Орки могут насторожиться. Решайте - вы пойдете в правую дверь (446) в левую (330) или в дверь в противоположной стене (397)?

114

Вы накладываете заклятие Огня, и огненный шар устремляется к Гоблинам. Они не успевают убежать, шар настигает обоих. Через несколько секунд все кончено, Гоблины мертвы. Но ваши шансы выбраться из клетки нисколько не увеличились, а накладывать заклятие Иллюзии больше не на кого. И когда через пару месяцев кто-нибудь из Орков случайно забредет в эту комнату, он увидит трупы не только охранников, но и скончавшегося от голода узника...

115

Второе заклятие спасает вас: вы накладываете его, оттолкнувшись ногами от невидимой решетки, и оно благополучно выносит вас на берег. Но вы плыли против течения, поэтому потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ - 424.

116

Вы подходите к небольшому домику. Тяжелая каменная дверь приоткрыта, но внутри совершенно темно, и слышится только легкий шорох откуда-то из-под крыши. Войдете (16) или решите не рисковать и направитесь к центральному строению (416) или к реке (4)?

117

Через некоторое время вы видите в лесу то, что меньше всего ожидали увидеть: белый домик с красной черепичной крышей. Он выглядит так мирно, что кажется, будто стоит здесь уже много лет, и Зло не коснулось его своей рукой. Вокруг домика небольшой сад, от которого отходит несколько дорожек. Войдете в домик (21) или выберете одну из дорожек—направо, которая вскоре переходит в тропинку, уходящую в лес (180), или налево, которая проходит через сад и скрывается за домом (334)?

118

Вы быстро переходите мост. Справа от вас излучина реки, вдали сквозь лес виднеются очертания замка. Но идти к нему приходится гораздо дольше, чем хотелось бы. День уже клонится к вечеру, когда вы выходите на опушку леса. Черный замок перед вами. Ужас исходит от его мрачных башен, и вы впервые жалеете, что отправились в это путешествие. Лес позади, но теперь, вы как никогда понимаете, что это было только начало. Главные трудности—впереди. Большие угрюмые ворота смотрят прямо на вас, возле них видна охрана, но до нее еще слишком далеко, чтобы можно было сказать, сколько воинов их сторожат. Лес обтекает замок со всех сторон

Вам надо сделать выбор: либо направиться прямо к воротам и попытаться пройти через них (190), либо пойти налево в обход замка (236). А может быть, у вас есть волшебный пояс?

119

Если бы вы были более внимательны, то заметили бы, что все звериные следы не только сходятся к середине поляны, но и заканчиваются там. Когда вы уже близки к этому месту, земля расступается под вашими ногами, и вы проваливаетесь вниз. Это берлога, и медведица, рядом с которой лежит маленький медвежонок, отнюдь не в восторге от вашего появления. Угрожающе рыча, она приближается к вам. Будете защищаться (529) или попробуете поговорить с ней (447)?

120

Откидываете ставни, и слабый свет проникает в домик. Вы видите тяжелый кованый сундук в углу и крышку какого-то люка, скорее всего ведущего в подпол. Заглянете в сундук (433), исследуете люк (227) или решите не терять времени и уйдете (416)?

121

Через несколько часов ходьбы вы начинаете нервничать: ни одного поворота, а от цели явно удаляетесь. Солнце нещадно палит, пот заливает глаза, и вы уже начинаете мечтать о лесе, пусть полном опасностей, но тенистом и прохладном. Дерево в стороне от дороги кажется вам хорошим предзнаменованием—под ним можно отдохнуть и немного поспать: от ходьбы в такую жару все равно толку немного. Подойдете к дереву (525) или пойдете дальше по дороге (210)?

122

Вы называете пароль, и вас беспрепятственно пропускают в замок. Если вы пришли с параграфа 319, то отправляйтесь на 48, если же с параграфа 190, то на 100.

123

Вы внезапно обнажаете меч и наносите удар ближайшему разбойнику. Вам удается ранить его, но драться придется все равно одновременно со всеми тремя. Если хотите, воспользуйтесь заклятием Копии.

ПЕРВЫЙ РАЗБОЙНИК

Мастерство 6

Выносливость 4

ВТОРОЙ РАЗБОЙНИК

Мастерство 7

Выносливость 8

ТРЕТИЙ РАЗБОЙНИК

Мастерство 5

Выносливость 5

Если вы победили их, то можете либо поскорее уйти, опасаясь, что поблизости могут быть их друзья (46), либо обшарить карманы убитых (335).

124

Торговец нисколько не удивляется и говорит, что тогда он может сообщить вам кое-что интересное, но это будет стоить 7 золотых. Впрочем, он согласен и на скромный подарок. Заплатите ему (327), поищите в заплечном мешке подарок (217), или вежливо поблагодарите и уйдете (106)? А может быть, решите, что лучше убить его и осмотреть лавку (518)?

125

Вскоре после встречи с Гиеной вы с удивлением замечаете, что приближаетесь к маленькому белому домику с красной черепичной крышей, такому мирному и тихому, что его вид заставляет забыть о том, кто же настоящий хозяин леса. Вокруг дома небольшой сад и видны несколько дорожек. Войдете в домик (21) или

выберете один из путей в обход его: тропинку направо, уходящую в лес (180), или налево, проходящую через сад и скрывающуюся за домом (334)?

126

Враг убит. Если хотите, то можете взять с собой его латы. К сожалению, вы не успели поймать его лошадь, поэтому ни на лесных дорогах, ни при входе в замок латы не помогут: пеший рыцарь сразу же вызовет подозрения. Но если будет суждено проникнуть в замок, прибавьте 60 к номеру того параграфа, который вы изберете. Пока латы на вас, ваша собственная одежда будет в заплечном мешке. Но будьте осторожны: ведь неизвестно, как должен вести себя Зеленый рыцарь, какие двери перед ним в замке открыты, а какие нет. Не злоупотребляйте переодеванием—можете попасть в беду. Карманы у противника пусты, но ведь главное богатство рыцаря—меч. Можете взять его с собой, он прибавит 1 МАСТЕРСТВО (в том числе и сверх изначального), но тогда ваш собственный меч придется либо оставить на поле боя, либо положить в заплечный мешок - 434.

127

Вы протягиваете кольцо сквозь решетку, волшебник с радостью принимает его и надевает на палец. Вы ждете, что он разрушит свою темницу и выйдет к вам, но кажется он совсем не собирается этого делать. «Старости не свойственно торопиться, - говорит он.—Сначала я вспомню заклинания, разрушающие злую власть Барлада Дэрта, а потом уже выйду отсюда. Если же вы торопитесь, послушайтесь моего совета. Когда будете будить Принцессу, то подходите к ней только справа и никак иначе. Если же решите сразиться с волшебником, для этого лучше иметь еще одно кольцо, но на этот раз золотое». Вы благодарите старика за совет и идете к соседней клетке - 225.

128

Вы пробуете красное вино. Оно действительно великолепно. Прибавьте 4 ВЫНОСЛИВОСТИ, поблагодарите Тролля и покиньте погреб через дверь в противоположном конце прохода между полками - 207.

129

Путь ваш недолог. Лес расступается, и открывается вид на большую деревню. Это так неожиданно, что вы несколько минут не можете поверить своим глазам. Но все же надо решать: идти в деревню (184) или двинуться по лесу вправо, обходя ее (223).

130

Вы выходите в дверь в противоположной стене и плотно прикрываете ее за собой. Все тихо, значит, вы сделали правильный выбор. Что же касается лат, то перед входом в каждую комнату вы должны решить, оставляете ли их на себе или снимаете (если, конечно, такая возможность будет: нельзя же, например, переодеваться на глазах у Орков). Если же решите надеть латы, прибавьте 60 к номеру выбранного параграфа, и если одежда будет иметь какое-либо значение в комнате, в которую вы собираетесь войти, то вы прочтете, что приключилось с вами дальше. Теперь осмотритесь в комнате, в которую попали - 39.

131

Вы вознаграждены за свою смелость. Это Микстура выносливости. Можете прибавить 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ и отправляться дальше - 305.

132

Остров кажется вам немного странным: он весь засажен прекрасными фруктовыми деревьями, но нигде не видно ни одной живой души. Среди деревьев больше всего апельсиновых. Можете сорвать три плода, каждый из них восстановит по 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. В центре островка на высоком дереве растет апельсин, который привлекает ваше внимание. Сначала вы не можете понять, почему он блестит на солнце, но когда подходите ближе, то видите, что он из чистого золота. Рискните сорвать его (336) или будете выбираться с острова (24)?

133

Узнав, что кольца у вас нет, старик сразу теряет к вам всякий интерес. Вы же переходите к соседней клетке и вглядываетесь во тьму - 225.

134

Вы предлагаете коготь дракона. Дракон явно удовлетворен вашим выбором: он поднимается в воздух и улетает - 454.

135

Вы тихо шепчете старику: «Тroe из Эвенло». Он вздрагивает от удивления, вы понимаете, что угадали, и рассказываете о судьбе Беглецов. Он отдает вам свечу, которую несет, и ваши вещи, а также говорит, что вы свободны и что он скажет, будто убил вас, когда пытались бежать. Вы спрашиваете его, как отсюда выбраться, и узнаете, что есть два пути. Либо свернуть в первый коридор налево, который приведет к лестнице вниз, либо пойти прямо—тогда вы придетете к лестнице наверх. Куда вы пойдете, поблагодарив старика, прямо (422) или налево (435)?

136

Они не очень удивлены вашим вопросом и кивают на дверь в противоположной стене. В самом деле, им-то что—пусть Начальник стражи сам разбирается, имеете ли вы право разгуливать по замку. Менять решение уже поздно, и вы открываете указанную дверь - 337.

137

Сколько монет вы кинете нищенке? Три (458), шесть (369) или восемь (274)? Если у вас нет столько денег, то вам придется отгонять ее мечом (522).

138

Вы открываете дверь и видите странную узкую комнату. Рядом с вами стоит что-то похожее на вешалку, на которой висит то ли одежда, то ли просто мешковина. Другого выхода из комнаты нет: у противоположной стены стоит три сундука. Войдете в комнату (243) или сделаете другой выбор, вернувшись обратно на 39?

139

Комната, в которую вы попали, выглядит более необычно, чем та, из которой вы пришли. Узкая дорожка пола проходит вдоль стены к двери в противоположном конце комнаты. Все остальное разделено на две части, и просто не верится—это клумба и грядка. На клумбе растут красивые голубые цветы, каких вы раньше никогда не видели. На грядке—огурцы и лук. Хотите понюхать цветы (530), сорвать лук (471), сорвать огурец (268) или просто пройти через комнату и выйти через другую дверь (80)?

140

Коридор упирается в дверь, за которой лестница наверх. Она освещена. Вы поднимаетесь по лестнице, проходите один пролет за другим, но выхода нет. Наконец перед вами последний пролет, в начале его дверь, но, несмотря на все старания, она не открывается. Придется подниматься до конца - 322.

141

Библиотекарь обманул вас: он насторожился и решил поднять тревогу. Вы не в силах сопротивляться вбежавшей страже—Гоблинам, вооруженным боевыми топорами. Нескольких вам удается убить, но врагов слишком много. Сильный удар по голове (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ) - и вы теряете сознание...— 409.

142

Свисток нравится торговцу, но он не знает, что с ним делать. Он предлагает кроме свистка дать ему еще 2 золотых. Вы можете либо согласиться с предложением и отдать деньги и свисток (443), либо отказаться и уйти (106).

143

Вы выбегаете с Заставы и бежите по дороге. Сзади слышен шум погони. Вправо от дороги отходит узенькая тропка, и вы сворачиваете на нее, надеясь затеряться в лесу. Замысел удается, шум стихает: преследователи ничего не заметили и побежали по дороге дальше. Вы же переводите дух и идете вперед, пока не выходите на другую тропинку - 531.

144

Вы просовываете шкуру оленя сквозь решетку и кидаете ее на пол клетки. Олень ложится на нее и обретает дар речи. Он не расположен рассказывать вам, за что томится, но он ненавидит Барлада Дэрта и говорит, что, насколько ему известно (он слышал разговоры стражников, которые не подозревали, что животное их понимает), в кабинете у волшебника и в зале, где спит Принцесса, стоят одинаковые зеркала. За ними потайные дверцы, которые ведут на лестницу. По ней волшебник приходит к Принцессе: других выходов на лестницу нет. Вы благодарите олена за помощь и обещаете ему убить ненавистного мага. После этого идете дальше. Если вы когда-нибудь захотите воспользоваться потайной лестницей из кабинета волшебника, подойдите к зеркалу и вычтите 13 из номера того параграфа, на котором будете находиться. То же самое можете сделать, если надо будет от Принцессы попасть к магу - 465.

145

Повернув налево, вы идете по дороге, которая вымощена черным камнем. Лес расступается, будто не желает иметь с ней ничего общего. Но он хорошо виден и не собирается выпускать свою жертву. Дорога петляет среди холмов, и скоро полуденная жара заставляет пожалеть о прохладе леса. Солнце нещадно палит, а нигде нет даже намека на тень. Вдруг дорога сжалась над вами: за очередным поворотом в стороне от нее виднеется большое дерево. От ходьбы в такую жару все равно толку немного, и вы можете отдохнуть под его кроной. Сверните к дереву (525) или все же пойдете дальше (188)?

146

Стражники со смехом отвечают, что в армии мага достаточно Гоблинов и Орков—зачем ему еще и люди! Теперь вам придется драться с ними - 428.

147

За следующей решеткой вы видите человека и облегченно вздыхаете. С ним хоть поговорить можно. Но он напоминает вам сумасшедшего: смотрит в одну точку, бормочет что-то про какой-то серебряный свисток и отказывается разговаривать. Если у вас есть серебряный свисток, вы можете показать его несчастному (460), в противном случае вам придется вернуться (остальные клетки оказываются пустыми), возвратиться на развилку и выбирать, куда вы пойдете: налево (348) или обратно (537).

148

Вы говорите, что идете в Черный замок сражаться с Барладом Дэртом. «А чем же он так не угодил вам?» - интересуется старичок. Вы понимаете, что надо идти до конца - 464.

149

Вы решаете задержаться и поговорить с Домиком. «Давай поиграем с тобой в загадки, храбрый путешественник, - предлагает Домик. - Если отгадаешь загадку, подарок тебе сделаю, не отгадаешь—не солено хлебавши уйдешь». Вы соглашаетесь. «А вот моя первая загадка, - говорит Домик.—Для начала самая легкая. По небу летело, даже не шипело; только разозлилось, пламя появилось». Если вы отгадали загадку, то, конечно же,

поняли, о чём или о ком идет речь. Сложите между собой порядковые номера всех букв в этом слове и посмотрите параграф с нужным номером. Если же не отгадали, как ни грустно, а придется уходить по дорожке, ведущей от дома (98).

150

Вы подносите кусок блестящего металла к отверстию в люке, и он проваливается сквозь него. Вы расстроены, но тут же внутри слышится мелодичный звон, и люк распахивается. Скорее всего, вам удалось привести в действие какие-то пружины. Вы спускаетесь в подземный ход. Хотите пройти по нему до конца (269) или лучше вылезете назад и уйдете из домика (416)?

151

Дорога, которую вы избрали, вновь возвращает вас к опушке леса. Но стоит вам выйти из леса, как... дорога исчезает. Вы стоите посреди поля, лес рядом, рукой подать, но войти в него вам никак не удается: сучья деревьев отбрасывают назад. Вы пытаетесь перехитрить лес - обойти его и найти ту дорогу, по которой входили. Через полтора дня вы действительно подходите к этому месту, но что это? Дорога не идет по лесу, а заканчивается у него. Лес победил. Вам придется вернуться во дворец и признаться Королю, что не смогли выполнить возложенной на вас миссии. Но почему-то кажется, что на следующее утро вы вновь предстанете перед Королем и снова отправитесь в путь, чтобы освободить Принцессу. Но это будет совсем другая сказка...

152

Вы дотрагиваетесь до зеркала, и оно начинает поворачиваться вокруг своей оси. За ним черный провал потайного хода. Взяв свечу со стола волшебника, вы переступаете порог. Дверь мягко закрывается, когда вы пробуете снова ее открыть, то она поддается. Маг мертв, и волшебство, заставляющее двери намертво закрываться за вашей спиной, перестало действовать. На много этажей вниз спускаетесь по темной лестнице, пока, наконец, не упираетесь в такую же дверь. Она послушно открывается - вы вступаете в святая святых замка: небольшую залу, в которой душно от множества горящих свечей. В одной из стен - четыре одинаковые двери. В центре залы на небольшом возвышении вы видите хрустальную кровать, на которой спит заколдованным сном прекрасная девушка с распущенными золотыми волосами. Это Принцесса. Вы сразу узнаете ее, хотя лишь мельком видели во дворце ее портрет. Вы подходите к кровати. Подойдете с правой (472) или с левой (275) стороны?

153

Попробуете наложить заклятие Огня (538) или Иллюзии (370)?

154

Вы выбираете тропинку, ведущую направо, но она оказывается гораздо длиннее, чем вы предполагали. Только к полудню пересекаете широкую дорогу, на которой виднеется множество следов копыт. Можете выйти на дорогу и пойти по ней направо (559) или налево (181), если же пойдете прямо по тропинке, то вскоре она вас выведет на другую дорогу (445).

155

Вы просыпаетесь в лесу, никакой таверны поблизости нет. Ваш заплечный мешок и деньги исчезли. Водяной попросту ограбил вас! Или все это приснилось? Так или иначе, надо двигаться вперед, другого выхода нет. Наугад пробираясь через лес, вы все же выбираетесь и не просто на дорогу, а на перекресток. Теперь можете идти дальше уже по дороге: либо прямо (461), либо направо (250).

156

Вы берете пояс и надеваете на себя. Теперь на вас Волшебный пояс (добавьте 1 УДАЧУ). С его помощью вы можете в любой момент (но только один раз за все путешествие) позвать на помощь крота. Он выроет ход, по которому сможете проникнуть во двор Черного замка. Когда вы увидите замок, обратитесь к параграфу 167, если, конечно, будет такое желание, и воспользуйтесь помощью крота. Теперь же пора выбираться из берлоги. С поляны в глубь леса ведет какая-то дорога, и вы решаете пойти по ней - 44.

157

Вы разговариваете с женщинами, но что это? Ужас написан на их лицах. Они убегают в соседнюю комнату, а в дверь врывается стража. Зеленым рыцарям запрещен вход в гарем, кроме случаев крайней необходимости. Но и тогда им запрещено разговаривать с женами мага. Бой со стражей короткий, неравный и кровавый. Их слишком много. Последнее, что вы увидите в этом мире, будет короткий меч Гоблина...

158

Вы врываетесь в сторожку и застаете там еще одного Гоблина и двух Орков, сидящих вокруг невысокого деревянного стола. Перед ними кружки с какой-то жидкостью, они явно пьяны. Увидев вас, они сразу все понимают и беспрекословно кидают оружие к вашим ногам. Заперев их в погребе, можете осмотреть сторожку - 484.

159

Вы снова пробуете поднять крышку, и снова она падает на руку. Потеряйте еще 1 МАСТЕРСТВО и 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Сундук заколдован! Что вы сделаете теперь - обратите внимание на средний сундук (540), на маленький (380) или же вернетесь обратно (39)?

160

Вы идете со стариком по коридору. Он безмолвно указывает путь.  
Попробуете напасть на него (371) или пойдете дальше (276)?

161

Дракон решает, что вы предлагаете ему причесаться (в самом деле, что ему делать с гребнем?) и возмущенно выпускает небольшую струю пламени в вашу сторону. Потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ и сражайтесь, теперь уже другого выхода нет - 316.

162

Дверь сразу не открывается. Приходится оставить попытки открыть ее силой и осмотреться. Тут же вы видите, что рядом с дверью висит шнурок звонка. Позвоните (611) или пойдете в другую дверь (76)?

163

«Ты разгадал самую сложную мою загадку, - с радостью говорит Домик.— Ты первый, кто смог ее отгадать. За это я расскажу тебе то, чего не слышал от меня еще никто. Высок и полон тайн Черный замок, но пуще других волшебник бережет самую страшную тайну: где же находится Принцесса. Я открою ее тебе: Принцесса спит на хрустальной кровати в самом глухом подземелье замка, на самом нижнем этаже. Охраняют ее Зеленые рыцари. Когда пойдешь туда, то увидишь пять дверей. Про две из них тебе сразу все станет известно. А три останутся загадкой. Но эту-то загадку я помогу тебе отгадать. Левая дверь—смерть. Средняя дверь—кровь. Иди в правую дверь, а как войдешь, сверни налево—и смерть, и кровь минуют тебя. Только человеку, который знает, что такое Совесть, могу я доверить эту тайну». Вы благодарите Домик и, попрощавшись, идете дальше по дорожке, которая ведет в лес прямо от его дверей (98).

164

Заклятие действует немедленно, и вы чувствуете, как наливаются ваши мускулы. Добавьте 2 к вашей СИЛЕ УДАРА и деритесь - 487.

165

Вы подходите к зеркалу, но оно, как ни странно, самое обыкновенное. Это не то, что может как-то помочь. Теперь выбирайте: осмотрите шкаф (560), или карты на столе (288)? Если вы уже делали и то, и другое, то 493.

166

Слава Богу, есть чем открыть дверь, и вы быстро делаете это, спасаясь от неминуемой смерти - 350.

167

Волшебный пояс надет, и крот появляется сразу же, как только вы его зовете. Выяснив, в чем дело, он принимается за работу. Меньше чем за полчаса удобный подземный ход к вашим услугам, после чего благодарите крота и, пройдя под стенами... - 100.

168

Вы показываете рыцарю четки и понимаете, что угадали: они служат пропуском через этот пост. Стражник пропускает вас, и можете идти дальше по коридору, пока путь не преградит дверь - 241.

169

Вы склоняетесь над убитым, все еще не веря собственным глазам. Если уже удалось разбудить Принцессу, то 617. Если же нет, то можете обратить внимание на побежденного врага (612) ли осмотреть его кабинет: подойти к шкафу (560), посмотреть карты на столе (288) или подойти к зеркалу (165).

170

Неожиданно вы чувствуете, что Оберег ведет себя как-то неспокойно, как будто хочет вырваться наружу. Повинуясь какому-то неосознанному импульсу, вы вынимаете его из-под одежды и показываете рыцарям. Как ни странно, они низко кланяются. Ваш Оберег - не что иное, как пропуск, разрешающий беспрепятственно входить в любые покои замка и в любое время. Теперь можете взойти по лестнице и, оказавшись на небольшом балкончике, решить, через какую дверь войдете на следующий этаж: правую (594) или левую (599).

