

ПОВЕЛИТЕЛЬ БЕЗБРЕЖНОЙ ПУСТЫНИ
книга-игра

OCR unknown
PDF КАРТЕТ kacmem@bk.ru

ПРАВИЛА ИГРЫ

Все, что вам нужно, для того чтобы отправиться навстречу приключениям,— это карандаш, ластик и самый обычный игральный кубик. Однако если у вас нет под рукой кубика, ничего страшного. Воспользуйтесь изображением его граней, которое помещено на каждой нечетной странице (кроме самого начала книги и иллюстраций). Для того чтобы узнать результат своего броска, достаточно просто наугад открыть любой разворот. Конечно, вскоре вы будете знать, какую страницу надо открыть, чтобы бросить кубик наилучшим образом. Впрочем, если вы настроены обманывать сами себя, таких возможностей в книге будет предостаточно. (Однако к чему тогда столько мучений — прочитайте последний параграф и отдайте книгу друзьям.)

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

ЛОВКОСТЬ и СИЛА

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

СИЛА — это прежде всего показатель вашего здоровья на данный момент. Она отражает не только наличие или отсутствие мускулов, но также и волю к жизни, решимость довести начатое дело до конца. Ведь и в действительности, когда говорят: сильный человек,— это не только про штангиста. Если показатель СИЛЫ становится равен нулю, вы погибаете и придется начинать все сначала.

ОБАЯНИЕ

Нередко для того, чтобы куда-нибудь попасть, совсем не обязательно применять силу. Например, чтобы вас пропустили, вы можете попытаться уговорить, убедить собеседника, рассказывая правдивые или выдуманные истории. И здесь на помощь придет ОБАЯНИЕ.

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

В случае успеха знайте, что ОБАЯНИЕ увеличилось на одну единицу, что окажется бесполезным в следующий раз. Если оно будет больше 12, в дальнейшем проверять его не имеет смысла. Вы чертовски обаятельны и можете смело этим пользоваться. Но верно и обратное. Если подстерегает неудача, ОБАЯНИЕ уменьшится также на одну единицу (что, разумеется, не мешает ему в следующий раз вновь повыситься). Однако если оно упало до 1, дальнейшие проверки опять же бессмысленны. Бывают люди настолько не внушающие доверия, что им никто не верит, даже если они говорят чистую правду. Отныне до конца игры вы становитесь именно таким человеком.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ЛОВКОСТЬ, СИЛУ, ОБАЯНИЕ

Определив ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ, запишите их в Листок путешественника на странице 12. Во время путешествия они будут меняться, поэтому лучше или с самого начала писать их помельче, или иметь под рукой ластик. Но ни в коем случае не стирайте тех значений ЛОВКОСТИ и СИЛЫ, с которыми отправились в путь,— за исключением специально оговоренных случаев их нельзя превышать.

Все три параметра определяются по следующей таблице:

На кубиках	ЛОВКОСТЬ	СИЛА	ОБАЯНИЕ
2	8	22	8
3	10	20	6
4	12	16	5
5	9	18	8
6	11	20	6

7	9	20	7
8	10	16	7
9	8	24	7
10	9	22	6
11	10	18	7
12	11	20	5

Киньте кубик два раза и найдите в таблице строчку, соответствующую сумме выпавших на нем чисел.

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

УДАЧА

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

Посмотрите на Листок путешественника. Рядом с надписью «УДАЧА» вы увидите помещенные в квадраты цифры от 1 до 6. Бросьте кубик дважды и зачеркните карандашом квадратики с выпавшими на нем цифрами. Таким образом, один или два квадрата (уж как повезет) должны быть зачеркнуты еще до начала путешествия.

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

Очень скоро станет понятно, что чем больше вы полагаетесь на удачу, тем меньше остается шансов на везение в будущем. Поэтому каждый раз, когда предложат ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ, необязательно бросать кубик и проверять ее, но тогда придется считать, что вам не повезло. Кроме того, не исключено, что в дороге попадутся вещи, восстанавливающие удачу, — например, может быть предложено кинуть кубик и почистить соответствующий квадрат УДАЧИ. Конечно, в этом случае он может оказаться и не зачеркнутым, тогда будем считать, что вам не повезло. В общем, зачеркивая квадраты, лучше всего пользоваться простым карандашом и иметь под рукой ластик.

БИТВЫ

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

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

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

3. Если ваша МОЩНОСТЬ УДАРА больше, чем у противника, — вам удастся его ранить (см.п.4). Если же наоборот, то он ранит вас (см.п.4). Когда же они равны, то вы парируете удар и продолжаете бой (см.п.1).

4. См. далее раздел «РАНЕНИЯ».

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

6. Теперь начинайте новый раунд атаки (см.п.1). И так до тех пор, пока СИЛА одного из вас не станет равно нулю, что, как известно, означает смерть. Если вы победили, можете смело отправляться дальше. Ее- , ли же путешествие окончено, то, как это ни печально, придется начинать игру сначала, заново определяя свои изначальные ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ.

РАНЕНИЯ

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

ЕСЛИ ВЫ ПРОГОЛОДАЛИСЬ

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

ЧТО МОЖНО ВЗЯТЬ С СОБОЙ

Для еды, а также для всего, что только найдете или приобретете по пути, у вас с собой будет заплечный мешок. Однако он не бездонен — в нем есть место только для семи предметов. Еда на три дня займет место одного из них. Если впоследствии мешок будет полон, а вам захочется прихватить с собой что-нибудь еще, что-то

придется выложить. Но не расстраивайтесь: далеко не все находки пригодятся в пути. Чтобы не запутаться, записывайте содержимое заплечного мешка в Листок путешественника.

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

ЛИСТОК ПУТЕШЕСТВЕННИКА

На странице 12 помещен Листок путешественника. Определив ЛОВКОСТЬ, СИЛУ и ОБАЯНИЕ, запишите их туда. Потом вам будет гораздо легче следить за всеми их изменениями. В этот же Листок вы сможете записывать все, что найдете или узнаете в пути. Не исключено, что с первого раза достичь цели не удастся. Поэтому Листок путешественника лучше с самого начала перерисовать или ксерокопировать.

КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ

Как вы уже заметили, вся книга разбита на пронумерованные параграфы. Читать ее подряд бесполезно. Это только собьет вас, и потом в нужный момент вы не сможете принять правильного решения. В тексте каждого параграфа сказано, какие параграфы надо смотреть дальше в зависимости от вашего выбора или хода развития сюжета. Следуйте этим указаниям, и вы станете главным героем этой книги.

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

ПРЕДИСЛОВИЕ

С недавних пор враг то и дело стал нарушать покой некогда безмятежного королевства Элгариол, ставшего со временем лишь затерянным островком в бурном и беспокойном океане Черной магии. Сначала только чудом удалось предотвратить вторжение с юга зеленых рыцарей, гоблинов и орков, выполнявших волю могущественного мага Барлада Дэрта. И вот уже грозит новая опасность — теперь с востока. Издалека, из-за горной цепи Лонсам и Мортлэндских топей, стали доходить до Элгариола слухи о новом чародее, сильнее и коварнее прежнего.

Узнав об этом, придворный астролог и советник Короля магистр Белой магии Майлин отправил на восток своих разведчиков — огромных кондоров. Они способны без усталы пролететь за день сотни миль и многое увидеть, оставаясь незамеченными. Вернувшись, птицы рассказали, что по ту сторону гор лежит бескрайняя пустыня, над которой высится одинокая скала. На многие мили вокруг не встретили они ни человека, ни зверя, но Зло исходит именно от этой скалы. На следующий день все кондоры погибли, бросившись из поднебесья на землю со сложенными крыльями.

Собрав воедино все подвластное ему волшебство, Майлин смог понять, что случилось с несчастными птицами. На третий день полета, когда, по всем расчетам, они должны были находиться над той самой скалой, кондоры получили огромной силы мысленный приказ: вернуться назад и покончить с собой. Враг не учел только одного — разведчики достигли Элгариола быстрее, чем он рассчитывал.

Всякий раз, когда захватчики посягали на земли Элгариола, кроме храбрых воинов защитой ему была и Белая магия. Теперь же возникло опасение, что даже Майлин не сможет противостоять новому Врагу. Только настоящий герой и только в одиночку мог бы проникнуть в логово Врага незамеченным, и Король попросил своего советника найти ему такого человека.

Если вы готовы сражаться на стороне Добра против Зла, если не привыкли отступать на полпути и не испугаетесь встречи с Черной магией, то вы именно тот человек, который и нужен Королю Элгариола.

О силе и храбрости Врага почти ничего не известно. Чтобы добраться до пустыни, придется либо переходить горы Лонсам, либо пробираться через Мортлэндские топи. Ни один житель Элгариола не заходил так далеко, поэтому карту вам придется рисовать самим,— если удастся вернуться назад живыми, она будет бесценна для жителей королевства.

Все, чем может помочь Майлин,— это дать вам оружие, при помощи которого можно будет сразиться с Врагом. Раз тот пользуется телепатией, то и вам придется тренировать свою Силу мысли. Однако время торопит, и в совершенстве овладеть умением отдавать мысленные приказы вы, конечно, не успеете. Когда придет время отправиться в путь, ваша Сила мысли будет равна лишь 3, но каждая новая победа будет прибавлять уверенности в себе и умения, повышая ваши телепатические способности.

Путь долг, и вы берете с собой лишь самое необходимое: меч, на три дня еды в заплечном мешке да еще 15 золотых из оскудевшей в последнее время королевской казны.

Через два дня пути по Главному Восточному тракту вы подходите к границе Элгариола. Здесь королевские владения заканчиваются, дальше вам придется полагаться только на себя. Если вы готовы пройти нехожеными тропами и испытать на себе всю силу Врага, не потеряв надежды выйти победителем, то переверните страницу, и да сопутствует вам удача!

1

Плодородные земли Элгариола позади. Перед вами пустыня. Вряд ли удастся обнаружить здесь тропинку, а тем более какую-нибудь дорогу, так что придется ориентироваться только по солнцу. Одинокaя гора должна быть где-то на востоке, но стоит ли отправляться туда сразу? В деревушке, раскинувшейся у самого края пустыни, вы узнали, что древний караванный путь уходит на юго-восток. Там могут даже встретиться еще не пересохшие оазисы. Путь на северо-восток ведет к горам Лонсам. Куда направитесь вы?

На северо-восток — 89.

На юго-восток — 230.

2

Трактир оказывается на удивление уютным. Всего за 2 золотых вас обильно и сытно кормят (можете восстановить 4 СИЛЫ), после чего вы уютно располагаетесь в углу, чувствуя приятную истому от покоя и тяжести в желудке. Интересно все же послушать, чем живет этот забытый богами уголок мира. Ведь трактир, да еще и рядом с постоянным двором, здесь, как и везде, куда вас забрасывала судьба, один из центров деревенской жизни, где можно услышать последние новости с разных сторон света. А информация сейчас совсем бы не помешала. Где-то впереди должны быть Мортлэндские топи, и неплохо бы знать, можно ли вообще через них пробраться. Зал все больше заполняется народом, и вскоре выделяются три группы людей. Одна из них окружила бродячего певца, другая — торговца из какой-то неведомой вам страны. Третья больше всего напоминает кучку головорезов, собравшихся в противоположном от вас углу. К кому присоединитесь вы? К тем, кто слушает певца (340), торговца (513), или подойдете к разбойникам (478)?

3

Как ни странно, даже в степи вам удастся встретить какого-то путника. Сначала вдали поднимается облако пыли, потом в центре его становится видна черная точка. Судя по тому, что она приближается очень медленно, кто-то направляется вам навстречу пешком. Вскоре становятся видны даже очертания человеческой фигуры. Можете попробовать свернуть, чтобы избежать встречи, направившись на юг (95) или на северо-восток (349), а можете продолжить свой путь (235).

4

В это время года ночью в степи достаточно тепло, и вы спокойно спите до утра. Первое, что вы видите проснувшись — несколько небольших зверьков, копошащихся на остатках вашего заплечного мешка. За ночь суслики прогрызли его, съели всю еду (если она у вас еще оставалась) и куда-то утащили одну из вещей (на ваш выбор и если, конечно, они были). Но самая главная потеря — сам заплечный мешок. В карманах поместятся только две вещи, а все остальное придется оставить. Послав бессмысленные проклятия богу, вы продолжаете свой путь. Теперь он лежит на юг — (22).

5

Кажется, дорога через пустыню подходит к концу, впереди уже видны покрытые снегом пики Лонсама, а несколько отрoгов хищными лапами тянутся вам навстречу. Огорчает только одно — как оказывается впоследствии, Шуликуны все же сыграли с вами злую шутку, украв одну из вещей из вашего заплечного мешка (если там ничего нет, кроме еды, то 1 ЕДУ). К вечеру горы уже нависают над вами. Стоит подумать о ночлеге. И вот, как будто отклик на ваши мысли, — у подножия горы прилепилась небольшая хижина. Может быть, ее обитателю ведомы кратчайшие пути через горы? Хотите войти и узнать, кто живет в хижине (236), или решите не рисковать? Если нет, то куда вы направитесь дальше: на север (111) или на юг (101)?

6

Вот уже несколько сот ступеней позади, еще три-четыре площадки, и дойдете до конца. Внезапно что-то острое касается вашей груди и голос, который кажется голосом самой величественной лестницы, настолько он властный и глубокий, спрашивает: «Кто ты, осмелившийся потревожить покой Вечных ступеней?» Решение надо принимать как можно быстрее. Ответите, что ищете хозяина скалы (484), назоветесь любопытным путешественником (240), пойдете дальше (501) или воспользуетесь своей Силой мысли. В последнем случае, какова она — три (356), четыре (493), пять (416), шесть (510), семь (102), восемь (364) или девять (539)?

7

Поверив в искренность паладина, вы рассказываете ему о своей задаче и спрашиваете, не случилось ли ему в своих странствиях пересекать Лонсам. Он отвечает, что был там около года назад. Если сейчас повернуть на север, а затем на восток, вы как раз окажетесь у начала тропы, которой он пользовался. Попрощавшись со случайным собеседником и поблагодарив его, решайте: пойдете на север (369) или на восток (273).

8

Вернувшись по тропинке, вы можете направиться либо на север, вдоль гор Лонсам (495), либо на юг вдоль топей в поисках иного пути (489)?

9

Хотя Голем и одушевлен, он не мыслит, а лишь выполняет приказания своих хозяев. Поэтому ваши попытки сразить его телепатическим ударом обречены на провал. Если вы этого еще не делали, можете попробовать атаковать его с мечом в руке (104), поговорить с ним (487) или же придумать какую-нибудь хитрость (241).

10

Вы одержали победу и теперь сможете мысленно прозондировать каждое встречное разумное существо и узнать, враг это или нет. Исключение могут составлять только опытные телепаты, способные поставить барьер на пути вашего проникновения в их мысли, но ведь это само по себе уже будет говорить о многом. А теперь вернитесь на параграф, с которого вы сюда попали.

11

Через несколько часов ходьбы вдали появляется какое-то непонятное черное пятно, а к вечеру уже видно, что это горы — не слишком высокие, но достаточно непроходимые. Странно, ведь, по вашим расчетам, Лонсам должен быть много севернее. Смеркается, пора располагаться на ночлег. Ночи в пустыне более чем теплые, и вы укладываетесь спать прямо на песке, не рискуя подхватить простуду — 243.

12

Нетрудно было догадаться, что перекасти-поле вряд ли являются мыслящими существами. Ваша попытка не удается, а следующий шар заставляет потерять еще 4 СИЛЫ. Придется либо попытаться отбиться от следующего шара мечом (105), либо постараться увернуться (483).

13

Направившись на юг, стараетесь не терять из виду Лонсам, чтобы вернее держаться выбранного направления. Через некоторое время вы замечаете, что справа, вдалеке у подножия гор, виднеется какое-то селение. Хотите пойти к нему (352), дальше на юг (112) или на юго-восток (3)?

14

Судьба отвернулась от вас. Еще несколько взмахов руками, но восстановить равновесие так и не удастся, и вы срываетесь вниз. Горы еще раз доказали, что с ними шутки плохи. Ваша миссия осталась невыполненной...

15

«Через горы есть три пути,— говорит Али бен-Су-лейман.— Один — трудный, но верный. Второй — рискованный, но бессмысленный. А третий — опасный, но глупый». Сколько вы ни просите после этого рассказать про эти три дороги поподробнее, статуя хранит безмолвие. А потом зовет слуг и приказывает проводить вас из оазиса, дав на дорогу 3 золотых, — 54.

НЕВИДИМЫЙ СТРАЖ

Сила мысли 7

Сила 12

Если вы победили, не забудьте прибавить 1 к своей Силе мысли. При этом если она стала 4 — то 488, если 5 — то 10, если 6 — то 519, если 7 — то 100, если 8 — то 244, если 9 — то 350, если 10 — то 404. Посмотрите указанный параграф, не закрывая того, на котором находитесь. После этого вы можете захотеть использовать какие-то из имеющихся или же из вновь открывшихся телепатических способностей. Если те, которые открывает Сила мысли, равная 8, — то 490, если равная 9 — то 262, если равная 10 — то 134. В противном случае можете продолжить подъем по лестнице (141) или вспомнить о волшебных ножнах (если они у вас есть) (609). А может быть, стоит задержаться и попробовать найти тело невидимого стража (35)?

До самого вечера идете прямо на север, а потом настает время сделать привал. Ночью никто не беспокоит (можете восстановить 2 СИЛЫ), а утром надо решать: продолжите путь на север (114), повернете на восток (502), пойдете на северо-восток (401) или на юго-восток (261)?

От этого существа явно исходит сильная волна зла: есть над чем подумать — 108.

Достать меч не сложно, но вот в какую сторону направить удар? Рубанув прямо перед собой, слышите звон клинка о клинок, и острие, направленное вам в грудь, исчезает. Но где же враг? В это время откуда-то сбоку невидимый вражеский меч наносит первую рану (потеряйте 2 СИЛЫ). Если у вас есть браслет с изумрудами, то 405, если же нет — 398.

Ночь приносит желанный отдых (можете восстановить 2 СИЛЫ), а утром решайте, куда идти дальше. На северо-восток — 116. На юго-восток — 93.

Если ваша Сила мысли стала равна 8 и вы хотите использовать свои новые возможности — то 503, если же нет — 522.

Через несколько часов ходьбы вокруг по-прежнему расстилается степь. Но вот буквально за мгновение картина меняется. Вы снова стоите посреди бескрайней пустыни — такой же, как была по ту сторону гор. Неужели какой-то маг перенес вас обратно? Или степь была просто иллюзией? — 251.

Буря бушует около часа, после чего ветер успокаивается так же внезапно, как и начался. Вы продолжаете путь на север — 491.

Проходят еще сутки, а горы все так же преграждают путь. Если у вас осталась еще 1 ЕДА, поешьте, иначе придется потерять 4 СИЛЫ. Вернуться назад вы уже не можете — провизии больше нет, а два дневных перехода без еды не продержаться. Остается только идти вперед — 263.

Они страшно удивлены вопросом и отвечают, что если во всей деревне и найдется пара идиотов, развлекающихся прогулкой по болотам, то уж к ним-то вы точно обратились не по адресу. Теперь вам остается только извиниться и отправиться спать, поскольку уже поздно и трактир почти что обезлюдел — 248;

Юноша радушно улыбается, и только его глаза заставляют вас по-прежнему оставаться в напряжении. Радушно поприветствовав вас, он спрашивает о цели путешествия. Разумеется, вы не собираетесь ему отвечать, но с удивлением слышите свой голос, начинающий подробный рассказ о том, как вы попали в Элгариол. Надо немедленно решать, что делать. Если ваша Сила мысли уже равна 5, то можно воспользоваться возможностями, предоставляемыми этим уровнем владения телепатией (117). Можно вызвать его на бой — на мечах (530) или Силой мысли (429). Или же постараться придумать что-нибудь более оригинальное (275).

Вода кажется свежей и прохладной, но уже через несколько минут у вас начинается страшная резь в желудке. Если вы запаслись где-нибудь противоядием — то 406, если же нет — 381.

Как только вы приближаетесь, кактус самым невероятным образом срывается с места и начинает медленно наступать, угрожающе шипя. Если хотите попробовать сразиться с ним Силой мысли — то 380; если предпочтете убежать — 135. Иначе — деритесь. Каждый укол колючки будет стоить вам 2 СИЛЫ.

КАКТУС

Ловкость 8

Сила 12

После того как вам удастся изрубить растение в мелкие клочья — 415.

Кажется, удар достигает цели: сверху доносится негромкий вскрик, и чье-то тело, упав с лестницы, пролетает вниз столь быстро, что вы даже не успеваете толком разглядеть, кто это был. Киньте кубик два раза и вычитите у себя столько СИЛЫ, сколько на нем выпадет. После этого решайте: попробовать нанести удар по одному из тех, кто внутри (532), или продолжать подъем (141)?

Вам повезло: от всех остальных шаров удастся увернуться. Куда вы теперь направитесь: на восток (486) или на северо-восток (110)?

Вы дергаете дверь, ведущую наружу, но она уже захлопнулась на какой-то невидимый замок. Остается только войти внутрь — 428.

Тут кочевникам приходится придержать лошадей — впереди каменная лестница. Но замешательство длится всего несколько секунд, после чего поводья снова отпущены, и лошади взлетают наверх, почти не касаясь ступеней, как они не касались песка. После подъема дорога вырывается на открытое пространство — вы оказываетесь в ущелье, над которым виднеется клочок голубого неба. А высоко над ущельем, почти на самом пике одной из гор, к скале прилепился изящный замок. К нему серпантином вьется высокая дорога, на которую лошади и сворачивают. Не слишком-то это похоже на жилище доброго мудреца, но обратно по этому лабиринту вам все равно не выбраться, так что приходится только, набравшись терпения, ждать, что последует дальше, — 136.

33

Вы замечаете еще несколько Крылатых людей, привлеченных звуком битвы. Видя незавидную участь своего товарища, они не рискуют приблизиться и вскоре улетают. Однако сомкнуть глаза так и не удастся (потеряйте 2 СИЛЫ). Утром нечисть исчезает, и вы продолжаете путь — 351.

34

Вскоре впереди становятся видны горы, а еще через некоторое время начинает чувствоваться смрад, идущий от топей. Вы приближаетесь к ним как раз в том месте, где они смыкаются с хребтом Лонсам. Уже вечером, поэтому стоит расположиться на ночлег и продолжить путь утром. На следующий день (можете прибавить себе 2 СИЛЫ) становится видно, что между болотом и горами вьется узкая тропинка. Хотите пойти по ней (92) или выберете путь на север вдоль гор (351)? А может быть, предпочтете поискать пути через топи (489)?

35

Если у вас есть браслет с изумрудами — то 546, если нет — 430.

36

Вот и еще одна тропинка, уходящая вверх. Если она нравится вам больше, чем первая, можете пойти по ней (383), если же нет — ваш путь снова лежит на юг (142).

37

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если Судьба з вас — то 296, если нет — 551.

38

Торговец говорит, что по обычаям его народа в] нанесли ему смертельное оскорбление, отказавшись разделить трапезу, и хватается за меч. Извинения не помогают. Ваша Сила мысли еще слишком мала, чтобы стоило пытаться использовать ее против опытного искателя приключений.

ТОРГОВЕЦ

Ловкость 10

Сила 12

Если вы убили его, то 137.

39

Теперь надо как можно скорее выбираться из хижины. Но на улице почти все мужчины племени, и выйти сейчас было бы, мягко говоря, неразумно. Оглядываетесь на женщину — не позовет ли на помощь. Вроде бы напугана и молчит. Решите переждать, пока охотники разойдутся (384), или выйдете прямо сейчас (143)?

40

Если вы в свое время убили юношу в зеленом, то 322. Иначе же — 605.

41

На ночь вы забираетесь в небольшую нишу в скале, куда не попадают ни песок, ни ветер. Ночь проходит без приключений (можете восстановить 2 СИЛЫ). Утром же вам открывается дорога, переходящая в тропинку, идущую между скал и болот. Пойдете по ней (92) или предпочтете пройти вдоль топей южнее (631)?

42

Идете вперед, чтобы к утру продвинуться как можно дальше на север. Тело, которому вы не даете отдыха ни днем, ни ночью, протестует (вычитите у себя 2 СИЛЫ), но дух по-прежнему крепок. Горные цепи уже совсем близко, когда неожиданно в воздухе раздается хлопание гигантских крыльев. Потом оно стихает. Кто или что это было, в темноте не видно. Если ваша Сила мысли уже больше 5, то 138, если же нет — 595.

43

К сожалению, когда природа творила это ущелье, она позаботилась обо всем, кроме вашего удобства. Несколько раз то рука, то нога срывается, но вам удастся удержать равновесие, пока наконец от стены не отрывается огромный валун, за который вы держитесь. Вам так и не удастся выполнить свою миссию...

44

Проходит еще день, силы почти на исходе. Но возвратиться обратно уже поздно — вам просто не хватит пищи. Горы все также высятся справа, не в силах защитить вас от палящего зноя пустыни,— 395.

45

Стараясь остаться незамеченным, вы выскальзываете из шатра и прислушиваетесь. Сначала все тихо, но потом со стороны других шатров начинают раздаваться крики и звон оружия. К счастью, жилище вашего малогостеприимного хозяина расположено на самом краю стоянки. Стараясь поторапливаться, вы растворяетесь в ночи — 162.

46

Видя, что один из их товарищей как сноп валится с лошади, а вы еще даже не положили руку на рукоять меча, кочевники принимают вас за могущественного колдуна. Не желая рисковать (как и все подлые разбойники, они достаточно трусливы), всадники разворачивают лошадей и скачут прочь, прихватив с собой коня убитого. Теперь самое время узнать, какими новыми возможностями вы овладели, ведь ваша Сила мысли увеличилась на 1. Не закрывая этого параграфа, посмотрите один из следующих: если ваша Сила мысли стала равна 4, то 488, если 5 — 10. После этого вы склоняетесь над телом. В карманах кочевника лежат только 3 золотых, которые и можете взять с собой. Теперь решайте, куда направиться дальше.

На восток — 34.

На северо-восток — 486.

47

Прикосновение к кнопке стоит вам жизни. Короткий разряд — и перед столиком остается только обугленный труп...

48

Комната, в которую вы попали, совершенно пуста. В противоположной стене две двери. Внезапно свет начинает меркнуть. Постарайтесь успеть добежать до дверей (тогда какую из них вы откроете — правую (312) или левую — 591) или подождете, что будет дальше (557)?

49

РЫЦАРЬ

Сила мысли 5

Сила 10

Если вы убили его, то 574.

Старик удивленно пожимает плечами и тоже отправляется в путь. Вы же продолжаете идти в том же направлении, что и раньше, — 408.

Понимая вашу подозрительность, рыцарь охотно рассказывает о себе: «Я — один из Палладинов Добра. Много лет назад я родился в городе Катэна, который находится далеко к югу от этих проклятых богами мест. Мать умерла, когда мне было три года, отец — едва я достиг совершеннолетия. Наша семья была небогата, и я предпочел, продав дом и все, что в нем было, вступить в ряды рыцарей ордена Голубого Креста. Прости, что я не могу рассказать тебе о доблестных воинах и благородных задачах нашего ордена — это имеет право делать только Великий Магистр. Добро тоже иногда вынуждено действовать втайне, чтобы суметь победить Зло. Пять лет назад я был послан с важной миссией в Грейкейп, порт к северу отсюда. Но Повелитель этой пустыни через своих шпионов узнал о моем поручении и наложил на меня заклятье. Я обречен скитаться по пустыне и никогда не найти выхода отсюда. Только смерть Повелителя может снять с меня это проклятье. Меня зовут Шарль д'Ардье. А кто ты и как попал сюда?» Расскажите рыцарю свою историю (7) или решите, что он может быть одним из шпионов черного мага и предпочтете осторожность (596)?

При нажатии кнопки зеркало начинает мерцать, а откуда-то из-под потолка раздается громкий пронзительный звук. Вы слишком поздно понимаете, что это кнопка тревоги. Одна из стен отходит в сторону, и оттуда в комнату врываются вооруженные воины, каждый из которых старается первым нанести вам смертельный удар. Силы слишком неравны...

Через некоторое время перед вами еще одна развилка. Пойдете направо (313) или налево (453)?

Покинув оазис, вы видите, что стоите у начала прочной, мощенной камнем дороги, уходящей на юго-восток в глубь пустыни. Пойдете по ней (232) или предпочтете отправиться на север (17)?

Как это ни печально, юноша слишком мощный телепат, чтобы он захотел состязаться с вами в Силе мысли. Вы чувствуете, что его сила, неодолимая, как морской прилив, опрокидывает вашу защиту, сметая все на своем пути и убивая ваш мозг...

В течение целого дня пейзаж почти не меняется — кругом степь. Правда, в отличие от привычных вам степей эта безжизненна. Не слышно насекомых, не видно никаких птиц или животных. В воздухе разлита тревога, ожидание чего-то страшного и непоправимого. Хотите свернуть на юг (575) или на юго-восток (91)? Или продолжите путь на восток (182)?

Вскоре перед вами новая развилка. Пойдете направо (597) или налево (181)?

Теперь, когда враг мертв, вы можете не торопясь осмотреть комнату, где происходит сражение. Прежде всего вас привлекают книги. Почти все они посвящены черной магии или колдовству, что не оставляет сомнений в том, кем был поверженный вами противник. Неожиданно, когда вы дотрагиваетесь до одной из книг, стеллаж

поворачивается вокруг своей оси, открывая проход в другую комнату. Хотите войти (553) или предпочтете как можно скорее покинуть замок мага (314)?

59

Торговец и сам не может толком рассказать, волшебный это пояс или обыкновенный. Однако вышитые на нем руны, безусловно, содержат какую-то магическую силу. Но вот злую или добрую? Решайте: подпоясываться или отдать покупку назад караванщику, который согласен вернуть за нее деньги.

60

Первое, что вы делаете, — устанавливаете защиту своих мыслей. Киньте кубик и вычитите у себя количество СИЛ, равное выпавшему на нем числу. Именно столько СИЛ потребует от вас поддержание в постоянной готовности защитного экрана. (Если у вас осталось мало СИЛ и вы не можете себе это позволить, то 567.) В противном случае все проходит нормально. Поддерживая защитный экран, вы сумеете остаться незамеченным, если, конечно, не столкнетесь с кем-нибудь из слуг Повелителя пустыни. Через некоторое время тоннель раздваивается. Пойдете по правому коридору (576) или по левому (315)?

61

Пусть свободен, и вы беспрепятственно проходите через невысокий портал вверху лестницы — (593).

62

В конце концов вам удастся разломать деревянную решетку. Киньте кубик и вычитите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпало. После этого, будучи вдвое более осторожным, продолжаете путь по коридору. И буквально через несколько шагов замечаете от него ответвление влево. Пойдете туда (454) или прямо (619)?

63

Словно повинувшись какой-то неведомой, но доброй силе, вы касаетесь пряжки на поясе. И он превращается в красивый красный обруч, начинающий быстрое вращение. Тут же давление на ваш мозг исчезает. Пояс парализовал телепатические приемы врага. Можете бросить кубик и почистить один из квадратов УДАЧИ. Но и вы не сможете воспользоваться Силой мысли. Остается меч — 180.

64

Но Удача изменяет вам — меч не попадает в глаза Голема. В ужасе вы поворачиваетесь и бежите прочь — 139.

65

Как это ни странно, установить со страшилищем телепатический контакт не удастся. Остается надеяться только на оружие — 186.

66

Через некоторое время от основного коридора отходит проход направо. Пойдете по нему (467) или нет (606)?

67

Пока вы осматриваетесь, Гремлины кусают вас. Киньте кубик два раза и вычитите у себя количество СИЛ, равное сумме выпавших на нем чисел. Теперь ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 603, если же нет — то 199.

68

Юноша делает нетерпеливый жест рукой в сторону одного из стеллажей, и тот превращается в ковер, украшенный коллекцией оружия. Один из мечей сам прыгает ему в руку. Однако враг явно испуган вашим волшебным предметом и не знает, каких еще сюрпризов от вас ожидать.

ЮНОША

Ловкость 10

Сила 14

Если вы убили его, то 58.

69

Вот и развилка. Пойдете налево (173) или прямо (471)?

70

Вы успеваете отойти достаточно далеко, чтобы туча пролетела мимо. И настолько быстро, что даже не удастся рассмотреть и понять, из чего она состояла. После чего, решив, что опасность миновала, сворачиваете на север. Еще два дня пути позади (если вы за это время ничего не ели, потеряйте 4 СИЛЫ). А на горизонте уже становится видна высокая гора — 306.

71

Пока раздумывали, вы потеряли контакт. И как ни стараетесь, обладателя третьего мозга больше нащупать не удастся. Вернитесь в параграф 134 и сделайте иной выбор.

72

Юноша проводит рукой в воздухе, и в ней оказывается меч. Каждый его удар, попавший в цель, будет стоить вам не 2, а 3 СИЛЫ. Теперь деритесь: противник понял, что вы убили его брата, и будет безжалостен.

ЮНОША

Ловкость 10

Сила 12

Во время боя вы можете почувствовать растерянность противника: все-таки вам удалось вывести его из себя, и теперь он делает ошибку за ошибкой. Если удалось убить его, то 620.

73

Удача не отвернулась от вас. Уже собравшись направиться к толям, вы чувствуете, как какое-то шестое чувство удерживает от этого. Решив не противиться, останавливаетесь на ночь — 106.

74

Коридор заканчивается тупиком. Вы возвращаетесь на развилку и решаете, куда идти: налево (53) или направо (185)?

75

Ничего не происходит. Вернитесь в параграф 553 и сделайте иной выбор.

76

Меняете направление и вскоре оказываетесь вознаграждены. На горизонте появляется высокая гора, к которой вы и направляетесь. Кажется, на этот раз цель путешествия близка — 233.

77

Вы ждете всю ночь, но конца горам не видно (потеряйте 2 СИЛЫ). Наступает утро, и вы прибавляете шаг — 427.

78

Вы дотрагиваетесь до пряжки пояса, и он начинает действовать, не давая юноше возможности воспользоваться телепатией, — 622.

79

Но вам так и не суждено ступить на твердую землю. Как только вы начинаете двигаться, дорога медленно погружается в болото. И сойти с нее оказывается так же губительно, как и остаться, — Мортлэндские топи редко выпускают из рук свои жертвы, особенно столь доверчивые и неосторожные...

80

Вы почти добрались до цели, но, увы, у вас недостаточно сил, чтобы выбраться из этой ловушки без посторонней помощи. Вскоре один из слуг Повелителя освободит вас, правда, только для того, чтобы сделать своим рабом. А телепаты умеют заставить себе подчиняться...

81

К сожалению, попытка спрыгнуть приводит в действие систему защиты и тревоги. Из пола площадки подъемника мгновенно появляется множество пик, на одну из которых вы и насаживаетесь. Не лучше ли было потерпеть и посмотреть, что будет дальше?..

82

Вы доходите до развилки. Куда вы пойдете — прямо (394) или налево (220)?

83

НЕИЗВЕСТНАЯ ТВАРЬ

Сила мысли 4

Сила 16

Если вы победили ее, не забудьте прибавить 1 к своей Силе мысли. После чего, не закрывая параграфа, на котором находитесь, посмотрите один из следующих: если ваша Сила мысли стала равна 4, то 448, если 5 — 10, если 6 — 519, если 7 — 100, если 8 - 244. После этого вы видите, что другого выхода из комнаты нет. Остается только как можно быстрее, пока не появилось какое-нибудь новое чудовище, вернуться в комнату, из которой пришли. И попробовать открыть другую дверь — 312.

84

Сделав плавный поворот налево, коридор продолжается. Влево от него отходит еще один. Пойдете туда (454) или прямо (581)?

85

Со смертью Повелителя как будто огромный груз упал с ваших плеч. Угроза была слишком велика, чтобы можно было быть полностью уверенным в успехе. Скорее наоборот: то, что вы благополучно выполнили свою миссию,— просто чудо. Поблагодарив богов за то, что Удача была с вами, можете как следует осмотреться в комнате, в которой находитесь. Прежде всего вы подходите к двери и запираете ее — многолетний опыт отважного искателя приключений дает о себе знать. Теперь вам никто не помешает. Ваше внимание привлекает зеркало. Подойдя поближе, замечаете то, что не было видно издали: справа от рамы идет ряд кнопок. Осторожно пробуете их нажать, в зеркале сменяют друг друга изображения различных совершенно незнакомых

вам помещений. Так, значит это всего лишь экран, который служил Повелителю для мгновенной связи! Да, в Элгариоле о таком и не слышали. Внезапно на экране появляется изображение Майлина. Астролог погружен в работу и не видит вас. Но когда вы его окликаете, он долго не может понять, откуда идет ваш голос. Пользуясь магическим зеркалом, можно, оказывается, еще и наблюдать за врагами, оставаясь незамеченным! Стараясь успокоиться и порадовать Майлина, вы рассказываете ему о своих приключениях. Чтобы вам не пришлось идти обратно через пустыню, маг обещает немедленно выслать навстречу кондоров. Попрощавшись с ним, вы подходите к нише, закрытой портьерой,— 632.

86

Через некоторое время вы уже начинаете спрашивать себя, не суждено ли вам всю жизнь бродить по этим ходам и переходам, высеченным в толще скалы. Страшно подумать, сколько это потребовало труда и времени, зато подобные паутины коридоров защищают своих владельцев лучше всяких стен. Понадобилось бы немалое количество исследователей со специальным снаряжением, чтобы нанести эти тоннели на карту. К тому же при обилии потайных дверей и ловушек обитатели гор всегда смогли бы этому помешать. И все больше и больше мучает еще один вопрос: не бродите ли вы кругами по одним и тем же коридорам и тоннелям? Кстати, вот и еще одна развилка. Куда направитесь теперь — прямо (579) или налево (332)?

87

Решив, что безопасность дороже, вы обходите подозрительное место — 242.

88

Тоннель еще раз делает изгиб и приводит на перекресток. Пойдете прямо (66), налево (201) или направо (300)?

89

Решив, что хребет Лонсам все же предпочтительнее Мортлэндских болот, направляетесь на северо-восток. К полудню солнце печет настолько сильно, что вы уже еле-еле передвигаете ноги, а ведь это только первый день пути. К тому же глаза сильно устают от бескрайнего моря песка, да и идти по пустыне гораздо труднее, чем по ровной и, главное, твердой земле. Вы начинаете мечтать об отдыхе, но вокруг нет даже намека на оазис, а опускаться на раскаленный песок под полуденным солнцем вряд ли имеет смысл. Поднимается ветер (хорошо бы еще не было песчаной бури). Но вместе с ветром появляется и первая растительность — несколько шаров перекати-поле, быстро катящихся навстречу. Попытайтесь свернуть в сторону (514), будете продолжать путь как ни в чем не бывало (479) или остановитесь и обнажите меч (344)?

90

Тропка все выше и выше уходит в горы. Несколько раз вы чуть было не срываетесь с обрыва, но продолжаете упрямо идти вперед — 231.

91

Наступает ночь. Остановитесь и сделаете привал (4) или будете продолжать идти по степи, благо полнолуние это позволяет (521)?

92

Горы все ближе и ближе подступают к болоту, тропа становится уже и уже, пока наконец через два часа не упирается в отрог основного хребта. Попытайтесь взобраться на него (342) или вернетесь назад (8)?

93

Когда через некоторое время вы поднимаетесь на гребень одного из барханов, взгляду открывается следующая картина. Всего в нескольких десятках шагов на песке лежит изможденный человек в рваной,

пропитанной кровью одежде. Над ним нависает огромная крылатая тень, которая, выпустив когти, пытается увернуться от его меча. Бой неравен, о чем ясно говорят кровоточащие раны на теле незнакомца. Еще немного, и он будет добит этим кошмарным чудовищем. Хотите вмешаться, атаковав оружием (480) или применив Силу мысли (515), или же предпочтете не участвовать в схватке (213)?

94

Гном грустно смотрит на вас, но вроде бы собирается сдержать данное слово. «Когда что-нибудь станет из маленького большим по воле магии и будет эта магия черной, а не белой, призови Люиль, и все станет по-прежнему». Что ж, достаточно загадочно, но может пригодиться. Можете бросить кубик и почистить один из квадратов УДАЧИ. Если вы захотите использовать заклятие Уменьшения, прибавьте 125 к номеру параграфа, на котором будете тогда находиться. А теперь решайте: удовлетворетесь тем, что узнали, и уйдете (224) или поставите сэкономленные 2 золотых на то, чтобы выяснить, как отсюда выбраться (217)?

95

Вскоре путник скрывается из виду, но вам это не приносит облегчения. Идти становится все труднее и труднее, как будто земля засасывает вас в себя. Но что это? Вокруг уже не степь, а вновь пустыня, такая же как и по ту сторону гор. Значит, степь была только обманом, созданием какого-то могущественного чародея? Но времени раскрыть эту загадку уже не остается: зыбучие пески поглощают злосчастного путешественника...

96

Часа через полтора вы догоняете караван. Погонщик первого верблюда выкрикивает какое-то протяжное слово на неизвестном языке, и все животные останавливаются. Смуглые худощавые люди спрыгивают на землю. Одни начинают расседлывать усталых животных, другие разбивают шатры. На вас никто не обращает внимания. Смеркается, и в самом деле пора подумать о ночлеге. Хотите подойти поговорить с одним из погонщиков (345) или продолжите свой путь, решив, что ночь безопасней провести в одиночку, чем с незнакомыми людьми (245)?

97

Крошки настроены дружелюбно, и вскоре вы узнаете, что перед вами Шуликуны — незлобные демоны, промышляющие мелкими пакостями. Вот только говорить, что ждет вас дальше, они никак не хотят, поэтому путь выбирать вам. Куда вы пойдете по этим загадочным дорогам?

На северо-восток — 485.

На юго-восток — 5.

98

Как это ни удивительно, разбойники совершенно не рады вашему появлению. Пока четверо внимательно разглядывают вас, пятый делает едва заметное движение рукой. Резкая боль. Единственное, что вы успеваете понять, так это то, что в вашей груди торчит грубая рукоять кинжала. Интересно, а какой реакции вы от них ожидали на подобное заявление?..

99

Безжизненное обмякшее тело Крылатого человека падает на песок, пропитывая его черной кровью. А вы бросаетесь к раненому. Он вне себя от радости и прежде всего возносит жаркую молитву богам, считая ваше появление вмешательством свыше. Незнакомец рассказывает, что его зовут Мамун и он должен был со своим верблюдом и товаром догнать торговый караван. Верблюдом он откупился от Крылатых людей во время предыдущей встречи с ними, надеясь все же успеть присоединиться к своим товарищам. Но, к сожалению, не повезло... Мамун благодарит вас и предлагает в дар одну из немногих ценных вещей, оставшихся у него. Это серебряные ножны, расписанные сложным узором. При необходимости они смогут указать на потайную дверь, защищенную волшебством, и даже открыть ее. Пожелав купцу счастливого пути, решайте, куда идти дальше самому.

На восток — 246.

На север — 116.

На юго-восток — 11.

Теперь вы перешли на новую ступень овладения своими телепатическими способностями. Отныне вы сможете не только читать мысли противников, но и защищать свои собственные прочным и надежным щитом, пробить который сможет только чрезвычайно искусный телепат, да и то не сразу, а после нелегкой борьбы. Однако учтите, что поддержание щита в постоянной готовности и тем более защита от стремления проникнуть в ваши мысли потребуют достаточно много сил. Рассчитывайте свои возможности. А теперь вернитесь на параграф, с которого вы сюда попали.

101

Наступает ночь, но луна светит достаточно ярко, чтобы можно было идти дальше. Остановитесь на ночлег (353) или предпочтете этого не делать (77)?

102

Это как раз один из тех случаев, когда стоит полностью использовать возможности, предоставляемые телепатией. Защитив собственные мысли (не слишком ли поздно?), осторожно нащупываете противника. Он вполне разумен и явно враждебен. Скорее всего это какой-то невидимый страж, поставленный здесь хозяином скалы. К сожалению, его мысли надежно защищены, и вы не в силах в них проникнуть. Использование телепатии потребовало от вас немалых сил (потеряйте 2 СИЛЫ), а теперь решайте: ответите, что ищете хозяина скалы (484), назоветесь странником (240) или попытаете дать бой? Но как — Силой мысли (16) или мечом (19)?

103

Эти существа вполне дружелюбны. Вернитесь в параграф 232 и примите решение, что делать дальше.

104

ГОЛЕМ

Ловкость 12

Сила 10

Если вам удалось сразить противника, то 264.

105

Вы опускаете меч на перекасти-поле... и раздается взрыв. Меч оплавился, но устоял, а вот не столь прочная ваша правая рука серьезно ранена. Потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ. Теперь от остальных шаров придется уворачиваться — 483.

106

Ночь приносит желанную прохладу и 2 СИЛЫ. Утром вы видите, что болото прямо перед вами, — 489.

107

Быстро повернувшись, пускаетесь бежать вниз по лестнице, преследуемые все тем же хохотом. Вдруг очередной порыв ледяного ветра превращается в огонь, охватывающий вас с головы до ног. С ужасным криком вы срываетесь с лестницы и живым факелом падаете вниз...

108

Путник оказывается худощавым мужчиной средних лет, вежливо снимающим шляпу при встрече с вами. По виду он скорее похож на горожанина, но длина подвешенной сбоку шпаги говорит о том, что перед вами опытный искатель приключений. Хотите пройти мимо, поклонившись в ответ (505), заговорите с ним (432) или нападете (тогда как: используя меч — 402 или Силу мысли — 385)?

Дверь распахивается, и на пороге появляется огромный Охотник, которому приходится согнуться в три погибели, чтобы пролезть в узкую дверь хижины. Увидев вас, он страшно удивляется и сразу же хватается за громадную дубину, которой легко размахивает, как тросточкой. Бой неизбежен. Ответите ему мечом (417) или Силой мысли (533)?

Ближе к вечеру навстречу вам попадает еще один обитатель пустыни. На этот раз это хотя бы человек — глубокий старик, который безнадежно бредет по пескам, опираясь на посох. Хотите заговорить с ним (630), пройдете мимо (408) или нападете? Если выберете бой, то какой — телепатический (555) или мечом (547)?