171

Вы достаете флакончик духов и протягиваете его Женщине-вампиру. Она никогда не видела духи и не знает, что это такое, но запах ей нравится. Пока она рассматривает подарок, можете быстро выскользнуть в дверь слева, закрытую тяжелой портьерой - 301.

172

Вы накладываете заклятие, и оно действует, но... - 347.

173

Вы открываете сундук, но он пуст. Видимо его только временно принесли на кухню за неимением лучшего места. Можете быстро поесть суп из котла и восстановить 2 ВЫНОСЛИВОСТИ, после чего придется уходить - 379.

174

Ваше решение было несколько опрометчивым. Один из командиров, о существовании которых уже наверняка забыли, наконец-то обращает на вас внимание и, подкравшись сзади, сносит вашу голову мечом. Из-за своей беспечности вы не выполнили столь важную миссию...

175

Вы поднимаетесь на холм и благополучно обходите опасное место. Затем спускаетесь обратно на дорогу и продолжаете путь - 52.

Вы не ошиблись - этот человек торговец, обосновавшийся в лесу не так давно. По его словам, опасностей вокруг нет никаких, все это сказки да слухи, распускаемые теми, кому хочется прослыть героями, побывав в самом обычном лесу. Он предлагает вам свои товары: яблоко (стоит 1 золотой и добавит 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ), мандарин (стоит 2 золотых и добавит 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), апельсин (стоит 1 золотой и добавит 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ), банан (стоит 2 золотых и добавит 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), молоко (стоит 2 золотых и прибавит 3 ВЫНОСЛИВОСТИ). За 4 золотых он предлагает наполнить вашу флягу целиком или за 2 - наполовину. Если вы хотите что-то купить — покупайте. Все, кроме молока и воды (если вам не в чем ее нести), можете съесть сразу же или взять с собой. Если хотите, можете купить еще и заплечный мешок — он стоит 8 золотых, но в него помещается больше, чем в ваш: не 7, а 9 предметов. Однако два заплечных мешка неудобно, и если свой у вас еще с собой, вы должны будете оставить его в доме у торговца. Теперь можете либо уходить (106), либо попробовать поговорить с ним еще (213).

Вы с трудом пробираетесь сквозь кустарник. Кажется, он заканчивается. Но что это? Земля уходит из-под ног, и вы по пояс проваливаетесь в мерзкое, засасывающее болото. Забыв об осторожности, вы кричите, зовете на помощь, но все тщетно. Через несколько секунд вас засосет одна из ловушек, приготовленных Барладом Дэртом для чересчур любопытных путешественников. Вы не выполнили вашу миссию...

Вы гонитесь за зайцем, не разбирая дороги. Ветки хлещут по лицу, но голод гонит все вперед и вперед. Вдруг заяц жалобно пищит и начинает биться на земле. Подбежав ближе, вы видите, что он попал в одну из охотничих ловушек, наверняка поставленных кем-нибудь из слуг волшебника. Итак, на этот раз они помогли вам, можете победить зайчатиной и восстановить 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ. Однако с собой взять ее не в чем — все придется съесть на месте. Найти дорогу обратно уже невозможно, и вам придется идти по тропинке, которая углубляется в лес от того места, где стояла ловушка - 406.

Не встретив больше никого, вы выходите из деревни и углубляйтесь в лес. Насколько можно понять, путь лежит по самому краю леса, а ведь надо добраться до его сердца. Не успеваете об этом подумать, как видите тропику, услужливо убегающую направо. Пойдете по ней (99) или решите, что дорога есть дорога и она должна привести к цели (377)?

Вскоре тропинка выводит вас на дорогу - 400.

Впереди большая поляна, на которую выходят несколько дорог. Но вы не успеваете сообразить, какую из них выбрать. После тихого свиста, служившего сигналом, с разных сторон на поляну выскакивают трое. Достаточно одного взгляда, чтобы понять, что это разбойники, ждущие в засаде неосторожного путешественника. Лат на них нет, только рваные кожаные куртки и шаровары. И трудно сказать, не остался ли кто-нибудь еще в засаде. Вы можете сразу драться с ними, не ожидая пощады и надеясь выиграть время, нападая первым (123). А можете попытаться поговорить с ними (17).

Дверь не заперта, и вы попадаете в огромную парадную залу. Она ярко освещена, и нетрудно догадаться о ее предназначении. Это столовая. Огромный дубовый стол тянется от одного конца залы до другого, по краям стоят лавки. С одного торца — огромный черный трон, украшенный короной. Но сейчас столовая пуста, и вы можете не торопясь осмотреть ее, если только не боитесь, что кто-нибудь войдет. У противоположной от входа стены — невысокий изящный буфет. В дальнем углу — люк. Из комнаты ведут четыре двери (кроме той, в которую вы вошли). Три из них в той стене, которая справа от вас, и одна — рядом со входом. В этот момент странный звук привлекает внимание, вы резко оборачиваетесь: дверь за спиной захлопывается. Вы пытаетесь открыть ее, но

слишком поздно. Может быть, когда-нибудь вы узнаете, почему все двери в замке будут закрываться за вашей спиной, но пока есть только один путь—вперед. Что вы сделаете? Осмотрите буфет (25), осмотрите люк (224), осмотрите трон (22) или выйдете из столовой. Тогда через какую дверь: в той же стене, в которой был вход (427), или через одну из трех других—правую (398), левую (206) или среднюю (350)?

183

Вам придется не только драться сразу с обоими Зелеными рыцарями, но и вычитать 1 из своей СИЛЫ УДАРА, поскольку вы стоите на земле, а они атакуют вас сверху, с коней.

ПЕРВЫЙ ЗЕЛЕНЫЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

ВТОРОЙ ЗЕЛЕНЫЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

Если вам удалось победить одного из рыцарей, то 436.

184

Вы входите в деревню. Жители, попадающиеся навстречу, смотрят с нескрываемым подозрением. Чувствуется их недоброжелательность, и вы решаете поскорее покинуть негостеприимных людей. Хотите уйти сразу (235) или все же поговорите с одним из крестьян? Если да, то о чем вы спросите его: как лучше попасть в Черный замок (351) где можно купить еду (448) или что находится поблизости от деревни (526)?

185

Он еще не успевает приблизиться, как вы на ходу кричите, что вам некогда, и идете дальше. Теперь перед вами три дороги. Куда вы пойдете: направо (329), налево (432) или прямо (20)?

186

Проводник говорит, что понял это сразу, как только посмотрел на вас. Он и сам ненавидит злого волшебника и уже помогал вашим предшественникам. Но за услуги он просит 2 золотых. Заплатите (456) или откажетесь и уйдете (229)?

187

Сворачиваете с тропинки и поднимаетесь на холм к двум березам. Вы не слишком-то поверили в этот клад, но почему бы не попробовать его поискать. Прикинув, где может быть середина между двумя деревьями, вы несколько раз втыкаете меч в мягкую землю. Наконец он во что-то упирается. Проходит немного времени, и закопанный ларец у вас в руках. Торопливо сбиваете замок. Внутри ларца лежат 10 золотых, серебряное кольцо и светильник. Можете взять с собой все, что хотите, и добавьте себе 1 УДАЧУ, даже если вы еще не тратили ее. Если вам понадобится зажечь светильник, прибавьте 10 к номеру параграфа, на котором вы будете находиться. Теперь возвращайтесь на 47.

188

Через несколько часов за очередным поворотом дороги вы слышите шум обвала и чьи-то крики, а затем громкий цокот копыт и звон оружия. Что бы впереди не происходило, лучше туда неходить, и вы сворачиваете с дороги в лес. Идти по лесу тяжело и неудобно (потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ), но мысль о том, что вы явно избежали какой-то опасности, придает силы. Вскоре вы выходите на большую дорогу: слева виднеется деревня (вы очень удивлены, увидев многолюдную деревню в Зачарованном лесу, но дымки над хатами говорят, что жителей в ней немало), справа дорога скрывается за поворотом. Куда вы пойдете: налево (184) или направо (235)?

189

Паук мертв, и вы можете посмотреть, что он хранил в своей паутине. Вы находите 1 золотой, прекрасный бриллиант и золотой свисток. Берите с собой все, что пожелаете, спускайтесь с дерева и продолжайте путь - 19.

190

Около ворот стоят три Орка. У двух—большие боевые топоры, у третьего - меч. Вы понимаете, что легко проникнуть внутрь не удастся. Если вы знаете пароль, воспользуйтесь им, если же нет, то придется на ходу быстро придумать, что вы скажете стражам. Можете сказать, что вы бродячий торговец и идете в замок торговать (245), что вы азартный игрок и идете развлекать волшебника (449) или что вы собираетесь наняться служить в его армии (26). Если же у вас не хватает воображения, ну что ж, тогда сражайтесь (341).

191

Вы поднимаетесь по лестнице наверх и останавливаетесь перед закрытой дверью - 532.

192

Берег охраняется: как только вы достигаете его, из кустов высакивает Гоблин и, размахивая саблей, бросается на вас. Воспользоваться заклятиями уже не успеваете.

ГОБЛИН

Мастерство 7

Выносливость 9

Если вы убили его, то можете взять бронзовый свисток из его кармана и отправляться дальше по тропинке в лес - 437.

193

Свеча на столе у Гоблинов догорела и погасла. Если у вас есть свеча или светильник, зажгите их, если же нет, то придется идти в полной темноте. Вы запомнили, где находился выход, и идете туда. За дверью начинается коридор. Но вам придется держаться за одну из стен, чтобы нащупать дорогу. За правую (230) или за левую (352)?

194

Что вы можете ей предложить?

Перо павлина - 27.

Серебряный браслет - 270.

Белую стрелу - 533.

Если у вас нет ничего подходящего, можете или дать денег (137), или сразиться с ней (522).

195

Вам не суждено отойти далеко от развилки. Волшебник не любит людей, которые что-то выглядывают и вынюхивают, бродя вокруг замка. Вас заметил Орел - часовой над одной из башен, и наперерез из замка вышел небольшой отряд из 15-20 Гоблинов. Бой в лесу был кровавым, но недолгим. Приказ - уничтожить вас—они выполнили...

196

Вы надеваете на палец перстень с рубином. Если он понадобится, прибавьте 49 к номеру параграфа, на котором тогда будете. Теперь можете осмотреть кабинет: шкаф (560), стол (288) или зеркало (165).

197

По дороге мимо вас вихрем пролетает Зеленый рыцарь: на нем зеленые латы и шлем, в руке - копье. Вы не успеете выйти ему навстречу, даже если захотите, поэтому вылезайте из укрытия и идите дальше - 434.

198

Вы проходите через комнату и понимаете, что совершили ошибку. За стеной звенит колокольчик, и при выходе вас встречает охрана. Короткий неравный бой, кто-то бьет сзади по голове (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ) и вы теряете сознание... - 346.

199

На следующей развилке стрелка снова указывает вам путь прямо. Неподалеку виднеется домик, у которого дорога кончается. Направитесь к домику и войдете в него (107) или свернете по тропинке направо (304)?

200

Вы решаете использовать заклятие Иллюзии. Гоблинам начинает казаться, что в клетке не вы, а сам Черный маг. Они в ужасе отирают ее и выражают готовность подчиняться вашим приказам. Вы приказываете, чтобы они сами зашли в клетку и запираете их там. После этого подходите к столу и собираете все свои вещи в заплечный мешок. Теперь можете либо осмотреть ларь в углу (318), либо сразу уйти (193).

201

Воспользовавшись заклятием Плавания, вы благополучно достигаете противоположного берега, но на этом ваши приключения не заканчиваются — 192.

202

Проводник сразу теряет к вам интерес: он явно не ожидал такого ответа. «Никакого другого жилья поблизости нет, - хмуро говорит он.—Только леса и болота. Правда, - голос его переходит в шепот, - есть одно интересное местечко в самом центре леса. Черный замок. Не слышали о таком?» Вы понимаете, что либо он говорит меньше, чем знает, и тогда дальнейшие расспросы бессмысленны, либо искренне хочет помочь и сам наводит разговор на логово волшебника. Теперь попросите проводить вас в Черный замок (186) или поблагодарите за обед и уйдете (229)?

203

Темнота рассеивается. Вы направляетесь к выходу из комнаты и попадаете в каменный коридор. Через несколько шагов в его правой стене видите черный провал еще одного коридора. Сверните (440) или пойдете прямо (140)?

204

Вы располагаетесь на ночь под одним из деревьев, и ничто не прерывает ваш сон. Прибавьте себе 3 ВЫНОСЛИВОСТИ и отправляйтесь в путь с первыми лучами солнца. Времени терять нельзя: до цели еще не близко - 353.

205

Подойдя поближе, вы видите, что картина изображает не битву, а расправу. В центре ее сидит на коне рыцарь в латах и шлеме темно-зеленого цвета. Рукой в железной перчатке он указывает своим воинам на горящую деревню. В другой руке у него меч. Гоблины на заднем плане картины выволакивают из хат крестьян, несколько Орков с факелами поджигают дома. Может быть, так завоевывались деревни вокруг леса? Или это эпизод из жизни армии мага до его прихода в эти места? Но ваши размышления прерваны: с картиной что-то происходит. На ваших глазах Зеленый рыцарь разворачивает лошадь—теперь его перчатка направлена на вас. Вы

окаменели и не в силах пошевелиться, настолько заворожило только что увиденное действие. Несколько Гоблинов, вооруженных луками, поднимают их и направляют на вас. Вы испытываете странное желание убежать от этой страшной картины, но она притягивает, приковывает к себе. Гоблины отпускают тетиву луков, стрелы летят прямо в вас, но что это? Вы чувствуете острую боль в левой руке и под правым коленом. Стрелы попали в вас! Не теряя времени, вы отскакиваете от картины. Все немедленно принимает прежний вид. Но стрелы все еще торчат! Вы осторожно вынимаете их, радуясь, что они хотя бы не отравлены. Потеряйте 1 МАСТЕРСТВО и 3 ВЫНОСЛИВОСТИ. Теперь, когда вы достаточно наказаны за беспечное любопытство, вернитесь на 39 и сделайте более безопасный выбор.

206

Вы входите в комнату, и дверь бесшумно захлопывается. Непонятно, куда же вы попали, - в комнате нет ничего. Осторожно и внимательно, ожидая какой-то ловушки, вы пересекаете ее и подходите к единственной двери в правой стене. Если вам есть, чем открыть ее, сделайте это, иначе дверь не поддастся, даже если вы постараетесь ее выломать. А вам придется попытаться это сделать: потолок начинает медленно опускаться. Если не удастся открыть дверь, то жить вам осталось всего несколько минут: комната-западня выполнит свое предназначение...

207

Дверь ведет в коридор, который заканчивается у невысокой двери. Она заперта, но вам без особого труда удается ее выломать. За ней узкая винтовая лестница, ведущая вниз, в подземелье замка. Она освещена, свечи в канделябрах явно недавно меняли, значит, лестницей пользуются. Через несколько пролетов - дверь. Она заперта и открыть ее не удается. Вам приходится продолжать спуск - 544.

208

Библиотекарь с любопытством смотрит на вас и говорит, что не понимает, о чем идет речь. После этого он обещает найти кое-что интересное и скрывается за стеллажами - 141.

209

Купив еду (за каждую порцию рыбы ценой в 1 золотой вы можете восстановить 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), вы благодарите радушного хозяина и уходите — 332.

210

Вы идете по дороге, пока не смеркается. Переночевав в дупле большого дерева и продолжив путь с рассветом, доходите до перекрестка и поворачиваете налево - 462.

211

Вы оказываетесь на берегу широкой полноводной реки. Течение сильное и быстрое, вброд ее не перейти. По берегу, где вы сейчас стоите, вправо идет узкая тропинка. Можете или пойти по ней, или попробовать перебраться через реку.

Вы воспользуетесь заклятием Левитации? - 9.

Заклятием Плавания? - 313.

Или пойдете по тропинке? - 423.

212

Вы подходите к огромному озеру. Другого берега почти не видно, но неподалеку виднеется небольшой островок. Лодки на берегу нет и придется либо воспользоваться заклятием Плавания (5), либо заклятием Левитации (105). Или же можете вернуться и попробовать пройти через кустарник (177).

213

Вы остаетесь поболтать с торговцем, надеясь, что он скажет что-нибудь полезное. Он тараторит без умолку, судя по всему, люди встречаются в лесу нечасто. Вы узнаете, что многие из ваших предшественников побывали в его лавке, но назад не вернулся никто. Хозяин лавки убежден в том, что лес безопасен, и считает, что они просто заблудились. Потом он спрашивает, что вы делаете в лесу. Что ответите - ищите Черный замок (18), идете сражаться с волшебником (124), идете будить Принцессу (23) или просто гуляете по лесу (438)?

214

Не успеваете отойти от перекрестка, как внимание привлекает прекрасный вороной конь, привязанный к дереву рядом с дорогой. Поблизости никого не видно, лес тих, и слышно только щебетание птиц. Вы попробуете сесть на коня, чтобы ускорить свое продвижение вперед (дорога достаточно широка для этого), или решите, что лучше оставить красивое животное хозяину, и пойдете дальше? Если попробуете отвязать и оседлать коня, то 401, если двинетесь дальше - 378.

215

Обезьяна угрожающе рычит и надвигается на вас. Вы выбираете бой.

ОБЕЗЬЯНА

Мастерство 9

Выносливость 14

Если вы победили ее, то 408.

216

Благополучно достигли острова и выходите на берег - 132.

217

Что вы можете ему предложить?

Белую стрелу - 354,

Бриллиант - 28,

Серебряный свисток - 142.

Если у вас ничего нет, то, как ни жаль, придется уходить - 106.

218

Вы подходите к сторожке, но не успеваете заглянуть в окно, как на пороге появляется пьяный Гоблин. Он застывает, увидев вас, и хочет крикнуть, чтобы позвать остальных. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если удачливы, то 463, если же нет - 539.

219

Вы накладываете заклятие Слабости и начинаете бой.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Мастерство 5

Выносливость 8

Не забудьте вычесть 1 из своей СИЛЫ УДАРА. Если вы победили - 189.

220

Вы подходите к нему и видите, что это конюшня. Дверь полуоткрыта, и вы заглядываете в нее. Никого из конюхов нет, но внутри стоит черный крылатый конь—Пегас. Увидев его, вы вспоминаете о конях, на которых прилетали во дворец послы коварного мага. Это наверняка один из них. Войдете в конюшню (548) или подумаете, что в любую минуту могут вернуться конюхи, и пойдете к центральному зданию (416)?

221

Стучитесь в дверь и, услышав приглашение войти, переступаете порог. Внутри чисто и опрятно, навстречу спешит сухонький аккуратный старичок с длинной белой бородой. Белый цвет - цвет мудрости и добра, но можно кому-либо доверять в этом коварном лесу? Вы оглядываетесь и понимаете, что старичок наверняка жил здесь до появления волшебника и был охотником. Тут и там развесаны шкуры и охотничьи рога. Как следует осмотреться не удается, потому что старичок вступает в разговор, спрашивает, кто вы и с чем пришли. Что вы скажете: идете в Черный замок служить (535), сражаться с волшебником (148), освобождать Принцессу (464) или скажете, что зашли случайно и поторопитесь уйти (55)?

222

Вы на другом берегу. Пока перебирались через реку, успели заметить справа, ниже по реке, мост, который наверняка должен охраняться. Понимая, что идти к нему не стоит, выбираете тропинку, которая должна вывести на дорогу, идущую от моста. Направление оказывается правильным, но путь занимает гораздо больше времени, чем можно было предположить. Когда вы выходите на опушку, уже смеркается. Перед вами высится Черный замок, и ужас исходит от его мрачных башен. Вы понимаете, что главные трудности впереди. Как проникнуть в замок? Если у вас есть волшебный пояс, вы можете воспользоваться им, иначе либо идите к воротам в той стене, которая перед вами (190), или же, если вы не хотите иметь дело с охраной, попробуйте, не выходя из леса, направиться влево, в обход замка (236).

223

Вы обходите деревню, не выпуская ее из виду. Идти приходится осторожно: ведь в лесу могут встретиться охотники или дровосеки, а такая встреча была бы нежелательной. Сделав четверть круга, вы видите дорогу, которая выходит из деревни. Можете либо отправиться по ней (2), либо все-таки решить войти в деревню (184), либо попытаться быстро пересечь дорогу и продолжать идти (29).

224

Вы откидываете крышку люка и обнаруживаете небольшой подъемник. Очевидно, с его помощью с нижнего этажа в столовую поднимают подносы с едой.

Подъемник достаточно велик, и им можно воспользоваться и спуститься вниз. Если хотите попробовать это сделать, то 491. Если же нет, то вы можете уйти через одну из четырех дверей: в той же стене (427) или рядом с люком: через правую (398), левую (206) или среднюю (350).

225

На этот раз в клетке животное—олень. Вы недоумеваете, кому пришло в голову заточить оленя в этом мрачном подземелье. Если у вас есть шкура оленя, то 144, если же нет — идите дальше - 465.

226

Вы пробуете эль. Вкус его неплох, но он, пожалуй, слишком крепок для вас. Неожиданно вы чувствуете, что шатаетесь, и пол уходит из-под ног...— 409.

227

Люк заперт, и открыть его не удается. Если у вас есть какие-то идеи по поводу того, что могло бы послужить ключом, попробуйте отпереть замок. Может быть, есть медный ключик (63), кусок металла (150) или фигурный ключ (473). Если у вас нет ничего подобного, придется покинуть домик - 416.

228

Заклятие действует. Водяной чувствует, что слабеет и, понимая, что ему не победить вас, хватает какой-то ларец и скрывается под водой. В таверне больше нет ничего интересного, но выйдя из нее и зайдя за дом, вы видите, что он стоит на берегу большого озера, а рядом привязана лодка. Так что теперь вы можете либо уйти по дороге, ведущей от таверны в лес (332), либо сесть в лодку и переплыть озеро (561).

229

Перед вами две тропинки. Одна уходит в лес направо от входа в дом (180), другая огибает его с левой стороны, проходя через сад (334). По какой из них пойдете?

230

Вы продвигаетесь медленно и осторожно, так как темно настолько, что противоположную стену не видно совсем. Вдруг ваша рука нащупывает угол. Пойдете направо (549) или попробуете пройти в темноте прямо, ни за что не держась (466)?

231

Тропинка, идущая прямо, несколько раз заводит в такой бурелом, через который вы едва прориаитесь, а несколько раз даже спотыкаетесь и падаете (потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ). По пути вы видели несколько силков - это наводит на размышления - 406.

232

Лесная дорожка вскоре подходит совсем вплотную к стене Черного замка и упирается в нее. Подойдя ближе, вы видите в стене небольшую дверцу. Если знаете, как открыть ее, то сделайте это, иначе придется идти к воротам — 319.

233

Увидев у вас в руках золотое кольцо, рыцарь кланяется и пропускает вас, одновременно с силой налегая на какую-то рукоять, торчащую рядом с ним из стены. Вы чувствуете, как пол уходит из-под ног. Река далеко внизу примет ваш труп, но вы так и не узнаете, что за кольцо держали в руках...

234

Оставив умирающего, вы продолжаете свой путь. Не успели войти в лес, как сразу же начались приключения—что же будет дальше? Лес безлюден, но птиц много. Их веселое пение говорит о том, что страшные слуги волшебника еще далеко. Но вот снова развилка: дорога, чуть-чуть сворачивая направо, углубляется лес, а влево от нее отходит тропинка. Куда вы пойдете?

По тропинке? - 47.

По дороге? - 82.

235

Вы быстро удаляетесь от деревни, считая, что выбрали правильное направление и должны идти как раз в сторону Черного замка. Кажется, это похоже на правду: лес понемногу начинает редеть, и впереди становится виден свет. Но это не яркий солнечный свет: солнце не может пробиться сквозь плотные облака, висящие над лесом. Птиц уже давно не слышно, это все больше и больше давит, тишина таит в себе угрозу. Вы начинаете нервничать (потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ). Но вот в конце концов лес позади, но за поворотом дороги... - 102.

236

Вероятно, не надо было двигаться в обход Черного замка: ведь если не рискнуть войти в ворота, то вряд ли представится другая возможность преодолеть высокие мрачные стены. Теперь перед вами южная стена, без единой бойницы и без единого просвета. Волшебник явно не боится штурма, только башенки по краям внимательно смотрят в сторону леса.

Пойдете дальше? - 331.

Или попробуете перелететь через стену, используя заклятие Левитации? - 87.

237

Тропинка ведет в светлую березовую рощу и начинает все больше и больше забирать вправо. Вдруг вы видите, что в траве рядом с тропинкой что-то блестит.

Подойдете посмотреть, что это такое? - 108.  
Или пойдете дальше? - 407.

238

Вы достигаете противоположного берега и, как ни странно, попадаете прямо на тропинку. Удивляться причудам Зачарованного леса некогда: надо засветло достичь Черного замка. Если вы еще ориентируетесь в лесу, то сообразите, направо или налево надо идти, так как впереди развилка. И в ту, и в другую сторону идут две одинаковые тропинки, но выбор делать придется. Пойдете направо (99) или налево (531)?

239

Оба противника мертвы, и вы можете осмотреть дом, в котором оказались. В нем нет ничего интересного, кроме картины, висящей на стене напротив входа. На ней рыцарь в зеленых латах и зеленом шлеме во весь опор скачет по лесной дороге. Картина любопытна, но ни о чем не напоминает: при дворе таких рыцарей не встречалось. Может быть, это воинство волшебника? Пока же ясно только одно: если этот рыцарь враг, то такая встреча не сулит ничего хорошего. Бутылка, которую нес Гоблин, разбилась, но в погребе удается найти еще одну и немного еды. Можете использовать и то, и другое или же взять с собой: вино восстановит вам 3 ВЫНОСЛИВОСТИ, еда - 2. В кармане у Орка лежит серебряный свисток, который вы можете взять себе. Теперь уходите. От Заставы в глубь леса ведет удобная широкая дорога, и вы быстро идете по ней, стараясь наверстать упущенное время. Направо от дороги отходит узенькая тропка. Хотите свернуть на нее (531) или пойдете дальше (64)?

240

Вот и первый перекресток. Пойдете прямо (462) или налево (145)?

241

Вы открываете дверь. Перед вами небольшая зала, в которой жарко и душно от множества горящих свечей, стоящих вдоль стен в тяжелых бронзовых канделябрах на двенадцати золотых столиках. В центре залы на небольшом возвышении - хрустальная кровать. На ней спит прекрасная девушка, ее длинные распущенные волосы отсвечивают золотом. Вы сразу понимаете, что это Принцесса, и сами удивляетесь тому, что узнали ее, хотя лишь раз мельком видели портрет, когда Король напутствовал вас в дорогу. В углу комнаты большое зеркало, в котором вы видите свое отражение - 485.

242

Вам нечем это доказать, и разбойники не верят. «Какие только байки не рассказывают те, кто попадает к нам в руки!» - смеются они. Так что вам лучше не терять времени и начинать неизбежный бой - 123.

243

Вы входите в комнату. Как только переступаете порог, одежда на вешалке начинает шевелиться, и через несколько секунд появляется кошмарный Призрак. Он похож на живого мертвеца: остекленевшие глаза, бесмысленное лицо, рот, из которого вывалились все зубы, а синий распухший язык высунут наружу. Он идет на вас безоружный, но его правая рука рассекает воздух как меч. Придется драться с ним. Заклятия не помогут— Призрак не боится их.

ПРИЗРАК

Мастерство 10

Выносливость 9

Если вы победили Призрака, то он исчезает, а вы можете либо уйти от греха подальше (вернувшись на 39 и выбрав что-нибудь более приятное), либо осмотреть сундуки у противоположной стены. С какого вы начнете: с большого (474), среднего (540) или маленького (380)?

244

Решив не доверять подозрительным лесным указателям, вы сворачиваете налево, но уже через несколько метров Можете пожалеть о своем выборе. С быстротой молнии откуда-то сверху на вас набрасывается гигантский паук. Наложить какое-либо заклятие, кроме заклятия Копии, уже некогда. Можете, если хотите воспользоваться им—бой предстоит нелегкий.

ПАУК

Мастерство 8

Выносливость 8

Если вы победили паука, придите в себя, переведите дух и идите по дороге дальше - 19.

245

Если у вас есть шкура лисы, то покажите ее как образец товара и проходите (100), если же нет, то что бы вы ни доставали из заплечного мешка, стражу это не заинтересует, и вам придется прокладывать путь в замок своим мечом - 341.

246

Вы платите деньги, и Начальник стражи выписывает пропуск на небольшом кусочке пергамента. Он предупреждает, что пропуск действителен только на первые два этажа. Если понадобится предъявить его, прибавьте 20 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Начальник стражи может проводить вас до лестницы, если скажете ему, что вам надо на 2-й этаж (550), или же уходите через противоположную дверь - 39.

247

ДУХ МЕРТВЫХ

Мастерство 10

Выносливость 12

Во время битвы можете попытаться убежать (83). Но если вам удалось победить, то 381.

248

Драться с охраной в замке было не самым разумным решением. Лязг и грохот далеко разносятся по гулким коридорам, и Оркам приходит подмога. Отряд Гоблинов врывается в комнату, и вы не в силах противостоять такому числу врагов. Боевой топор глубоко входит в ваше тело, а труп еще долго рвут на куски озверевшие Гоблины...

249

Но что вы можете ему сказать? Скажете, что вас пригласили в замок и вы просто ошиблись дверью (562), или что вам поручили что-то передать ему (315)?

250

Вы решаете довериться дороге и пойти прямо. Она не обманывает ваших ожиданий и приводит к крепкому бревенчатому дому. Дорога заканчивается у его дверей - 33.

251

Пока вы будете в замке, вам предоставляется возможность перед каждой дверью решить, откроете вы ее в своей одежде или же в латах (если, конечно, у вас будет возможность переодеться—ведь когда в комнате, из которой вы выходите, кто-то есть, то сделать это невозможно, не вызвав подозрений). Если вы решили, что наденете латы, попробуйте прибавить 60 к номеру того параграфа, в который будет открываться дверь. Тогда вы узнаете, имела ли значение одежда и помогла ли она вам. Теперь вернитесь на 191 и поднимитесь по лестнице.

252

Как только закрылась дверь, из угла комнаты на вас бросаются крысы. Вы с ужасом замечаете, что они не обычные, а каменные. Если хотите, можете показать им пропуск, надеясь, что это поможет, или же можете воспользоваться заклятиями Слабости (564) или Огня (541). Или просто выньте меч и сразитесь с ними (494). Если же у вас есть меч Зеленого рыцаря, то 364.

253

Вы берете стеклянный сосуд, но он выскользывает из рук и со звоном разбивается об пол. На шум вбегает стража - Орки, вооруженные кривыми зазубренными саблями. Вы пытаетесь сопротивляться, но сильный удар по голове (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ) валит вас на пол, и вы теряете сознание...— 409.

254

Вы используете заклятие и переплыvаете через реку - 366.

255

Заговорив с ними, вы выясняете, что, как ни странно, они вполне довольны своей жизнью, и их ничего не интересует, кроме денег. Из соседней комнаты появляется хозяинка гарема. Можете попробовать найти с ней общий язык, подарив ей какой-нибудь подарок (551), или дать деньги женам мага. Но сколько: 1 золотой (79), 4 золотых (382) или 6 золотых (495)? Или попробуйте извиниться за вторжение и пройдете через комнату к двери (198).

256

Вы накладываете заклятие Слабости и, так и не узнав, подействовало оно или нет, начинаете бой - 316.

257

Вы стучите молотком по двери, и выходит привратник - огромный лев, закованный в латы. Если знаете пароль, то 565, если же нет, придется пробиваться с помощью своего меча.

ЛЕВ

Мастерство 9

Выносливость 15

Убив льва, вы можете перешагнуть через него и войти - 264.

258

Перстень с изумрудом надет на палец. Если он понадобится вам, прибавьте 169 к номеру параграфа, на котором тогда будете. Что вы осмотрите теперь: шкаф (560), зеркало (165) или стол (288)?

259

Стража недоверчиво смотрит, но, судя по всему, вы угадали, и вас впускают внутрь - 48.

260

Это то, что вы искали. Вы прекрасно помните слова старичка: нажимаете на третий камень слева от дверной ручки, и слышится глухой щелчок. Путь открыт, и вы быстро проскальзываете во двор замка. В центре двора высится большое здание, но уже темно, и разглядеть его очень трудно. Слева из-под угловой башенки вытекает река и скрывается под зданием. Справа—невысокое маленькоe строение, которого почти не видно. Пойдете к нему (116), к реке (4) или к зданию в центре двора (416)?

261

В деревне странно только одно - она совершенно пуста. Не слышно даже лая собак. Кажется, все жители покинули ее, но вдруг вы видите дряхлого старика, как ни в чем не бывало сидящего возле одного из домов на грубои, вросшей в землю скамье. Подойдете к нему поговорить (50) или пойдете дальше (179)?

262

Через четверть часа снова в лесу. Вы путешествуете уже достаточно долго, но так и не смогли углубиться в лес, а ведь знаете, что Черный замок - сердце леса. Потеряйте 1 УДАЧУ. Перед вами снова лесная развилка.

Вы пойдете направо? - 117.

Или налево? - 303.

263

Вскоре ваше внимание привлекает дерево, растущее возле дороги. От других оно отличается величиной, и кажется, что это не одно, а три или четыре дерева, сросшихся вместе. Вы запрокидываете голову и смотрите вверх. В кроне явно спрятано чье-то гнездо или логово, оттуда спускается почти незаметная веревочная лестница, что-то сильно напоминающая. Хотите взобраться на дерево и посмотреть, кто там живет (54), или пойдете дальше (19)?

264

Осторожно входите в гулкий Главный коридор Черного замка. Через каждые несколько шагов на стенах висят канделябры в виде извивающихся змей—света достаточно. Но потолка не видно, он уходит куда-то вверх, в загадочную темноту, где царит эхо, сопровождающее каждый ваш шаг. Из коридора ведут две двери и две лестницы. Лестница справа уходит вниз, лестница слева - вверх. В конце Главного коридора две двери - тоже направо и налево, но они совершенно одинаковые и ничто не подсказывает вам, какую из них выбрать. Решайте, куда пойдете. По лестнице вверх (191) или вниз (30), в дверь направо (53) или налево (467)?

265

Ну что ж, деритесь.

ГИЕНА

Мастерство 6

Выносливость 6

Если вы убили ее, можете двигаться дальше - 125.

266

Вы подходите к зеркалу и поворачиваете его. Как и ожидали, за ним виднеется выход на лестницу. Выходите на нее, и дверь бесшумно закрывается. Вы понимаете, что обратно пути нет. Выход только один: сразиться с волшебником и победить его. Лестница идет вверх на много этажей. В конце—дверь. Вы толкаете ее, и она отходит в сторону вместе с зеркалом с другой стороны. Вы же переступаете порог - 553.

267

Вы достаете перо павлина. Стоит павлину посмотреть в вашу сторону, как перо начинает ярко светиться. Теперь вы овладели секретом и сможете зажигать перо, когда захотите. Мысленно поблагодарив павлина, переходите к следующей клетке - 147.

268

Срываете огурец и пробуете. Вкус у него самый обычный, и вы без опаски съедаете огурец целиком. Восстановите 4 ВЫНОСЛИВОСТИ и покиньте комнату - 80.

269

Вы идете в полной темноте. Где-то наверху шумит река, но ход идет дальше и заканчивается винтовой лестницей, в конце которой дверь. Вы открываете ее и оказываетесь в каком-то коридоре, а дверь медленно встает на место. Через несколько секунд это уже не дверь, а часть стены, и даже нельзя сказать, где она была - 264.

270

Вы предлагаете нищенке серебряный браслет. Она берет его и надевает на свою костлявую руку. Перед тем как растаять в воздухе, она показывает на дверь, ведущую из комнаты направо. Послушаетесь совета и войдете в нее (542) или же в дверь в противоположной от входа стене (252)?

271

«В кости», - отвечаете вы, но Орки даже не знают такой игры. Вы понимаете, что ответ неудачен, и решаете пробиться в замок силой - 341.

272

Вы машинально показываете крысам пропуск, не надеясь, что это поможет. Но, как ни странно, пропуск действует на крыс успокаивающе, и они, повизгивая, уползают в угол. Можете еще раз похвалить себя за нежадность и предусмотрительность и выйти из комнаты через дверь справа от вас - 480.

273

Вы накладываете заклятие Левитации и вылетаете в окно. Снаружи замок очень красив. Окон почти не видно, но над своим окном вы замечаете еще два - одно над другим. Вернетесь обратно в то окно, из которого вылетели (39), попробуете влететь в то окно, которое выше всего (483), или в то, которое под ним (566)?

274

Старух подбирает монеты, кланяется, после чего делает знак следовать за ней. Она открывает правую дверь и тает в воздухе. Но когда вы делаете шаг в сторону от двери, она снова возникает и снова настойчиво указывает на дверь справа. Повинуетесь ее настояниям и войдете (542) или попробуете отогнать старуху мечом (522)?

275

Вы приближаетесь к кровати слева и склоняетесь над Принцессой. Если у вас есть волшебный перстень или золотой апельсин, то вы знаете, что надо делать. Если же нет, то разбудить Принцессу вам не удастся и вы можете либо подойти к зеркалу (279), либо к столикам, на которых стоят свечи (385).

276

Старик открывает потайную дверцу в стене. За ней комната, в которой в изобилии различные орудия пыток. Поблизости стоит огромный Орк, который и принимается за дело. Как вы ни пытаетесь вырваться из его рук, это не удается. Не спасет и волшебство - старик поможет Орку развеять любое заклятие, которое вы будете в силах наложить. Вы не поддадитесь пыткам и не высадите себя. Но ваше путешествие закончено, до казни на рассвете остается всего несколько часов...

277

Вы входите в комнату, и дверь закрывается. В ту же секунду комната погружается во тьму. Но это не просто темнота - она живет, дышит, чье-то руки трогают вас, чье-то дыхание едва уловимым ветерком касается лица, воздух вокруг колеблется. Вы осторожно проводите рукой по стене, пытаясь нащупать выход. Если есть свеча или светильник, зажгите их. Если же нет, то через несколько мгновений послышится голос. Вам кажется,

что он идет отовсюду: и справа, и слева, и даже из-под ног. «Никто не может безнаказанно нарушать покой духов тьмы!» В углу комнаты появляется слабый свет, но его достаточно, чтобы разглядеть человеческий скелет, который лежит вдоль стены. Невидимая рука, держащая свечу, движется: вот еще один скелет, он уже сидит, прислонившись к той же стене, вот еще один, еще. А вот уже не скелет, человек погиб совсем недавно, и вы с ужасом узнаете в нем одного из пажей, которых видели в королевских покоях. Видимо, вы путешествуете слишком долго, и паж был следующим, кто вызвался освободить Принцессу. По лесу он наверняка прошел быстрее—и вот такая смерть... Может быть, поможет какая-нибудь вещица из вашего заплечного мешка? Что вы достанете? Подсвечник (554)? Перо павлина (78)? Серебряный сосуд (386)? Золотое ожерелье (429)? Если же у вас нет ни одного из этих предметов, то 572.

278

Вероятно, вы спросили что-то не то, потому что один из Орков, глядя прямо в глаза, невозмутимо дергает какой-то рычаг под столом, и вы проваливаетесь вниз. Последнее, что почувствовали—тупую боль в голове от сильного удара (потеряйте 4 ВЫНОСЛИВОСТИ) - и сознание покинуло вас...— 409.

279

Вы подходите к зеркалу, но не замечаете ничего необычного. Его обрамляет золотая рама с изображениями сцен из жизни гарпий. Но как следует насладиться прекрасным орнаментом вам не дают - 502.

280

Вы говорите, что идете в замок драться с волшебником. Может быть, это несколько опрометчиво, но лес еще не научил вас осторожности - 555.

281

Перед вами саркофаг монаха. Все его богатство—четки, и они лежат прямо на надгробии. Вы можете взять их с собой. Теперь же надо выбирать, через какую дверь уходить: правую (547) или левую (501).

282

Средняя дверь открывается в короткий коридор, который раздваивается. Вы пойдете в правый проход (368) или в левый (536)?

283

Что вы покажете рыцарю как пропуск?

Зеркальце? - 387.

Бронзовый свисток? - 69.

Золотое кольцо? - 233.

Если у вас нет ни одного из этих предметов, то путь вперед придется прокладывать мечом - 567.

284

Вы вставляете фигурный ключ в замочную скважину и поворачиваете. Крышка сундука откидывается, на самом ее дне лежит небольшой футляр. Достаете его, открываете и видите золотое ожерелье. Если у вас есть лишнее место, то берите его с собой. Что будете делать дальше? Попробуете открыть большой сундук (474), маленький (380) или уйдете от греха подальше (39)?

285

Открываете дверь и делаете несколько шагов вперед. В этот момент замечаете, что попали в не совсем обычное помещение. Это Подземелье мертвых. Бог весть откуда взялось оно в этом замке, лишь недавно возведенном злыми чарами Барлада Дэрта. Но самое страшное в том, что вы стоите прямо на надгробии. На нем надпись: «Кто потревожит мой сон, навсегда ляжет рядом со мной». Холодок пробегает по спине. А вдруг и

правда... Но что это? Надгробие откидывается, сбрасывая вас, и из него поднимается высокий скелет в рыцарских латах. Вы цепенеете от ужаса, а он движется прямо на вас, улыбаясь пустым темным осколом рта - 321.

286

Лишь только ступили на левую дорогу, как в ту же секунду кажется, будто закружилась голова, лес начинает бешено вращаться, но потом все успокаивается. Вы снова стоите на дороге. Никакой развилки позади нет, да и дорога совсем другая. Но делать нечего, надо идти вперед - 129.

287

Вы пытаетесь зажечь свечу, но чья-то невидимая рука накидывает на нее черный платок, и свет гаснет - 497.

288

На столе действительно разложены карты королевства, из которого вы пришли. Стрелки, прочерченные тонким пером волшебника, не оставляют никаких сомнений: вторжение должно было начаться со дня на день. Тогда по той самой дороге, по которой вы вошли в лес, хлынули бы бесчисленные полчища Орков и Гоблинов. Волшебник считал, что угроза разгрома королевства и смерти отца сломит Принцессу. Вы можете гордиться: вами сорваны планы злого чародея, к тому же в самый последний момент. Теперь можно или подойти к зеркалу (165) или осмотреть шкаф (560). Если вы уже сделали и то, и другое, то 493.

289

Заклятие действует. Когда вы перейдете на 487 и будете сражаться с Орками, то можете уменьшить на 2 СИЛУ УДАРА любого из них.

290

Вы накладываете заклятие Огня, и огненный шар попадает в грудь первого Гоблина. Один из противников мертв, но остается еще второй. Если хотите, воспользуйтесь заклятием Копии, и выясните, кто же победит.

ГОБЛИН

Мастерство 6

Выносливость 9

Если победитель вы, то можете забрать у ваших противников бронзовый свисток и медный ключик, которые им больше не понадобятся, и перейти реку — 118.

291

За дверью маленькая кладовка. Там стоят меч, щит и бутылочка с прозрачной жидкостью. Возьмете меч (568), щит (498) или выпьете жидкость из бутылочки (389)? Можете ничего не брать, а просто закрыть дверь и снова запереть ее - 300.

292

Через несколько сот шагов на тропинку выходит Гиена и препрятствует вам путь. Попробуете выяснить, что ей нужно (503), или хотите сразиться с ней (265)?

293

Барлад Дэрт смотрит на ваше оторопевшее лицо, потом начинает хохотать. Это длится довольно долго, и вам начинает надоедать затянувшаяся пауза. Неужели ничего нельзя сделать? В отчаянии вы бросаетесь на волшебника с голыми руками. Он настолько не ожидает этого, что даже не успевает встать из-за стола, но уже через несколько мгновений как рыба выскользывает из ваших рук. «Ну, что ж, - говорит он задумчиво, - придется тебя проучить. Я буду драться с тобой». В руках у него оказывается меч, клинок которого светится в полутьме кабинета.

БАРЛАД ДЭРТ  
Мастерство 14  
Выносливость 12  
Если вам удастся победить мага, то 169.

294

Женщина-вампир выхватывает из ваших рук свисток и пронзительно свистит. Через несколько минут в комнату вбегает охрана - пять Зеленых рыцарей. Перед смертью вы еще успеете вспомнить, как достался вам этот свисток, и понять, что он был сделан специально, чтобы воины мага могли быстро позвать на помощь...

295

Услышав про замок, повар сразу же теряет словоохотливость. Он или не хочет ничего рассказывать, или ему запрещено это делать, а в вас он подозревает шпиона. Однако в конце концов удается разговорить его. Под большим секретом, десять раз взяв с вас обещание, что не проговоритесь, и непрерывно оглядываясь, не подслушивают ли его поварята, он сообщает самую последнюю сплетню, только вчера распространившуюся по замку: волшебник пристрастился к игре в карты. Вы стараетесь не показать вида, что ожидали чего-то большего, спрашиваете его, какие комнаты вы еще не видели на этом этаже и что вообще есть интересного в замке. Но Повар не понимает вашего вопроса. «Какие еще комнаты? - искренне удивляется он.—Кухня наша, да кабинет Мага - вот тебе и все комнаты. Отсюда—он показывает на люк - еду ему наверх подаем. Вот и весь замок». Вы понимаете, что волшебник позаботился о том, чтобы закодировать своих слуг от ненужных расспросов, и, поблагодарив за беседу, выходите из кухни - 379.