Хотя уже вечер, вы решаете идти вперед до тех пор, пока будет видно хоть что-то — важность миссии не дает расслабиться и отдохнуть. Тем более что, кажется, вам удалось найти путь через Лонсам. Впереди вверх карабкается достаточно крутая и извилистая, но все же тропинка. А раз здесь смогли пройти люди, то должны оказаться в силах и вы повторить их путь. Воспользуетесь тропинкой (383) или переночуете, а потом пойдете дальше на север в поисках более удобной дороги (558)?

Селение остается позади, но вскоре со степью происходит что-то совершенно непонятное. Вокруг снова пустыня. Неужели какой-то могущественный маг, почувствовав, что вы приближаетесь к его владениям, перенес вас обратно по другую сторону гор? Или степь была всего лишь обманом, иллюзией, а на самом деле вы как шли, так и продолжаете идти по пескам? Если ваша Сила мысли уже равна или больше 8, то можете попытаться воспользоваться своими возможностями (418), если нет, продолжайте путь — 507.

Если у вас есть кольцо с топазом, то 548, если нет — 163.

Проходит еще один день. Вы настолько истощены (потеряйте 3 СИЛЫ), что пора уже подкрепиться. Если еда с собой еще есть, разумнее всего было бы поужинать. Если же нет, то всю ночь вас будут преследовать мысли о еде и выспаться так и не удастся (потеряйте еще 2 СИЛЫ). Утром решайте: продолжите путь на север (363) или свернете на восток (401)?

Высоко над вами, почти на самом пике одной из гор, вы замечаете хрупкий замок, прилепившийся к скале. От вашей тропинки к нему серпантином вьется широкая дорога, как бы приглашающая по ней подняться. Пойдете по тропинке дальше (534) или свернете к замку (266)?

С бархана на бархан неторопливо, но верно вы продолжаете идти вперед. Вдруг видите, что навстречу быстро (насколько это позволяет песок) несутся несколько всадников. Свернуть в сторону уже поздно, остается только ждать их приближения. Осадив коней рядом с вами (не правда ли, несколько странный способ передвигаться по пустыне, где за все время не встретилось еще ни одного оазиса с водой), они спрашивают, куда вы держите путь. Судя по одежде и кривым саблям, это кочевники. Надо что-то ответить. Но что? Что идете на поиски некоего мага, обитающего в скале посреди пустыни (409)? Что путешествуете для собственного удовольствия (386)? Или что направляетесь к гномам, живущим внутри гор Лонсам (508)?

Шестое чувство подсказывает: перед вами враг, и один из самых опасных. Однако юноша чувствует, что вы пытаетесь его прощупать, и немедленно наносит ответный удар. Теперь он полностью парализует вашу волю, так что остается только как попугаю закончить рассказ о своей миссии — 535.

Дорога и в самом деле выглядит несколько подозрительно. Остается только пройти вдоль болот немного севернее в поисках другого пути. Но, по всей вероятности, жители деревни редко заходят в топи, пользующиеся столь дурной славой. Решитесь углубиться в них просто наугад, перепрыгивая с кочки на кочку и осторожно нащупывая дорогу вперед (419), или пойдете еще севернее (549)?

Майлин издает какой-то неясный звук, и связь прерывается. Киньте кубик два раза и вычитите выпавшее на нем из своей СИЛЫ. А рядом с вами всего через несколько минут оказывается большой кусок вяленого мяса, которого вполне хватит на 2 ЕДЫ. Можете поесть сразу же, можете потом. А теперь решайте, куда отправитесь дальше.

На юг — 13.

На юго-восток — 91.

Нет, и в самом деле труднее. Песок цепляется за ноги, не хочет отпускать, старается поглотить, втянуть в себя. И кажется, его становится все больше. Или вы проваливаетесь? Вот он уже доходит до колен, до пояса... Что же делать, ведь вокруг один песок, и не за что ухватиться, чтобы вырваться из него. А он уже дошел до груди, до шеи... В конце концов, зыбучие пески поглощают вас полностью, а крики о помощи так и остаются не услышанными.

Торговец говорит, что это очень мощное противоядие, которое может не раз пригодиться в дороге. Верить ему или нет — дело ваше, но проверить это сейчас все равно невозможно.

Через полчаса вы с проводником покидаете гостиницу. Впереди, невидимые в ночной мгле, простираются топи, ощущаемые только по отвратительному запаху. Разбойник уверенно идет впереди и вскоре выводит вас на прочную дорогу, уходящую в глубь болот. Вы следуете за ним — 410.

Вы рассказываете ему, что идете из Элгариола, а путь держите прямо на восток. «Я был там,— отвечает всадник,— там нет ничего, кроме Зла. Что же влечет тебя туда?» Расскажите рыцарю все как есть (422) или спросите в ответ, кто он и откуда (51)?

Неожиданно дорога кончается. Она не обрывается, а плавно уходит в коричневую жижу (а может быть, наоборот — выходит из нее?). При мысли об этом вас охватывает сильное желание броситься со всех ног назад, но прямо на ваших глазах болото поглощает некогда порожденную им дорогу. Путь назад отрезан. Что вы сделаете? Подождете, что будет дальше (577), оставите дорогу и постараетесь пробраться по топя — на север (536) или на юг (433)?

125

С третьего раза удастся зацепить веревку за выступ скалы по ту сторону ущелья. Цепляясь за нее руками, двигаетесь вперед. Киньте кубик два раза и сравните результат со своей ЛОВКОСТЬЮ. Если ваша ЛОВКОСТЬ больше или равна сумме выпавших чисел, то 550, если же меньше — то 316.

126

Короткий коридор заканчивается ступенями. Вы поднимаетесь на следующий уровень и продолжаете путь, прямые как стрела коридоры уводят вас все дальше и дальше в глубь хребта, а нескончаемые лестницы, кажется, ставят своей целью вывести прямо на вершину самой высокой горы. В конце концов, впереди становится виден свет. Прибавив шагу, оказываетесь в странном ущелье, несомненно прорубленном в скалах. Ущелье достаточно широко, но нет сомнения в том, что оно рукотворно. Вы продолжаете идти вперед по тропинке, вьющейся по самому его дну, — 115.

127

Ветер пригоршнями бросает песок прямо в глаза, идти чрезвычайно тяжело. Если у вас есть накидка от песчаной бури, то 589. Иначе — потеряете 2 СИЛЫ. В конце концов, вы понимаете, что сопротивляться стихии бессмысленно, и все-таки садитесь, повернувшись к ветру спиной, — 23.

128

ПРОВОДНИК

Ловкость 9

Сила 10

Если вы победили его, то 423.

129

И в эту секунду вы понимаете, что еще до того, как юноша появился, он уже овладел вашей волей. Неужели именно здесь, посреди Мортлэндских топей, вам суждено встретить врага, которого сами же искали? Или это другой враг, не менее опасный и коварный? Пока ясно только одно — юноша очень сильный телепат, и если вы немедленно не постараетесь изо всех сил оказать ему сопротивление, в этом доме ваш путь и закончится. Но что сделать? Воспользоваться одной из возможностей, которые предоставляет телепатия (537)? Попробовать сразить его Силой мысли (55)? Напасть на врага с мечом (434)? Или у вас есть в запасе еще какой-нибудь вариант (317)?

130

Через полдня горы перед вами как на ладони — наверняка это долгожданный Лонсам. Пойдете вдоль него на север (44) или на юг (556) в поисках дороги?

131

Мертвый тигр так и остается тигром, не превращаясь обратно в человека. Если хотите, можете взять один из его клыков с собой. Куда лежит ваш путь теперь?

На восток — 277.

На юг — 560.

132

После душного, пропитанного, жаром и пылью воздуха пустыни первый оазис на вашем пути кажется миражом или сказкой. Тем более что внутри оазиса ожидает прекрасный дворец из белого камня, окруженный не только садом с растениями, многие из которых вы никогда в жизни не видели, но и фонтанами из золота и серебра. Небольшие фигурки лебедей выбрасывают из клювов высокие струи воды, падающие в пруд справа от дворца. То здесь, то там виднеются слуги в алых бурнусах, ни один из которых не обращает на вас ни малейшего внимания. Остановив одного из слуг, вы спрашиваете: «Милейший, кому принадлежит этот дворец?» Он смотрит

так, как посмотрели бы на главной площади столицы Элгариола, спроси вы, кому принадлежит этот город. «Это дворец Али бен-Сулеймана», — в конце концов отвечает он и торопится прочь, как заторопились бы и вы закончить беседу с сумасшедшим. Хотите познакомиться с хозяином оазиса (538) или предпочтете покинуть это место (54)?

133

Ужин оказывается чрезвычайно вкусен, вино — изысканно. Караванщик весь вечер пребывает в прекрасном расположении духа, рассказывая самые невероятные истории якобы из своей жизни, не переставая при этом шутить и смеяться. В конце концов от вина начинают слипаться глаза, и вы проваливаетесь в сон — (594).

134

Едва успев перевести дух, вновь сосредоточиваетесь. На верху лестницы поджидает еще один враг. Внутри скалы удастся нащупать трех. Если хотите внедриться в мозг того, кто наверху, то 561. Если тех, кто внутри, то в чей сначала — первого (598), второго (455) или третьего (71)? А иначе можете вовсе оставить эту затею и продолжать подниматься по лестнице — 141.

135

Уход от сражения стоит вам 2 СИЛЫ, но кактус не гонится вслед, а просто отрезает путь на северо-восток. Придется идти на восток, чтобы избежать повторной встречи с задиристым растением. К счастью, вскоре оно скрывается из виду — 272.

136

Подъемный мост опущен, ворота раскрыты, но нигде не видно ни единого человека. Замок-призрак? Или волшебник обходится без помощи слуг? Кочевники останавливают лошадей и говорят, что дальше вам! придется идти одному — им вход внутрь воспрещен. Вы прощаетесь с ними и вскоре остаетесь в одиночестве — 403.

137

Вокруг тихо, но вряд ли шум боя не услышали другие погонщики. Хотите постараться побыстрее покинуть стоянку каравана (45) или сначала осмотрите шатер обидчивого торговца (435)?

138

Рядом враг! Ваша Сила мысли не позволяет установить с ним устойчивый телепатический контакт, но сомнений в этом нет. Пойдете дальше (595) или свернете на запад, чтобы обойти опасное место (554)?

139

Глиняному истукану ничего не стоит нагнать вас в два прыжка. Вы еще не успеваете развернуться, когда гигантская секира разрубает вас пополам. Чей бы это ни был страж, он полностью выполнил свое предназначение...

140

Через несколько минут вы чувствуете, что какой-то неведомый разум вытягивает из вас все душевные силы. Попытки защититься тщетны — ваша Сила мысли слишком мала. Вскоре от вас уже не остается ничего, кроме внешней оболочки, а ваш враг приобрел себе еще одного покорного и бездушного слугу...

141

Еще два пролета величественной лестницы остаются позади, когда путь преграждает стена огня. Кажется, что горит сам камень, воспламенившийся от могущественного заклятия, — 113.

142

Уже почти совсем стемнело, когда ваше внимание привлекает небольшая хижина, прилепившаяся к подножию горы слева от вас. Хотите посмотреть, кто там живет (236), или пойдете дальше на юг (101)?

143

Вряд ли ваше решение было самым мудрым. Сначала охотники застывают в недоумении, а потом один из них что-то кричит на незнакомом языке. Из хижины ему отвечает пронзительный голос женщины. Короткий приказ — и все племя набрасывается на вас. На этот раз вы пали жертвой собственной неосторожности...

144

Как это ни странно, после встречи с таинственным домом злой дух болот как будто успокаивается. Почва под ногами становится суше, дымка рассеивается, и впереди становится видна твердая земля. Добраться до нее уже не составляет особого труда — 257.

145

РЫЦАРЬ

Ловкость 10

Сила 10

Во время боя вам придется вычитать 3 из своей ЛОВКОСТИ, поскольку противник не только на коне, но и в доспехах. Если он мертв, то 436.

146

Врагов слишком много, чтобы вы смогли справиться сразу со всеми. Потеряв 2 СИЛЫ на попытке сразиться одновременно с несколькими противниками, сосредоточиваетесь на ближайшем к вам.

ПЕРВЫЙ КОЧЕВНИК

Сила мысли 3

Сила 8

Если вы победили, то 46.

147

Когда вы приходите в себя, то оказываетесь не на краю пустыни, а в самой обычной комнате, лежащим на кровати, украшенной богато отделанным балдахином. Вскоре появляется и хозяин дома, одетый так, как обычно одеваются купцы. Когда он начинает говорить, в его голосе слышится легкий акцент. «Вы не из Элгариола?» — «Конечно, нет. Ведь мы в Катэне». — «В Катэне?» — «Ну да, его еще называют город Пяти Лордов. Разве вы ничего не слышали о нашем городе?» Приходится признать, что нет. Купец рассказывает, что подобрал вас без сознания на дороге, ведущей в Катэну с востока. А город его едва ли кому-нибудь неизвестен, правят им пять лордов, которых уже много веков не видел никто из горожан. И лорды эти... Впрочем, к нашей истории это не имеет ни малейшего отношения. Быть может, когда-нибудь вы еще узнаете поподробнее и про Катэну, и про ее лордов, а сейчас ваше путешествие закончено. Оправившись от истощения, вы, однако, сможете, если захотите, вернуться в Элгариол, чтобы попробовать начать все сначала. - Если еще не будет поздно...

148

Убедившись, что вы свернули на восток, животное отстает от вас. Вскоре вы замечаете, что направляетесь в обход виднеющейся на горизонте горы, а на то место, где встречались с антилопой, надвигается с севера какая-то черная туча. Но, увы, слишком далеко, чтобы можно было рассмотреть, какая опасность грозила. И теперь,

мысленно поблагодарив грациозного зверя, не остается ничего иного, как направиться к скале, которая, очевидно, и есть цель вашего путешествия, — 306.

149

Как только вы доходите до середины перекрестка, из-за бархана появляются маленькие, чуть побольше кулака, человечки и окружают вас. Попробуете с ними поговорить (97) или будете сражаться? Если хотите попытаться справиться с ними силой, то какой — Силой мысли (482) или силой оружия (239)?

150

Открыв их, попадаете внутрь. Изнутри стены пагоды светятся уже не голубым, а бледно-зеленым светом. Впрочем, вполне достаточным для того, чтобы другого освещения не требовалось. Из крошечной комнаты, в которую вы вошли, ведут две двери. Предпочтете правую (437) или левую (48)?

151

Впереди новая развилка. Вы пойдете направо (552) или налево (394)?

152

Купец рассказывает, что он прибыл из города Катэны, который находится далеко к югу отсюда. Когда поблизости никого не остается, он признается, что не пересекал Мортлэндские топи, — это была всего лишь одна из его баек. Более того, он считает просто безумцем каждого, кто на это отваживается. Но вот что через горы дорога есть, торговец уверен. Несколько разочарованный, вы отправляетесь спать — 248.

153

Неловкость стоит вам жизни. Липкая жижа, довольно чавкая, быстро засасывает долгожданную добычу. Последний взгляд на ясное до прозрачности небо — и болото смыкается над вами...

154

Видя, что юноша не ожидает сопротивления, вы быстро пытаетесь прочесть его мысли. И прежде чем он успевает защитить свое сознание, вас окатывает такая волна зла и ненависти, что становится ясно: сейчас от вашего решения зависит ни много ни мало, а жизнь. Если у вас есть с собой золотой медальон (599) или шелковый пояс (63), то самое время вспомнить о них. Если же нет, то вернитесь в параграф 129 и сделайте иной выбор.

155

Если не успеваете вы, то успевают кочевники. В данном случае они успевают подскочить к вам и отомстить за смерть своего товарища. Силы оказываются слишком неравны, чтобы вы могли рассчитывать на победу...

156

Куда вы направитесь теперь?

На восток — 36.

На юг — 13.

На юго-восток — 575.

157

Стоит нажать на кнопку, и прямо из зеркала навстречу делает шаг юноша, как две капли воды похожий на убитого. Но на этот раз в темно-зеленой одежде. «Что случилось, брат?» — спрашивает он, но в этот самый

момент замечает вас. Брови его ползут вверх, а рука пытается нашарить у бедра несуществующий меч. Что вы сделаете? Нападете с мечом на безоружного (607)? Расскажите ему, что убили его брата (200)? Воспользуетесь помощью золотого медальона (456) или шелкового пояса (208)? Или предложите ему перейти в соседнюю комнату, взять оружие и принять участие в честном поединке (303)?

158

Добежав в кромешной тьме до стены, обнаруживаете, что дверь давно уже закрылась и изнутри открыть ее невозможно. Выхода нет: придется атаковать — 451.

159

Киньте кубик два раза. Сумма выпавших на нем чисел покажет, сколько СИЛ вы потеряли от укусов грызунов. Кроме того, если эта сумма составила четное число, то 580, если же нечетное — то 457.

160

Вскоре перед вами развилка. Пойдете направо (57) или налево (579)?

161

Вы обнаруживаете, что оказались в самом сердце горы в совершенно круглой комнате. Вход в нее утоплен в небольшую нишу, еще три такие же ниши расположены в стене. В одной из них висит огромное зеркало в резной деревянной раме с изображением геральдических драконов и саламандр. В другой — низкий диван без спинки, на котором небрежно валяется шотландский плед с тем же рисунком в центре — дракон и саламандра, переплетенные в смертельной схватке. Третья ниша закрыта тяжелой бархатной портьерой. В комнате только один человек. Прямо перед зеркалом стоит юноша в просторном пурпурном наряде, происхождение которого вы затруднились бы определить, — 411.

162

Решив, что идти всю ночь без отдыха вряд ли было бы разумно, отходите на достаточно безопасное расстояние и останавливаетесь на ночлег — 20.

163

Препятствие непреодолимо. Остается только повернуть назад — 600.

164

Идущая от вас мысленная угроза заставляет песчанок держаться на расстоянии. Но вы не в силах справиться с таким количеством грызунов и вынуждены либо ждать, что последует дальше (452), либо воспользоваться мечом и прорываться, несмотря на укусы (159).

165

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если Судьба благосклонна к вам, то 73, если же наоборот — то 621.

166

Золотой медальон, о котором вы чуть было не забыли, давно уже ждет своего часа. Перевернув это небольшое украшение, вы сразу же ощущаете его магическое действие: воля незнакомца отпускает вас. Теперь вы сможете действовать самостоятельно. Все телепатические усилия будут парализованы — остается надеяться только на меч — 68.

167

Освещенный тусклым красноватым светом тоннель вскоре приводит вас на развилку. Куда вы пойдете — направо (185) или налево (53)?

168

Не успеваете опомниться, как из зеркала навстречу вам делает шаг еще один юноша — точная копия убитого, но только в темно-синем одеянии. С перевязи свисает тяжелый меч, в руках — шлем, украшенный фигуркой саламандры. Видя вас, он застывает в изумлении, потом привычным жестом кладет руку на рукоять меча. «Кто ты такой и где мой брат?» — презрительно спрашивает он. Хорошо, хоть брат, а не оживший мертвец. Что вы сделаете? Прибегнете к помощи золотого медальона (475) или шелкового пояса (78)? Вызовите незнакомца на поединок (303) или заговорите с ним (458)?

169

Вы недоверчиво благодарите и идете дальше — 50.

170

Тоннель тянется так долго, что начинает казаться, будто он никогда уже не кончится. Но нет, впереди он снова разветвляется. Куда вы пойдете — налево (209) или прямо (218)?

171

К сожалению, пробиться через защиту так и не удастся. Киньте кубик два раза и вычитите у себя количество СИЛ, равное сумме выпавших на нем чисел. Продолжите поиски (601) или предпочтете подняться по лестнице (141)?

172

ЮНОША

Ловкость 12

Сила 14

Когда вам удастся уменьшить его СИЛУ до 2, то — 269.

173

Через некоторое время направо отходит еще один тоннель. Пойдете по нему (332) или нет (57)?

174

Не обращая внимания на ваш голос, Гремлены атакуют. Потеряйте 4 СИЛЫ от их укусов, вернитесь в параграф 437 и сделайте более удачный выбор.

175

Через четверть часа вы оказываетесь в самой середине загадочной тучи. Это оказывается огромное скопление угрожающих размеров — величиной с кулак — насекомых. Почти не останавливаясь, они оставляют от вас только обглоданный скелет и летят дальше. У Повелителя пустыни хорошие и внимательные слуги...

176

Вскоре новая развилка. Пойдете направо (459) или налево (504)?

Грызуны набрасываются на вас, но успевают сделать всего несколько укусов. Как будто какая-то неизвестная сила отзывает их назад и заставляет залезть обратно в норы. Всего несколько укусов — но они оказываются для вас роковыми. Ведь песчанки часто бывают переносчиками чумы. И эти не составляют исключения. Обычно болезнь проявляется не сразу, но на этот раз отсрочки не будет: уже через несколько минут вы обессилено падаете на песок. А ваша миссия так и остается невыполненной...

Удар достигает цели. Ваш враг мертв. Киньте кубик два раза и вычитите у себя количество СИЛЫ, равное сумме выпавших на нем чисел. Хотите теперь нанести удар по первому (448), по третьему (608) или же побережете силы и продолжите подъем по лестнице (141)?

Прикосновение к кнопке стоит вам жизни. Через нее в ваше тело проходит парализующий разряд, а система охраны включает сигнал тревоги. Вы будете убиты подоспевшей стражей...

Юноша проводит в воздухе рукой, и в ней также оказывается меч. Каждая рана, нанесенная им, отнимет у вас не 2, а 3 СИЛЫ. Но вы добились своего: враг растерян и не знает, какие еще магические предметы у вас с собой.

ЮНОША

Ловкость 11

Сила 14

Если вы убили его, то 460.

Неизвестно, кто прорыл эти коридоры, но уж защищаться от непрошенных гостей они умели хорошо. Вы еще не успеваете устремиться к очередному повороту, как своды рушатся и обвал погребает вас под обломками. Без посторонней помощи нечего и думать выбраться отсюда...

Через пару часов вы с удивлением замечаете, что идти становится все труднее, как будто под ногами не степь, а вязкая земля топей. И тут же местность вокруг превращается в болото. Насколько хватает взгляда, кругом простирается липкая жижа, уже начинающая засасывать ноги. Вы сопротивляетесь с отчаянием обреченного, но все бесполезно. Вам уже не вырваться из ловушки и не выполнить свою миссию...

Вскоре коридор заканчивается развилкой. Проход направо закрывает массивная дверь. Пойдете прямо (151) или налево (476)?

Он смотрит на вас спокойно и без удивления, но вы просто тонете в глубине его глаз. Нет сомнений: перед вами опытейший телепат. Лицо его можно было бы назвать красивым, черты его тонки и благородны. Но все портит печать Зла, которая явно ощущается на этом человеке. «Ну что ж, давай знакомиться,— наконец говорит он.— Меня зовут Анчер Шор. А тебя?» Вы еще не успеваете решить, отвечать ему или нет, как губы сами произносят имя. Юноша явно наслаждается вашим удивлением. «Ты удивлен, что не можешь сопротивляться мне? — спрашивает он.— Не расстраивайся, на это не способен почти никто из смертных. Ты проиграл». Если у вас есть золотой медальон или шелковый пояс, то 225, если же нет ни того, ни другого, то 468.