296

Вы достаете из заплечного мешка гребень и предлагаете его хозяйке. Она с удовольствием принимает красивую вещицу и говорит, что ей давно уже никто не делал таких подарков. Теперь же она предлагает свою помощь. Но вы не рискуете довериться ей и сказать, что идете сражаться с Барладом Дэртом — Зачарованный лес многому научил. Тогда хозяйка гарема спрашивает, есть ли у вас любимая девушка. И прежде чем успеваете ответить, дарит для нее хрустальный флакончик духов. От подарков отказываться не принято: придется принять флакончик, даже если места в заплечном мешке больше нет (в этом случае придется что-нибудь из него выложить). После этого хозяйка гарема удаляется к себе в комнатку, предоставляя вам возможность поговорить с женами мага (вернувшись на 255) или выйти из гарема в следующий коридор (325).

297

Вы гладите Пегаса, и он отзыается на ласку радостным ржанием. Значит, завоевали его расположение. Теперь, если придется выбираться из замка, а в комнате будет открытое окно, вы можете позвать его, посмотрев параграф 609. Но учтите, Пегас может перенести вас только во Дворец, ведь он не раз отвозил туда послов чародея. Поскольку управлять им вы не умеете, то в другое место попасть не удастся. Погладив Пегаса, выходите из конюшни и направляйтесь к зданию в центре двора - 416.

298

«Ты обманул меня! - в негодовании рычит Лев. - Ты не знаешь пароля!». И его лапа наносит удар прежде, чем вы успеваете защититься (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Теперь вернитесь на 257 и попробуйте победить привратника в честном бою.

299

Вы накладываете заклятие Слабости и... чувствуете, что слабеете. Коварный рыцарь обратил заклятие на вас: теперь придется во время боя вычитать 2 из своей СИЛЫ УДАРА - 567.

300

В какую дверь теперь попробуете выйти: в ту, что перед вами (337), или в ту, что слева (595)?

Узкая длинная комната переходит в широкую парадную лестницу, поднимающуюся наверх. У подножия лестницы четыре больших деревянных кресла: три слева и одно справа. Резная спинка правого кресла украшена большой золотой короной. В креслах—Зеленые рыцари. На них нет ни шлемов, ни тяжелых лат, только легкие панцири и мантии с вышитым на них силуэтом Черного замка. Рыцарь, сидящий в кресле с короной, - Капитан Зеленых рыцарей. Он указывает на вас двум другим. Они встают с кресел и медленно приближаются к вам. С лязгом, от которого холдеет кровь, мечи вылетают из ножен. Сердце учащенно бьется: вы понимаете, что наконец-то добрались до сердца цитадели. Если у вас есть Оберег, то 170. Если есть серебряный сосуд, то 606.

Если вам нечего противопоставить безмолвной страже, то придется драться. Капитан обезвредит любое ваше заклятие, можно даже и не пытаться их использовать.

#### ПЕРВЫЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

#### ВТОРОЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

Вам придется сражаться с ними одновременной. А через 6 раундов атаки к ним присоединится еще и

#### ТРЕТИЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

Когда вы победите двух рыцарей, в дело вступит Капитан:

#### КАПИТАН РЫЦАРЕЙ

Мастерство 12

Выносливость 12

Если же произойдет чудо и вы сможете перебить всю охрану, то поднимитесь по лестнице на небольшой балкончик, куда выходят две двери. Вы пойдете в правую дверь (594) или в левую (599)?

Вы подходите ближе и склоняетесь над умирающим. «Я знаю, что мне недолго осталось жить, - говорит он.—И ты ничем не можешь мне помочь. Прошу тебя только об одном: облегчи мои страдания. Дай мне напиться из твоей фляги». Что вы сделаете?

Дадите умирающему напиться - 11.

Откажете и пойдете дальше - 234.

Лес редеет, тропинка в траве почти незаметна, под ногами попадается все больше и больше мха. Чувствуется, что почва становится все мягче и мягче, идти удается лишь с большим трудом, земля засасывает. Но тропика уверенно ведет вперед, и вы можете:

Идти по ней дальше - 99.

Вернуться на развилку и пойти направо - 117.

После леса тропинка идет по полю неподалеку от опушки. Вы начинаете понимать, что вряд ли пошли в правильном направлении: ведь Черный замок в центре леса, а обходя его ничего не добьешься. Оглядевшись вокруг, вы замечаете, что это вообще уже не лес, а тонкая полоска деревьев, за которой мерцает, переливаясь на солнце, большое озеро.

Пойдете дальше - 88,

Свернете к озеру - 12.

Тропинка становится все шире и шире и превращается в большую дорогу. Вы недоумеваете: кому это пришло в голову посреди леса проложить такой путь. Быть может, дорогу просто не достроили? Но это останется одной из загадок Зачарованного леса, которую вам не суждено разгадать. Конец дороги уже виден: она выходит на огромную поляну. Деревья по ее краям повалены и обуглены, кажется, недавно здесь бушевал пожар. На безлюдную поляну выходит еще несколько таких же широких дорог. Вы ступаете на траву у края поляны — 412.

306

Вам повезло: в последний момент замечаете маленькую пещерку у подножия одного из холмов. Есть ли там обитатели, раздумывать некогда - это единственный шанс. К счастью, в пещерке никого нет, и обвал проносится мимо. Вы выбираетесь и, благословляя счастливую Судьбу, отправляетесь дальше - 52.

307

Вы наполняете флягу. В будущем можете использовать эту воду так же, как и ту, что была с собой. Потом, внимательно глядя по сторонам, идете дальше по главной улице - 261.

308

Приближаетесь к центральному строению, и сторожка перестает загораживать длинное низкое здание в глубине двора. Это или сарай, или конюшня. В то же время внимание все больше и больше привлекает река. Может быть, по ней можно вплыть под цитадель незамеченным? А может быть, переплыть ее и осмотреть ту часть двора, которая сейчас не видна? Куда же вы направитесь?

К центральному строению? - 416.

К низкому зданию справа? - 220.

К реке? - 4.

309

На дороге появляется скачущий во весь опор рыцарь. На нем тяжелые зеленые латы, в руке - копье, на щите—силуэт огромного Черного замка, а чуть слева и пониже—голубая змейка. Вы не можете оторвать глаз от щита, изображение начинает расти, и вам кажется, что стоите прямо перед этим замком, а змейка превращается в широкую реку, исчезающую под одной из угловых башенок... Резкая боль заставляет прийти в себя. Вы понимаете, что Зеленый рыцарь просто загипнотизировал вас волшебным щитом, а теперь, ударив копьем (потеряйте 3 ВЫНОСЛИВОСТИ) и отбросив его, на полном скаку разворачивается, вынимая из ножен меч. Сражайтесь с ним, отступать уже некуда.

ЗЕЛЕНЫЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

Вы можете попытаться наложить заклятие Копии (111). Если же решили драться с ним на мечах и победили его, то 126. Но учтите, каждый раз вам придется вычитать из вашей СИЛЫ УДАРА 1, ведь он сражается на коне, а вы нет.

310

Старик радостно улыбается и говорит, что хотя он и не надеется дожить до того дня, когда силы Зла будут низвергнуты, но с радостью поможет отважному путешественнику. Он рассказывает, что дорога пойдет мимо гибельных Коричневых топей, поэтому на первой развилке сворачивать с дороги ни в коем случае нельзя: болото не выпускает своих жертв. Кроме этого он предупреждает, что самые страшные и отважные воины среди слуг волшебника — Зеленые рыцари. Они не только смело сражаются, Барлад Дэрт передал им частичку своего мастерства. Они также искусно развеивают многие заклятия врага, но успешнее всего - заклятие Копии. Недоумевая, откуда старик знает про заклятия, вы благодарите его и отправляетесь дальше - 179.

311

Наложив заклятие Плавания, вступаете в реку. Течение такое быстрое, что уже через несколько секунд вы подплываете к тому месту, где река скрывается под замком. Сначала все идет так, как и ожидалось: после небольшого водопада, который удается миновать, отдававшись только легким ушибом (потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ), река выравнивается и течет в высокой трубе где-то по подземельям замка. Но когда по вашим расчетам вот-вот можно будет попасть в комнату, откуда слуги берут воду, вы внезапно ударяетесь о невидимую решетку и чувствуете, что начинаете тонуть. Барлад Дэрт надежно защитил свой замок от любопытных глаз. Решетка развеяла заклятие, а плавать вы не умеете. Вода начинает прибывать, теперь уже нельзя воспользоваться даже заклятием Левитации: вам не пролететь, не захлебнувшись, по узкому пространству между верхом трубы и водой. Есть только один выход: наложить еще одно заклятие Плавания и попытаться выплыть

против течения. Но догадались ли вы запастись еще одним таким заклятием? Если да, то 115. Если же нет, то решетка пропустит только ваш труп, который послужит хорошей пищей Гоблинам и Оркам...

312

Вам удается построить плот, но на это уходят все ваши силы (потеряйте 4 ВЫНОСЛИВОСТИ). После этого благополучно пересекаете озеро, но на противоположном берегу вас ждет еще один сюрприз - 192.

313

Заклятие действует успешно, и вы без приключений переплываете реку — 222.

314

Накладываете заклятие Слабости—и действительно чувствуете слабость. Вы—а не рыцари! Они попросту отразили заклятие, и оно попало в вас же!

Теперь деритесь с ними, но уменьшите на 2 СИЛУ своего УДАРА - 183.

315

Вы поворачиваетесь к Начальнику стражи и говорите: «Мне поручили передать вам...», но не заканчиваете фразу, видя, как глаза его лезут на лоб, а рука тянется к звонку. Он дергает за шнур звонка, и комната наполняется вооруженными Орками. Вы пытаетесь сопротивляться, но один из Орков, подкраввшись сзади, бьет своим мечом плашмя по голове (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), и вы теряете сознание... - 409.

316

Вы достаете меч и нападаете на Дракона. Дохнув пламенем (потеряйте 4 ВЫНОСЛИВОСТИ), он бросается в бой.

ДРАКОН

Мастерство 12

Выносливость 8

Вы можете воспользоваться заклятием Копии. Если удается дважды ранить Дракона, то 513.

317

Вы говорите старику, что у вас есть кольцо. Тогда он рассказывает, что он один из трех волшебников, живших в лесу до появления Барлада Дэрта. Его зовут Хэрнок, и он единственный из трех объявил войну магу. И потерпел неудачу. Серебряное кольцо - символ власти и мудрости Хэрнока - было похищено, а сам он брошен в эту подземную тюрьму. Старик просит вернуть кольцо. Вы сделаете это (127)? Или откажетесь и посмотрите, кто сидит в соседней клетке (225)?

318

Без труда откинув крышку ларя, достаете большой металлический ключ. На нем выгравировано: «Все». Этот ключ поможет вам открыть многие запертые двери в замке. Если какая-то дверь не откроется, попробуйте вычесть 40 из номера параграфа, на котором вы будете, - вдруг ключ подойдет. Но сейчас вам надо торопиться и уходить - 193.

319

Ворота хорошо охраняются. Возле них стоят три Орка, подозрительно оглядывающие вас с ног до головы. Вы понимаете, что легко проникнуть в замок не удастся. Если знаете пароль, воспользуйтесь им, если же нет, то придется на ходу придумывать, что им скажете. Скажете, что вы бродячий торговец и идете в замок торговать (31), что вы азартный игрок и идете развлекать волшебника (439) или что вы собираетесь наняться в армию чародея (146)?

320

Вы заходите за угол. Прямо перед вами - Зеленый рыцарь. На его щите сверкает корона барона, а меч направлен прямо на вас. «Пропуск!» - глухо говорит он из-под забрала. Рискните предложить что-то в виде пропуска или атакуете его? Если первое, то 355, если второе, - 543.

321

Дух мертвых, который зорко охраняет могилы, пробудился. Теперь придется драться с ним. Попробуете наложить какое-нибудь заклятие (75) или будете сражаться мечом (247)?

322

Поднявшись по лестнице, попадаете в маленькую прихожую. Цель явно близка: обстановка здесь гораздо богаче и роскошней, странно только, что у дверей нет охраны. Справа от входа огромное во всю стену окно, в стене напротив и в стене справа - двери. В какую дверь вы пойдете? Прямо (277) или направо (566)?

323

Вы открываете дверь и входите в очень странную комнату. Она абсолютно пуста: голые стены, никакой мебели. Из комнаты ведут три двери. Вдруг от стены отделяется маленькая сгорбленная старушка. Сначала вы не заметили ее, да и была ли она здесь? Она медленно приближается к вам, протягивая руку и как бы прося милостыню. Что вы сделаете? Замахнетесь на нее мечом (522), дадите ей денег (137) или предложите какой-нибудь подарок (194)?

324

Когда вы склоняетесь над Принцессой, свет свечи падает на рубин перстня, и камень оживает. Вам кажется, что от него начинает исходить тепло, однако само кольцо остается совсем холодным... От перстня исходит столько тепла, что оно согревает Принцессу и будит ее! Она глубоко вздыхает и приподнимается на кровати. Первый ее вопрос: жив ли еще ее тюремщик, ненавистный Барлад Дэрт? Если волшебник жив, то 589, если же он мертв, то 617.

325

После нескольких поворотов коридор заканчивается тупиком. Но теперь перед вами две двери: направо и налево.

Вы пойдете направо - 162,  
Налево - 76.

326

ВОДЯНОЙ  
Мастерство 7  
Выносливость 7

Если вы победили его, то 573. Если хотите, во время боя можете покинуть таверну и бежать (504). Воспользоваться же заклятием Копии вам не удастся: Водяной этого не допустит.

327

Ваши деньги исчезают в бездонном кармане торговца - 443.

328

Пока Орки не успели понять, в чем дело, вы нападаете на них.  
ПЕРВЫЙ ОРК  
Мастерство 8

Выносливость 5

ВТОРОЙ ОРК

Мастерство 7

Выносливость 7

Сражаться с ними придется одновременно. Если хотите, можете воспользоваться заклятием Копии. Если убили обоих врагов за 8 раундов атаки, то 505. Если нет, то 248.

329

Тропинка спускается на дно неглубокого оврага. Над вами по мосту проходит дорога, но стены оврага слишком круты, чтобы можно было взобраться на нее. Через некоторое время вы подходите к крепкому бревенчатому дому, тропинка заканчивается у его дверей - 33.

330

За дверью лестница, по которой поднимаетесь на второй этаж. Теперь можно или снять латы, или оставить их на себе. Подобное решение нужно принимать перед входом в каждую новую комнату, если, конечно, в предыдущей ничто не мешает вам переодеться. Если решаете, что вы в латах, то попробуйте прибавить 60 к номеру параграфа, в который ведет дверь, и если важно, в какой одежде вы переступаете порог, то вы узнаете, что произойдет дальше. Если же нет, то текст не будет иметь отношение к происходящему, и вы пройдете через дверь, как обычно - 532.

331

Обойдя замок еще с одной стороны, вы видите, что тропинка раздваивается и можно либо немножко углубиться в лес (305), либо продолжать идти прямо (195).

332

Дорога от таверны ведет прямо в лес, и вы радуетесь, что наконец-то идете в нужном направлении. Невысокий подлесок вновь сменяется древним и таинственным лесом. Интересно, кто же все-таки проложил здесь все эти дороги и тропы? Неужели неутомимые воины Барлада Дэрта? Или они существовали задолго до них? Так или иначе, вы замечаете, что заброшенных тропинок пока что не попадается: по всем ходят много и часто. Погруженный в свои мысли, доходите до развилки. Ваша дорога идет прямо, другая отходит от нее налево. Куда пойдете?

Прямо - 250,  
Налево - 461.

333

Тропинка выводит к маленькому домику, стоящему посреди поляны. Трудно даже предположить, кто может жить в таком маленьком строении. Вероятно, или гномы, или карлики. Но когда вы собрались наклониться и заглянуть в окошечко (домик не выше вас), вдруг откуда-то послышался голос: «Поговори со мной, храбрый путешественник». «Кто это?», - спрашиваете вы. «Я—Лесной домик», - слышится в ответ. С вами говорит сам домик! Ну что, поговорите с ним (149) или пойдете дальше по дорожке, ведущей от дома (98)?

334

Вы проходите через сад, и тропинка, петляя, уходит в лес - 99.

335

Обшарив одежду разбойников, находите 7 золотых, перо аиста и пустой бронзовый кувшин. Можете взять с собой все, что считаете нужным, и идти дальше - 46.

336

Решаете сорвать золотой апельсин. Вокруг все тихо—ничего особенного не происходит. Можете взять его с собой (когда он вам понадобится, прибавьте 200 к номеру параграфа, на котором будете находиться) и покинуть остров. Прибавьте себе 1 УДАЧУ, даже если вы еще ни разу не проверяли ее - 24.

337

Вы оказываетесь в комнате Начальника стражи. Гордый и важный, в расширом золотыми галунами плаще, на котором вышиты буквы «Б» и «Д», он сидит за столом и очень удивлен, увидев вас. Попробуете подкупить его (613), поговорить с ним (249) или будете драться (65)?

338

Дорога начинает петлять, вы скоро запутываетесь в ее поворотах и перестаете понимать, в каком направлении идете. Сначала она подходит к самой опушке леса, но потом опять устремляется в чащу. Наконец перед вами два пути: направо (151) и прямо (231). Какой из них вы изберете?

339

Если вы действительно уже встречали кого-то из их знакомых, то сложите порядковые номера букв, составляющих его имя, прибавьте к этому 30 и посмотрите параграф с этим номером. Если же вы обманули их, то ваш обман непременно откроется, и лучше уж самому начать бой - 123.

340

Неподалеку в лесу виднеется шалаш. Он давно заброшен и может служить прекрасным местом для ночлега. Положив меч рядом, вы чутко спите, но ночь проходит спокойно. Добавьте себе 3 ВЫНОСЛИВОСТИ и отправляйтесь в путь с рассветом - 509.

341

Вы можете воспользоваться заклятиями Силы (164), Слабости (289), Огня (506) или драться мечом (487).

342

Вы идете по дороге всю ночь. В темноте приходится миновать несколько перекрестков, но вы не рискуете сворачивать с выбранного пути. Начинает сказываться усталость, глаза слипаются (потеряйте 3 ВЫНОСЛИВОСТИ). Встает солнце, и вы видите, что конец дороги близок - 181.

343

Вы показываете ей пропуск, и она тает в воздухе. Вы понимаете, что благополучно миновали еще одного стража. Но в комнате две двери, в какую из них пойти? Прямо (252) или направо (542)?

344

Теперь можно двигаться дальше. Куда вы направитесь: прямо к воротам замка, который виден из-за деревьев (319), или же налево по лесу, в обход его (232)?

345

Библиотекарь говорит, что попробует найти что-нибудь подходящее, и скрывается за полками - 141.

346

Вы очутились в каменном мешке. На стенах—сырость, маленькое окошко в двери забрано крупной решеткой. Это тюрьма для особо опасных преступников. Голова почти прошла, и вы подходите к окошку. При слабом свете свечи, горящей где-то снаружи, видно, что по обеим сторонам двери стоят каменные табуреты. На них неподвижно сидят два старика. Вы даже не можете понять, статуи это или живые люди. Хотите воспользоваться каким-нибудь заклятием, чтобы выбраться отсюда (153), или посмотрите, что будет дальше (68)?

347

К вашему ужасу и изумлению, голова у Дракона отрастает вновь. Вам не суждено победить его—он спалит вас огнем быстрее, чем вы сможете решить, что же делать. А жаль, ведь башни Черного замка уже видны сквозь деревья...

348

Коридор приводит к двери. Она не заперта, и когда вы открываете ее, то видите лестницу, ведущую вниз. Вы спускаетесь по ней - 544.

349

Банан резко меняет настроение Обезьяны. Она съедает его, проникается к вам нескрываемой симпатией, а в ответ тоже дарит подарок: изящный гребень из слоновой кости, после чего бежит вперед по тропинке, ведущей к лесу, и явно зовет за собой. Когда вы подходите поближе, то видите, что она отнюдь не собирается входить в лес по тропинке, а манит вас куда-то в сторону. Пойдете за ней (615), пойдете по тропинке (305) или вернетесь на дорогу (210)?

350

Вы попадаете в комнату, посередине которой высится что-то похожее на алтарь. На нем два сосуда: серебряный и стеклянный. Никакой стражи поблизости не видно, и вы можете либо попробовать взять один из сосудов с алтаря (тогда какой — серебряный - 545 или стеклянный - (253), либо выйти в противоположную дверь - 39.

351

Крестьянин внимательно смотрит на вас и говорит, что может проводить к человеку, который вам нужен. Через несколько домов живет торговец, поставляющий в Черный замок сено для лошадей волшебника. Тот за небольшую плату (3 золотых) соглашается спрятать вас на одном из возов под сеном и доставить в замок. Примите его предложение (574) или откажетесь и покинете деревню по одной из дорог: на юг (235) или на запад (2)?

352

Держась за стену, вы доходите до двери. За ней лестница, она освещена, и вам приходится несколько минут постоять, пока глаза привыкнут к свету. Затем поднимаетесь по лестнице, но ни через два, ни через три, ни через четыре пролета не встречаете выхода с нее. Наконец перед вами последний пролет, в начале его дверь, но как вы ни стараетесь, вам не удается открыть ее. Придется подниматься до конца - 322.

353

Ранним утром вы выходите на перекресток. От дороги отходят две тропинки. Вы пойдете по тропинке направо (154), налево (237) или пойдете по дороге прямо и посмотрите, куда она вас приведет (181)?

354

Он с удивлением смотрит на протянутую белую стрелу и говорит, что не понимает, зачем бы она могла ему пригодиться. Так что вам придется либо платить деньги (327), либо драться с ним (518), либо уходить (106).

355

Что, по-вашему, может послужить пропуском?

Золотое кольцо? - 233.

Бронзовый свисток? - 69.

Четки? - 168.

Если у вас нет ни одного из этих предметов, вам придется драться — 543.

356

Вы без предупреждения нападаете на Тролля.

ТРОЛЛЬ

Мастерство 9

Выносливость 14

Хозяин винного погреба без труда развеет ваши заклятия, поэтому драться с ним придется, надеясь только на себя и на свой меч. Если вы победили Тролля, можете взять из его кармана Золотое кольцо. Добавьте себе 1 УДАЧУ. Когда кольцо вам понадобится, прибавьте 214 к номеру параграфа, на котором вы будете находиться.

Теперь уходите - 207.

357

Заклятие действует, и вы можете прибавлять 2 к своей СИЛЕ УДАРА, когда будете сражаться - 316.

358

Ночь проходит спокойно (восстановите 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Но когда вы просыпаетесь, то видите, что лес спрятал дорогу, по которой вы шли. Вместо этого перед вами широкий перекресток. И три дороги: направо, налево и прямо. Куда вы пойдете: направо (510), налево (214) или прямо (38)?