Тоннель резко поворачивает и оканчивается тупиком. Но в полутьме вы не заметили, что ступили в лужу на самом углу. И только сильная боль там, где капли жидкости попали на кожу, заставила обратить на это внимание (потеряйте 2 СИЛЫ). Что ж, в будущем лучше быть осторожнее. Вы возвращаетесь на перекресток и выбираете новое направление. Пойдете теперь прямо (53) или налево (74)?

186

ЧУДОВИЩЕ

Ловкость 11

Сила 10

Рожденная в болоте тварь на удивление проворна. Каждый удар ее мощной лапы, попавший в цель, отнимет у вас 4 СИЛЫ. Если вы убили гнусное животное, то 477.

187

Вы оказываетесь на развилке. Куда вы пойдете, если еще не отчаялись выбраться из лабиринта и не решились умереть под землей или, вернее, под скалой? Направо (334) или налево (218)?

188

Когда подъем окончен, вы оказываетесь в просторном коридоре, стены которого украшены самыми различными картинами. По большей части это портреты, обладающие лишь одной сходной чертой: изображенные на них лица внушают ужас. Вы даже не можете как следует понять природу этого загадочного воздействия, заставляющего опустить глаза к полу. Но кажется, что теперь все изображенные на портретах пристально смотрят на вас. Вне себя от ужаса, бросаетесь бежать по коридору, слыша за спиной звуки, напоминающие перешептывание. Словно портреты переговариваются, заполучив в свою власть новую жертву. Коридор оканчивается двумя дверями. На каждой из них монограмма. На одной — переплетенные буквы А и Ш, на другой — Р и Д. В какую дверь вы войдете — в первую (161) или во вторую (210)?

189

Вы торопливо возвращаетесь в комнату, где происходило противоборство, и решаете покинуть замок — 314.

190

Тоннель поворачивает направо и вновь приводит на развилку. Вы пойдете направо (205) или налево (583)?

191

Удача с вами! Доставшийся вам конь оказывается более резвым, чем лошади преследователей, и через какое-то время вы оставляете их далеко позади. Однако в бешеной скачке некогда было подумать, куда же вы направляетесь. Кажется, на север? Или на северо-запад? А может быть, на северо-восток? И не пора ли отдохнуть от неистовой скачки в каком-нибудь оазисе? Словно услышав ваши мысли, конь растворяется в воздухе, а вы падаете и оказываетесь на песке (потеряйте 2 СИЛЫ). Остается только подняться на ноги и осмотреться — 132.

192

Наступает утро. Вы решаете, что дорога должна же куда-то вести, и идете по ней — 255.

193

Варан в один момент сжирает еду и набрасывается на вас. Удар его тяжелого хвоста — и вы катитесь по песку (потеряйте 2 СИЛЫ). Если еще живы, то решайте: будете сражаться с огромной ящерицей с помощью оружия (234) или Силой мысли (343)?

194

Ваша Сила мысли позволяет установить защиту. Для того чтобы определить, сколько СИЛ на это потребуется, киньте кубик. Если вы не можете потратить столько СИЛ на поддержание защиты, то 567. Если можете и хотите, то вычтите из своей СИЛЫ результат, выпавший на кубике. После этого идите дальше по освещенному коридору, который начинается прямо за порталом, — 207.

195

Вы еще не успели отбиться от первого, когда остальные Крылатые люди приходят ему на помощь. Их атака стремительна и неотразима. Вы не выполнили свою миссию...

196

Отрубив несколько щупалец, быстро перепрыгиваете на следующую кочку, потом еще на одну, стараясь увеличить расстояние между собой и неизвестным животным. Оно не преследует, а погружается в породившее его болото. Успокоившись, вы осторожно продолжаете продвигаться дальше по топям, на этот раз на восток. Через некоторое время неожиданно замечаете возле одной из кочек, на которую уже собирались наступить, какие-то пузырьки на поверхности грязной болотной воды. Будете наступать на эту кочку (582) или обойдете, даже если это удлинит путь (87)?

197

Вот и еще одна развилка, но при вашем приближении кусок скалы поворачивается, закрывая проход налево. Придется идти прямо — 571.

198

Увы, уже не успеть. Вы оказываетесь в самом центре черной тучи, состоящей из огромных, величиной с кулак, прожорливых насекомых, которые оставляют от вас только начисто обглоданный скелет...

199

Поскольку вы неудачливы, придется вернуться в параграф 67 и проиграть его еще раз.

200

Вряд ли было самым умным сделать то, что сделали вы. Услышав, что его брат мертв, юноша бледнеет, но тут же собирается с силами и наносит настолько мощный телепатический удар, что ваш мозг не выдерживает...

201

Тоннель поворачивает налево и раздваивается. Пойдете прямо (583) или налево (88)?

202

Возмущенное таким обращением, животное обвивает одно из щупалец вокруг вашей ноги и делает столь сильный рывок, что вы теряете равновесие. Ну а Мортлэндские топи довершают остальное...

203

Юноша достает из-за пояса маленький кинжал, который тут же превращается в огромный двуручный меч. Если вам ведомо заклятие Уменьшения, то вы знаете, сколько надо прибавить к номеру этого параграфа. Если же нет, то каждая рана, нанесенная мечом, будет стоить вам 4 СИЛЫ.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Ловкость 12

Сила 14

Если вы могли одолеть его, то 85.

204

Ключи оказываются как раз для этих замков. Немного повозившись, вам удастся определить, какой из них к какой замочной скважине подходит. В конце концов, часть стены отходит в сторону, вы делаете шаг вперед, и она плавно закрывается за вашей спиной. В ту же секунду вы обо что-то спотыкаетесь, падаете на пол, ударившись головой о закрывающуюся дверь, и теряете сознание — 253.

205

Тоннель поворачивает направо, открывая новую развилку. Куда вы пойдете — направо (190), налево (66) или прямо (300)?

206

Если вы в свое время убили юношу в зеленом, то 371. Если же нет — 184.

207

Коридор заканчивается небольшим деревянным возвышением. Вы всходите на него, слышится грохот механизма, и подъемник опускает вас вниз. Когда спуск заканчивается, вы стоите уже совсем в другом коридоре, который на ваших глазах разделяется на две части. Пойдете направо (576) или налево (315)?

208

Стоит коснуться пряжки, как пояс начинает действовать, делая невозможными любые телепатические контакты — 72.

209

Вы оказываетесь в коридоре, который через несколько десятков метров разветвляется. Пойдете прямо (320) или налево (226)?

210

Когда дверь открывается, вы уже понимаете, что вам уготовано, и инстинктивно хотите отшатнуться, но чья-то «заботливая» рука толкает вас в спину. Ведь дверь открывается прямо в ущелье глубиной в несколько сотен метров. Ловушка захлопывается, и на двери появляются ваши инициалы...

211

Дотронувшись до магического предмета, вы уверены, что нейтрализовали телепатическое поле. Но действительность оказывается куда менее приятной. Юноша делает шаг к зеркалу, нажимает какую-то кнопку слева от него. И из зеркала появляется еще один брат-близнец, на этот раз одетый в голубое. Они берутся за руки, и сила двух отличных телепатов разрушает магию. А затем и ваш мозг...

212

Осторожно приоткрыв дверь, вы несколько секунд, прежде чем войти, оторопело смотрите на открывшееся глазам зрелище. Вокруг треугольного стола сидят три гнома и что-то оживленно обсуждают. Перед каждым из них лежит горстка золотых. На противоположной стене мозаикой выложена из драгоценных камней карта, в которой вы без труда узнаете план ходов и переходов, по которым сами же столько времени пробирались. Внимание гномов безраздельно приковано к карте, но вдруг все они как по команде поворачиваются в вашу сторону. Один что-то победно говорит своим соседям, после чего придвигает к себе лежащее перед ними

золото. И только тогда обращается к вам: «Входи, входи, отважный путешественник. А мы тут как раз немного поспорили, покинешь ты наши коридоры живым или нет». Так вот куда вы попали — во владение гномов! Выигравший — судя по всему, он ставил на то, что вы доберетесь до их комнаты, — вновь обращается к вам на вашем языке: «Если хочешь, чтобы мы помогли тебе выйти отсюда, сыграй с нами. Каждая твоя ставка — два золотых. Если выиграешь, мы либо дорогу наружу укажем, либо слово нужное подскажем». Если у вас есть требуемые деньги и вы хотите играть, то 330. Если же нет (или не хотите), то остается только отказаться, распрощаться с гномами и выбираться самостоятельно. Тогда на первой же развилке снова решайте — пойдете прямо (471) или налево (173)? В любом случае можете бросить кубик и почистить один из квадратов УДАЧИ.

213

Одним из крыльев монстр выбивает меч из рук несчастного путника и проворно впивается когтями в его горло. После чего подхватывает свою жертву, тяжело поднимается в воздух и вскоре скрывается из виду. Да, человечности вам не занимать, хотя, быть может, важность миссии не позволяет вмешиваться во все схватки, свидетелем которых вы можете стать. И все же вы не выполнили одну из главных заповедей Странников Элгариола: «Помоги — и тебе помогут». Боги накажут вас за это. В первый раз, когда будет предложено ПРОВЕРИТЬ СВОЮ УДАЧУ, можете не бросать кубик: считайте, что Удача отвернулась от вас. А теперь решайте, куда направиться дальше.

На восток — 246.

На юго-восток — 11.

214

Коридор раздваивается. Вы пойдете прямо (444) или направо (335)?

215

Желая не дать ему воспользоваться своей силой, вы дотрагиваетесь до волшебного предмета. Но, кажется, Повелитель даже не обращает на это внимания. Он дотрагивается до какой-то кнопки справа от зеркала, и прямо из стекла делает шаг ему навстречу еще один брат-близнец, но на этот раз в темно-зеленом. Они берутся за руки и общими усилиями не только нейтрализуют действие магии, но и находят в себе силы нанести ответный удар. И этот удар оказывается смертельным...

216

В отличие от многих других эта дверь вполне обычная. Она не отходит в сторону, а открывается, когда вы нажимаете на ручку. Перед вами абсолютно темная комната. Когда вы входите внутрь, кто-то стоящий за дверью быстро закрывает ее и наносит вам точный, но не очень сильный (потеряйте всего 2 СИЛЫ) удар в висок. Вы теряете сознание — 253.

217

Вы бросаете кубик сначала за себя, а потом за гнома. Если выиграли вы, то 584, если он — то 336.

218

В конце коридора вас ожидает спиральная лестница. Вы поднимаетесь по ней около четверти часа и попадаете в новый коридор. Путь по нему занимает около трех часов. Вы немало удивлены: ни одного ответвления (или все они закрыты потайными дверями). Несколько раз вы останавливаетесь и простукиваете стены в тех местах, где, как вам кажется, должна быть дверь. Иногда за стеной и в самом деле оказывается пустота, но никаких признаков механизма, открывающего вход, найти не удастся. Однако в конце пути вас ожидает приятный сюрприз. Несколько раз повернув, тоннель выводит на пологий склон горы всего в нескольких метрах от земли. Солнечный свет поначалу ослепляет. Когда глаза привыкают, вы видите, что по ту сторону гор пустыни уже нет. Зато, насколько хватает глаз, тянется степь. Что ж, степь все же лучше, да и идти по ней проще. Куда вы направитесь после того, как отдохнете?

На восток — 575.

На юг — 13.

219

Одно из щупальцев плотно и мягко обвивается вокруг ноги. А потом следует настолько мощный рывок, что вы теряете равновесие и со всего маху падаете лицом в болото. Последнее, о чем успеваете подумать, прежде чем болотная жижа засосет вас: откуда у этого животного такая сверхъестественная сила?..

220

Через некоторое время вы стоите на перекрестке. Проход налево закрывает какая-то дверь (к сожалению, открыть ее так и не удастся). Куда вы направитесь дальше — направо (476) или прямо (387)?

221

Но стоит только сделать несколько шагов от двери, как стены смыкаются перед вами, образуя угол. Делаете шаг назад — снова все нормально. Остается либо войти в дверь (216), либо вернуться обратно и свернуть в боковой проход (454).

222

«Чтобы твой путь был беззаботен,— говорит Али бен-Сулейман,— я дам тебе провизию и деньги. Отныне тебе не придется заботиться о них». Подбежавшие слуги приносят кошель с 15 золотыми и маленькие хлебцы, все вместе занимающие одно место в заплочном мешке. Каждого из них хватает на 1 ЕДУ, а всего их шесть. Поблагодарив, вы покидаете владения щедрой статуи — 54.

223

Меч попадает прямо в глаз чудовищу. Оно рычит от боли, когда вы быстро подбегаете и выдергиваете клинок. Пока тварь занята нанесенной ей раной, лучше всего будет побыстрее покинуть комнату и попробовать другую дверь — 312.

224

Вы прощаетесь с гномами и, закрыв за собой дверь их комнатки, снова оказываетесь наедине с паутиной коридоров — 69.

225

Протягиваете руку, чтобы воспользоваться своим магическим предметом, но тут же опускаете ее, повинувшись недвусмысленному телепатическому приказу. «Я ведь черпаю силы не только в себе,— говорит юноша,— но и... Впрочем, к чему об этом говорить» — 468.

226

Коридор вливается в поперечный тоннель. Слева от вас тупик — настолько недалеко, что его ясно видно. Вы же идете направо и на очередной развилке вынуждены вновь сделать выбор — пойти прямо (394) или налево (220).

227

Но стоит сделать несколько шагов от коридора, как стены впереди смыкаются, образуя угол. Делаете шаг назад — все в порядке. Остается только либо свернуть (454), либо вернуться к двери и войти в нее (216).

228

«Стоит перевернуть этот медальон,— говорит старик,— как никто рядом с вами, да и вы сами, не сможет воспользоваться телепатией». Вы благодарите старика и прощаетесь с ним — 408.

Если вы выиграли, то 94, если проиграли — 626.

Путешествие по пустыне оказывается совсем не таким приятным, как это могло показаться в королевском дворце в Элгариоле. С непривычки ноги вязнут в песке, пот заливает глаза, пустыня давит и окружает со всех сторон. А ведь еще предстоит пробраться через Мортлэндские топи, а еще... Лучше уж об этом не думать. Тем более что впереди что-то виднеется. Через полчаса становится понятно, что это караван верблюдов, неспешнодвигающийся с юга наперерез вам. Свернете на север, чтобы избежать встречи с ним (481), или пойдете дальше (96)?

Через несколько сот метров вы видите огромный провал в скале, похожий на вход. В то же время тропинка взбирается еще выше. Пойдете по ней (346) или посмотрите, что находится внутри скалы (516)?

Все еще продолжая удивляться, что вы видите дорогу посреди пустыни, направляетесь дальше. Но тут ваше удивление возрастает еще больше: впереди перекресток. А на нем, взявшись за руки, пляшут маленькие человечки, чуть побольше кулака. Вы успеваете только заметить, что ноги у них напоминают ноги лошади, когда они, завидев вас, бросаются врассыпную и прячутся за ближайшими барханами. Если ваша Сила мысли уже равна 5, можете использовать свои способности (103), если же еще нет, то остается либо вступить на перекресток (149), либо оставить дорогу и пойти по пустыне на север (17) или на юго-восток (486).

И вот одинокая скала нависает прямо над вами. Но кажется, попасть внутрь будет гораздо проще, чем предполагалось вначале: высоко вверх уходит гигантская лестница, вырубленная прямо в камне. Огромные ступени и перила невольно заставляют преисполниться уважения к той невиданной Силе, которая смогла сотворить подобное чудо. По плечу ли вам будет сразиться с ней и победить ее в честном бою? Что вы предпочтете: подниматься по лестнице (6) или попробовать обойти скалу в поисках не столь парадного входа (354)?

ВАРАН

Ловкость 8

Сила 8

Если вы победили его, то 552. 235

Если ваша Сила мысли больше 5 (18) или больше 6 (492), можете попытаться воспользоваться своими способностями. Если же нет, то 108.

Как только вы дотрагиваетесь до двери хижины, она разлетается на мелкие кусочки, а из ее обломков появляется Голем — глиняный великан в три человеческих роста, вызванный к жизни силой неизвестного вам мага. Судя по всему, вы просто попались на приманку, а спрятанный под хижинной Голем ждал своего часа. Интересно только одно: кому-то известно о вашем приближении или он просто был оставлен здесь как часовой, чтобы останавливать не в меру любопытных путешественников. Но лучше отложить размышления на потом, а сейчас решить, как вы будете сражаться с великаном, у которого к тому же в руках огромная секира. Используете Силу мысли (9), меч (104), какую-нибудь хитрость (241) или попытаете поговорить с Големом и объяснить, что вы не представляете угрозы для кого бы то ни было (487)?

К счастью, вам удастся ухватиться за несколько больших камней и удержаться на вершине завала. Поблагодарив богов, продолжаете свой путь. Воздух становится разреженным, дышать все труднее, но перевал уже должен быть близок. Еще несколько сотен шагов, и вы действительно достигаете его. Тропинка огибает горный пик и уходит вниз по другую сторону хребта, а на вершине хорошо видно огромное гнездо. Если ваша Сила мысли больше 5, то 355, если же нет — то 509.

Как и обещал Майлин, первая же победа придала вам уверенности в себе и заменила многочасовые тренировки. Теперь при желании вы сможете чувствовать, есть ли поблизости разумная жизнь и, основываясь на этом, принимать решения — 99.

Человечки слишком малы, чтобы вы могли в них попасть. Они скачут вокруг, явно развлекаясь происходящим, при всяком удобном случае выбрасывая изо рта язычок пламени, который больно обжигает ваши ноги (потеряйте 6 СИЛ). Когда им надоедает эта игра, они исчезают, а вам выбирать, куда направиться дальше по этим необычным дорогам — на северо-восток (485) или на юго-восток (5)?

«Ни один путешественник не смеет ступить сюда без позволения Властелина безбрежной пустыни», — отвечает голос. Кажется, вы пришли по правильному адресу, однако хозяин никак не хочет впускать вас внутрь. Ну что ж, не отступать же! Придется прорываться силой, хотя и не хотелось бы так задолго предупреждать о своих не самых дружественных намерениях. Можете либо попытаться устранить незримое препятствие своим мечом (19), либо воспользоваться Силой мысли. Тогда какова она — три (356), четыре (493), пять (416), шесть (510), семь (382), восемь (364) или девять (539)?

Что вы сделаете: кинетесь в ноги Голему, чтобы заставить его упасть (420), попытаетесь убежать от него (139) или кинете меч, целясь ему в глаз (399)?

Неожиданно посреди болота вашему взгляду открывается странное зрелище. Перед вами прочный деревянный дом, который вполне мог бы принадлежать какому-нибудь процветающему крестьянину, встретить он на деревенской улице, а не в самом сердце топей. К тому же дом самым непостижимым образом висит в воздухе. Правда, кажется, его обитателей это не слишком смущает. Скорее они даже к этому привыкли, судя по надежной лестнице с перилами, поднимающейся к крыльцу на уровне третьего этажа обычного здания. Приблизитесь и войдете (494) или постараетесь не искать лишних приключений и поторопитесь как можно быстрее расстаться с Мортлэндскими топиями (144)?

Ночь приносит отдых (можете прибавить 2 СИЛЫ). Но утро приходит вместе с необходимостью решать, куда отправляться дальше. Насколько вы себе представляете, или Майлину про эти горы ничего не известно, или вы окончательно сбились с пути, каким-то непостижимым образом оказавшись намного севернее, и теперь перед вами Лонсам. Так или иначе, надо выбирать, куда направиться дальше — на север (373) или на юг (357)?

Вы достигли одной из трех высших ступеней владения телепатией. Теперь вы сможете на достаточно большом расстоянии связаться с любым телепатом, чей мозг будет открыт для этого, но только для передачи информации. Нанести издалека удар пока что не удастся. Естественно, прежде всего может возникнуть желание связаться с Майлином, и эта возможность у вас, несомненно, будет. Однако помните: за все приходится платить и

подобный сеанс связи потребует немалых сил, — вряд ли есть смысл пользоваться им, чтобы пожелать волшебнику доброго утра. Впрочем, так же как и во всех остальных случаях, решение за вами. А пока вернитесь в тот параграф, с которого вы сюда попали.

245

Пройдя мимо каравана, вы уходите в ночь, а усталые люди и верблюды вскоре скрываются из виду. Пора и вам отдохнуть. Расположившись на ночлег, быстро засыпаете, ведь завтра предстоит нелегкий путь — 20.

246

Постепенно смеркается. Далеко впереди, справа и слева, начинают вырисовываться силуэты гор, позолоченные заходящим солнцем. Слева должен быть Лонсам, прямо впереди Мортлэндские топи, но что за горы справа? Или Майлин о них ничего не знал, или вы сбились с пути. Может быть, небольшая деревенька, виднеющаяся впереди, позволит разрешить ваши сомнения? Зайдете в нее (358)? Обогнете и направитесь дальше в том направлении, где должны быть топи (511)? Или предпочтете пойти на северо-восток, чтобы попытаться пересечь Лонсам (495)?

247

Вскоре караван, уходя на север, скрывается из виду, а вы продолжаете свой путь — 93.

248

Утром вы поднимаетесь с первыми лучами солнца (можете прибавить 4 СИЛЫ) и как можно быстрее покидаете гостеприимный трактир — путь предстоит долгий, и лучше не терять времени — 489.

249

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если фортуна с вами, то 365, а если она отвернулась от вас — 412.

250

Торговец настолько любезен, что укладывает вас спать прямо в своем шатре, не взяв за это ни гроша. Если вы приобрели товары на сумму больше 8 золотых, то 413, если же меньше или вовсе ничего не покупали — 540.

251

И вот перед вами первый оазис за всю дорогу! Самый настоящий островок зелени среди пустыни, где можно наконец-то отдохнуть от изнуряющей жары, ослепляющего блеска песка, где есть тень — впервые за много дней пути (не считая, конечно, гор). И даже есть вода — в самом центре оазиса не один, а целых два колодца! Правда, слишком большой выбор наводит на некоторые подозрения. Но пить хочется нечеловечески. Вы можете либо обойтись вообще без воды (тогда потеряйте 1 СИЛУ, потраченную на борьбу с самим собой, и уходите — 544), либо напиться из колодца по своему выбору: из правого (366) или из левого (27)?

252

«Расскажи мне, откуда ты идешь, о храбрый рыцарь,— спрашивает всадник.— Я так давно не видел людей». Ответите ему (123), пройдете мимо, не сказав ни слова (596), или постараетесь его убить — мечом (145) или Силой мысли (49)?

253

Вы приходите в себя в абсолютно темном помещении. Встаете, ощупываете стены. Сырость. Наверняка это какой-то каменный мешок в недрах горы. Уговаривая себя не торопиться и не нервничать, обходите все четыре

стены, осторожно пробуя пол, перед тем как наступить на него (и здесь может поджидать ловушка). Пол — тот же камень, да и стены кажутся сделанными из монолита: ни входа, ни выхода нащупать не удалось. В то же время такое ощущение, словно за вами постоянно наблюдают. Остается одно — использовать Силу мысли. Если она 7 или меньше, то 140, если 8 — то 439, если 9 — то 562, если 10 — то 424.

254

Но попытка разрубить это странное перекасти-поле оказывается еще более неудачной. Снова взрыв — на этот раз меч устоял, а вот ваша правая рука серьезно ранена. Потеряйте 1 ЛОВКОСТЬ. Теперь не остается ничего другого, кроме как уворачиваться от остальных шаров, — 483.