359

Как ни странно, эти рыбы действительно питаются людьми. И где они только их берут, живя в этом далеком, забытом озере? Может быть, им хватает таких путешественников, как вы?..

360

Через некоторое время вы видите еще одну дорогу. Теперь вам уже придется либо пойти по ней (2), либо все-таки передумать и войти в деревню (184).

361

Вы входите в комнату и видите перед собой... четырех Зеленых рыцарей. Они несколько секунд удивленно смотрят на вас, не вставая со своих глубоких деревянных кресел. Потом один из них кивает другому, и тот поворачивается вместе с креслом вокруг оси. Вы не успеваете сообразить, зачем он это делает, как пол вместе с вами описывает полукруг, вы теряете равновесие и летите в бездну. Вы так и не узнаете, были ли вы близки к цели или нет...

362

Вы прикладываете к углублению в двери бляху с золотым орлом, и она словно прилипает к нему, потому что взять ее обратно уже не удается. Дверь медленно раскрывается, и вы вступаете в узкий коридор. Он

прекрасно освещен, стены украшены дубовыми панелями с изображением орлов. В конце концов коридор упирается в дверь. Она не заперта - 241.

363

Неожиданно вы чувствуете, что ваш Оберег ведет себя как-то неспокойно, как будто хочет вырваться наружу. Повинуясь какому-то неосознанному импульсу, вы вынимаете его из-под одежды и показываете рыцарю. К вашему великому удивлению, он низко кланяется и отступает в сторону, чтобы пропустить вас. Вы же идете дальше по коридору, пока он не заканчивается невысокой дверью - 241.

364

Только мечом Зеленого рыцаря можно победить каменных крыс. Увидев его, они в ужасе разбегаются. Ваш путь свободен. Дверь справа от вас ведет в следующую комнату - 480.

365

Какое бы заклятие вы ни наложили, барон без труда нейтрализует его. Вычеркните выбранное вами заклятие, вернитесь на 543 и надейтесь только на себя.

366

Вы стоите на другом берегу реки. Теперь цитадель высится слева от вас, можете обойти ее вокруг и поискать вход (416). Но прямо перед вами в углу двора виднеется заброшенный домик. До него еще слишком далеко и нельзя предположить, кто его обитатели. Вы можете сначала подойти к нему (116).

367

Ваш выбор падает на шкуру лисы. Трудно сказать, зачем она вам может пригодиться, но внутренний голос подсказывает, что она сослужит хорошую службу. Теперь пора выбираться из берлоги. Новая дорога уводит вас вглубь леса - 44.

368

Выбрав правый коридор, вы успеваете сделать по нему всего несколько шагов, когда тяжелая железная решетка падает за вашей спиной. Вы в западне. Найдут вас теперь не скоро, но и тогда пощады ждать не приходится...

369

Старуха подбирает монеты, кланяется и услужливо открывает правую дверь, после чего исчезает. Пойдете в эту дверь (542) или в ту, что прямо (252)?

370

Заклятие Иллюзии не действует на стариков. Хотите наложить заклятие Огня (538) или наберетесь терпения (68)?

371

Бесполезно: старик даже не замечает, что вы на него напали. Колдовство слишком сильно, чтобы вы могли бороться с ним. Придется покорно идти дальше - 276.

372

Вы используете заклятие Плавания и незамеченным перебираетесь на другой берег реки - 424.

373

Тропинка приводит вас к вросшей в землю и покосившейся невысокой бревенчатой хижине. Из нее не доносится ни звука, и вы не можете определить, таится ли в ней опасность, да и вообще, живет ли там кто-нибудь. Вы можете либо войти в хижину (221), либо вернуться на дорогу и пойти по ней дальше (121).

374

Они атакуют вас одновременно.

ПЕРВЫЙ ЧЕЛОВЕК

Мастерство 8

Выносливость 5

ВТОРОЙ ЧЕЛОВЕК

Мастерство 6

Выносливость 9

Если вам удалось победить их, то 34.

375

Вы подходите к реке, но вброд ее не перейти. Вам придется использовать заклятия: либо Плавания (254), либо Левитации (508). Если хотите, можете, используя заклятие Плавания, попробовать проплыть по течению под замок, надеясь попасть в подземелье незамеченным (311). Если же у вас нет ни одного из этих заклятий или вы не хотите их использовать, идите к палаткам (424).

376

Вы платите 2 золотых, и он подплывает к вам с пиалой, наполненной водой. Она чистая и прохладная, и вы с удовольствием пьете, но вдруг чувствуете, что настолько хотите спать, что не в силах этому сопротивляться. Засыпая, вы опускаетесь на пол таверны - 155.

377

Дорога понемногу меняет направление и ведет к середине леса. Вы радуетесь, что не свернули на тропинку: по дороге идти гораздо быстрее и удобнее. Но вдруг за поворотом дороги слышится приближающийся топот копыт. Спрячетесь и посмотрите, кто едет вам навстречу (197) или предпочтете поговорить со всадником и останетесь посередине дороги (309)?

378

Вскоре вы выходите на мост, под которым проходит еще одна дорога. Спуска с моста нет, так что вы можете либо попытаться спрыгнуть (415), либо идти дальше (129).

379

За дверью—коридор, а конце его еще одна дверь, на этот раз гораздо ниже. Она заперта, но вам без особого труда удается ее выломать. Узкая винтовая лестница ведет вниз, в подземелье замка. Через несколько пролетов снова дверь, которую открыть уже не удается. Приходится спускаться до конца - 544.

380

Маленький сундук заперт, но мечом вы подцепляете и вырываете скобы замка. Сундук полон обрывками свитков. Это письма Принцессы к отцу, написанные еще тогда, когда Барлад Дэрт надеялся, что она согласится стать его женой. Он разрешил ей писать Королю, но ни одно письмо не было отправлено—все они попали в этот

сундук под охрану Призрака. Но даже этим не удовлетворился злой маг - все письма разорваны, а у вас нет времени разгадывать головоломки, пытаясь определить, какой кусок свитка откуда. Вам приходится просто выхватывать из текста отдельные фразы, которые можно понять: «Меня охраняют Зеленые рыцари», «...дешь ко мне, захвати с собой белую стрелу», «...плохо и страшно...», «не присытай на верную смерть своих лю...», «...авная сила в волшебном перстне с рубином...» Теперь, если вы еще этого не сделали, можете посмотреть два оставшихся сундука: большой (474) или средний (540) или же вернуться в большую залу (39).

381

Вы побеждаете, и скелет скрывается под своим надгробием. Теперь можно перевести дух и оглядеться. Перед вами два саркофага и могильная плита в дальнем углу огромного подземного зала. Один из саркофагов украшен конной статуей человека в длинной мантии и с короной на голове. В правой руке у него меч, другой он держит поводья лошади. На другом саркофаге высечен крест, иных знаков и украшений на нем нет. Вы направитесь к саркофагу со статуей (84), к саркофагу с крестом (281), к могиле (496) или уйдете через одну из двух дверей в левой стене: правую (547) или левую (501)?

382

Вы даете женщинам 4 золотых. Они довольны вашей щедростью и предлагают вывести вас с этажа незамеченным. Если вы согласны на это, то скажите им, хотите ли пойти наверх (575) или вниз (511), или же можете просто выйти из гарема и идти дальше по коридору (325).

383

Клубочек сворачивает на тропинку, ведущую направо (576). Пойдете за ним или предпочтете вернуться на 353 и выбрать дорогу самостоятельно?

384

Вы говорите, что в Черном замке заточена Принцесса и вы решили ее освободить. Но не слишком ли опрометчив ваш ответ? - 555.

385

Вы подходите к столикам. На их крышках выгравировано двенадцать рисунков, каждый из которых соответствует одному из месяцев. Но рассмотреть рисунки как следует вам не дают - 502.

386

Невидимая рука выхватывает у вас сосуд. «В этом сосуде таится смерть, - слышится голос, - и ты посмел предложить его нам!» - 572.

387

Вы показывает рыцарю зеркальце, и, как ни странно, этот маленький изящный предмет действительно оказывается пропуском. Зеленый страж отступает в сторону, и вы быстро устремляетесь вперед по коридору, чтобы он не успел спросить что-нибудь еще. Коридор заканчивается низенькой деревянной дверцей, в замке которой торчит ключ. Вы поворачиваете его - 241.

388

Барлад Дэрт вновь смотрит на вас. На этот раз в его взгляде уже больше любопытства. «Забавно, - говорит он, - сколько же человек может возомнить о себе. Наверно думаешь, что ты - вершитель судеб королевства, а я сейчас помогу тебе разбудить Принцессу, и мои кони доставят вас обоих домой? На самом деле, ты только мое развлечение, забава, и не более того. Я наблюдал за тобой с того момента, как ты вошел в лес». Видя, что вы не верите, маг напоминает несколько наиболее опасных моментов вашего путешествия. «А теперь, - продолжает он, - мне просто любопытно, что ты собираешься делать дальше. И вообще я не понимаю, чем тебе

не понравился мой новый камердинер, - он кивает на Гарпию.—Я просто хотел, чтобы она почистила твою одежду—уж слишком она пыльная». Чародей издевается над вами, но вы-то не ожидали такой встречи, надеясь, что когда доберетесь до его кабинета, все решится само собой. Что же делать теперь? Если хотите, то можете выхватить меч и попробовать убить мага (577), а может быть, у вас есть золотое кольцо или золотой амулет? Тогда воспользуйтесь ими. Иначе вам придется просто стоять и смотреть, что будет дальше - 293.

389

Вы выпиваете жидкость. Это Микстура ужаса. Каждый раз, когда вы будете встречаться с врагом, вам потребуются все силы, чтобы подавить в себе ужас перед ним. Поэтому потеряйте 1 МАСТЕРСТВО. Теперь же закройте дверь и снова заприте ее - 300.

390

Заклятие действует безотказно. Когда перейдете на 569 и будете сражаться со стражей, то можете уменьшить на 2 СИЛУ УДАРА любого из Орков.

391

Счастье изменило вам. Вы укололись настолько больно, что оказались не в силах сдержать крик - 502.

392

Рыцарь, обрадованный тем, что вы не открыли крышку, действительно пропускает вас мимо себя. Но одновременно он с силой налегает на какую-то рукоять, торчащую рядом с ним из стены. Вы наказаны за свою доверчивость: пол уходит из-под ног, и вы чувствуете, что летите в бездну. Вы не выполнили свою миссию...

393

Дверь заперта. Есть ли у вас медный ключик? Если да, то достаньте его и откройте дверь (291), если же нет, то попробуйте открыть или ту дверь, что за вами (337), или же ту, что слева от вас (595).

394

Что вы хотите ей подарить? Бронзовый свисток (294), зеркальце (596) или флакончик духов (171)? Если вам нечего дарить, то придется с ней сразиться (93).

395

Вы накладываете заклятие Силы, и сила Зеленого рыцаря возрастает. Он обратил ваше заклятие на себя, и вам придется теперь прибавлять 2 к его СИЛЕ УДАРА - 567.

396

Вы угадали, волшебник действительно часто играет в карты. Подозрительно оглядев с ног до головы, страж пропускает вас через ворота - 100.

397

Вы оказываетесь в комнате Начальника стражи. Он привстает вам навстречу из-за стола, гордый и важный, в расшитом золотыми галунами плаще, на котором вышиты буквы «Б» и «Д». Но вы не знаете, как должен вести себя Зеленый рыцарь, попав в эту комнату! Пройти, кивнув? Или поговорить с Начальником стражи, придумав какое-нибудь поручение? Из комнаты две двери—одна за его спиной, одна в стене справа. Выйдете в переднюю дверь (130), в правую (512) или попробуете с ним поговорить (315)?

398

Вы выходите через правую дверь и попадаете в маленькую проходную комнатку. Она пуста, и из нее ведет только одна дверь—вперед - 39.

399

Открыв дверь, вы попадаете в просторную комнату, назначение которой сразу же становится понятно. Это гарем волшебника. Вы - в гостиной гарема.

Жены чародея с удивлением смотрят на вас, явно ожидая объяснения появления. Всего несколько секунд вы можете потратить на то, чтобы оглядеться. Ковры и зеркала, удобные мягкие диваны, картины в золотых рамках—это самая богатая комната из тех, что вы встречали. Скорее всего, Барлад Дэрт редко выходит из своего кабинета (да где же он все-таки - наверху или внизу?), поэтому в других комнатах только самое необходимое. Но здесь он, конечно, бывает часто. В гостиной есть еще одна дверь в противоположной стене. Решайтесь: пройдете в нее, ничего не сказав женам мага и надеясь, что они вскоре забудут о вашем появлении (198), или попытаетесь поговорить с ними (255): вдруг они увидят в вас своего спасителя и помогут вам.

400

Лес меняется, теперь вдоль дороги растут только сосны, словно часовые, поставленные для того, чтобы не дать вам свернуть с выбранного пути. Примерно через полтора часа ходьбы вы выходите на развилку: от той дороги, по которой шли, отходит еще одна - направо. На перекрестке стоит покосившийся указатель, деревянная стрелка смотрит направо, но дожди давно уже смыли надпись и разобрать ее не удается. Пойдете, куда указывает стрелка (514), или не будете сворачивать (35)?

401

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 546, если нет - 77.

402

Вы берете копье, но оно выскользывает из рук, царапая вас наконечником. Потеряйте 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ и уходите в правую (547) или левую (501) дверь.

403

Не успеваете пройти и четверти часа, как снова развилка. Но на этот раз на ней есть указатель. Сначала вы даже не верите своим глазам, настроившись на битвы и не рассчитывая на гостеприимство. Но деревянная стрелка, прибитая к дереву, указывает прямо: «Таверна». Вы пойдете туда (199) или свернете налево (244)?

404

На дороге появляются два скачущих во весь опор рыцаря. Оба закованы в тяжелые зеленые латы, на щитах - силуэт Черного замка. Вы понимаете свою ошибку - это враги, а спрятаться уже некуда. Изображение замка на щите начинает расти, и вскоре вы видите только его, и ничего больше. Мрачный, угрюмый замок, по бокам невысокие сторожевые башенки, под одной из них исчезает голубая змейка. Неужели река? Но тогда замок должен быть огромен. Резкая боль заставляет прийти в себя. Один из рыцарей уже миновал вас, на полном скаку ударив копьем (потеряйте 3 ВЫНОСЛИВОСТИ). Отбросив копье, он разворачивает лошадь и достает меч. Щит приворожил вас, привлек все внимание - дело явно не обошлось без колдовства. Теперь надо мгновенно решать, что делать: выхватить меч и драться (183), попробовать наложить заклятие Силы (36), Слабости (334), Копии (7), Огня (112).

405

Вы склоняетесь к родничку и делаете несколько глотков. Вода прохладная и вкусная. Напившись, вы чувствуете себя освеженным и отдохнувшим. Теперь можете наполнить флягу (307) или отправиться дальше (261).

406

Вы надеетесь, что тропинкой пользуются охотники, снабжающие замок, и что она приведет к его воротам. Но вы идете уже несколько часов, а лес даже не редеет, безмолвные деревья все также стоят часовыми по краям тропинки и начинает казаться, что лес бесконечен, что какое-то колдовство заставит вас всю жизнь петлять по нему, так и не увидев ни выхода, ни Черного замка. Вдруг тропинка сворачивает к небольшой поляне справа. Скорее всего, это пасека: видны ульи и слышится слабое журчание пчел. Но есть и путь вперед. Это неширокая, но ухоженная дорожка, идущая в лес прямо перед вами. Что вы выберете?

Пойдете прямо - 98,  
Пойдете к ульям - 515.

407

Вскоре тропинка выходит на широкую дорогу. Может быть, это та дорога, которая шла от перекрестка прямо? Не исключено, но возвращаться назад ни к чему, и вы решаете, что такая дорога наверняка должна вести к какому-нибудь жилью, а быть может, и к самому Черному замку - 181.

408

Мертвая Обезьяна лежит у ваших ног. Вы внимательно осматриваете ее логово: кто знает, какие полезные вещи могут там оказаться, ведь наверняка вы не первый путник, на которого она напала. Да и полуобглоданный скелет какого-то странного полуживотного-получеловека, лежащего под деревом с другой стороны, говорит о том же самом. Ваши поиски не безуспешны: вы находите очаровательный гребень из слоновой кости и маленькую фляжку. Не раздумывая, вы кладете гребень в заплечный мешок, но что делать с фляжкой? Вы осторожно открываете пробку—она полна какой-то бесцветной жидкости, запах которой ничего вам не напоминает. Выпьете содержимое (131) или не будете рисковать и уйдете по тропинке, ведущей от дерева в лес (305)? Или же вернетесь на дорогу (210)?

409

Вы приходите в себя и видите, что лежите на полу в просторной клетке. Клетка стоит у стены в большой комнате с толстыми каменными стенами. По сырости на них вы сразу понимаете, что это должен быть один из подземных этажей замка, но какой? Впрочем, сейчас надо думать о том, как выбраться отсюда. Вы оглядываетесь. Из мебели в комнате только стол, два покосившихся стула да небольшой ларь, стоящий у стены. За столом—два Гоблина. Они увлечены игрой в кости и не обращают на вас никакого внимания. Неудивительно: даже если бы они и знали, что вы пришли в себя, шансов выбраться из клетки у вас все равно нет. Комнату освещает единственная свеча, горящая на столе, и в ее мерцающем свете вы видите, что рядом со столом на полу валяются ваши вещи: игра идет на них. Вам же остается надеяться только на свою магию. Вы попробуете использовать заклятие Иллюзии (200), Огня (114) или у вас нет ни того, ни другого (56)?

410

Вы накладываете заклятие Силы, и оно успешно действует. Вернитесь на 54 и деритесь, но теперь можете не вычитывать, а прибавлять 1 к СИЛЕ своего УДАРА.

411

Мясо вполне сносно и добавляет вам 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ. Хотите попробовать еще и овощи (578) или покинете комнату через дверь в правой стене (80)?

412

Внезапно небо над головой темнеет, и вы видите, как на поляну опускается огромный двухголовый Дракон. Теперь понятно, почему деревья по краям обуглены, но уже слишком поздно. Однако Дракон не торопится нападать. Он опускается на землю и внимательно смотрит в вашу сторону, как будто чего-то ждет. Вы можете либо биться с ним (316), либо использовать заклятия—Огня (37), Силы (357) или Слабости (256). А может быть, лучше предложить миролюбивому Дракону подарок (516)?

413

Заклятие переносит вас на маленький остров, и вы оглядываетесь по сторонам - 132.

414

Ваши противники повержены. Вы можете взять латы одного из них и понести с собой (они займут три места в вашем заплечном мешке). Однако проникнуть в замок они не помогут: ехать на лошади слишком опасно, а пеший рыцарь неизбежно вы зовет подозрение. Но если вам суждено будет попасть в замок, то прежде чем совершить выбор, куда пойти, решите, наденете ли вы латы. Если да, то прибавьте 60 к номеру параграфа, который вы изберете. Пока латы на вас, ваша одежда будет занимать только одно место в заплечном мешке. Но будьте осторожны: ведь вы не знаете, как должен вести себя Зеленый рыцарь в замке, куда ему можно, а куда нельзя ходить. Не злоупотребляйте переодеванием—можете попасть в беду. В карманах у рыцарей вы находите 7 золотых и перо павлина—можете взять их с собой. Решив не рисковать, вы возвращаетесь к развилке и идете направо - 338.

415

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 57, если нет - 579.

416

Вы приближаетесь к большому зданию в центре двора. Теперь видно, что это и есть жилище волшебника—цель вашего путешествия. Высокое и мрачное оно возвышается над вами. Его венчает неприступная башня - быть может, Принцессу заточили там? Или в башне покой самого Барлада Дэрта? Так или иначе, надо искать вход. Вы обходите замок, находите то, что ищете: большие массивные двери, к которым привешен дверной молоток в форме боевого топора. Поблизости никого нет, но теперь вам виден дальний конец двора. Там горят костры и факелы, разбиты палатки, между которыми снуют Гоблины и Орки. Военный лагерь врага! Может быть, стоит пойти туда и попытаться разузнать что-нибудь о замке (424)? Или лучше не терять времени и попробовать войти (257)?

417

Вы накладываете заклятие Силы и чувствуете, что ваше мастерство увеличивается. Прибавьте 2 к вашей СИЛЕ УДАРА и сражайтесь с Водяным (326).

418

Вы хотите еще поговорить со стариком, но он явно начинает подозревать в вас одного из шпионов Черного мага. Отчаявшись что-либо узнать, вы покидаете деревню - 179.

419

Вложив меч в ножны, вы показываете им пустые руки, желая убедить в том, что не хотите причинять зла. Но они еще не прониклись доверием и спрашивают, нет ли у вас с собой еды. Дадите им поесть (104) или откажете (374)?

420

Вы выходите на широкий перекресток. Дровосеки явно пришли с этой стороны, но по какой из дорог? Да и стоит ли вам выбирать дорогу, по которой они пришли? Решайте, куда вы пойдете:

Направо - 38,  
Прямо - 214.

421

По выбранной тропинке идете около получаса. Вдруг она внезапно обрывается. Просто кончается, как будто те, кто ее проложил, ходили только до этого места. Как это может быть? Не успеваете сообразить, что случилось, как земля под ногами с шумом проваливается, и вы летите в неглубокую яму, на дне которой укреплено несколько копий. Одно из них протыкает вас насеквоздь. Это ловушка Барлада Дэрта, и через несколько минут вы умрете. Его слугам и в самом деле ни к чему было ходить в лес дальше этого места...

422

Вы идете прямо, и коридор упирается в ряд решеток. Перед ними узкий проход. Вы подходите к камере справа, подносите свет и пытаетесь разглядеть, кто или что скрывается там. За решеткой сидит седой старик. Вы подзываете его, но он не сразу откликается на ваш голос, не в силах поверить, что его зовет человек! Когда же он отзывается, слова его очень странны: «Приветствую тебя, смельчак! Не находил ли ты в дороге серебряное кольцо?» Вы удивлены: вопрос не о свободе, не о том, что творится за стенами подземелья, а о вещи! Но надо отвечать. Что вы скажете: что у вас есть кольцо (317) или что у вас его нет (133)?

423

Тропинка петляет вдоль реки, то отдаляясь, то приближаясь к воде. По краям растет высокий густой кустарник, и поначалу вы продвигаетесь вперед осторожно. Один поворот, второй, третий, опасности нет, и вы начинаете идти быстрее. Вскоре тропинка вновь спускается на берег реки, но что это? Вы вышли к мосту, а около него - охрана. Два Гоблина поставлены здесь для того, чтобы никто посторонний не мог перебраться через реку. Ваша одежда ясно показывает им, что вы не служите волшебнику. Скорее решайте, что делать, ведь они атакуют вас. Наложите заклятие Силы (58), Слабости (580), Огня (290) или будете драться с ними (40)?

424

Вы осторожно подходите к палаткам поближе. Гоблины и Орки не обращают на вас никакого внимания, к тому же вы замечаете, что они безоружны. Вскоре вы понимаете, что это новобранцы, но между палатками прохаживаются и два вооруженных до зубов командира—вам лучше не попадаться им на глаза, ведь они-то сразу поймут, в чем дело. Вы можете подсесть к одному из костров и поговорить с Орками (582) или же решить, что лучше уж попытаться проникнуть в сердце замка (74).

425

Вам удается долететь только до середины озера, когда заклятие перестает действовать. Майлин же предупреждал вас: не переоцените свои силы. Теперь скорее накладывайте еще одно заклятие Левитации или Плавания (614), иначе упадете в воду (581).

426

В ответ разбойники только смеются. «Мы и так возьмем все твоё золото! Наверно, в твоем мешке есть что-то более ценное, раз ты так легко готов расстаться с ним!» Вы понимаете, что пощады ждать не приходится и решаете драться - 123.

427

Дверь заперта. Есть ли у вас золотой свисток? Если да, то 583, если же нет, то можете попробовать или выломать ее (597), или выйти в другую дверь: правую (398), левую (206) или среднюю (350).

428

Вы можете воспользоваться заклятиями Огня (499), Силы (85), Слабости (390) или же просто сражаться мечом (569).

429

Вы достаете Золотое ожерелье, и оно начинает мягко мерцать в темноте. «Это то, что мы искали все эти годы», - слышится все тот же голос. Невидимая рука бережно принимает у вас ожерелье, и оно исчезает. Через несколько секунд голос продолжает: «Ты свободен, щедрый рыцарь». Рука освещает вам выход. Дверь оказывается совсем не там, где вы думали, и вы с облегчением открываете ее - 301.

430

Клубочек катится прямо. Вернитесь на 400 и сделайте самостоятельный выбор, но учтите, если вы свернете, клубочек укатится.

431

Оборотень говорит вам, что если идти все время прямо, можно достигнуть ворот Черного замка, и скрывается в лесу. Вы продолжаете свой путь по дороге, как вдруг огромное дерево со зловещим треском наклоняется и... ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 59, если же нет, дерево падает прямо на вас раньше, чем вы успеваете понять, что происходит. Доверчивость сослужила вам плохую службу. Вы забыли, что лес наводнен шпионами злого волшебника и попались на уловку одного из них. Ваше путешествие закончено.

432

Дорога заводит вас все глубже и глубже в лес. Вы уже начинаете немного уставать от этих бесконечных развилок, от каждой из которых может зависеть ваша жизнь: ведь выбор приходится делать вслепую. Вот опять налево отходит тропинка, и вы снова в раздумье: свернуть на нее (421) или продолжать идти прямо (73)?

433

В сундуке вы находите только большую бутыль, наполненную голубой жидкостью. Рискнете выпить ее (500) или предпочтете уйти (416)?

434

Вскоре после встречи с Зеленым рыцарем выходите на перекресток. Откуда прискакал всадник? Это неизвестно, и поэтому выбор дороги занимает больше времени, чем обычно. К тому же вы понимаете, что замок может быть неподалеку: сейчас нельзя ошибаться. Куда же все-таки надумаете пойти: налево (584) или направо (60)?

435

Подойдя к двери, ведущей на лестницу, вы обнаруживаете, что она не заперта, и спускаетесь вниз - 544.

436

Второй рыцарь настолько поражен вашим мастерством, что не имеет ни малейшего желания разделить судьбу своего товарища. Он подхватывает под уздцы коня с его трупом, и они уносятся обратно по дороге. Во время боя из кармана рыцаря что-то выпало. Вы наклоняетесь и видите, что в пыли лежит перо павлина. Можете взять его с собой. После этого вы решаете вернуться на развилку и пойти направо - 338.

437

Несколько часов проходят без приключений, и вы немного жалеете, что потеряли столько времени, перебираясь через озеро. Ведь цель вашего путешествия от этого не приблизилась. Вы устали (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ) и нуждаетесь в отдыхе, но понимаете, что надо торопиться. Наконец, дорога раздваивается. Вы изберете путь направо (531) или налево (72)?

438

Торговец желает вам удачной и приятной прогулки, пряча от вас улыбку. Вы понимаете, что он не поверил вам, но теперь не остается ничего другого, кроме как уйти - 106.

439

«В какую же игру вы играете?» - недоверчиво спрашивает Орк. Надо же, об этом-то вы и не подумали. Решать приходится мгновенно, а на ум приходят только две игры. Скажете, что вы играете в карты (259) или в кости (585)?

440

Коридор делает несколько поворотов и раздваивается. Вы пойдете направо (348) или налево (61)?

441

В темноте вы сбиваетесь с дороги. Всю ночь приходится наугад продираться через чащу (потеряйте 3 ВЫНОСЛИВОСТИ). К утру выходите на какую-то дорогу, но понятия не имеете, куда идти - 378.

442

Вы идете всю ночь - за осторожность приходится платить усталостью (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). К утру выходите на поляну, которую во всех направлениях пересекает множество следов крупных животных - 119.

443

Торговец предлагает вам присесть у камина и рассказывает, куда ведут дороги от его дома. Справа в лесу Застава - слуги волшебника сторожат дорогу, и никто не может пройти мимо них незамеченным. Если же пойти по дороге, ведущей налево, то вы придетете к небольшой хижине, в которой, насколько он знает, живет какой-то старичик. Скорее всего, старичик может помочь вам, но сам торговец по этой дороге ни разу не ходил и с обитателями хижины не встречался. Напоследок он рассказывает, что Черный замок действительно существует, но до него еще очень далеко. Проникнуть туда гораздо труднее, чем пройти через лес, и здесь он ничем не может помочь. Единственное, что можно посоветовать: идти в открытую лучше, чем прятаться. Когда однажды он пытался войти в замок со своими товарами (его туда так и не пустили), то видел, как стража извлекала из воза с сеном какого-то человека, пытающегося проникнуть в цитадель незамеченным. Расправа была коротка и жестока. Больше он ничего не знает, и вам остается только распрощаться и покинуть лавку - 106.

444

Перстень с изумрудом очень красив, но как он может помочь разбудить Принцессу? Может быть, он и мог бы где-нибудь пригодиться, но сейчас бесполезен. Внезапный шум, который с каждой секундой усиливается, заставляет насторожиться - 502.

445

Лес светлеет. Кажется, что вы не забираетесь все глубже и глубже в чащу, не приближаетесь к его середине, а выходите к опушке, где снова будет солнце и не будет никаких опасностей. А вдруг и правда дорожки и тропы запутали вас, а лес вас не пустит и выбросит на опушку: ведь это будет значить, что вы не достигли успеха, и все придется начинать сначала. Но внезапно дорога резко поворачивает, и деревья расступаются - 102.

446

Несколько раз вы дергаете за ручку двери, но безуспешно, и понимаете, что незамеченным пройти не удастся - 328.

447

Вы пытаетесь успокоить медведицу, говорите, что не желаете ей зла, но она продолжает двигаться на вас. И тут вы решаете спросить, не надо ли ей чем-нибудь помочь. Зверь с удивлением останавливается, смотрит умными черными глазами и показывает лапой на медвежонка. Вы подходите ближе и понимаете, что он болен. Но ведь вы не лекарь. Есть только один способ помочь медведице: истратить заклятие Исцеления. Если оно у вас есть и вы хотите истратить его на медвежонка, то 62. Если же нет или не хотите, то вы обманули надежды медведицы, и вам придется драться с ней - 529.

448

Крестьянин говорит, что и сам может вам продать еду, и приглашает к себе домой. Однако вы не решаетесь заходить в хату, и он выносит во двор то, что может предложить. Тут вас ожидает сразу два сюрприза. Во-первых, еда совсем не такая, какую вы ожидали встретить в деревне. Крестьянин принес ананас (который стоит 2 золотых и восстановит 3 ВЫНОСЛИВОСТИ), банан (2 золотых - 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Но он притащил еще и кучу вещей, которые, как он считает, могут пригодиться в дороге. Это красивый кусочек дерева (крестьянин просит за него всего 1 золотой), фигурный ключ (2 золотых), попону для лошади (5 золотых), блестящий кусок металла (3 золотых), сделанную из золота устрицу (8 золотых) и серебряный браслет (4 золотых). Сделайте необходимые покупки и покиньте деревню по одной из дорог: на юг (235) или на запад (2).

449

«В какую же игру ты собираешься с ним играть?» - Орк недоверчиво смотрит на вас. Вы не ожидали такого вопроса, и на языке вертятся только две игры. Скажете, что вы играете в карты (396) или в кости (271)?

450

После встречи с лесовичком вы идете не более четверти часа, и дорога выводит вас на перекресток. Вы можете либо свернуть по тропинке налево (292), либо пойти прямо (51) либо попробовать свернуть направо, если вам кажется, что так вы скорее достигнете цели (586).

451

Вы быстро накладываете еще одно заклятие Огня, и оно поражает вторую голову Дракона. Вам повезло: неутомимый страж мог причинить вам немало неприятностей - 454.

452

Вы спускаетесь по лестнице. Она заканчивается дверью, которую вы и открываете - 10.

453

Разбойники верят вам и соглашаются пропустить не только ничего не взяв, но и подарив перо аиста, которое, по их словам, может пригодиться в дороге. Пока приходите в себя после пережитого, они бесшумно скрываются в лесу. А вам надо решать, куда направиться дальше, ведь вы так растерялись, что забыли спросить их об этом - 46.

454

Путь свободен. Теперь вы можете двигаться дальше. Из-за деревьев уже виднеется мрачный замок, сторожевые башенки по бокам внимательно наблюдают за дорогой. Ворота смотрят прямо на вас, и видно, что они охраняются. Пойдете прямо к воротам (319) или налево по лесу в обход замка, надеясь проникнуть в него более легко (232)?

455

«Тroe из Эвенло», - говорите вы старику. Он непонимающе смотрит на вас. «Тroe из Эвенло», - повторяете вы. Теперь он, кажется, понимает. «Сейчас я принесу то, что вам нужно», - говорит он и скрывается за стеллажами - 141.

456

Вы отдаете деньги и проводник с радостью прячет их в небольшой сундучок, стоящий в углу. После этого выходите из дома, проходите через сад и углубляйтесь в лес. По дороге ваш проводник весело болтает: у него явно хорошее настроение. У начала узкой тропинки он пропускает вас вперед. Но что это? Через несколько шагов вы поскользываетесь и по пояс проваливаетесь в вонючую засасывающую жижу. Вы оборачиваетесь, чтобы позвать на помощь, но проводника и след простыл. Ведь он на работе - маг неплохо за нее платит. Вам же надеяться больше не на что...

457

У вас в руках амулет с медвежьей шерстью. Один раз за все путешествие с его помощью сможете позвать медведицу, чтобы она помогла вам победить врага. Ее МАСТЕРСТВО - 8, а ВЫНОСЛИВОСТЬ - 10. Она будет драться с вашим врагом по тем же правилам, по которым сражается Копия, и, победив его, вернется обратно в берлогу. Амулетом можно воспользоваться в любом бою, но за пределами Черного замка. Там амулет бессилен. Поблагодарив медведицу, вы вылезаете из берлоги и идете дальше по дороге, уходящей с поляны в лес — 44.

458

Старуха подбирает монеты, кланяется и растворяется в воздухе. Но перед вами две двери. В какую из них вы пойдете: в противоположную от входа (252) или в ту, что справа (542)?

459

Вернитесь на 399 и прочтайте описание комнаты, куда вы попали. Теперь решайте: пройдете через комнату и пойдете дальше по коридору, ни слова не сказав и надеясь, что Зеленый рыцарь имеет право это сделать (325), или поговорите с женщинами (137)?

460

Вы показываете заключенному серебряный свисток. Он подходит ближе к решетке и рассказывает о том, что когда-то был камердинером мага, а серебряный свисток - символ его должности. Свисток украли, и разгневанный волшебник бросил его за это в темницу. Камердинер умоляет вернуть ему свисток. Сделаете это (587) или откажетесь и пойдете дальше—в этом случае придется вернуться обратно на развилку и выбрать, двинетесь ли вы направо (537) или налево (348).

461

По дороге, которую вы выбрали, долгое время идете без приключений. Начинает смеркаться. Хотите поискать себе убежище на ночь (340) или продолжите свой путь при свете луны (442)?

462

Дорога все больше отклоняется вправо. Если вы еще ориентируетесь в лесу, то без труда определите, в нужную сторону она идет или нет. В конце концов выходите на небольшую поляну, от нее в сторону ведет какая-то тропинка. Но что-то маленькое и серое в траве привлекает ваше внимание. Видя, что это заяц, подходите ближе. Если вы голодны, то можете попытаться поймать его и восстановить свои силы (178), если же нет, продолжайте свой путь (333).

463

Гоблин не успевает даже крикнуть. Быстрая реакция и ловкость не подвели вас, и меч пригвоздил врага к косыку. Хотите войти в сторожку и иметь дело с остальными (158) или не будете лучше искушать судьбу и направитесь к высокому зданию в центре двора (308)?

464

Вы говорите, что главная ваша цель—разбудить и освободить Принцессу. Старичок вызывается вам помочь. Он предупреждает, что хочет дать один совет и один предмет, а еще один предмет обменять на что-то, что у вас, конечно же, есть. Вы соглашаетесь. Совет таков: «Напоследок держись поправее». Вам не очень понятен его смысл, но, быть может, когда-нибудь станет ясно, что имелось в виду. Предмет - шкура оленя. Старичок не объясняет ее предназначение, но говорит, что в замке она может пригодиться. Видя, что вы благодарный слушатель, он открывает самый главный секрет, который сначала хотел оставить при себе. В замок можно войти через потайную дверцу. Она откроется, если нажать на третий камень слева от дверной ручки. Если когда-нибудь вы обнаружите в стене потайную дверцу, посмотрите параграф 260 - и вы проникнете в замок. И, наконец, последний предмет—это перстень с великолепным бриллиантом. Но ценность его не в камне, говорит старичок, а в том, что он может открыть многие двери в замке. Но за перстень старичок просит у вас любое заклятие. Если согласны на это, то 600, если же нет, то поблагодарите, возьмите шкуру оленя и уходите - 55.

465

Несколько соседних клеток пусты. Вы быстро проходите мимо них и выходите в узкий коридор - 140.

466

Вам удается пересечь пустое пространство без потерь, если не считать того, что вы стукаетесь головой о противоположную стенку. Стена продолжается, и вы идете по ней дальше - 352.

467

Вы попадаете в маленькую проходную комнатку и открываете следующую дверь - 182.

468

Начальник стражи со стоном падает на пол у ваших ног. Он мертв. Вы же, не дожидаясь, пока стража сообразит, в чем дело, выбегаете в дверь за его столом и плотно прикрываете ее за собой - 39.

469

«Ты обманул меня, - рычит Лев.—Ты не знаешь пароля». Его сильная лапа наносит удар прежде, чем вы успеваете защититься (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). После этого придется пробиваться силой—вернитесь на 257 и сражайтесь со Львом.

470

Дорога приводит к покосившейся и вросшей в землю бревенчатой хижине. Вокруг все тихо, и сколько вы ни прислушиваетесь, не можете определить, есть ли кто-нибудь внутри или нет. Войдете внутрь (221) или пройдете мимо и направитесь по тропинке в лес (55)?

471

Вы срываете одно из перьев лука, и оно на ваших глазах превращается в черную стрелу. Можете нарвать стрел еще и взять с собой столько, сколько захотите, однако учтите, что каждая будет занимать одно место в вашем заплечном мешке. После этого вы выходите из комнаты-огорода - 80.

472

Осторожно приближаетесь к хрустальной кровати с правой стороны и склоняйтесь над Принцессой. Но в этот момент чувствуете, как в ногу вонзается что-то острое. Это металлический шип, которого вы не заметили. ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если удачливы, то 588, если же нет, то 391.

473

Фигурный ключ, к сожалению, не подходит к отверстию в люке. Вы покидаете домик - 416.

474

Вы приподнимаете крышку большого сундука, но она вырывается из рук и со всей силой бьет по пальцам. Потеряйте 1 МАСТЕРСТВО и 3 ВЫНОСЛИВОСТИ. Хотите еще раз попробовать поднять крышку (159) или займетесь одним из двух других сундуков—средним (540) или маленьким (380)? А может быть, лучше уйти (39)?

475

Вы достаете золотой апельсин и разрезаете его. После этого подносите одну из долек к губам Принцессу, и несколько капель волшебного сока проливается на них. Румянец появляется на ее щеках, она глубоко вздыхает и садится на кровати. Принцесса сразу же вспоминает, что с ней произошло, и спрашивает, жив ли ее мучитель - Барлад Дэрт. Если волшебник еще жив, то 589, если же мертв, то 617.

476

Заклятие действует, но... - 347.

477

Торговец мертв, и вы быстро осматриваете его лавку. После недолгих поисков находите 10 золотых. Кроме того, можете взять с собой любой товар, который торговец предлагал, но вы не купили. Загляните еще раз в параграф 176 и выберите то, что понравится. Но вы убили честного человека - потеряйте 1 УДАЧУ. Теперь уходите - 106.

478

Дверь открывается. Перед вами широкий коридор, стены его выкрашены в черный цвет. Пойдете по нему (320) или вернетесь на 534 и выберете другую дверь?

479

Вы вспоминаете про серебряный сосуд, в который так и не заглянули! Быстро достаете его из мешка и готовитесь открыть крышку. Однако Зеленый рыцарь умоляет не делать этого, соглашаясь пропустить. Откроете крышку (590) или достаточно того, что вы как следует напугали стража и теперь можете идти дальше (392)?

480

Вы оказываетесь в библиотеке. Все стены заставлены шкафами с книгами. Путь вам преграждают многочисленные стеллажи, между которыми петляет узкий проход. Откуда-то выныривает и хозяин. Это старик с маленькими хитрыми глазками, прикрытыми круглыми очками в металлической оправе. Старичок очень сутулится и больше похож не на человека, а на одну из тех крыс, которых вы только что видели. Он спрашивает, что вам надо, и вы отвечаете, что гостите в замке и хотели бы что-нибудь почитать. Какую книгу вы попросите: о Зеленых рыцарях (45), о самом волшебнике (345), о Принцессе (208) или скажете, что вы передумали и уйдете из библиотеки (591)? А может быть, вы хотите что-то передать старичку?

481

Вам удается скрыться от рыцаря, только убежав вглубь леса, ведь на коне он просто не может скакать за вами по такому бурелому. Но куда идти дальше? Продвигаться наугад по бездорожью очень тяжело (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), но в конце концов вы выходите на какую-то дорогу - 60.

482

Средний коридор не подводит вас. Вскоре он упирается в дверь, на которой вы видите герб Волшебника: Черный замок на белом поле - 241.

483

Вы попадаете в абсолютно пустую комнату. Из нее только одна дверь, но она нагло закрыта и не поддается, как бы ни старались ее открыть. Если у вас есть еще одно заклятие Левитации, используйте его либо для того, чтобы вернуться обратно (39), либо для того, чтобы влететь в окно немного ниже (566). Если же нет более ни одного заклятия Левитации, остается только позвать Пегаса. Если вы и этого не можете сделать, то через несколько часов стены комнаты раскалятся и сдвинутся, а вам придется спокойно смотреть на это и торопить смерть...

484

В сторожке вы не находите ничего интересного. Пить брагу, которой угостились Гоблины, нет ни малейшего желания: стоит только ее понюхать, как уже ясно, что на пользу она не пойдет. На столе лежат стаканчик с костями и вещи, на которые шла игра: бронзовый свисток, 3 золотых и медный браслет. Возьмите все, что понравилось, и идите к зданию в центре двора - 308.

485

Вы быстро подходите к возвышению. Но к кровати можно подойти и справа, и слева. С какой же стороны это сделаете вы?

Справа - 472.

Слева - 275.

486

Повар отсылает поварят готовить обед и вытирает руки о фартук. Он не прочь поболтать с вами, но подумали ли вы, о чем вы собираетесь с ним говорить? Спросите про сундук в углу (570), попросите накормить вас (91) или расспросите о замке (295)?

487

Первым нападает Орк с мечом, который расспрашивал вас. Если хотите, воспользуйтесь заклятием Копии.  
**ПЕРВЫЙ ОРК**

Мастерство 10

Выносливость 6

Если убили его за три раунда атаки, то сражайтесь с двумя остальными.

Если же нет, то через три раунда оставшиеся два Орка приходят на помощь своему предводителю, и вам придется биться с тремя сразу.

**ВТОРОЙ ОРК**

Мастерство 7

Выносливость 7

**ТРЕТИЙ ОРК**

Мастерство 7

Выносливость 7

Если после всего этого вы еще остались живы, то можете переступить через тела своих поверженных противников и войти в ворота - 100.

488

Дракон с удивление смотрит на перо аиста, которое вы достаете. Этот аист был его старым другом и погиб всего несколько недель назад от когтей орла. Дракону дорога память о друге, и он пропускает вас, взлетая с поляны и скрываясь за облаками - 454.

489

За левой дверью узкий коридор. Затхлый неприятный воздух сразу навевает мысли о смерти, запустении, тлене. Коридор упирается в стену. Вы пришли в тупик. Но в правой стене две двери. Откроете правую (501) или левую (547)?

490

Вы протягиваете ей Оберег, но хозяйка гарема не знает, для чего он может пригодиться, и с презрением отказывается. Однако понимая, что вы хотели сделать подарок, но незнакомы с местными обычаями, она уходит в свою комнату, а вы можете вернуться на 255 и подумать, что делать дальше.

491

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 571, если же нет - 593.

492

«Ну, так я помогу тебе выбраться отсюда!» - радостно потирая руки, говорит старичок-лесовичок. И прежде чем вы успеваете отказаться от столь неожиданной «помощи», он делает взмах рукой и—все вокруг исчезает. Потом лес опять возникает, но перед вами уже совсем другое место, да и дороги никакой нет. Вы сидите на муравейнике на краю большой поляны, от которой идет единственная дорога. Вам ничего не остается, как встать, вытряхнуть муравьев из одежды и пойти по ней - 151.

493

В этот момент за дверью раздается топот кованых сапог. Волшебник мертв, но ведь люди его не знают об этом. Очевидно, он как-то незаметно сумел подать сигнал тревоги. Вы оборачиваетесь, готовые к бою, и принимаете боевую стойку, выставив меч вперед. Когда дверь распахивается, вы видите, что врагов слишком много, - нападает сразу двенадцать Зеленых рыцарей во главе с Бароном. Двух из них удается убить, но силы слишком неравны. Только после того, как ваш труп будет унесен из кабинета подоспевшими Орками, они заметят, что их повелитель мертв, но вам это уже не поможет. Барлад Дэрт пал, королевство может спать спокойно, но Король так и не увидит своей дочери. Ведь вы не успели помочь ей, а через несколько часов чары падут, Черный замок рассыплется, как карточный домик, и земля поглотит его...