255

Дорога уверенно уходит в глубь болот. То справа, то слева от нее из жижи и грязи поднимаются отвратительные морды чудовищных, уродливых животных, издающих страшное голодное рычание. Однако вас они не трогают, и вы уверенно идете вперед — 124.

256

Из последних сил (киньте один кубик и вычитите у себя столько СИЛ, сколько на нем выпадет) рассказываете магу все, что знаете. Он же в ответ даже не успевает поблагодарить. Наградой вам станет лишь сознание выполненного долга и самоуважение. Теперь решайте, куда отправиться дальше — на юго-восток (91) или на юг (13)?

257

Мортлэндские топи позади, но вряд ли это была самая трудная часть путешествия. А по ту сторону вас встречает та же самая пустыня, переходящая в степь. Ну что ж, по степи будет хотя бы проще идти, и, кстати, может быть, удастся и воду найти. А пока ваше внимание привлекает большой кактус, растущий неподалеку. Хотите приблизиться к нему (28) или, не теряя времени, пойдете на северо-восток (368)?

258

В глазах кочевников загораются алчные огоньки. Кажется, придется сражаться. Хотите напасть первым — мечом (541) или нанеся телепатический удар (146) — или будете ждать развития событий (440)?

259

Моток веревки, которая всегда может пригодиться, займет 1 место в вашем заплечном мешке.

260

Еще полдня вы спускаетесь по тропинке. Но вот незадача: она доходит до края достаточно широкого ущелья, а продолжается уже по другую его сторону. Если у вас есть моток веревки, то 125, если же нет — то 425.

261

К полудню вам путь пересекает дорога из голубых плит неизвестного камня. Любопытство берет верх, и вы идете по ней в ту сторону, где должны находиться горы,— 485.

262

Вы решаете немного отдохнуть, а затем пытаетесь телепатически нащупать врагов на верху лестницы. Один. Внутри скалы. Трое. Чтобы убить всех, сил у вас вряд ли хватит, ведь за каждого противника придется бросить кубик дважды и вычесть из своей СИЛЫ выпавшую на них общую сумму. Если вы передумали наносить смертельный удар, можете либо попытаться найти тело Невидимого стража (35), либо продолжать подниматься

по лестнице (141). А если решились, то кого убьете первым — существо на верху лестницы (29) или одного из тех, кто внутри (542)?

263

К вечеру следующего дня горы переходят в холмы, но вы уже слишком изнурены, чтобы этому радоваться. В конце концов вы выходите на какую-то дорогу и теряете сознание — 147.

264

Глиняный колосс мертв. От его хижины ничего не осталось, да она и была просто маскировкой. Гораздо интереснее то, что за ней, а не в ней. Развалившись, дом открыл взгляду коридор, уходящий куда-то в глубь скалы. Пойдете по нему (126) или решите не рисковать и направитесь либо на север (111), либо на юг (588)?

265

Старик останавливается и с видимым удовольствием вступает в беседу. Но прежде чем отвечать на ваши вопросы, он задает свой: кто вы и с какой целью идете в дальний путь? Что вы ему ответите? Назоветесь и расскажете истинную цель своего путешествия (441)? Решите, что осторожность превыше всего, и скажете, что вы просто любитель приключений (426)? Или предпочтете вообще не отвечать на его вопрос и, попрощавшись, отправитесь дальше (50)?

266

Замок выглядит так, будто какое-то неизвестное проклятие или страшный мор выкосил всех людей. Подъемный мост опущен, ворота открыты. Нигде не видно ни одного человека. Кажется, что весь гарнизон в одночасье собрался и покинул цитадель, могущую отразить нападение нескольких вражеских армий. Хотите войти внутрь и осмотреть замок (403) или вернетесь на тропинку и пойдете по ней дальше (534)?

267

Поскольку Майлин уже сказал вам все, что мог, вряд ли стоит второй раз тратить силы, чтобы получить ту же информацию. Остается только дать бой — 493.

268

Благодарно слизав теплым шершавым языком с руки остатки еды, животное смотрит внимательным и, кажется, даже осмысленным взглядом. Неожиданно вы чувствуете, как она пытается пробиться в ваши мысли, установить телепатический контакт. В сознании возникают образы, которые в конце концов складываются в цельную информацию. С севера идет беда, опасность, смерть. Спасение на востоке, быстро, очень быстро, надо успеть. Антилопа пытается предупредить вас и заставить повернуть на восток. Но вдруг это ловушка? Поверите ей и свернете на восток, стараясь идти как можно быстрее (148), или все же пойдете дальше на северо-восток — туда, где на горизонте виднеется высокая гора, скорее всего цель вашего путешествия (442)?

269

Чувствуя, что силы уходят, противник решает прикончить вас телепатическим ударом. Достаточно «ранить» его всего один раз, но берегитесь — вы имеете дело с чрезвычайно сильным противником.

ЮНОША

Сила мысли 10

Сила 2

Если он мертв, то 348.

270

Предводитель подает знак, и через несколько секунд вы уже изрублены на мелкие куски. Наверно, им чем-то не понравился ваш ответ...

271

Вы поворачиваете на восток, и как по мановению волшебной палочки вокруг снова бескрайняя степь — 3.

272

Кажется, вы все больше и больше приближаетесь к цитадели врага. По крайней мере он подготовил новый сюрприз. Завидев вас, из норок выбирается целая стайка небольших грызунов с забавными кисточками на кончиках хвостов. Это песчанки, которые берут вас в кольцо, пока еще не решаясь приблизиться. Воспользуетесь мечом (564) или Силой мысли (164)?

273

Через полдня Лонсам перед вами. Но как пересечь горы, если они почти отвесны и не видно ни тропы, ни перевала? Для начала, решив, что утро вечера мудренее, ложитесь спать (ночь проходит спокойно, можете восстановить 2 СИЛЫ). Но куда направиться утром? На север в поисках возможности перейти через горы (351) или на юг, надеясь, что путь через Мортлэндские топи будет легче (427)?

274

НЕИЗВЕСТНАЯ ТВАРЬ

Сила мысли 4

Сила 16

Если вы победили ее, не забудьте прибавить 1 к своей Силе мысли. После чего, не закрывая этого параграфа, посмотрите один из следующих: если ваша Сила мысли стала равна 4, то 488, если 5 — 10, если 6 — 519, если 7 — 100, если 8 — 244. После этого, стараясь не наступать на труп, вы вдоль стены доходите до какой-то двери, на ощупь находите ручку, открываете дверь в соседнюю комнату и, войдя, закрываете ее за собой. В ту же секунду пол начинает медленно опускаться — 615.

275

Хотите притвориться, что потеряли сознание? — 565.

Попытаетесь солгать? — 602.

Если у вас на шее золотой медальон, то, возможно, стоит воспользоваться им — 166.

А может быть, вы подпоясаны шелковым поясом? — 610.

276

«Увы, нет,— отвечает Майлин.— Поэтому я могу лишь пожелать тебе удачи и дальнейшего совершенствования в...» На этом связь обрывается. Киньте кубик два раза и вычитайте столько СИЛЫ, какова сумма выпавших на нем чисел. Несмотря на то, что ничего толком так и не удалось узнать, пора продолжать путь. Куда вы пойдете?

На юг — 13.

На юго-восток — 91.

277

Вы идете дальше, пытаясь прийти в себя после встречи с оборотнем, когда замечаете впереди на горизонте одинокую скалу, возвышающуюся над степью. Нет, уже над пустыней, поскольку как по мановению волшебной палочки степь вокруг превращается в пустыню. Но что значат все эти фокусы, если цель близка, — 233!

278

В бою эти доспехи защитят вас, и Сила удара у противника станет на 1 меньше. Но, как это ни печально, они отнимут у вас 2 единицы ЛОВКОСТИ. К тому же путешествие по пустыне пешком да еще в рыцарских доспехах обещает быть весьма «приятным». За каждый прожитый день вам придется вычитать у себя 3 СИЛЫ — именно на столько латы осложнят вам жизнь. Так что решайте, стоит ли тащить покупку с собой, а тем более на себе.

Судя по всему, вы не представляете для них никакого интереса. Предводитель делает знак рукой, кочевники прищипывают коней и скрываются в вихре поднятого копытами песка. Вы можете идти дальше. Куда вы хотите направиться теперь?

На восток — 34.

На северо-восток — 486.

Надеваете кольцо на палец — ничего необычного не происходит. Однако украшение смотрится неплохо, и вы решаете оставить его у себя — 572.

Прикосновение оказывается смертельным. Сгусток энергии, направленной из кнопки в руку, убивает на месте...

Проходит несколько часов, но стены все так же отвесны. А впереди ущелье сужается и скрывается под гигантским монолитом, превращаясь в тоннель. Другого выбора нет, и вы идете вперед — 167.

Внедрение в чужой мозг проходит благополучно. Вы начинаете смотреть глазами своей жертвы, и перед вами проходит несколько красочных картин - настолько нереальных, что это заставляет усомниться, достигли ли вы своей цели. Но все объясняется просто: человек всего лишь спит и видит сон. Отдаете команду проснуться. Теперь в поле зрения попадает узкая, как пенал, комнатка, единственная мебель в которой — топчан у стены. Осторожно выясняете, знает ли ваша жертва, где вы находитесь и где ключи от темницы. Знает. Это один из охранников, в настоящее время свободный от дежурства. А вход в подземелье стережет его напарник. Странно, что вы не нащупали его мозг, ведь он должен находиться значительно ближе. Кстати, киньте кубик три раза и вычитите из своей СИЛЫ сумму выпавших чисел. Да, управлять другим не так-то легко. Но ведь вы еще помните о мозге, который нащупали первым. Может быть, это и есть второй охранник? Попытайтесь овладеть первым мозгом (391) или продолжите командовать «своим» охранником (566)?

Мужчина пожимает плечами и на несколько секунд задумывается. «Да, вроде бы нет», — в конце концов отвечает он. Ну что ж, тогда — 505.

Размахивая тяжелым мечом, не так-то просто попасть по небольшим крылатым существам, пикирующим сверху. Чтобы они от вас отстали, придется убить не меньше половины, то есть как минимум шестерых. Киньте кубик. Выпавшее на нем число покажет, сколько Гремлинов вы убили. Теперь киньте два кубика. Сумма выпавших на них чисел означает количество СИЛ, потерянных вами от укусов остальных. Если с первого раза убить 6 Гремлинов не удалось, придется кидать кубик до тех пор, пока это не получится. И только тогда вас оставят в покое — 603.

Перед вами небольшая комната с совершенно голыми стенами. На дальней стене внимание привлекает огромное зеркало, очень странно смотрящееся в деревенском доме. Справа от него видите одну под другой пять желтых кнопок и одну красную. Если хотите, можете вернуться обратно в горницу и уйти (321). Но может быть, предпочтете попробовать понажимать на кнопки? Тогда с какой начнете — с первой (563), со второй (168), с третьей (305), с четвертой (611), с пятой (179) или с красной (52)?

287

Через некоторое время тоннель раздваивается. Пойдете направо (606) или налево (559)?

288

Поскольку все сказанное вами — правда, змейка не причиняет никакого вреда. «Ну что ж,— говорит старичок,— кажется, я могу помочь тебе. Меня зовут Лорель, и я брат, может быть, небезызвестного тебе мага Хэрнока. У меня есть для тебя две вещички, каждая из которых может пригодиться». С этими словами старичок достает из кармана изящный легкий браслет с тремя большими изумрудами и маленький золотой медальон на цепочке. «Однако,— продолжает он,— я не могу вмешиваться в дела Судьбы и богов сверх меры. Ты можешь взять себе только одну из этих вещей». Если хотите сделать выбор, то 331, а если откажетесь от любезного предложения — 169.

289

Балка неумолимо падает вниз, и вы понимаете, что спастись уже не удастся. Одна из ловушек оказалась смертельной. Что ж, может быть, те, кто пойдет по вашему пути, окажутся более удачливы...

290

Накидка, по словам торговца, при случае сможет защитить от песчаной бури, а быть может, и не только от нее.

291

Если ваша Сила мысли 7 и больше, то 60, если же нет — 567.

292

К сожалению, с такой небольшой Силой мысли не стоит рисковать состязаться с настоящим телепатом. Вернитесь в параграф 129 и сделайте более удачный выбор.

293

На вершине лестницы путь преграждает стражник, одетый в доспехи, с кривым мечом в руке. Наконец-то можно сразиться с человеком из плоти и крови, а не с каким-то невидимым существом. Издав боевой клич, воин бросается вперед. Каждый удар его меча сможет отнять у вас при ранении не 2, а 3 СИЛЫ. Кроме того, бесполезно сражаться с ним Силой мысли — шлем надежно защищает от телепатических ударов. Несмотря на жару, забрало опущено, так что придется драться с противником, не видя его лица.

СТРАЖНИК

Ловкость 11

Сила 12

Если победить его удалось, то 613.

294

Вскоре перед вами развилка. Пойдете направо (526) или налево (170)?

295

Прикосновение оказывается смертельным. Короткий разряд — и от неосторожного путешественника остается лишь горстка пепла...

Удача благосклонна к вам, поэтому, почувствовав жжение, вы сразу же поворачиваете назад. Через несколько дней вас заметит один из кондоров, отправленных Майлином на поиски. Сильная птица перенесет незадачливого путешественника обратно в Элгариол, где несколько месяцев над вами будут колдовать лучшие лекари. А потом, после выздоровления, ничто не помешает вам снова отправиться на поиски таинственной горы. Если, конечно, не будет поздно...

Если вы уже уничтожили того, кто ждал вас на верху лестницы, то 61, если же нет — 293.

Сосредоточившись, наносите удар. И в ту же секунду понимаете, что столкнулись с гораздо более мощным и опытным телепатом. Возможно, даже с самим Хозяином горы. Он без труда отражает вашу атаку и с удвоенной силой наносит ответный удар. И на этот раз заряд телепатической энергии попадает точно в цель...

До конца остается не так уж много времени. Еще несколько раз вам удастся скрестить мечи с Невидимым стражем, а остальные его удары попадают точно в цель. Вы умираете на ступенях этой величественной лестницы, умираете, когда цель так близка...

Вскоре перед вами развилка. Пойдете налево (183) или прямо (294)?

Понимая, что шутить уже не приходится, враг концентрирует все свои силы. Вы чувствуете, что вот-вот он сумеет пробить вашу защиту, и тогда все погибло. Если у вас есть золотой медальон, то 624. Если некогда вы приобрели шелковый пояс, то 341. Если же нет ни того, ни другого — 468.

Вы нажимаете на кнопку, и зеркало перед вами становится матовым, а затем и вовсе перестает что-либо отражать. Вместо этого на экране появляется изображение юноши, как две капли воды похожего на того, которого вы только что убили, но на этот раз в темно-зеленой одежде. Юноша вопросительно смотрит на вас, потом в его взгляде отражается понимание. Он протягивает руку, нажимает на какую-то кнопку справа от себя, и пол под вами расступается. Вы летите в глубокое подземелье и, еще не успев ничего понять, насмерть разбиваетесь о камни...

Услышав, что вы вызываете его на поединок, он начинает хохотать. «Да кто ты такой, чтобы я с тобой дрался?» — спрашивает незнакомец. А потом ваш мозг ощущает железную хватку. Враг воспользовался телепатией, прежде чем вы успели взяться за меч. И это сражение вами проиграно...

Увы, вам не повезло, а времени на иные попытки освободиться уже нет — Повелитель пустыни обнаружил, что вы пытались покорить одного из его слуг, — 140.

305

Зеркало постепенно темнеет, и вот уже в нем не ваше отражение, а лицо убитого вами юноши. Но на этот раз в темно-синей одежде. Всего мгновение он смотрит на вас, а потом нажимает на одну из кнопок на столике перед собой. И два бревна падают сверху как раз на то место, где вы стоите. Как это ни печально, вы пали жертвой собственного любопытства...

306

На полпути к скале со степью происходят удивительные изменения. Как по мановению волшебной палочки она превращается в пустыню, такую же как и по ту сторону гор и болот. Но цель слишком близка, чтобы вы могли позволить себе остановиться и задуматься, чем это вызвано, — 233.

307

Вот и еще одна развилка. Вы пойдете прямо (559) или налево (467)?

308

К счастью, у вас еще достаточно СИЛЫ, чтобы выбирать, какую решетку попытаться разрубить мечом. Ту, что перегораживает проход вперед (62) или назад (614)?

309

Вы торопливо отказываетесь, прощаетесь со стариком и идете дальше — 50.

310

БОЛОТНОЕ ЧУДОВИЩЕ

Сила мысли 4

Сила 14

Если вы победили его, посмотрите, не закрывая этого параграфа, что вы приобрели с увеличением своей Силы мысли на 1. Если она стала 4, то 488, если 5 - 10, если 6 — 519, если 7 — 100, если 8 — 244. Теперь в путь — 407.

311

Решив, что доброму лицу властителя вполне можно доверять, вы рассказываете ему о своей миссии. Несколько минут статуя хранит молчание. Потом хозяин оазиса спрашивает: «Скажи, путник, чего ты хочешь? Безопасной дороги, беззаботной дороги или мудрой дороги?» Так чего же вы хотите?

Первого — 585.

Второго — 222.

Третьего — 625.

312

Рывком открыв дверь правой комнаты, вбегаете внутрь и захлопываете дверь за собой. В ту же секунду пол начинает медленно опускаться вниз — 615.

313

Коридор резко поворачивает направо. В углу вам чудится что-то вроде двери, перегораживающей отходящий налево коридор. Но в этом месте темнее, чем везде, и вы решаете не испытывать судьбу — 300.

314

Никто не препятствует вновь спуститься в пустынный двор, выйти за ворота, пройти по подъемному мосту, вернуться на тропинку внизу и пойти по ней в сторону, обратную той, откуда вы прибыли, — 534.

315

Слева по коридору виднеется дверь. Войдете в нее (216) или пойдете дальше (339)?

316

У вас было достаточно предусмотрительности купить веревку, но слишком мало ловкости, чтобы воспользоваться ею. Сил и умения хватает только на первую половину пути, а потом руки начинают постепенно разжиматься, и вы падаете прямо в пропасть...

317

Попытаетесь притвориться, что вы просто случайный путник, не представляющий для юноши никакой опасности (578)? Воспользуетесь шелковым поясом (63)? Золотым медальоном (599)? Перстнем с топазом (586)?

318

Коридор заканчивается тупиком. В конце его дверь, из-за которой доносятся оживленные голоса на неизвестном языке. Войдете (212) или повернете обратно и пойдете прямо (69)?

319

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 223, если же нет — 337.

320

В конце тоннеля оказывается дверь. Нажимаете на камень, выступающий справа от нее, и дверь отходит в сторону, пропуская вас дальше, чтобы так же плавно закрыться за вашей спиной. Впереди три коридора. Куда вы пойдете — направо (504), налево (459) или прямо (197)?

321

Без приключений покинув дом, снова оказываетесь наедине с топиями. И, как и раньше, прилагаете все усилия, чтобы как можно скорее с ними расстаться, — 144.

322

Стоящий перед вами юноша настолько похож на двух убитых вами ранее, что вы невольно вздрагиваете. Но тут же понимаете, что если были два брата, то почему бы не быть и третьему. Как опытный телепат юноша без труда проникает в ваши мысли, не обращая внимания на все защиты. «Так, значит, это ты убил моих братьев? Ну что ж, ты достойный противник. Я даже раскрою тебе свое имя. Меня зовут Анчер Шор. А тебя?» Прежде чем вы успеваете понять, что происходит, губы сами произносят имя, и в ответ слышится издевательский голос врага: «Приятно познакомиться». Как ни странно, он полностью уверен в своей силе и не боится вас. Надо быть осмотрительнее: стоило забираться так далеко, преодолевать столько препятствий, чтобы погибнуть. Если у вас есть золотой медальон, то 616, если есть шелковый пояс, то 462. Если же нет ни того, ни другого — 468.

323

Вскоре от основного коридора отходит еще один — направо. Пойдете по нему (183) или не станете сворачивать (592)?

324

Прикосновение к кнопке оказывается смертельным. Вы же не знали, что при нажатии на нее в палец входит небольшой шип с быстродействующим ядом...

325

Дорога через пустыню занимает несколько дней. Если у вас есть с собой ЕДА, съешьте ее, чтобы хоть как-то держаться на ногах. Если нет — придется ползти. В конце концов, вы оказываетесь на какой-то дороге на самом краю пустыни и теряете сознание — 147.

326

Но и другие кони неплохи, а УДАЧА отвернулась от вас. Более привычные к скачкам по пустыне кочевники легко догоняют. Расправа коротка, но жестока...

327

Через некоторое время вы видите справа очередной коридор. Но механическая дверь тут же перекрывает его, приходится идти прямо — 176.

328

Понимая, что против магии можно бороться только магией, вы быстро произносите Заклятие Уменьшения. Меч снова превращается в кинжал. Враг рычит от досады, но вы уже наносите первый удар, и ему ничего не остается, как вступить в бой.

ПОВЕЛИТЕЛЬ

Ловкость 6

Сила 14

Если вы победили его, то 85.

329

Но дорога оказывается гораздо коварнее, нежели вы думали. Стоит сделать шаг, как она начинает медленно, но неумолимо погружаться в болото. Не в силах сообразить, что же надо делать, и, проклиная свою доверчивость, вы мечетесь по уходящей в трясину дороге, пока болотная жижа не начинает касаться ваших ног. Спасения нет: в темноте вы не можете рассчитывать на удачу, оставить дорогу и пробираться по болоту самостоятельно...

330

«Игра проста,— продолжает гном.— Ты кидаешь кубик, и я кидаю кубик. У кого больше выпадет, тот и выиграл. Ты выиграешь — либо слово скажу, либо наружу провожу. Я выиграю — забираю твои деньги. Идет?» Вы соглашаетесь. В случае проигрыша решаете, хотите ли играть еще раз. Если да, ставьте еще 2 золотых. А теперь решайте, на что будете играть, на то, чтобы гном показал, где выход (217), или на «нужное слово» (229)?

331

Если возьмете браслет с изумрудами, то 587, если золотой медальон, то 228.

332

Вот и еще одна развилка. Пойдете прямо (307) или налево (327)?

Странник удивляется: «Да какой же господин у этих земель — пустыня и пустыня. Кому ж они нужны? Я тут все исходил, и по эту сторону гор, и по ту — нет здесь никаких господ. Каждый живет, как хочет, и другим не мешает». Вряд ли Майлин ошибался. Значит, либо путник действительно ничего не знает, либо сбивает вас с толку. Да нет, хвастун он и есть хвастун. Может, первый раз в пустыне, а осведомленность показать хочется — 505.

Коридор оказывается таким длинным, что вы начинаете беспокоиться. Тем более что от долгого пребывания в этих лабиринтах появилось ощущение, что за вами внимательно следят, а может быть, даже и направляют. Ведь, имея центр, откуда можно было бы управлять всеми потайными дверями, врагам ничего не стоит заставить блуждать вас по этим кротовым норам вечно. Однако выбора нет: сдаться и отступить означает верную смерть. А движение вперед дает хотя бы иллюзию надежды на спасение. Сколько бы вы сейчас отдали за то, чтобы вновь оказаться под открытым небом и увидеть солнце! Пусть даже солнце пустыни, пусть даже снова по эту сторону гор, пусть придется заново искать дорогу. И тут размышления прерывает новая развилка. От основного коридора вправо отходит еще один. Пойдете по нему (323) или нет (526)?