494

Вы достаете меч и атакуете крыс, но меч не в силах разрубить камень. Вам остается только достойно принять смерть от укусов мерзких тварей, тогда как цель была столь близка...

495

Вы даете женщинам 6 золотых. Они поражены вашей щедростью и дают один маленький совет: побольше обращайте внимание на зеркала—ими пользуются не только женщины. Добавьте себе 1 УДАЧУ. Когда вы увидите зеркало, которым захотите воспользоваться, вычтите 13 из того параграфа, на котором вы его увидели. Теперь же, выслушав жен мага, вы выходите из гарема и идете по новому коридору - 325.

496

Это усыпальница королевских слуг. Им не положен саркофаг, а только общая могила - рядом с могильной плитой видна большая рукоять, которая поднимает плиту, чтобы вновь умершего можно было положить к его

собратьям. Вы беретесь за рукоять и поднимаете плиту. Тела лежат в беспорядке, в основном это скелеты. Между ними виднеется то, что бросали в могилу вместе с телами как знак их профессий. Это подсвечник, кнут, веревка и копье. Если вы решили взять копье, то 402, если что-то из оставшегося, то кладите вещи в заплечный мешок и решайте, через какую дверь лучше выйти: через правую (547) или левую (501).

497

«Наивный смельчак, - смеются Духи, - ты хотел разогнать нас тем, что мы ненавидим больше всего— светом. Ты пожалеешь об этом» - 572.

498

Вы выбираете щит. Он поможет вам отражать вражеские удары (прибавьте себе 1 МАСТЕРСТВО, даже если ваше изначальное МАСТЕРСТВО не уменьшалось).

Теперь закройте дверь кладовки и снова заприте ее - 300.

499

Вы накладываете заклятие Огня, и возникший в воздухе огненный шар испепелят расспрашивавшего вас Орка. Остаются двое: один в ужасе убегает в лес, бросив у ворот оружие, а второй принимает ваш вызов.

ОРК

Мастерство 7

Выносливость 7

Если вы победили стража, можете войти в ворота - 48.

500

Вы храбро выпиваете жидкость. Это микстура жизни. Прибавьте себе 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ и уходите из домика - 416.

501

Дверь без труда открывается. За ней широкая лестница с удобными деревянными перилами, которая ведет вниз - 534.

502

За всеми четырьмя дверьми слышится грохот - и в комнату врывается охрана. Это десять Зеленых рыцарей во главе с Бароном. Предводитель показывает мечом в вашу сторону - и начинается бой. Но он слишком неравен, чтобы оставить вам какие-то шансы на победу. Вам удается убить двух из десяти, и долго еще рыцари будут вспоминать о погившем отважном смельчаке, дерзнувшем бросить вызов самому Барладу Дэрту и добраться до его главного сокровища—Принцессы...

503

Гиена оказывается говорящей. Она настолько соскучилась в лесу без собеседника, что рада случайно поболтать. Потом она просит передать привет разбойникам, если вы их встретите. Но прежде, чем вы успеваете ее спросить, как это сделать, Гиена скрывается в лесу. Ваш путь свободен - 125.

504

Вы бежите из таверны по дороге, которая ведет к лесу. Однако вскоре понимаете, что Водяной вряд ли станет преследовать вас, и переходите на шаг - 332.

505

Орки мертвы, но несколько минут вы стоите не двигаясь и прислушиваетесь: не услышал ли кто-нибудь шум драки... Все тихо. Теперь можете оглядеться: из комнаты ведут три двери, кроме той, в которую вы вошли. Пергаменты же написаны на неизвестном языке, смысл их остается непонятным. Какую дверь откроете: ту, что перед вами (337), ту, что справа от вас (393), или ту, что слева (595)?

506

Вы накладываете заклятие Огня. В воздухе возникает огненный шар и испепеляет ближнего к вам Орка. Двое остальных не рискуют принять бой: они в ужасе убегают в лес, побросав оружие. Вы же, не дожидаясь, пока они надумают вернуться, входите в ворота - 100.

507

Вы открываете дверь. За ней узкая лестница, ведущая вниз. Пойдете по ней (598) или заглянете за левую дверь (501)?

508

Вы используете заклятие и перелетаете через реку. Оставшись незамеченным, можете двигаться дальше - 366.

509

Дорога выводит на поляну, которая вдоль и поперек истоптана какими-то крупными животными. Вы решаете пересечь поляну, видя, что с другой ее стороны дорога продолжается - 119.

510

За поворотом дороги завал: несколько деревьев, поваленных бурей, перекрывают ее. Вам лучше вернуться. Куда же теперь направитесь: направо (38) или прямо (214)?

511

Женщины отводят вас на потайную лестницу. Через два пролета дверь, но вам не удается ее открыть, и спускаться приходится до конца - 544.

512

Вы толкаете дверь, но она не открывается. Пробуете еще раз - безуспешно. В этот момент слышите, как звонит колокольчик в соседней комнате, и оборачиваетесь. Начальник стражи с выпученными глазамиlixoradочно дергает шнурок звонка. Подбежать к нему не успеваете—одна из дверей распахивается, и комнату наводняют вооруженные Орки. По их возбужденным крикам понимаете, что пытались выйти... в стенной шкаф. Пробуете сопротивляться, но сзади кто-то наносит сильный удар по голове (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ), и вы теряете сознание... - 409.

513

После двух ударов одна из голов Дракона отлетает. Он отскакивает назад, а у вас появляется время, чтобы, если хотите, успеть наложить заклятие. Воспользуетесь передышкой и наложите заклятие Огня (41), Силы (476), Слабости (172), Копии или будете продолжать драться (347). Можете, если есть желание, попробовать убежать (601).

514

Вы покидаете сосновый коридор и устремляйтесь по новой дороге. Понемногу смеркается, наступает ночь. Хотите отдохнуть под одним из деревьев рядом с дорогой (358) или пойдете дальше (441)?

515

Вы подходите к ульям. Это действительно небольшая пасека, но никого не видно. Только через несколько минут понимаете, что никого и не надо: пчелы на этой волшебной пасеке сами являются зоркими часовыми. Целый рой насекомых накидывается на незваного гостя. Вам не удается защититься от укусов—не драться же с пчелами мечом. Потеряйте 8 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ и, если еще живы, возвращайтесь на дорогу - 98.

516

Что вы ему предложите:

Коготь дракона? - 134.

Бриллиант? - 42.

Гребень? - 161.

Перо аиста? - 488.

Если же вам нечего ему предложить, придется драться - 316.

517

Вы уже на середине озера, когда внезапно замечаете стаю крупных рыб, плывущую наперерез. Хотите узнать, пытаются ли они людьми (359), или воспользуетесь заклятием Левитации (105)?

518

Вы обнажаете меч и кидаетесь в бой. Торговец неповоротлив, но удар его очень силен. Поэтому всякий раз, когда он ранит вас, вычитайте у себя не 2, а 3 ВЫНОСЛИВОСТИ.

ТОРГОВЕЦ

Мастерство 6

Выносливость 12

Если вы убили его, то 477.

519

Что вы спросите у них? Как пройти к Принцессе (278), как пройти к Барладу Дэрту (43) или как пройти к Начальнику стражи (136)?

520

Они рассказывают вам, что некогда жили в деревушке на краю леса. Может быть, вы были в ней? (Если вы там были, можете рассказать им, что стало с деревней). Когда Черный маг захватил лес, они были на охоте и ни о чем не знали. Их схватили воины волшебника и заставили работать на полях неподалеку от замка. Несколько недель назад им удалось бежать, и с тех пор они питались тем, что могли найти в лесу. Беглецы просят прощения за то, что чуть было не напали на вас и дают несколько советов. Самый главный: они случайно узнали из разговоров между надсмотрщиками, что, приближаясь к волшебнику, лучше идти направо, чем налево. Что это значит, они не знают, но надеются, что вы доберетесь до ненавистного чародея, и дарят вам зеркальце и золотой свисток. По слухам, их принесли на поля из замка. Вдруг пригодится! Кроме того, они говорят, что в замке остался их друг, превращенный в старика, но больше о его судьбе ничего неизвестно. Они просят, если вы его встретите, передать ему, что они живы и на свободе, и говорят, что если вам нужна будет его помощь, скажите ему: «Трое из Эвенло» (так называлась их деревенька) - и он вам поможет. Если вы решите, что встретили их друга, вычтите 25 из номера того параграфа, где вы будете находиться, и попробуйте, если хотите, передать ему послание Беглецов. Теперь же отправляйтесь дальше - 3.

521

Вы накладываете заклятие и направляете огненный шар на Водяного, но он скрывается под водой. Шар следует за ним и... гаснет. Водяной же выныривает обратно и наносит ответный удар водорослями (потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ). Теперь вам ничего не остается, как сражаться с ним мечом - 326.

522

Вы обнажаете меч и наносите удар достаточный для того, чтобы разрубить старуху пополам. Но меч проходит сквозь нее, не причинив никакого вреда. Обрушив на вашу голову проклятия, нищенка тает в воздухе. Путь свободен. Из комнаты две двери. Вы пойдете в дверь, которая перед вами (252), или в ту, что справа (542)?

523

Вы поднимаетесь по лестнице, но внезапно одна из ступеней подламывается под ногами, и вы летите вниз. Потеряйте 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ: вы упали на каменный пол комнаты и сильно ушиблись. Теперь вернитесь на 39 и сделайте более удачный выбор.

524

Дорога приводит вас на большой перекресток. Впереди три дороги. Одна — налево — уходит в том же направлении, откуда вы только что пришли. Идти по ней явно не имеет смысла. Остаются две: тропинка прямо (89) и дорога направо (616).

525

Вы подходите к дереву и замечаете, что кто-то еще хочет воспользоваться прохладной тенью. С дерева спускается Обезьяна, которая в отличие от вас явно не собирается делить тень с кем бы то ни было. Если у вас есть банан, чтобы умилостивить Обезьяну, то 349, если же нет, то вам придется драться с ней, и победитель воспользуется тенью - 215.

526

Вы спрашиваете у крестьянина, что находится поблизости от деревни. Он отвечает крайне неохотно: или боится, или подозревает вас в чем-то. В итоге вам удается вытянуть из него следующее. Если пойдете на юг, то придет к тому, кто вас послал; если же на запад, то там таких как вы не любят. Информация странна и непонятна: может быть, он принимает вас за кого-то другого? Но так или иначе все же надо решать, куда идти — на юг (235) или на запад (2).

527

Поскольку у вас есть с собой зеленые латы, вы получаете возможность перед входом в каждую новую комнаты решать, надевать их или нет. Конечно, если можете переодеться, не привлекая к себе внимания. Если вы решаете, что латы на вас, прибавьте 60 к номеру параграфа, на который ведет очередная дверь, и в том случае, если ваша одежда будет иметь какое-нибудь значение, вы прочитаете, что из этого получится. Теперь пройдите через маленькую проходную комнату, куда вы попали, и откройте следующую дверь - 182.

528

Вы быстро догоняете волка, который снова становится человеком и готовится к бою. В руках у него появляется меч. Вы можете воспользоваться только заклятием Копии, все остальные заклятия Оборотень без труда развеет.

ОБОРОТЕНЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

Если вы убили Оборотня, то можете снять с его шеи Оберег и надеть на себя. Потом отправляйтесь в путь, ведь и так потерянно слишком много времени - 240.

529

Вы можете воспользоваться заклятием Силы, увеличив на 2 свою СИЛУ УДАРА, или заклятием Слабости, уменьшив на 2 СИЛУ УДАРА медведицы, а также заклятием Копии.

МЕДВЕДИЦА

Мастерство 8

Выносливость 10

Если вы победили медведицу, то выбираетесь из берлоги и идете дальше по дороге, которая уходит в глубь леса - 44.

530

Вы нагибаетесь к цветам и вдыхаете их запах. Он великолепен, но слишком резок. Вы чувствуете, как кружится голова, теряете сознание... - 409.

531

Тропинка выводит вас на перекресток. Пойдете по дороге прямо (49) или налево (338)?

532

Вы открываете дверь и видите, что у входа на этаж стоит охрана—два здоровенных Гоблина с зазубренными мечами. Если у вас есть пропуск, предъявите его, иначе придется драться. Если вы пользуетесь заклятием Силы, увеличьте на 2 свою СИЛУ УДАРА, если заклятием Слабости, уменьшите на 2 СИЛУ УДАРА любого из Гоблинов. Можете также воспользоваться заклятием Копии.

ПЕРВЫЙ ГОБЛИН

Мастерство 8

Выносливость 10

ВТОРОЙ ГОБЛИН

Мастерство 6

Выносливость 8

Если вы справились с охраной, то можете открыть дверь, которую они охраняли - 323.

533

Она смотрит на вас, как на сумасшедшего и ломает стрелу. Подарок ей явно не понравился. Можете теперь либо попробовать откупиться (137), либо вынуть меч и драться (522).

534

В конце лестницы—огромная белая дверь с черными силуэтами замка. Она гораздо уместней смотрелась бы в конце шикарной парадной лестницы, чем той, по которой вы спустились. Дверь без труда открывается, и вы попадаете в прихожую. Вдоль стен стоят красивые резные диваны. Судя по всему, здесь когда-то было что-то вроде приемной. Но везде толстый слой пыли, на диванах давно уже никто не сидел. Из приемной ведет пять дверей. Перед вами едва ли не самый сложный выбор за все путешествие. Три двери гладкие: правая, левая и средняя. Но на двух есть рисунки. На второй справа нарисована белая стрела и под ней в дереве вырезано какое-то углубление. На второй слева нарисован золотой орел, под ним тоже виднеется углубление в форме орла. Если у вас есть белая стрела, вы можете попробовать открыть дверь с соответствующим рисунком (71), если есть бляха с золотым орлом, сделайте то же самое (362). Если же нет, то эти двери останутся неприступны, какие бы усилия вы ни прилагали. Но у вас все же остается выбор: войти в правую дверь (478), левую (603) или в среднюю (282).

535

Вы решаете, что осторожность превыше всего, и говорите, что идете в Черный замок наниматься на службу. Старичок любезен с вами, но не более того. Все ваши вопросы отскакивают от него, как от стенки горох. Он говорит, что очень долго не покидал свой дом и просто не знает, что творится вокруг. «А куда идет тропинка от вашего дома?» - спрашиваете вы. «Какая тропинка? - искренне удивляется старичок. Когда я в последний раз

выходил из дома, никакой тропинки не было». Вы понимаете, что ничего не добьетесь от него, и уходите по той самой тропинке, про которую спрашивали - 55.

536

Завернув за угол коридора, вы останавливаетесь как вкопанный. Перед вами Зеленый рыцарь. Его меч направлен прямо на вас, забрало опущено. «Пропуск», - глухо доносится из-под шлема. Если у вас есть Оберег, то 363, если есть серебряный сосуд, то 479. Иначе вам придется либо подумать о том, что может служить пропуском (283), либо атаковать (567).

537

Вы возвращаетесь к коридору, из которого пришли, и сворачиваете направо, подальше от темницы - 140.

538

В воздухе появляется огненный шар и направляется к одному из старииков. К вашему огромному разочарованию, старик щелкает пальцами, и шар исчезает. Теперь можете или попробовать заклятие Иллюзии (370), или же спокойно ждите, что будет дальше (68).

539

Гоблин успевает позвать на помощь. Вам же приходится обнажать меч и драться.

ГОБЛИН

Мастерство 4

Выносливость 7

Как только вы убиваете Гоблина, из дома появляется еще один. Он менее пьян и будет не столь легким противником.

ВТОРОЙ ГОБЛИН

Мастерство 8

Выносливость 9

Если же вы убиваете второго Гоблина, то остальные решают не искушать судьбу и убегают, выпрыгнув в окно. Вы же можете зайти в сторожку и посмотреть, нет ли там чего-нибудь для вас полезного (484), а можете решить, что лучше сразу пойти к зданию в центре двора (308).

540

Вы подходите к среднему сундуку. Есть ли у вас фигурный ключ? Если да, то вам удастся его открыть (284), если нет, то лучше заняться большим (474), маленьким (380) или вернуться в залу, откуда вы пришли (39).

541

Вы накладываете заклятие, но огонь не в силах разрушить камень. Теперь вам придется сражаться с крысами. Есть ли у вас меч Зеленого рыцаря? Если да, то 364, если нет - 494.

542

За дверью небольшая комната, доверху набитая продуктами. Это кладовка. Если вы голодны, то это как раз то, что вам нужно. Если хотите, можете подкрепиться. Что вас больше привлекает: мясо (411) или овощи (578)? Если вы не рискуете есть чьи-то припасы, выходите через дверь в правой стене (80).

543

Вы можете наложить какое-нибудь заклятие (365) или сразиться с рыцарем без помощи магии.

ЗЕЛЕНЫЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 11

Выносливость 14

Если вам удалось победить рыцаря, то идите по коридору дальше, пока не дойдете до двери - 241.

544

В конце лестницы еще одна дверь. На этот раз она поддается, и вы оказываетесь на узкой площадке, на которую выходят уже две двери. Какую из них вы откроете: правую (285) или левую (489)?

545

Вы берете серебряный сосуд. Он плотно закрыт пробкой, и вы без опаски можете взять его с собой. Что вы сделаете: возьмете стеклянный сосуд (253) или же выйдете из комнаты (39)?

546

Конь изо всех сил старается сбросить нежеланного седока, но вам повезло - в седле удержались. Тогда он пускается вперед. Но скачет не по дороге, а в сторону от нее—по тропинке, которую вы сначала даже не заметили. Как вы ни стараетесь, укротить строптивое животное не удается. Тропинка выходит на другую дорогу, и вы некоторое время скачете по ней, проезжаете под каким-то мостом, потом опять начинаются едва заметные лесные тропы. Через три четверти часа уже начинаете жалеть, что связались с этой лошадью: твердая земля кажется недостижимым раем. В конце концов, конь, как бы услышав молитвы седока, сбрасывает вас и со скоростью ветра уносится в лес. Оглянувшись вокруг, пытаетесь понять, куда же вы попали - 181.

547

Дверь заперта, на ней висит большой замок, который не сбить даже мечом. Если вам есть чем открыть дверь, сделайте это, иначе придется идти в другую дверь - 501.

548

Вы входите в конюшню и приближаетесь к Пегасу. Конь выглядит очень мирно и, кажется, рад вашему приходу. Погладите его (297) или уйдете из конюшни, пока не вернулись конюхи (416)?

549

Вдоль стены поворачиваете направо и продолжаете путешествие в темноте. В конце концов ваши руки нащупывают дверь, потом дверную ручку. Открыв дверь, вы несколько секунд стоите неподвижно, пока глаза привыкают к свету. Потом открываете их. Перед вами лестница. Вы спускаетесь по ней вниз на несколько пролетов и видите еще одну дверь. Открыв ее, попадаете на узкую лестничную площадку, с которой ведут уже две двери. Какую из них вы откроете: правую (285) или левую (489)?

550

Начальник стражи выходит вместе с вами в комнату, где сидят Орки, и личным ключом отпирает дверь справа - 607.

551

Что вы хотите ей подарить:

Зеркальце? - 92.

Гребень? - 296.

Оберег? - 490.

Если у вас нет ни одного из этих предметов, то вернитесь на 255 и выберите что-нибудь другое.

552

Предъявляете пропуск, и Гоблины беспрепятственно пропускают вас - 323.

553

Первое, что вам бросается в глаза—огромный письменный стол посреди комнаты. Он весь завален большими свитками, в которых без труда можно узнать карты. Волшебник готовит нашествие на королевство—вы пришли как нельзя вовремя. За столом—невысокий усталого вида человек, который оторвал взгляд от бумаг и смотрит на вас. Неужели это и есть всемогущий маг? Но вы-то его представляли себе совсем другим. Барлад Дэрт терпеливо смотрит некоторое время, потом щелкает пальцами, как бы совершая привычное и давно уже надоевшее ему действие. Он обращает внимание на вас внимания не больше, чем на надоедливую муху. После этого чародей вновь погружается в работу. А к вам приближается одна из фигур, стоявшая на постаменте в углу комнаты - вы сначала приняли ее за скульптуру. Но колдовство оживило ее: к вам подходит отвратительная Гарпия - полуженщина-полуптица. Вам придется драться с ней, надеясь только на себя да на заклятие Копии, если оно у вас есть.

**ГАРПИЯ**

Мастерство 10

Выносливость 12

Вы можете также избавиться от Гарпии, кинув ей зеркальце (опять же, если оно у вас есть). Тогда она станет наслаждаться своим отражением и оставит вас в покое. Если вы дали Гарпии зеркальце или убили ее, то 388.

554

Вы достаете подсвечник и... «Духам тымы нравится твой дар, - раздается все тот же голос. - Ты можешь пройти». Теперь невидимая рука освещает выход. Он оказывается совсем не там, где вы его искали. Если хотите поменять одежду, то сделайте это быстро—и выходите, пока духи не передумали - 301.

555

Лесовичок рад, что вы открылись ему. «Я покажу тебе дорогу, - говорит он.—На первом перекрестке иди прямо, а потом путь тебе покажет мой верный спутник». И он кидает на дорогу клубочек, который, как нетерпеливый котенок, начинает подпрыгивать и носиться взад и вперед, ожидая пока вы тронетесь в путь. На каждом перекрестке (разумеется, кроме первого) прибавьте 30 к номеру параграфа, на котором окажетесь, и клубочек укажет правильную дорогу. С этим вы прощаетесь с Лесовичком и отправляетесь дальше - 450.

556

Открыв дверь, вы попадаете в Гостиную. Уютные диваны и кресла, картины в золоченых рамках, вазы на столиках - все навевает покой. Но вот из-за ширмы появляется и хозяйка - красивая женщина с тонким капризным лицом, в легком летнем платье. Сначала на ее лице улыбка, но когда она видит вас, лицо мгновенно меняется. В глазах загорается красный огонь, и она идет на вас, глядя уже как на добычу, а не как на гостя. Это Женщина-вампир, и надо решать: попробуете откупиться от нее каким-нибудь подарком (394) или достанете меч и будете биться (93).

557

Вы накладываете заклятие Огня, и огненный шар освещает все вокруг. Летучие мыши не переносят света: возмущенно хлопая крыльями, они покидают домик, почти касаясь вашего лица. Теперь можете откинуть каменные ставни и осмотреть домик (120) или уйти, если боитесь, что мыши поднимут тревогу (416).