Вот и новая развилка. Вы пойдете прямо (552) или направо (220)?

Гномик с веселым хохотом придвигает к себе ваши деньги. «Так-то, знай наших!» — радостно кричит он. Если хотите играть еще на то же самое, то 217, если хотите попытаться сыграть на «нужное слово», то 229, если же надумали уходить — 224.

Вы промахнулись всего на несколько сантиметров. Меч ударяется о толстую чешую, отскакивает и падает на пол за спиной животного. А вы, оставшись безоружным, становитесь для него легкой и лакомой добычей...

Повинуясь какому-то предчувствию, вспоминаете, что в этом перевернутом царстве магии прямой путь не всегда самый короткий и безопасный. Сделав крюк, замечаете, что через то место, где произошла встреча с антилопой, с севера быстро пронеслась какая-то плотная черная туча. После этого вы решаете, что настало время идти прямо к горе, — 306.

Через несколько шагов вы обнаруживаете еще один коридор, на этот раз ведущий направо. Пойдете по нему (454) или нет (227)?

Все взгляды обращены на бродячего барда. Вы никому не мешаете, и никто не обращает на вас ни малейшего внимания. Певец оказывается совсем молодым человеком, лет двадцати пяти, в просторном дорожном плаще темно-зеленого цвета. Такая же шляпа с широкими полями лежит неподалеку на столе рядом с наполовину пустой кружкой эля и остатками более чем скромной трапезы. Под неспешный и негромкий перебор струн бард начинает свою песню:

Волшебен герой, и несбыточны мысли о сне,
Творения хаоса гонят меня по планете,
Давно засыпать без молитвы умеют лишь дети,
А древние боги привычно склонились ко мне.

Понимая, что баллада будет длинной, вы опускаетесь на ближайший стул, в свете свечей фигура певца на стене вырастает до огромных размеров, тихий голос убаюкивает. Последнее, что вы слышите:

И снова, как прежде, за все я отныне в ответе, И сотканы снова из ветра мои корабли... и проваливаетесь в сон. Можете бросить кубик и почистить один из квадратов УДАЧИ — 517.

341

В минуту смертельной опасности рука сама тянется к поясу, дотрагиваясь до пряжки. Скрытое в нем волшебство начинает действовать, нейтрализуя все попытки воспользоваться телепатией! Можете бросить кубик и почистить один из квадратов УДАЧИ — 520.

342

Цепляясь за уступы, вы уже достигаете середины преграждающего путь отрога, когда в воздухе раздается хлопание огромных крыльев. Кажется, что прямо с неба на вас спускаются огромные существа, которые вначале напоминают непомерно больших летучих мышей. Вы едва успеваете разглядеть у них между кожистыми крыльями человеческие тела. Острые когти одного из этих Крылатых людей впиваются вам прямо в горло. Сопротивление бессмысленно: отпустить скалу хотя бы одной рукой — верная гибель...

343

ВАРАН

Сила мысли 2

Сила 8

Если вы победили его, прибавьте 1 к своей Силе мысли. Если она стала равна 4, то 488, если 5 — 10, если 6 — 519, если 7 — 100, если 8 — 244. Посмотрите указанные параграфы, не закрывая того, на котором находитесь сейчас. Потом — 21.

344

Первый шар, который должен был прокатиться в нескольких шагах от вас, резко поворачивает и устремляется в вашу сторону. Попытайтесь разрубить его мечом (105) или посмотрите, что будет дальше (496)?

345

Нельзя сказать, чтобы погонщик был особенно рад вашему появлению. Проверьте свое ОБАЯНИЕ. Если все в порядке - 629, если же вы ему не понравитесь, он и разговаривать не будет. Тогда останется только по-хорошему уйти — 245.

346

Теперь тропа выглядит совсем заброшенной — так высоко редко кто забирается. В нескольких местах путь преграждают небольшие обвалы, и приходится карабкаться через них, поминутно рискуя сорваться вниз. В конце концов на одном из таких обвалов камешки начинают сыпаться у вас из-под ног. Несколько судорожных взмахов руками в воздухе — и вы чувствуете, что теряете равновесие, — 627.

347

Они переглядываются, не понимая, что заставило вас остановить свой выбор именно на их компании. Потом один говорит: «Ну что ж, можно и через болота провести, только вам, милейший, это обойдется в 3 золотых». Если у вас есть такие деньги и вы согласны отдать их проводнику, то 523, если же нет — 498.

348

Поскольку вы победили, не забудьте увеличить на 1 Силу мысли и, не закрывая этого параграфа, посмотрите, какие новые возможности открываются перед вами. Если ваша Сила мысли стала равна 4, то 488, 5 — 10, 6 — 519, 7 — 100, 8 — 244. Теперь -58.

Свернув, чтобы не встречаться с неизвестным путником, идете дальше. В это время года степь очень красива — яркие цветы всевозможных оттенков превращают ее в живой ковер. Но внезапно пейзаж вокруг меняется. Вы снова посреди пустыни, точно такой же, какая окружала вас по ту сторону гор. Что же произошло? То ли перенесены куда-то могущественной магией (и тогда в каком направлении продолжать путь?), то ли степь была просто иллюзией. Так или иначе, не оставаться же на месте — 251.

350

Новая ступень овладения ценным даром Майлина позади. Теперь вы сможете на достаточно большом расстоянии наносить своим врагам мощные телепатические удары. Но, как и вся телепатия высших ступеней знания, это потребует много энергии и будет стоить вам немало СИЛЫ. Однако, безусловно, может быть ситуация, в которой именно это искусство будет просто необходимо. А теперь вернитесь на тот параграф, с которого вы сюда пришли.

351

И вновь солнце в самом зените, справа — горы, слева — пустыня. Путь и так более чем труден, а тут еще поднимается сильный ветер. Начинается песчаная буря. Вы можете либо остановиться и сесть, повернувшись к ветру спиной (23), либо продолжать идти (127).

352

Проходит немногим более часа, и вы стоите на окраине небольшой деревни. Невысокие хижины, крытые соломенными крышами, тихи. Кажется, что деревня вымерла. Хотите войти в один из домов (497) или уйдете от греха подальше (543)?

353

Найдя небольшую нишу в одном из отрогов, забираетесь туда и располагаетесь на ночь. Огонь развести нечем — вокруг только песок и камень. Но ночью не холодно, и вы спокойно спите до утра (можете восстановить 2 СИЛЫ). С рассветом же вновь выходите в путь — 427.

354

При ближайшем рассмотрении обогнуть скалу оказывается гораздо труднее, чем казалось вначале. Но вы еще не успеваете пройти и половины пути, когда в глазах темнеет, налетевший смерч швыряет песок прямо в лицо, мир как будто скручивается в тугую нить, а воздух отказывается попадать в легкие. Вы теряете сознание — 253.

355

Прощупав гнездо направленным телепатическим лучом, можете сделать вывод, что непосредственной угрозы обитающая там птица не представляет. Однако некоторое ощущение опасности все же присутствует — 509.

356

Хотите попытаться побороться, используя именно Силу мысли (16), или лучше попробовать пробиться мечом (19)?

357

Проходит день. Все так же слева тянутся горы, справа все та же пустыня. Если у вас есть с собой хотя бы 1 ЕДА, поужинайте. Если нет — потеряйте 4 СИЛЫ. Вернетесь, чтобы попытать счастья, на север (499) или пойдете дальше на юг (24)?

Деревня кажется перенесенной в этот странный край из самой тихой провинции Элгариола. Первый же дом, который попадаете по дороге, — трактир, а к нему пристроен постоянный двор. Хотите зайти, чтобы поесть и переночевать (для этого, правда, кроме вашего желания нужно еще 2 золотых) (2), или пройдете через деревню и заночуете за околицей (106)?

359

К сожалению, проворства вам явно не хватает. Отпрыгивая от одного шара, вы попадаете прямо на другой, взрыв следует за взрывом. Кто бы ни послал навстречу вам эти перекасти-поле, он рассчитал правильно. Ваш труп так и останется в самом начале пути...

360

Если верить вашему умению распознавать врага, рыцарь не должен представлять серьезной опасности — 522.

361

Путь обратно гораздо труднее и занимает вдвое больше времени (потеряйте 4 СИЛЫ). Выбравшись на поверхность, идете дальше по тропинке — 346.

362

И оказываетесь в комнате, поражающей своими небольшими размерами по сравнению с предшествовавшими залами. Это кабинет или библиотека. Второго выхода не видно, вдоль всех стен — стеллажи с книгами, в противоположном углу — небольшой уютный мягкий диван на изогнутых ножках в форме львиных лап. С него вам навстречу поднимается юноша, одетый в просторный темно-синий наряд, который вы затруднились бы отнести к какому-нибудь известному типу костюмов. Его лицо можно было бы назвать красивым, если бы не глаза, выдающие алчность и злобу. Только тут вы понимаете, что забыли о самом главном предупреждении Майлина: враг — искусный телепат. Но если это тот человек, на поиски которого вы отправились, то почему он здесь, в центре гор Лонсам, а не под одинокой скалой в пустыне? Все это проносится в голове буквально за несколько секунд, но вы уже почти не сомневаетесь, что попали сюда, повинувшись воле этого юноши, — 26.

363

Вот и еще одни сутки позади. Если вечером вы не поедите, то придется потерять 3 СИЛЫ. И пора бы наконец задуматься, в правильном ли направлении идете. Если хотите продолжать утром путь на север, то 525, если свернете на восток, то 130, если на юго-восток, то 401.

364

Если вы уже пытались связаться с Майлином, то 267. Если нет, но хотите это сделать, то 400. А если предпочтете дать бой, то 493.

365

Вы едва успеваете вовремя отскочить в сторону, заметив падающую сверху деревянную балку. То ли дом слишком ветхий, то ли это ловушка. Предпочтете как можно скорее уйти (31) или все же войдете в горницу (428)?

366

Вода прозрачна и холодна. Можете восстановить 4 СИЛЫ. Вряд ли имеет смысл пробовать напиться из другого колодца, так что вы еще немного отдыхаете и продолжаете путь — (544).

Вы принимаете любезное предложение, и кочевники пускают лошадей вскачь. Как по волшебству кони летят, едва касаясь песка, — можно порадоваться, что не придется проходить весь этот путь пешком, а в конце его, быть может, удастся еще и получить помощь. Вот и Лонсам. Горы высятся неприступной стеной, но предводитель кочевников направляет коня на полном скаку прямо на скалу. Кажется, что сейчас все разобьются насмерть, и от ужаса вы даже закрываете глаза. Когда же осмеливаетесь снова их открыть, видите, что кони несутся по вырубленному в скале коридору, достаточно широкому, чтобы в ряд могли проскакать даже пять-шесть всадников. Поворот, еще один, еще и еще — под землей настоящий лабиринт. В конце концов очередной тоннель заканчивается глухой стеной, но кони снова проносятся прямо через нее — 32.

Через несколько часов ходьбы по степи встречается первое большое животное. Это антилопа с большими грустными глазами, которая совсем вас не боится. Она подходит близко-близко и тычется прохладным носом в руку, как бы прося, чтобы ее покормили. Сделаете это, потратив 1 ЕДУ (268), или нет (569)?

Во второй половине дня вы выходите на... перекресток. Прямо по пустыне идут неведомо куда две дороги, одна из которых уходит на северо-восток, а другая — на юго-восток. Обойдете их пересечение и направитесь дальше на север (17) или вступите на перекресток (149)?

За день пути пустыня настолько надоедает, что, кажется, все бы отдали, чтобы очутиться в лесу, а еще лучше — на берегу прохладного моря. Но море Семи рек намного севернее, а здесь даже глазу зацепиться не за что — кругом пески. И только к вечеру мучения подходят к концу — впереди появляются пики Лонсама. Первая треть путешествия позади. И только вы думаете, что неплохо было бы позаботиться о ночлеге, как замечаете небольшую хижину прямо у подножия гор. Хотите войти и узнать, кто там живет (236), или, решив не искушать Судьбу, направитесь дальше? Но тогда куда? На север (111) или на юг (101)?

Повелитель пустыни улыбается в ответ на ваш удивленный взгляд. «Ты не сошел с ума,— говорит он.— Просто это был не я, а мой брат». Действительно, то же лицо. Та же фигура. Но тогда необходимо нанести удар первым. Если у вас есть золотой медальон или шелковый пояс, то 211, если же нет — 468.

Ночью вас будит громкое хлопанье крыльев. Проснувшись, сразу же хватаетесь за меч, и не зря. Существо, которое пикирует с неба, вначале можно принять за огромную летучую мышь. И только потом замечаете, что между распростертыми кожистыми крыльями виднеется тело, похожее на человеческое. Но разглядеть можно и поверженного противника, а сейчас надо драться. Спросонья воспользоваться Силой мысли трудно — остается оружие. Каждый удар когтистой лапы, попавший в цель, отнимет 3 СИЛЫ.

КРЫЛАТЫЙ ЧЕЛОВЕК

Ловкость 10

Сила 10

Во время боя придется уменьшать на 1 свою ЛОВКОСТЬ — противник нападает с неба и обладает гораздо большей свободой маневра. Если вы победили его, то 33.

Через полдня горы сходят на нет и переходят в Мортлэндские топи. К сожалению, прохода между горами и болотами нет, поэтому приходится идти дальше. И вот перед вами прочная дорога, уходящая в глубь топей. Неизвестно, кто и зачем построил ее, но, быть может, это одна из немногих возможностей миновать гиблое место. Пойдете по ней (255) или поищите другой путь (118)?

374

Голос Майлина затухает, и связь прерывается. Теперь необходимо выяснить, сколько сил вы потеряли на этом эксперименте. Киньте кубик два раза и вычтите из своей СИЛЫ сумму выпавших на его гранях чисел. Однако рядом на песке оказывается кошель с 10 золотыми — маг все-таки услышал вашу просьбу. Куда пойдете теперь?

На юг — 13.

На юго-восток — 91.

375

Кажется, ваши собеседники не только не удивлены, но даже обрадованы таким оборотом дел. Тот, кто разговаривал с вами, замечает: «Ну что ж, дело благородное», — и они уносятся прочь. А вы продолжаете путь по пустыне.

На северо-восток — 486.

На восток — 34.

376

Рана, нанесенная этим мечом, будет стоять врагу не 2, а 3 СИЛЫ. Решайте, оставите ли свой меч караванщику или будете таскать его с собой, хотя новое оружие явно лучше старого.

377

Надеваете медальон на себя, и в ту же секунду цепочка превращается в змею, а сам медальон в ее приплюснутую голову. Прежде чем успеете стряхнуть ее с себя или убить, она жалит вас прямо в сердце. Хозяин горы надежно хранит свои тайны...

378

Принимаете меч и, не мешкая, нападаете на врага. Но стоит вашему оружию скреститься с его клинком, как меч превращается в лист лианы. Срубленный, он падает на пол, а вы получаете первую рану (вычтите у себя 4 СИЛЫ). Враг оказался коварнее, чем вы ожидали. А впрочем, разве можно было рассчитывать на его благородство? Но ваш меч при вас, и начинается бой.

ЮНОША

Ловкость 12

Сила 14

Если удалось уменьшить СИЛУ своего врага до 2, то 269.

379

Вы напрягаетесь и наносите смертельный удар. Острие у вашей груди исчезает — 35.

380

Увы, кактус не может мыслить. Он просто кем-то заколдован и превращен в стража степи. Пока вы пытаетесь одолеть его Силой мысли, он наносит несколько ран своими острыми колючками (потеряйте 4 СИЛЫ). Если хотите убежать от него, то 135, иначе же — постарайтесь его срубить.

КАКТУС

Ловкость 8

Сила 12

Если справиться с ним удастся, то 415.

381

Очередная ловушка сделала свое дело. Вы отравлены и без противоядия не проживете и часа. Что ж, стоило быть поосторожнее...

382

К сожалению, защита собственных мыслей не избавляет от необходимости сражаться. Как вы предпочтете это делать — мечом (19) или Силой мысли (16)?

383

Уже почти в сумерках начинаете подъем. Тропка петляет, поднимаясь все выше, но в то же время где-то далеко впереди появляется едва заметный свет, усиливающийся по мере того, как небо делается все темнее и темнее. После очередного поворота становится виден и источник этого загадочного свечения. Перед вами на фоне ночного неба предстает зрелище невиданной красоты — небольшая, чрезвычайно изящная пагода, стены которой пронизаны нежно-голубым сиянием. Кажется, что хрупкое строение парит в воздухе, настолько совершенны его линии и пропорции. Тропинка заканчивается у невысоких резных дверей — 150.

384

Понемногу шум стихает, и деревня успокаивается. Незамеченным выскользнув наружу, вы покидаете ее, устремляясь в единственную сторону, которая кажется неохраняемой, — на юг — 112.

385

ПУТНИК

Сила мысли 5

Сила 10

Если вы победили его, то 570.

386

Предводитель кочевников окидывает вас оценивающим взглядом. Если на вас есть накидка, защищающая от песчаной бури, или купленный у караванщика меч, то 443. Если же нет, то 279.

387

Вскоре перед вами новая развилка. Предпочтете правый путь (592) или левый (294)?

388

Надеясь спасти свою жизнь, вы что есть силы торопитесь обратно, на твердую землю, где можно будет дать бой. Но прилетевшая откуда-то из темноты арбалетная стрела кладет конец этим надеждам. Ваше бегство тоже было предусмотрено...

389

Дерзкий план удастся. Не заметив вас, колосс спотыкается и падает на землю, разбиваясь и разлетаясь на куски. Противник повержен, путь дальше свободен. Развалившаяся хижина открыла взгляду потайной коридор, уходящий куда-то в глубь скалы. Пойдете по нему (126)? Или решите не рисковать и отправитесь дальше в поисках возможности перейти через горы — на север (111) или на юг (588)?

390

Карманы этих искателей приключений тоже стоит осмотреть — кто знает, кого им приходилось грабить. Однако ничего стоящего найти не удастся. Зато на пальце одного из разбойников вы замечаете серебряный перстень очень красивой работы с небольшим топазом. Хотите надеть его себе на палец (280) или оставите на руке у мертвого разбойника (572)?

391

Осторожно пытаетесь овладеть волей выбранного человека, но тут же приходите в ужас. Ваш противник настолько более сильный телепат, что и говорить не приходится. Быть может, вы даже наткнулись на самого Хозяина горы. Чувствуете, как он без труда отражает вашу атаку, наносит ответный удар, как фанеру, пробивает защиту. Кажется, что скользкие холодные щупальца облепили ваш мозг и начали высасывать из него жизненную силу. Через час дверь темницы откроется, но из нее выйдете уже не вы, а послушный воле Хозяина манекен...

392

Совсем избежать ранения не удастся, но балка задевает вас лишь краем, отнимая только 3 СИЛЫ. Предпочтете поскорее уйти, пока сверху не обрушилось что-нибудь еще (31), или все же войдете в горницу (428)?

393

Удача вам не изменила, и спуск прошел благополучно. Но подняться вновь уже вряд ли суждено — противоположная стена слишком отвесна. Надеясь на лучшее, вы направляетесь по ущелью на юг — 282.

394

Вскоре путь снова раздваивается. Пойдете направо (444) или налево (545)?

395

К середине следующего дня кажется, что пустыне наконец-то суждено закончиться. Но долгожданного облегчения это не приносит. Прямо из песка перед вами начинают подниматься в небо металлические конструкции совершенно неизвестного предназначения. Повсюду чувствуются запустение и запах смерти, которая пришла сюда много веков назад. К тому же чем ближе вы подходите, тем сильнее чувствуете странное жжение на коже, а ноги начинают подкашиваться от внезапно накатившей слабости — 37.

396

Вскоре на пути вашего поиска встает еще один защищенный мозг. Хотите попробовать пробиться в него (171) или поищите еще (601)?

397

Враг мертв, и вы в одно мгновение оказываетесь на его коне. Конечно, быть героем хорошо, но еще лучше быть живым героем. Здесь же силы явно не равны. Вы прищипываете коня, чтобы попытаться оторваться от других кочевников в этой странной скачке по пустыне. Впрочем, кажется, что этому коню все равно, скачет он по песку или по твердой земле, — 568.

398

Вы понимаете, что вступили в слишком неравную схватку, ведь противник вас видит, а вы даже не знаете, где он и кто он. Кажется, что удары сыпятся со всех сторон. При всем вашем искусстве трудно отразить удар, когда не знаешь, откуда он будет нанесен. Вскоре вы уже истекаете кровью, так и не узнав, удалось ли вам хотя бы раз ранить загадочного стража. Попросите его о пощаде (573) или будете биться до конца (299)?

399

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 438, если же нет — 64.

Вы собираетесь с мыслями и пытаетесь вызвать Майлина. В конце концов маг отвечает. Быстро описываете ему ситуацию, в которую попали, но он ничем не может помочь. За прошедшее время почти ничего не изменилось, структура охраны горы по-прежнему неизвестна. Астролог просит держать его в курсе событий, после чего связь прерывается. Бросьте кубик два раза и вычитите у себя соответствующее количество СИЛЫ — столько сил ушло на установление и поддержание телепатического контакта. А теперь решайте: ответите неизвестному, что ищете хозяина скалы (484), назоветесь странником (240) или попробуете дать бой? Тогда как — Силой мысли (16) или мечом (19)?

401

Через полдня впереди становится видна горная цепь. К вечеру вы уже у ее подножия. Всю ночь ваш сон прерывает хлопанье где-то в вышине огромных крыльев: чувствуя опасность, то и дело просыпаетесь. Однако утро приносит и приятную новость — буквально в сотне шагов слева от вас виднеется уходящая в горы тропинка. Пойдете по ней (90) или предпочтете пройти вдоль хребта южнее в поисках более подходящей дороги (36)?

402

Вы выхватываете меч, и мужчина с несколько необычным для его возраста проворством отпрыгивает в сторону. Но вместо того чтобы схватиться за шпагу, он использует более привычное оружие — превращается в тигра. Каждый укус отнимет у вас 3 СИЛЫ. Теперь — деритесь.

ТИГР

Ловкость 9

Сила 10

Если вы победили оборотня, то 131.

403

Беспрепятственно пересекаете двор и входите в центральную башню. Просторный холл пуст, парадная лестница ведет на второй этаж. Поднявшись, проходите по анфиладе прекрасных комнат, сделавших бы честь любому герцогу. Коллекции оружия на красивых персидских коврах, изящная мебель, великолепные статуи сменяют друг друга. Взойдя еще по одной лестнице, упираетесь в выходящую на площадку массивную дверь. И, повинувшись безотчетному любопытству, поворачиваете ручку — 362.

404

Вы наконец-то поднялись на высшую ступень овладения телепатией. Теперь в ваших силах на расстоянии не только обнаружить противника, но и полностью парализовать его волю, заставив выполнять ваши указания. Более того, при этом ваше сознание как бы раздваивается: оставаясь самим собой, в то же время видите и чувствуете то, что видит и чувствует он. Разумеется, это потребует немало сил. При использовании возможностей, предоставляемых Силой мысли, равной 10, придется каждый раз трижды кидать кубик и вычитать из своей СИЛЫ сумму выпавших чисел. Как видите, подобный трюк может и убить, так что пользоваться им надо осторожно.

405

Изумруды начинают матово мерцать, затем их свечение разгорается, пока из самого крупного камня не вырывается луч, освещающий фигуру перед вами. Это закованный в доспехи, более чем двухметровый страж, вооруженный огромным мечом. Однако теперь с ним хотя бы можно сразиться.

СТРАЖ

Ловкость 11

Сила 12

Если вы победили его, то 527.

406

Достав давным-давно купленный фиал, залпом выпиваете его. Через несколько минут боль прекращается. Однако 2 СИЛЫ потерять все же придется. Хотите попить из другого колодца (366) или решите не искушать судьбу и покинете оазис (544)?

Обмякшие щупальца погружаются в болото, а вы осторожно продолжаете идти дальше, стараясь потихоньку сворачивать на восток. Через некоторое время возле одной из кочек, на которую совсем уж было собрались наступить, замечаете какие-то непонятные пузырьки на поверхности грязной болотной воды. Будете наступать на эту кочку (582) или обойдете ее стороной, даже если это удлинит путь (87)?

Вскоре путник скрывается из виду, а вас поджидает новая неожиданность. Прямо посреди пустыни вы видите начало широкой дороги, вымощенной голубоватым камнем. Но если она кончается ничем здесь, то, быть может, и на том конце ничего нет? Или она все же куда-то ведет? Но тогда кто ее проложил? Ответа на все эти вопросы пока нет, а решать надо: пойдете по дороге (232), свернете на север (132) или на юго-восток (486)?

Всадники удивленно переглядываются, а потом начинают разговаривать друг с другом на непонятном языке. После чего один из них говорит, что слышал о чародее, поселившемся под скалой далеко на востоке, и предлагает довести вас до замка в горах, в котором живет этот мудрец, быть может, способный вам помочь. Согласитесь и сядете на лошадь позади одного из кочевников (367) или откажетесь (270)?

Несколько раз появляется ощущение, что вы слышите позади то ли шаги, то ли ворчание каких-то животных в болотной тине, но не видно ни зги, и приходится торопиться за проводником, чтобы не потерять его из виду. Но вот он резко останавливается и со словами: «Ну что ж, пришли» — оборачивается, выхватив меч. Будете драться (тогда как: мечом — 128 или Силой мысли — 528 или побежите по дороге обратно — 388)?

Если вы в свое время убили юношу в синем, то 40, если же нет — 206.

Внезапно раздается страшный треск, и прежде чем вы успеваете понять, что происходит, откуда-то из-под потолка падает тяжелая балка. Вы пытаетесь отскочить в сторону, но слишком поздно — 500.

Более того, он говорит, что ему редко удастся встретить столь любезного и приятного покупателя, а жизнь караванщика достаточно скучна. Поэтому он предлагает отметить ваши покупки ужином да заодно выпить немного вина за удачу в путешествиях и в торговле. Откажетесь, сославшись на усталость (38), или согласитесь (133)?

Уже на полпути к гнезду слышно прекрасное пение обитающей там птицы. Оно настолько чудесно, что вы забываете обо всем на свете и в восхищении оглядываетесь вокруг. Вид, открывающийся с горы, просто великолепен. На западе простирается пустыня. Элгариол слишком далеко, чтобы его можно было видеть, а вот море Семи рек, омывающее хребет Лонсам с севера, как на ладони. Немного севернее должен быть порт Грейкейп, но сейчас один из отрогов закрывает его. Между тем птица продолжает петь, и с каждой новой трелью вы чувствуете, как возвращаются силы. Можете восстановить свою СИЛУ до изначального уровня. Быть может, когда-нибудь вам и откроется имя этой прекрасной птицы, а пока вы решаете ее не беспокоить, спускаетесь на тропинку и продолжаете путь — 260.

415

Куда вы пойдете, сразив коварное растение? На восток (272) или на северо-восток (368)?

416

Нет сомнения в том, что перед вами враг. Будете сражаться с ним мечом (19) или используя Силу мысли (16)?

417

Каждый удар его дубины будет стоить вам 4 СИЛЫ.

ОХОТНИК

Ловкость 10

Сила 14

Если вам удалось победить его, то 39.

418

Мысленно представив себе королевский дворец в Элгариоле, пытаетесь связаться с Майлином. В конце концов он откликается. Рассказав, в какую ситуацию попали, с нетерпением ждете ответа. Маг говорит, что могущественные чародеи способны создавать иллюзии гораздо более обширные и реальные, чем пустыня. Он не сомневается, что все это время вы шли по пустыне, которая, подчиняясь чьей-то воле, обернулась для вас степью. Майлин уверен: надо немедленно сворачивать на восток, попытавшись обмануть эту злую силу. На этом связь прерывается. Киньте кубик два раза и вычитите у себя столько СИЛЫ, сколько выпало на его гранях. А теперь решайте: пойдете дальше на юг (507) или свернете на восток (271)?

419

Некоторое время удастся балансировать на скользких кочках, но в конце концов все же поскользываетесь — 531.

420

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если Удача с вами, то 389, если же нет — 617.

421

Вы открываете клетку и выпускаете птицу на волю. Голубь будет сопровождать вас, и вы сможете в любой момент (даже если в книге это не будет специально оговорено) отправить его с посланием в Элгариол.

422

В свою очередь рыцарь открывается вам. Он рассказывает, что принадлежит к числу воинов ордена Голубого Креста, ведущего борьбу со Злом под знаменами Добра. Пять лет назад он был послан через пустыню на север в порт Грейкейп с весьма важной миссией. Но Повелитель пустыни через своих шпионов узнал об этом и наложил на него заклятие, обрекающее всю жизнь скитаться по пустыне, никогда не найдя из нее выхода. Только смерть чародея сможет снять это проклятие. Посочувствовав рыцарю, спрашивает, видел ли он по ту сторону гор и болот одинокую скалу. Увы, отвечает собеседник, какие-то неведомые силы так и не дали ему к ней приблизиться, но он видел ее и чувствовал Зло, исходящее от нее. Ну что ж, вас интересует еще вопрос, но один из самых важных: как же перебраться через Лонсам? Рыцарь советует повернуть на север, а потом на восток. Там должна быть тропа через горы, по которой проезжал он сам. Правда, это было около года назад. Вы благодарите случайного собеседника, и он скачет дальше. Теперь надо решать: пойдете на север (369) или на восток (273)?

423

Разбойник мертв. Вы быстро обыскиваете его.

Пять золотых, жемчужное ожерелье и связка ключей. Можете взять с собой все эти предметы. А теперь надо, не мешкая, возвращаться: ночью на болотах, да еще рядом с трупом, не слишком приятно. Но дорога назад отрезана — из темноты выходят два дружка убитого. Вы еще слишком неопытный телепат, чтобы сражаться с ними с помощью Силы мысли одновременно. Поэтому их мечам придется противопоставить свой.

ПЕРВЫЙ РАЗБОЙНИК

Ловкость 8

Сила 8

ВТОРОЙ РАЗБОЙНИК

Ловкость 9

Сила 10

В каждом раунде атаки кидайте кубик как за себя, так и за обоих разбойников. Однако каждый раз перед этим решайте, с кем из них вы деретесь. Вас ранить может любой из них (или оба сразу), у кого Сила удара окажется больше вашей, а вот вы способны нанести ранение только непосредственному противнику. Если оба все же мертвы, то 390.

424

Защитив свои мысли, осторожно начинаете прощупывать помещения, окружающие тюрьму. Сначала кажется, что никого, кроме вас, нет, но потом нащупывается сначала один человек, потом другой. Можете попытаться овладеть волей любого из них. Начнете с первого (391) или со второго (283)?

425

Путь обратно слишком тяжел, чтобы вам могло прийти в голову повторить его. Остается одно: попытаться спуститься в ущелье. Его стены не совсем отвесны - выступающие камни дают возможность зацепиться. Осторожно вы начинаете спуск — 506.

426

«Чего-чего, а приключений, молодой человек, вам встретится предостаточно»,— говорит старик и, пожелав удачи, продолжает путь. Вскоре он скрывается из виду, а вас поджидает новая неожиданность. Прямо посреди пустыни вы видите начало широкой дороги, вымощенной голубоватым камнем. Но если она выходит из песка, то ведь может и уходить просто в песок. Или все же куда-то ведет? Но куда? Ответов пока нет, а решать надо: пойдете по дороге (232), свернете на север (132) или на юго-восток (486)?

427

Следующий день подходит к концу вместе с горами. Воздух уже перестает быть свежим, в нем чувствуется смрадное дыхание болот. Вот и последний отрог, кажется, горы заканчиваются. Остановитесь на ночь (41) или пойдете дальше в темноте (618)?

428

Внутри светлее. Похоже, вы попали в дом то ли колдуна, то ли деревенского лекаря. Прежде всего обращает на себя внимание сидящая в углу огромная серо-зеленая жаба, которая таращит не лишенные разума глаза. Две стены увешаны пучками трав, в другом углу стол, на котором лежат человеческий череп и несколько небольших костей. Но вот из соседней комнаты появляется и сам хозяин дома. Вопреки ожиданиям это юноша в просторной темно-зеленой одежде, которую вы затруднились бы хоть как-то определить. Его белые холеные руки говорят о том, что он не привык к физической работе, и даже не совсем понятно, что он делает в столь заброшенном уголке мира и как умудряется тут выжить. Юноша с интересом смотрит на непрошеного гостя и делает жест, приглашающий присесть на лавку. Прежде чем вы успеваете подумать, стоит ли это делать, ваше тело само повинуется этой полупросьбе-полуприказу — 129.

429

Решив, что нападать на телепата исподтишка вряд ли разумно, вы вызываете юношу на честный поединок. Как ни странно, он принимает ваше предложение!

ЮНОША

Сила мысли 10

Сила 14

Если вам удалось уменьшить СИЛУ своего врага до 2, то 301.

430

К сожалению, тело найти не удастся. Надеюсь, что Невидимый страж мертв, вы можете продолжить подъем по лестнице (141). Можете также сначала попытаться воспользоваться одной из возможностей, предоставляемых телепатией. Но какой? Если той, что предоставляет Сила мысли, равная 8, то 490, если 9 — 262, а если 10 — 134.

431

Перед вами новая развилка. Пойдете направо (387) или налево (151)?

432

Что вы хотите узнать? Не встречалась ли ему на пути огромная гора, стоящая посреди пустыни (284), или не знает ли он, кто господин этих заколдованных земель (333)?

433

Балансируя на скользких кочках, вы начинаете неторопливо пробираться в южном направлении. Внезапно из жижи почти у самых ног поднимается огромная отвратительная морда неизвестного животного. Грубую бородавчатую шкуру украшает зеленый налет слизи, небольшие подслеповатые глаза горят злобным красным огнем, усеянная мелкими острыми зубками пасть угрожающе раскрыта. Попробуете справиться с чудовищем мысленно (65) или используя оружие (186)?

434

Вы обнажаете меч и совершаете тем самым роковую ошибку. Юноша без труда проникает в ваш незащищенный мозг и одним ударом подчиняет его своей воле. Все ваше существо преисполнено безграничной любовью к этому доброму человеку, к этому Господину, на которого вы, сами не зная как, только что осмелились было поднять руку. И только его улыбка, снисходительная и всепрощающая, способна излечить от угрызений совести. Возможно, в дальнейшем ваша жизнь будет не менее интересна, но эта книга посвящена описанию подвигов героя, а не раба. К тому же вы так и не выполнили возложенную на вас миссию...

435

Любопытство не столь уж редкий порок, чтобы стоило его осуждать, но на этот раз оно стоит вам жизни. Не проходит и нескольких минут, как другие караванщики врываются в шатер, чтобы отомстить за погибшего товарища. Сопротивление коротко и бесполезно...

436

Мертвый рыцарь падает с коня, и тот уносится прочь прежде, чем вы успеваете его поймать. В карманах убитого находите 1 золотой, а доспехи настолько раскалены солнцем, что надевать их в пустыне было бы полнейшим безумием. Да и нести их с собой как-то не хочется. Однако если вам нужен меч, можете взять его. Теперь ничего не остается, как продолжить путь. Куда вы направитесь?

На север — 369.

На восток — 273.

437

Входите в комнату, и дверь плотно закрывается за спиной, как будто пагода — одно огромное живое существо, пустившее вас внутрь себя. Но в ту же минуту в помещении появляются и другие живые существа. Почувствовав их, комната начинает светиться все более и более тускло. Это Гремлены, злые крылатые духи, которые набрасываются на вас, предвкушая легкую добычу. Их около десяти, и справиться со всеми едва ли будет

легкой задачей. Что вы предпочтете? Постараться убить хотя бы нескольких, чтобы отпугнуть остальных (285)? Заговорить с ними (174)? Или попытаетесь как можно скорее найти выход из комнаты, в которой вы еще не успели даже толком осмотреться (67)?

436

Меч попадает в цель. Ослепший великан делает несколько неуверенных шагов, натывается на скалу и с оглушительным грохотом распадается на огромные глиняные глыбы. Только теперь вы замечаете, что развалины хижины открывают взгляду потайной ход, ведущий в глубь гор. Хотите пойти по нему (126)? Или предпочтете поискать другой путь через Лонсам — на севере (111) или на юге (588)?

439

Сконцентрировавшись, пытаетесь установить контакт с Майлином. Но, как ни странно, астролог не отвечает. После нескольких безуспешных попыток вам приходит в голову, что этому может быть только одно объяснение — гора играет роль экрана, препятствующего мысленным контактам с внешним миром, — 140.

440

Вы были абсолютно правы, заподозрив неладное. Разбойникам-кочевникам ничего не стоит убить случайного путника ради нескольких золотых, которые могут оказаться в его карманах. Они нападают на вас внезапно и со всех сторон, а численный перевес, увы, оказывается, как это часто бывает, не на стороне Добра...

441

Выслушав ваш рассказ, старик на некоторое время задумывается, как бы размышляя, можно ли верить всей этой невероятной истории. Потом говорит: «Отважный путник, у меня есть способ проверить, правду ли ты мне сказал. — В его руках появляется маленькая блестящая змейка. — Дозволь ей обвиться вокруг твоего запястья. Если ты не солгал, она не причинит тебе вреда, а я смогу тебе помочь. Если же все сказанное — ложь, она убьет тебя». Согласитесь на такую проверку (288) или откажетесь (309)?

442

Убедившись в бесполезности своего предупреждения, антилопа исчезает за ближайшим барханом. А вы все еще продолжаете идти к горе, когда замечаете плотную черную тучу, приближающуюся с севера. Пойдете ей навстречу (175) или свернете на восток (612)?

443

По сигналу предводителя кочевники набрасываются на вас. Этим разбойникам ничего не стоит убить любого, у кого могут оказаться деньги, а ваши приобретения говорят о том, что вы явно не бедствуете. Конечно, можно попытаться дать отпор, но силы слишком неравны. Вам так и не суждено выполнить поручение Майлина...

444

Вскоре новая развилка. Пойдете направо (176) или налево (571)?

445

Все еще находясь под влиянием врага, вы возвращаетесь во дворец. К счастью, Майлину удастся разрушить планы неизвестного телепата. Почувствовав неестественность в вашем поведении, он ликвидирует мысленный приказ. Вы рассказываете ему все, что произошло во время путешествия, после чего несколько месяцев уходит на то, чтобы просто прийти в себя. А затем можете снова попытаться добраться до загадочной горы, сделав выводы из своих ошибок. Если, конечно, будет еще не поздно...

446

Простившись с торговцем, устремляетесь дальше в ночь. И только отойдя на достаточно безопасное расстояние от каравана, решаетесь остановиться на ночлег — 20.

447

Чудом вам удастся удержать равновесие. Еще несколько рискованных прыжков — и вы выбираетесь на место, кажущееся хотя бы относительно сухим. И тут же поджидает новый сюрприз: откуда-то из-под кочки появляются несколько липких и скользких, покрытых слизью щупалец, которые обвиваются вокруг вашей правой ноги. Что вы делаете? Попытайтесь перерубить их мечом (604)? Попробуете сразиться с неизвестным животным Силой мысли (310)? Подождете, что будет дальше (219)?

448

Натренированный мозг вашего врага без труда отражает удар столь неопытного телепата. И бьет в ответ. Вы чувствуете, как силы покидают вас, а голову сдавливает невидимый обруч. Из-за роковой ошибки ваша миссия так и останется невыполненной...

449

Тоннель раздваивается. Пойдете направо (187) или налево (320)?

450

Прикосновение к кнопке оказывается смертельным. Видимо, враг предусмотрел все, даже проникновение постороннего в святая святых замка...

451

Вы воспользуетесь мечом (623) или Силой мысли (274)?

452

Внезапно песчанки быстро сужают кольцо. Настолько неожиданно, что вы оказываетесь не в силах противостоять этому натиску, — 177.

453

Тоннель кончается, и вы оказываетесь в тупике. Не остается ничего другого, как вернуться назад и пойти после развилки прямо, — 313.

454

В самой середине коридора пол неожиданно начинает подниматься. Одновременно в потолке открывается люк. Спрыгнете вниз (81) или дадите этому подъемнику сделать свое дело (188)?

455

Этот мозг надежно защищен. Вернитесь в параграф 134 и сделайте другой выбор.

456

Вы переворачиваете золотой медальон, не давая ему возможности воспользоваться телепатией, — 72.

457

Вы продолжаете путь. Проходит еще два дня (если за это время вы ни разу не поели, потеряйте 4 СИЛЫ), и на горизонте появляется высокая гора — 306.

458

Только открываете рот, чтобы ответить, как он все понимает, дотягивается до красной кнопки и нажимает на нее — 52.

459

Коридор заканчивается дверью, которая отходит в сторону, чтобы дать вам пройти, и тут же за спиной встает на место. Вы едва успеваете заметить, что такая же дверь перекрывает проход напротив, но на этот раз открыть ее не удастся. Вы же стоите в поперечном коридоре. Пойдете по нему направо (394) или налево (552)?

460

Теперь, когда противник мертв, вы можете спокойно осмотреться. Но обстановка настолько противоестественна и неприятна, что все внутри подталкивает уйти. Можете либо просто покинуть хижину (321), либо попробовать перед этим войти в комнату, откуда появился хозяин дома, услышав ваши шаги (286).

461

Вы выходите на перекресток. Пойдете прямо (185) или направо (74)?

462

Вы дотрагиваетесь до пряжки на поясе, и он начинает действовать, нейтрализуя телепатическое поле, - 203.

463

Когда вам уже кажется, что победа вот-вот будет за вами, старик исчезает, оставив в руках только воздух. Вдоволь попереживав, решайте, куда пойдете дальше. Ведь стоило ему исчезнуть, как прямо посреди пустыни вы увидели начало широкой дороги, вымощенной голубоватым камнем. Пойдете по ней. (232), свернете на север (132) или направитесь на юго-восток (486)?

464

Трудно сказать, чего вы ожидали. Цепкие когти смыкаются на ноге так, что вырваться уже невозможно, чудовище без особого труда перекусывает меч, а потом неторопливо ужинает вами, несмотря на протестующие крики...

465

Человек, которым вы управляете, добывает своего врага, отбирает у него ключи и идет к темнице. Остановившись в определенном месте у совершенно гладкой стены, он вставляет в нее различные ключи в трех разных местах (вы мысленно радуетесь, что он знает, как это сделать, не вызвав тревоги). После этого часть стены отходит в сторону, и вы видите его перед собой. Что ж, времени терять нельзя. Собравшись с силами, отдаете приказ провести вас к Повелителю. Охранник идет впереди, вы за ним. Сворачиваете налево в какой-то коридор (мысленно молясь богам, чтобы кто-нибудь не попался навстречу), потом направо. Но не успеваете дойти до очередного ответвления, как чувствуете, что пол под ногами начинает медленно подниматься, а в потолке гостеприимно распаивается люк. Охранник остается внизу. Ловушка? Подъемник? Спрыгнете (81) или дадите ему сделать свое дело (188)?

466

Куда вы направитесь после битвы с путником? На восток — 277. На юг — 560.

467

Через некоторое время от основного коридора отходит проход налево. Пойдете по нему (214) или нет (431)?

468

И тут же ваш мозг атакует такая волна ненависти, что никакая защита не в силах сопротивляться этому. Кажется, что прямо в голову впились сотни раскаленных игл, разрушая и сжигая все на своем пути. Вы не выполнили свою миссию...

469

Прикосновение к кнопке не производит никакого эффекта. Дай бог, чтобы это не была кнопка тревоги. Пока же все спокойно, и вы можете вернуться в параграф 553, чтобы сделать иной выбор.

470

На полпути к горе вы замечаете плотную черную тучу, приближающуюся с севера. Пойдете ей навстречу (175) или свернете на восток (612)?

471

Коридор постепенно плавно поворачивает налево и заканчивается дверью. Она отходит в сторону, чтобы закрыться у вас за спиной. Перед вами поперечный тоннель. Пойдете по нему направо (559) или налево (66)?

472

НЕИЗВЕСТНАЯ ТВАРЬ

Ловкость 10

Сила 16

Каждый удар ее лапы, достигший цели, отнимет у вас 3 СИЛЫ. Если вы победили, можете вернуться в комнату, из которой пришли, и быстро попробовать другую дверь — иного выхода нет — 312.

473

Убив первого нападающего, вам удастся ускользнуть в темноту. До утра вы дрожите от ужаса, укрывшись в естественной нише в скале (потеряете 2 СИЛЫ), а с рассветом продолжаете путь на север — 351.

474

Видя, что и второй противник мертв, вы решаете поскорее уйти из этого проклятого богами дома — 321.

475

Перевернув золотой медальон, вы предупреждаете его попытку воспользоваться телепатией. Теперь и у него остается только один путь: поединок — 622.

476

Тоннель заканчивается развилкой. Пойдете направо (214) или прямо (287)?

477

Наконец-то все ваши страдания вознаграждены: близок конец топей. И вы изо всех сил торопитесь покинуть это гиблое место — 257.

478

Подходите поближе, и все пятеро оборачиваются в вашу сторону. Подумали ли вы, что им сказать? Что хотели послушать их разговор (98), что вам нужен проводник через болота (347) или просто спросите, есть ли дорога через топи (25)?

479

Перекасти-поле приближаются. Неожиданно первый шар, который должен был прокатиться в нескольких шагах от вас, резко сворачивает и, натолкнувшись на ногу, взрывается. Потеряйте 4 СИЛЫ. Попытайтесь теперь увернуться от остальных (483), обнажите меч (254) или воспользуйтесь своей Силой мысли (12)?

480

Обнажив меч, издаете воинственный клич, чем сразу же привлекаете внимание твари. Несколько раз взмахнув огромными крыльями, она оказывается прямо над вами, выпустив свою жертву. Теперь вы монете ее разглядеть. Между двух больших кожистых крыльев, как у летучей мыши, виднеется человеческое тело! Каждый удар когтистой лапы, попавший в цель, будет стоить 3 СИЛЫ, а кроме того, придется на 1 уменьшить свою ЛОВКОСТЬ, поскольку противник нападает с воздуха.

КРЫЛАТЫЙ ЧЕЛОВЕК

Ловкость 9

Сила 10

Если вы убили его, то 99.