558

Вам удается перерубить лестницу мечом и спрыгнуть на землю. Конечно, Паук погонится за вами, но теперь вы будете драться на равных, используя либо заклятие Силы, которое позволит вам прибавить 2 к вашей СИЛЕ УДАРА, либо заклятие Слабости, которое позволит вычесть 2 из СИЛЫ УДАРА гигантского Паука, либо заклятие Копии.

**ГИГАНТСКИЙ ПАУК**

Мастерство 8

Выносливость 8

Если вы победили, то 189.

559

Дорога вскоре выходит из леса. Вернее, он расступается, уступая место большой деревне. Вы настолько не ожидали ее встретить в самой середине Зачарованного леса, что даже не можете сразу поверить своим глазам. Но решайте: идти в деревню (184) или пойти по тропинке, которая, не выходя из леса, идет левей деревни (13).

560

Вы открываете шкаф, но не можете понять, что там за вещи. Предметы, лежащие на полках, вам не знакомы. То, что висит на крюках, отдаленно напоминает одежду, но трудно представить, кому она могла бы подойти. По крайней мере, не человеку. Вряд ли здесь что-нибудь может пригодиться, и вы закрываете дверцы шкафа. Теперь обратите внимание на зеркало (165) или на карты на столе (288)? Если вы уже осмотрели и то, и другое, то 493.

561

Вы без приключений переплываете озеро, но на берегу ждет еще один сюрприз - 192.

562

Вы говорите, что ошиблись дверью, но это извинение не уменьшает подозрений Начальника стражи, а наоборот усиливает их. Вам надо либо быстро предложить ему деньги (613), либо нападать первым (65).

563

Вы достаете меч и кидаетесь на Лесовичка. Он немало удивлен, но готов дать отпор и вынимает свой меч, который вам кажется кинжалом.

ЛЕСОВИЧОК

Мастерство 6

Выносливость 8

Победить его не так уж сложно. После этого вы можете взять у него из кармана серебряный свисток и отправиться по дороге дальше - 450.

564

Вы накладываете заклятие Слабости. Крысы не могут даже пошевелиться: каменное тело стало слишком тяжело для них. Вы быстро проскальзываете между ними и выходите в дверь справа - 480.

565

Каков же пароль?

Щит тьмы? - 94.

Демоны и сила? - 469.

Меч и верность? - 298.

566

Влетев в окно, вы оказываетесь в маленькой прихожей. Из нее ведут две двери. Если хотите, то можете войти в правую (556), можете в ту, что напротив вас (277). Однако если у вас есть еще в запасе заклятия Левитации, то вы можете их использовать, чтобы посмотреть, что находится за окном над вами (483), или вернуться в залу, откуда вы начали свое воздушное путешествие (39).

567

Вы можете воспользоваться заклятием Силы (395), Слабости (299), Огня (96) или просто атаковать Зеленого рыцаря, надеясь только на себя.

ЗЕЛЕНЫЙ РЫЦАРЬ

Мастерство 10

Выносливость 10

Если вы победили врага, то путь вперед свободен, и вы бежите дальше по коридору, пока дорогу не преграждает дверь - 241.

568

У вас в руках меч, который известен как «Смерть Орков». Если на пути вам встретится Орк, то исход битвы с ним будет предрешен - вы убиваете его прежде, чем он успевает защититься. Однако если врагов будет несколько, то с остальными вам придется драться. Оставьте свой меч в кладовой вместо того, который берете с собой, и заприте дверь - 300.

569

Вооруженный мечом Орк, который расспрашивал вас, принимает на себя первый удар (можете использовать заклятие Копии).

ПЕРВЫЙ ОРК

Мастерство 10

Выносливость 6

Если вы убили его за три раунда атаки, то сражайтесь с двумя остальными. Если же нет, то через три раунда они приходят на помощь своему предводителю, и вам придется биться с тремя сразу. После того как первый Орк все же будет повержен, если хотите, ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, третий Орк не захочет умирать, защищая ворота, и убежит в лес. У вас же останется только один противник. Если же нет, то придется драться со всеми.

ВТОРОЙ ОРК

Мастерство 7

Выносливость 7

ТРЕТИЙ ОРК

Мастерство 7

Выносливость 7

Если вы еще остались живы после битвы, то можете проскользнуть в ворота, оставив стражу лежать на дороге - 48.

570

Вы спрашиваете, что за сундук стоит в углу, и повар немало удивлен вашим любопытством. «А какое тебе, собственно, дело, - говорит он, - и вообще кто ты такой?». Теперь другого выхода у вас нет: если вы не убьете всех троих, они поднимут тревогу - 604.

571

Подъемник благополучно спускает вас. Перед вами небольшая дверь, через которую выносят кушанья. Вы изо всех сил налегаете на нее - 76.

572

Невидимая рука тянется к вашему горлу. Несколько других хватают за плечи и за руки. Вы пытаетесь вырваться, поднять меч, наложить все известные вам заклятия, но все бесполезно. Воздуха уже не хватает и, сдавленный хрип вырывается из вашего горла. «Никто не может безнаказанно нарушать покой Духов тьмы!» - снова раздается тот же голос, и на этот раз это последнее, что вы слышите в жизни...

573

Водяной мертв. Теперь вы можете осмотреть таверну. Самое интересное из того, что вам удается найти, - небольшой ларец. Вы открываете его и видите все богатства хозяина: свечу, огниво и белую стрелу. Возьмите с собой все, что хотите, но учтите—без огнива зажечь свечу вам вряд ли удастся. Если вы взяли с собой огниво и свечу, то прибавьте 10 к номеру параграфа, на котором вам надо будет зажечь ее. Вы выходите из дома и, обойдя вокруг, видите, что стоит он на берегу большого озера. Поблизости привязана лодка. Сядете в нее и попробуете переплыть озеро (561) или пойдете по дороге, ведущей от таверны в глубь леса (332)?

574

Вы платите деньги и прячетесь под сеном. Вскоре несколько возов отправляются в путь, но вам не видно, по какой дороге вы выезжаете из деревни. Через некоторое время становится жарко, и вы понимаете, что лес остался позади. Ветерок доносит запах водорослей и тины, потом слышатся пьяные голоса Гоблинов, и вам приходится затаить дыхание, когда телега останавливается прямо возле них. Но вот пост позади, под колесами слышится скрип бревен, вы чувствуете, что воз въезжает на мост. Потом еще около получаса дороги - и вновь голоса. На этот раз Орки. «Что под сеном?» - спрашивает один из них крестьянина, и ужас охватывает вас. Тянутся долгие минуты, показавшиеся часами: стража осматривает несколько телег перед вами. Потом острыя мгновенная боль - и все. Недоверчивый Орк ткнул мечом в ваш стог сена и лезвие прошло всего в нескольких сантиметрах от сердца. По крови, которая закапала на дорогу, стража понимает все—и вам никогда уже больше не увидеть солнца...

575

Женщины отводят вас на потайную лестницу. Через несколько пролетов - дверь, но одна из жен мага прикладывает палец к губам, и вы продолжаете подъем. У следующей двери она останавливается, отпирает ее своим ключом и, кивнув, бесшумно спускается обратно. Вы остаетесь в одиночестве - 323.

576

Вы следите за клубочком, потому что уже несколько раз убеждались в том, что дорога, которую он вам указывает, удобна и безопасна. Неожиданно он сворачивает с тропинки и устремляется в лес. Вы настолько не ожидали этого, что не успеваете свернуть также быстро, а когда раздвигаете кусты, клубочка за ними нет. Небольшая лужица, оставшаяся на земле после дождя, привлекает ваше внимание. Заметив в ней что-то необычное, вы наклоняетесь. Как бы почувствовав внимательный взгляд человека, вода темнеет, потом вы видите в ней уже не свое отражение, а какое-то изображение. Это опять вы, но беззаботно идущий дальше по той же тропинке. Перекресток. Вы поворачиваете налево и выходите на поляну. Но что это? С разных сторон поляны на вас накидываются разбойники! Вода опять темнеет, успокаивается, и сколько ни ждете, больше ничего не предсказывает. Полный благодарности к Лесовичку, вы выбираетесь на тропинку, но перекресток оказывается гораздо дальше, чем вы думаете. Наконец вы пересекаете широкую дорогу. Пойдете по ней направо (559), налево (181) или прямо? Если вы пойдете прямо, то тропинка вскоре выведет вас на другую дорогу (445).

577

Вы выхватываете меч и бросаетесь вперед. Недобрый огонек вспыхивает в глазах у волшебника, и в следующую секунду ваш меч, вырванный из руки нечеловеческой силой (потеряйте 1 МАСТЕРСТВО), отлетает в другой конец комнаты. «Ты слишком подл, чтобы оценить мое великодушие и терпение, - говорит маг, - и будешь наказан за это» - 293.

578

Приятные на вид овощи оказываются совершенно гнилыми внутри. Может быть, Орки и любят такую еду, но вас от нее мутит. Потеряйте 2 ВЫНОСЛИВОСТИ. Хотите теперь попробовать мясо, если вы этого еще не делали (411), или поторопитесь уйти из комнаты через дверь в ее правой стене (80)?

579

Вы неудачно падаете и ломаете ногу. Ваше путешествие закончено: ведь на безлюдной дороге никто не поможет. Вы или умрете от голода, или вас подберет конный разъезд воинов Барлада Дэрта. И в том, и в другом случае вы не выполнили свою миссию...

580

Вы накладываете заклятие Слабости и начинаете бой. Сражаться с обоими Гоблинами вам придется одновременно, так что можете воспользоваться еще и заклятием Копии.

ПЕРВЫЙ ГОБЛИН

Мастерство 4

Выносливость 9

## ВТОРОЙ ГОБЛИН

Мастерство 7

Выносливость 5

Когда вы добьете своих врагов, можете забрать у них бронзовый свисток и медный ключик, которые им больше не понадобятся, и перейти реку - 118.

581

Вы со всего размаха падаете в воду и, как ни стараетесь, выплыть не можете. Конец ваш предрешен. Озеро оказалось слишком велико, чтобы пересечь его, надеясь только на одно заклятие Левитации. Вы идете ко дну, так и не освободив Принцессу...

582

Вы подсаживаетесь к одному из костров и заговариваете с Орками-новобранцами. Они совсем не подозревают в вас врага и охотно болтают, рассказывая обо всем, что знают. Вы говорите им, что тоже хотели бы попасть на службу в замок и собирались пройти туда и побеседовать об этом с приближенными мага. Но вот беда: вы не знаете пароля. Неопытные новобранцы охотно называют его: «Щит тьмы». Вы благодарите собеседников, а что сделаете потом? Воспользуетесь информацией и отправитесь ко входу в центр цитадели (74) или поговорите с ними еще, надеясь узнать что-нибудь не менее ценное (174)?

583

Вы достаете золотой свисток и легонько свистите, чтобы не привлечь постороннего внимания. Дверь тут же открывается, за ней—лестница, ведущая вверх. Пойдете по ней (607) или выйдете в одну из других дверей: правую (398), левую (206) или среднюю (350)?

584

Вы решаете пойти прямо: хоть Зеленый рыцарь и прискакал оттуда, в лучшем случае это будет дорога в правильном направлении - к замку. А в худшем - вы всегда успеете спрятаться, если услышите топот копыт. Дорога приводит на большой перекресток. Тропинка, идущая налево, скрывается за деревьями, дорога направо ведет в ту сторону, откуда вы пришли, и идти по ней вряд ли имеет смысл. Куда же направитесь вы? Прямо (616)? Налево (89)?

585

«В кости», - отвечаете вы, но стражники даже не знают такой игры. Ответ не слишком удачен: теперь придется пробиваться силой - 428.

586

Вам не приходится долго идти по выбранной дороге. Из леса выходят два человека с топорами и вязанками хвороста на плечо. Это Дровосеки. Они настороженно смотрят на вас и спрашивают, кто вы и куда идете. Поговорите с ними (608) или решите, что проще расчистить себе путь мечом, не вступая в лишние разговоры (6)?

587

Вы возвращаете свисток камердинеру. Несчастный искренне благодарен вам и говорит, что теперь, когда ему принесут еду, надо будет только показать тюремщикам свисток, и он будет свободен. В благодарность камердинер, догадываясь кто вы, говорит, что если вы захотите «попасть на прием» к волшебнику, нельзя заходить в левую дверь. Вы понимаете намек и идете дальше. Но остальные камеры-клетки пусты, и вам приходится вернуться на развилку и либо свернуть налево (348), либо вернуться направо (537).

588

Слава Богу, вы смогли сдержать крик. Потеряйте 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ за укол волшебным шипом и обойдите кровать с другой стороны - 275.

589

«К сожалению, да», - отвечаете вы. Принцесса спрашивает, хватит ли у вас решимости сразиться с ним, и вы заверяете ее, что не остановитесь ни перед чем, лишь бы маг был уничтожен. Тогда она показывает вам на зеркало и говорит, что за ним вы найдете все, что нужно для успеха. Вы просите ее подождать и направляетесь к зеркалу - 266.

590

Вы не доверяете слуге злого волшебника и срываете крышку с сосуда. Зеленоватый газ вырывается из него и устремляется к рыцарю. Через несколько секунд все кончено: стражу не удалось добежать даже до поворота коридора. Газ задушил его. Вам некогда задумываться над тем, что за чудесный сосуд был у вас в руках. За углом коридора вас ожидает прочная дубовая дверь - 241.

591

Библиотекарь не удивлен: видимо он привык к тому, что его вид мало располагает к себе читателей. Но, кажется, он даже доволен этим. Вы же проходите через библиотеку, тщательно стараясь ничего не задеть, и, открыв дверь, попадаете в следующую комнату - 139.

592

У входа на этаж стоит охрана: два огромных Гоблина с зазубренными мечами. Однако латы спасают вас, они низко кланяются и отходят в сторону. Вы открываете дверь за их спинами - 323.

593

Подъемник не рассчитан на такую тяжесть. Один из канатов обрывается, и вы летите вниз. По пути задеваете за что-то головой (потеряйте 3 ВЫНОСЛИВОСТИ) - и теряете сознание... - 409.

594

Небольшая комната абсолютно пуста. Ваше внимание привлекает надпись на двери в ее противоположной стене: «Не входить! Личный кабинет Барлада Дэрта. Вход только по специальному разрешению!» Самое любопытное то, что вы не можете понять, чем сделана эта надпись. Судя по всему, и здесь не обошлось без магии: кажется, что буквы живут своей собственной жизнью, ежесекундно переливаясь и меняя цвет. Вы смело подходите к двери, быстро открываете ее и переступаете порог - 553.

595

Дверь заперта. Если хотите выломать ее, то бросайте оба кубика до тех пор, пока у вас не выпадет 1-1 или 6-6. За каждый бросок вам придется вычитать у себя 1 ВЫНОСЛИВОСТЬ, ведь ваше плечо, в отличие от двери, не обито железом. Если вы сломали дверь, то 610, а если решили бросить эту затею, то можете (если этого еще не делали) попробовать открыть дверь за вашей спиной (393) или справа от вас (337).

596

Когда она видит зеркальце, то лицо ее искажается злобой. Изящная вещица летит на пол и разбивается вдребезги. Кажется, вам все же придется сразиться с ней - 93.

597

Вы теряете 2 ВЫНОСЛИВОСТИ, пытаясь выбить дверь плечом, но она сработана на редкость крепко. Вам все же придется выбрать одну из оставшихся дверей: прямо (350), справа (398) или слева (206).

598

Вы начинаете спускаться по лестнице, но неожиданно ступенька подlamывается под вами. Как же так, ведь еще секунду назад лестница казалась такой прочной! Но ловушки Черного замка неистощимы. Если у вас есть в запасе заклятие Левитации, то вы еще сумеете вернуться обратно и попробовать выйти через другую дверь (501), если же нет, то ваше путешествие так и окончится в гибельном подземелье замка...

599

Дверь мягко закрывается. Комната абсолютно пуста, другого выхода из нее нет, есть только окно слева. Вы хотите вернуться обратно, но дверь уже закрылась, и открыть ее не удается. Вы выглядываете в окно и не видите ни единого огонька—все поглощает мрак ночи. Остальные окна, если они и есть, закрыты. Заклятие Левитации бесполезно. У вас остается только один выход: позвать себе на помощь Пегаса, если вы знаете, как это сделать. Если же нет, то недели через две или три Зеленые рыцари, совершающие обход замка, найдут вас, но вряд ли тогда удастся не только спасти Принцессу, но и спастись самому...

600

Вычеркните у себя в списке любое заклятие. Старичок же в свою очередь отдает вам перстень, сказав, что это не просто перстень, а ключ, который поможет открыть многие неподатливые двери в замке. Если захотите использовать его, вычтите 40 из номера параграфа, на котором будет находиться дверь, и если ее можно открыть перстнем, она откроется. Теперь можете поблагодарить старичка, взять шкуру оленя и продолжить свой путь по тропинке, которая начинается у его дома - 55.

601

Пытаетесь бежать, но огненное дыхание настигает вас. Потеряйте еще 6 ВЫНОСЛИВОСТЕЙ. Если остались живы, то скрывайтесь в лесу, где Дракон не может вас преследовать - 232.

602

Вы поворачиваете на пальце Золотое кольцо. Гром потрясает замок до основания. Ваш противник замертво падает со стула - 169.

603

Дверь легко открывается, и вы попадаете в светлый широкий коридор. Но откуда же падает свет? Этого определить нельзя - похоже, что, по крайней мере, одна из загадок Черного замка останется неразгаданной. За углом коридор кончается: тупик. Вы быстро возвращаетесь обратно, но дверь, которая только что гостеприимно открылась, никак не хочет выпускать свою жертву. Это ловушка. Вы тщетно мечетесь в поисках выхода и никогда не узнаете, что через потолок, который чары мага сделали полупрозрачным, за вами с радостью наблюдают несколько Орков. Когда умрете от голода, они откроют дверь и заберут ваше тело...

604

Вы достаете меч и внезапно наносите удар ближайшему поваренку. Он падает замертво. Потом поворачиваетесь к повару.

ПОВАР

Мастерство 8

Выносливость 10

Победить его несложно, однако пока вы сражались, второй поваренок успел куда-то спрятаться. У вас нет времени его искать, и остается только надеяться, что он вылезет, когда вы будете уже далеко. Теперь можете или заглянуть в сундук (173), или побыстрее уйти из кухни (379).

605

Вы дотрагиваетесь до Золотого амулета, внезапно вспомнив о нем. Барлад Дэрт немного привстает со стула, заинтересованный вашим жестом, но в этот момент два тонких острых луча света из амулета пронзают его глаза. Вы так никогда и не узнаете, кто и когда изготовил этот амулет и кто потерял его. Вам придется лишь быть довольным действием волшебного предмета - 169.

606

Вспомнив о серебряном сосуде, вы достаете его из заплечного мешка и по лицам рыцарей видите, что это то, что надо. Даже Капитан привстает из своего кресла, но не успевает ничего сказать. Вы быстро срываете крышку с сосуда, и никто не успевает помешать этому. Зеленоватый газ наполняет помещение. Но вы и сами напуганы не меньше стражников, так как не знаете, что это за газ. Впрочем, этого не узнаете никогда, вы только видите, что газ задушил всех рыцарей, не причинив вам никакого вреда. Но удивляться времени нет, и вы быстро взбегаете по лестнице на небольшой балкончик. С него ведут две двери. Войдете в правую (594) или в левую (599)?

607

Вы поднимаетесь по лестнице на следующий этаж. Поднявшись, видите еще одну дверь, но на этот раз она оказывается незапертой - 323.

608

Вы говорите Дровосекам, что ищете Черный замок и... они теряют к вам всякий интерес. Они ведь боялись, что вы ищите их деревню, а увидев острый меч у вашего пояса, стали подозревать недобро. Теперь же они успокоились и рассказывают, что если вы все-таки хотите попасть в деревню, то надо идти все время прямо. Их же ждет работа. Дровосеки уходят по дороге в ту сторону, откуда вы пришли, а вы вскоре выходите на перекресток. Куда пойдете: прямо (214) или направо (38)?

609

Вы зовете Пегаса, он мгновенно возникает за окном. Сесть на него — дело нескольких секунд. Дорога обратно занимает всего лишь около часа — и вы во дворце. Поручение Короля осталось невыполненным, но кто вам мешает завтра утром начать все сначала?..

610

За дверью узкая лестница, уходящая вверх. Хотите подняться по ней (607) или попробуете (если еще не пытались это сделать) открыть две другие двери: за вашей спиной (393) или справа от вас (337).

611

Дверь тут же открывается в тесную узкую комнату. Посередине ее — проход, по краям—полки, установленные бутылями самых невероятных цветов и размеров. Вы оказались в винном погребе, а навстречу идет его хозяин — Тролль. Не спрашивая, кто вы, он любезно предлагает отведать вина - красного (128) или белого (32). А может быть, эля (226)? Примете его предложение или будете драться с ним (356)?

612

Ваше внимание прежде всего привлекают руки волшебника. На них два перстня: с рубином (196) и изумрудом (258). Возьмете один из них или вернетесь на 169 и осмотрите кабинет?

613

Он требует 10 золотых и готов выписать за это пропуск. Согласитесь на его условия (246) или все же будете драться (65)?

614

Вы быстро используете еще одно заклятие и достигаете берега. Но передохнуть вам не удается - 192.

615

Вы пробираетесь за Обезьяной по лесу, пока она не выводит вас на какую-то дорожку и исчезает в чаще - 232.

616

Дорога приводит на прекрасный маленький луг посреди леса. Вы даже и не думали, что в лесу может встретиться такое красивое и спокойное место. Мягкая трава так и манит прилечь и отдохнуть, тем более что вы сильно устали. К тому же вас клонит ко сну. Не в силах сопротивляться, вы решаете спать часок-другой и ложитесь на траву. Но вам не повезло: вы попали на луг, на котором растет сон-трава. Она уже не выпустит, а Король так и не дождется вашего возвращения...

617

Итак, путешествие подошло к концу. Вы выполнили обещание: Барлад Дэрт погиб от вашей руки, Принцесса свободна. Узнав о том, что их владельца более не существует, Зеленые рыцари, Гоблины, Орки, слуги и прочая нечисть торопятся как можно скорее покинуть замок: они понимают, что этому творению черной магии долго не простоять. Коридоры замка быстро пустеют, и вы в безопасности выводите Принцессу наружу. Ворота распахнуты, стражи оставили их. И вот уже страшная и угрюмая цитадель позади. Из-за леса показалось восходящее солнце, и с его первыми лучами Черный замок рушится, как карточный домик, и проваливается в разверзшуюся землю. Лес светлеет, и вы понимаете, что злые чары покинули его. Теперь дорога через лес займет немного времени, и вскоре вы уже будете во дворце. После этого сможете оставить сказочное королевство, но у вас всегда будет возможность вернуться туда вновь, чтобы стать героям совсем другой истории...