481

Теперь вы идете параллельно с караваном, который и не думает куда-нибудь сворачивать. Попробуете обогнуть его с юга (247) или все же пойдете по направлению к верблюдам (96)?

482

Сила мысли ваших противников невелика, но их достаточно много. Они без труда рассеивают ваш телепатический удар — вы еще слишком неопытный телепат, чтобы драться со столькими врагами одновременно. Однако теперь понятно, кто они. Это Шуликуны — демоны, которые не причинили бы особого вреда, если бы вы сами на них не напали. Тем временем несколько человечков вскарабкиваются вам на ногу, и изо рта у них вырываются маленькие язычки пламени, которые, впрочем, заставляют почувствовать довольно сильную боль (потеряйте 4 СИЛЫ). Будете драться (239) или хотите заговорить с ними и объяснить, что случайно вступили в бой (524)?

483

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 30, если же Судьба отвернулась от вас, то 359.

484

Леденящий душу хохот раздается в ответ, и вместе с ним налетает порыв столь же ледяного ветра, едва не сбивающего вас с ног. И тот же самый голос спрашивает: «Кто ты, осмеливающийся тревожить покой властелина Вечной скалы?» Теперь можете либо сказать, что вы просто путешественник, желающий его видеть (240), либо обнажить меч и подготовиться к бою (19), либо сразиться мысленно (16), либо повернуть назад (107).

Дорога остается столь же непознанной и столь же спокойно вьется по пустыне. Наконец темное пятно на горизонте превращается в горы. Снежные шапки на самых высоких пиках еще золотятся в лучах заходящего солнца, в то время как сумерки уже спускаются на землю, — 111.

Путь настолько тяжел, что вас даже не слишком изумляет силуэт, появившийся через несколько сот шагов на гребне бархана. Вначале его можно принять за мираж, неясное видение, настолько неожиданно появление в этих раскаленных песках рыцаря в полном вооружении, да еще и на коне. Пот стекает по его лицу под поднятым забралом, но он тем не менее не расстается с тяжелыми латами, хотя не совсем понятно, от кого они могут защитить в этих местах. Ведь наибольшую опасность здесь представляет отнюдь не клинок, а магия и телепатия. Если ваша Сила мысли равна 5, то можете воспользоваться своим умением (360), иначе — 252.

Трудно сказать, произвели ли на Голема какое-нибудь впечатление ваши заверения. Во всяком случае по его лицу этого не понять, а вы едва успеваете увернуться от удара гигантской секиры. Остается только использовать либо Силу мысли (9), либо меч (104) или же срочно придумать какую-нибудь хитрость (241).

Как и обещал Майлин, ваше владение телепатией совершенствуется. На новой ступени вы сможете чувствовать наличие поблизости от себя разумной жизни. Для начала это Достаточно ценно, а приобретение всех дополнительных умений — дело будущего. А теперь вернитесь в параграф, с которого вы сюда попали.

Смрад поднимается от Мортлэндских топей, и нет ни малейшего желания пускаться в рискованное путешествие по их осклизлым кочкам. И тут совершенно неожиданно Судьба приходит вам на помощь. Вы видите прочную (по крайней мере на первый взгляд) дорогу, уходящую прямо в глубь топей. Пойдете по ней (255) или решите, что дорога слишком уж к месту, чтобы ей можно было верить (118)?

Присев на ступенях, закрываете глаза и четко представляете себе Майлина, изо всех сил мысленно призывая его. В конце концов, ваши усилия увенчиваются успехом. Как можно быстрее обрисовав ему ситуацию, спрашиваете совета. Маг отвечает: «О Невидимом страже я впервые слышу от тебя, о отважный воин, да и про лестницу мне неизвестно. Но могу посоветовать одно. Стоит произнести: «Калахано лорати», — и любая потайная дверь, не защищенная особенно мощной магией, откроется. Попробуй. Кто знает, может, ты и попадешь внутрь горы». Вы благодарите волшебника и расслабляетесь. Киньте кубик и вычитите у себя столько СИЛЫ, сколько на нем выпало, — связь потребовала немало энергии. Теперь решайте — произнесете заклятие (529), поищите Невидимого стража (35) или продолжите подъем по лестнице (141)?

Близится вечер. В свете заходящего солнца вы замечаете справа от себя небольшую хижину, притулившуюся у подножия горы. Хотите посмотреть, кто там живет (236), или пойдете дальше на север (111)?

Сконцентрировавшись, проникаете в мысли путника, идущего вам навстречу: «Хорошая добыча... откуда... не надо торопиться, убивать не сразу... информация... деньги... оружие... удар... не сорвалось бы...» Потеряйте 1 СИЛУ — столько энергии у вас ушло на телепатический сеанс и делайте выводы — 108.

493

Сразитесь, используя Силу мысли (16), или постараетесь прорваться, воспользовавшись мечом (19)?

494

Поднявшись по лестнице, пробуете открыть дверь. Она не заперта, и вы попадаете в просторные, хотя и полутемные сени — 249.

495

Ночь безлунная. Не лучше ли будет передохнуть, а утром отправиться в путь с новыми силами? Если хотите заночевать у подножия горы, то 372, если нет — 42.

496

Шар натывается на вашу ногу... и раздается взрыв. Потеряйте 4 СИЛЫ. Попытайтесь теперь увернуться от остальных (483), разрубите следующий шар мечом (254) или воспользуетесь своей Силой мысли (12)?

497

Хижина внутри оказывается совершенно темной и настолько наполненной дымом, что с непривычки вы даже кашляете. В центре ее — очаг, дым от которого уходит через отверстие в крыше, стены покрыты густым слоем сажи, вместо оконного стекла натянут бычий пузырь, почти не пропускающий свет. В полутьме видите, как у противоположной стены что-то копошится. Подойдя поближе, различаете лежащую на полу завернутую в шкуру женщину неопределенного возраста, прижимающую к себе ребенка. Увидев постороннего, женщина в ужасе вскрикивает, а ребенок начинает громко плакать. Пока вы пытаетесь объяснить, что не причините ей вреда, на улице вдруг становятся слышны голоса многих мужчин. Поторопитесь покинуть хижину (143) или останетесь в ней (109)?

498

Решив, что дешевле попытаться найти путь через топи самому, вы отправляетесь спать — 248.

499

Еще день занимает дорога обратно. К вечеру вы устали как собака, сильно хочется пить, а конца пути еще не видно. Если у вас осталась еда, поешьте, иначе придется потерять 4 СИЛЫ. Переночевав, отправляетесь дальше на север — 373.

500

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 392, если же нет — 289.

501

Сделав шаг назад, пытаетесь обойти невидимое острие, но оно снова упирается прямо в грудь. Идти дальше — значит пронзить себя кинжалом. «Ты не ответил на мой вопрос, смертный!» — в голосе чувствуется уже легкое раздражение. Вряд ли стоит и дальше злить Невидимого стража. Вернитесь в параграф 6 и сделайте более удачный выбор.

502

Еще один день проходит без изменений. И только когда солнце уже готово исчезнуть, перед вами поднимаются сверкающие золотом в лучах заката пики Лонсама. Горы! Неужели пустыня позади? Но что ждет вас

по ту сторону хребта, там, где еще ни разу не был ни один житель Элгариола? Невольно вы прибавляете шаг — 111.

503

Присев на тушу варана, стараетесь сосредоточиться и мысленно позвать белого мата. И это удастся! Голос Майлина начинает звучать в вашем сознании. Он поздравляет с тем, что удалось не только перейти горы, но и столь многому научиться, и спрашивает, не нужна ли вам помощь. К сожалению, вы еще только пробуете свои силы на новой ступени телепатии и чувствуете, что связь вот-вот прервется. Что вы попросите у волшебника: прислать еще пищи (119), денег (374)? Спросите, не узнал ли он чего-нибудь нового об обитателях загадочной скалы (276)? Или сами расскажете Майлину все, что узнали? Тогда, если погибнете, будет легче добиться успеха тем, кто пойдет по вашему пути (256).

504

Через некоторое время от основного коридора отходит узкое ответвление налево. Пойдете по нему (86) или предпочтете, чтобы не запутаться, не менять направления (181)?

505

Решив, что разговаривать со странником не о чем, проходите мимо. Но не успеваете сделать и нескольких шагов, как чувствуете, что в шею, немного ниже затылка, впиваются острые клыки. Смерть наступает почти мгновенно, но причины ее вы так и не узнаете...

506

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 393, если же не повезло — 43.

507

Вроде бы эта пустыня как две капли воды напоминает ту, что вам уже удалось пересечь. Но с другой стороны, не покидает ощущение, что что-то не так. Но что? Идти стало труднее или это только кажется? — 120.

508

Кочевники удивлены. Видимо, с таким они сталкиваются впервые. В конце концов, посоветовавшись между собой на непонятном для вас языке, спрашивает, идете ли вы к гномам торговать, воевать с ними или воевать за них. Что вы ответите?

Торговать — 258.

Сражаться с гномами — 628.

Воевать за них — 270.

509

Хотите подобраться к гнезду и посмотреть, кто там обитает, благо достаточно пологий подъем позволяет это (414)? Или предпочтете побыстрее миновать перевал и начать спуск вниз (260)?

510

Вы пытаетесь прочесть мысли Невидимого стража, но они надежно защищены. Будете сражаться с ним, используя Силу мысли (16), или попытаетесь одолеть его мечом (19)?

511

Болота должны быть неподалеку, но прежде решимте: остановитесь на ночь, миновав деревню (106), или пойдете к топям прямо сейчас (165)?

Торговец дружелюбен и с удовольствием показывает товары в своем шатре, который слуги уже успели поставить. Можете купить у него все, что приглянется, — были бы деньги. А товары такие (в скобках указаны цены): моток веревки (2); почтовый голубь в изящной позолоченной клетке (5); накидка от песчаной бури (3); меч, на рукояти которого неизвестные вам письма вязаю (5); шелковый пояс (5); флакон с неизвестной жидкостью (6); рыцарские доспехи (2). Если вы что-нибудь хотите приобрести, не забудьте вычеркнуть необходимую сумму в Листке путешественника, после чего, не закрывая этой страницы, посмотрите параграфы, номера которых приведены ниже после каждой вещи. Посмотрев параграф, всякий раз возвращайтесь сюда: веревка — 259, голубь — 421, накидка — 290, меч — 376, пояс — 59, флакон — 121, доспехи — 278. После этого можете либо попрощаться и пойти дальше, решив, что лучше будет переночевать одному (446), либо попроситься на ночлег к любезному торговцу (250).

Вы подходите как раз вовремя, чтобы услышать, что купец прибыл из страны, которая лежит по ту сторону Мортлэндских топей. К сожалению, вы прослушали, как ему это удалось. После того как тот рассказывает обычный набор историй про встречи с драконами и великанами (однако заполнивший трактир полумрак заставляет вас спросить себя, такие ли уж это сказки, как казалось в детстве), толпа расходится. Теперь вы можете либо удовлетвориться услышанным — все-таки дорога через топи есть — и пойти спать (248), либо поинтересоваться у торговца, как же ему удалось миновать болота (152).

Какое-то предчувствие заставляет вас не только свернуть, но и ускорить шаг. Перекати-поле проносятся мимо, а вы продолжаете свой путь на северо-восток — 110.

Вы концентрируетесь и наносите мысленный удар. Почувствовав боль, тварь взмывает в воздух, и теперь становится видно, что между огромными кожистыми крыльями, как у летучей мыши, у нее небольшое человеческое тело с лапами вместо ног.

КРЫЛАТЫЙ ЧЕЛОВЕК

Сила мысли 3

Сила 10

Если вы победили — 238.

Через несколько шагов за провалом начинаются ступени, вырубленные прямо в камне. Решив, что отступать не стоит, спускаетесь вниз. Проходит час, а нескончаемая череда ступеней все еще уводит вас в глубь скалы. Радует только одно: вопреки ожиданиям тьма не окружает вас, а отступает перед тусклым красноватым светом, льющимся непонятно откуда. Хотите вернуться назад (361) или продолжите спуск (260)?

Первые лучи солнца, пробивающиеся через низкое оконце таверны, будят вас. Решив не терять времени, вы покидаете гостеприимный приют и продолжаете путь. Перед вами в легкой утренней дымке лежат Мортлэндские топи — 489.

«Как найти одинокую гору, возвышающуюся над пустыней? — переспрашивает статуя. — Никак. Она сама тебя найдет». После этого Али бен-Сулейман приказывает слугам проводить вас из оазиса, дав на дорогу лепешек (прибавьте 1 ЕДУ), — 54.

Ваши телепатические способности продолжают развиваться. Теперь вы сможете не только чувствовать разумную жизнь и. распознавать врага, но и читать мысли существ, с которым встретитесь на дороге. Но учтите: существо должно быть разумным. Кроме того, более умелый телепат, чем вы, сможет поставить на свои мысли защиту. Неплохо бы и вам научиться тому же, но это дело будущего. А пока вернитесь в тот параграф, с которого сюда попали.

520

В отчаянии юноша хватается за меч, каждый удар которого (разумеется, достигший цели) будет стоить 4 СИЛЫ.

ЮНОША

Ловкость 12

Сила 2

Если он мертв, то 348.

521

Ночь проходит спокойно и хорошо, если не считать того, что вы совсем не отдохнули (потеряйте 2 СИЛЫ). Занимается день, а вы все продолжаете идти вперед — 22.

522

Огромная ящерица мертва. Куда вы направитесь теперь — на юг (3), на северо-восток (182) или на юго-восток (91)?

523

Проводник отводит вас в сторону и вполголоса говорит: «Как хотите, но я днем на болота не сунусь. В наших краях все не так, как везде. У нас самое опасное время — пока светло. А ночью еще можно попытаться проскочить. Так что, если согласны, через полчаса отправляемся». Согласны (122) или побоитесь ночной прогулки и предпочтете отправиться спать (248)?

524

Крошки быстро успокаиваются и с удовольствием болтают с вами. Шуликуны не злобные и почти не опасные демоны, склонные к коварным шуткам, особенно над теми, кто не может дать им отпор. Кажется, у них нет особого желания шутить с воином, да еще с таким мечом, как у вас. Они с удовольствием рассказывают разные забавные истории, и только одна тема остается закрытой — куда ведут от перекрестка эти странные дороги. Так что, распрощившись с Шуликунами, выбирать снова вам — пойдете на северо-восток (485) или на юго-восток (5)?

525

И снова проходит день, а вокруг все та же пустыня. Более того, вернуться назад уже невозможно: еда закончилась да и силы совсем на исходе. Палящий зной преследует и днем и ночью, не давая возможности толком отдохнуть. Остается только одно — переночевать и идти дальше на север — 395.

526

Тоннель тянется на несколько сот метров и заканчивается новой развилкой. За спиной бесшумно закрывается дверь. Куда предпочтете направиться теперь — направо (53), налево (185) или прямо (74)?

527

Быстро осмотрев тело стража, замечаете у него на шее медальон на тонкой золотой цепочке. Если наденете его на себя, то 377, если продолжите подъем по лестнице, то 141, если вспомните о волшебных ножнах (которые могут у вас быть), то 609.

528

РАЗБОЙНИК

Сила мысли 3

Сила 10

Если вам удалось победить его, то ваша Сила мысли увеличивается на 1. Для того чтобы узнать, какие новые возможности это открывает, посмотрите один из следующих параграфов (не закрывая этого). Если Сила мысли стала равна 4, то 488, а если 5, то 10. Потом — 423.

529

«Калахано лорати»,— неуверенно произносите вы... и огромный валун, лежащий на краю площадки лестницы, сдвигается, открывая вход. Вы ступаете в темный провал — 291.

530

Враг удивлен, но принимает ваше предложение. Гибким кошачьим движением он тянется к одному из книжных шкафов, и тот превращается в прекрасный ковер, на котором висит коллекция оружия. Юноша выбирает короткий изящный клинок. Несмотря на то что он выглядит игрушечным, каждая нанесенная им рана будет стоить вам 4 СИЛЫ. Другой меч противник предлагает вам. Возьмете его (378) или будете драться своим оружием (172)?

531

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 447, если же нет — 153.

532

Сосредоточившись, нащупываете в глубине скалы чей-то защищенный мозг. Хотите нанести удар (298) или поищите еще (396)?

533

ОХОТНИК

Сила мысли 2

Сила 14

Если ваш враг мертв, то, не закрывая этого параграфа, посмотрите, какие новые возможности принесла эта победа. Если ваша Сила мысли стала равна 4, то 488, если 5 — 10, если 6 — 519, если 7 — 100, если 8 — 244. Потом — 39.

534

Тропинка какое-то время продолжает петлять по дну ущелья, а затем ныряет в тоннель. Вы следуете бесконечной чередой каких-то лестниц и переходов, уводящих в глубь горы, пока спуск не заканчивается узким коротким коридором, упирающимся в дверь. При вашем приближении дверь уходит в стену и вновь закрывается за спиной. А вы оказываетесь на развилке и должны решить, куда пойти — направо (151), налево (387) или прямо (476).

535

Противник продолжает улыбаться. «Так, значит, в Элгариоле уже узнали о наших планах. Ну что ж, ты вернешься обратно и скажешь Королю, что убил меня. Иди». Как лунатик, вы выходите из комнаты и спускаетесь

по лестнице. Но только оказывается на последней ступеньке, как она превращается в песок, а вы снова стоите на краю пустыни на самой границе Элгариола, — 445.

536

Прыгая с кочки на кочку и прощупывая путь вперед мечом, видите, как дорога-ловушка полностью погружается в болото. Потом она выныривает вновь. Но желания возвращаться на нее уже нет. Остается только медленно пробираться дальше, стараясь не поскользнуться и не свалиться в топь, — 419.

537

Если ваша Сила мысли меньше 6, то 292, если же она равна 6, то 154.

538

Подозвав другого слугу, просите проводить вас к Али бен-Сулейману. Тот смотрит на вас еще более удивленно, чем первый. «Но Хозяин, как обычно, на берегу пруда». Делать нечего, мало что понимая, отправляетесь на берег пруда. Каково же ваше удивление, когда выясняется, что господин всего этого великолепия — каменная статуя, возвышающаяся над прудом. Она изображает высокого статного араба, восседающего на самом настоящем троне, украшенном драгоценными камнями. Не зная, как обратиться к статуе, вы некоторое время мнетесь подле нее, но Али бен-Сулейман сам выводит вас из затруднения. «Слушаю тебя, о путник», — благожелательно произносят каменные губы, и на лице статуи появляется добродушная улыбка. Расскажите о цели вашего путешествия (311) или спросите, как пересечь горы (15)? А может быть, стоит поинтересоваться, как отыскать цель вашего путешествия (518)?

539

Если хотите нанести телепатический удар по Невидимому стражу, то 379. Или предпочтете не тратить силы и сразиться с ним в честном бою? Тогда как — мечом (19) или Силой мысли (16)?

540

Ночь проходит спокойно (можете восстановить 3 СИЛЫ). Утром вы прощаетесь с доброжелательным караванщиком и спрашиваете его, как лучше всего пересечь Мортлэндские топи. Он отвечает, что ни разу не пытался попасть на ту сторону болот или гор, но слышал, что где-то неподалеку есть жилье. Сейчас надо будет пройти немного на юго-восток, потом прямо на восток — вот и выйдете к топям. Послушаетесь совета и направитесь на юго-восток (93) или решите, что торговец хочет заманить вас в ловушку, и пойдете на северо-восток (116)?

541

Каждый удар кривой сабли отнимет у вас 2 СИЛЫ.

ПЕРВЫЙ КОЧЕВНИК

Ловкость 8

Сила 8

Во время боя придется вычесть 1 из вашей ЛОВКОСТИ, поскольку вы стоите на земле, а враг нападает с коня. Если вы убили его за четыре раунда атаки, то 397, если нет — 155.

542

Одного за другим вы снова находите своих врагов. Все трое защищены телепатическим щитом, сразить их будет нелегко. Правда, 'возможно, они еще не знают о вашем присутствии и окажутся неподготовленными к атаке. На кого хотите напасть? На первого (448), второго (178) или третьего (608)?

543

Поторопитесь покинуть селение, пойдете на юг (112) или на юго-восток (3)?

544

На этот раз какое-то шестое чувство влечет вас на юг. А непонятно откуда взявшаяся уверенность, что цель путешествия неподалеку, заставляет ускорить шаг. И действительно вскоре на горизонте возникает одинокая скала, мрачно нависающая над пустыней. Зрелище не из приятных, но не поворачивать же обратно — 233.

545

Вскоре перед вами развилка. Пойдете направо (287) или налево (431)?

546

Самое время вспомнить о подарке. Труп стража материализуется на ступенях лестницы. Больше всего он напоминает тяжеловооруженного латника, только на голове у него подобный рыцарскому шлем. Забрало опущено, и открыть его вам не удастся никакими силами — 527.

547

Вы даже не успеваете достать меч, как казавшийся безобидным старик берет ваш мозг в плотные тиски и методично начинает разрушать его. К сожалению, вы встретились с мощным телепатом, совершенно не испытывающим желание пасть от руки человека, привыкшего размахивать мечом по поводу и без повода...

548

Кольцо, найденное у разбойника, и в самом деле оказывается непростым. Вам так и не суждено узнать, какого мага ему удалось ограбить. Немного награвшись, кольцо без труда прекращает магический пожар. Можете бросить кубик и почистить один из квадратов УДАЧИ. Путь дальше свободен, и всего несколько пролетов лестницы отделяют вас от ее вершины — 297.

549

Топи не так велики, как это могло показаться вначале. Проходит совсем немного времени, а горы, бывшие только узкой полоской на горизонте, уже совсем близко. Болота подходят к ним почти вплотную, однако узкая тропа все же пытается протиснуться между хребтом и Мортлэндскими топиями. Хотите попытаться пройти по ней (92) или предпочтете направиться вдоль гор на север (351)?

550

Обладая такой ловкостью, вам не составляет особого труда перебраться через ущелье. По другую его сторону тропа продолжается, все круче и круче спускаясь вниз. Через некоторое время горы остаются позади, а перед вами на этот раз не пустыня, а степь... Степь без конца и без края — 156.

551

Уже у самого подножия непонятных сооружений вы чувствуете, что больше не в силах ступить ни шагу, и валитесь на песок. Помощи ожидать неоткуда, так что ваше путешествие подошло к концу. Через несколько часов сознание покинет вас, и это покажется избавлением...

552

Через некоторое время тоннель заканчивается тупиком. Пойдете обратно (82) или свернете в узкий коридор, который отходит от него налево (449)?

553

Вы оказываетесь в небольшой комнате, с самого начала удивляющей и поражающей. Ничего похожего на богатые покои, из которых вы пришли. Голые стены. Яркий свет льется откуда-то с прозрачного потолка. На противоположном конце комнаты — огромное зеркало, почти что во всю стену. А прямо посередине — маленький высокий столик на одной ножке. Больше ничего. Приблизившись к столику, видите на нем в два ряда десять желтых кнопок, а под ними одну красную. Если хотите, можете уйти из комнаты (189). Если же загадочные кнопки заинтересовали вас, можете попробовать нажать на них. Но тогда с какой вы начнете? С первой (47), второй (281), третьей (450), четвертой (157), пятой (324), шестой (469), седьмой (75), восьмой (295), девятой (302), десятой (179) или с красной (52)?

554

Сделав большой крюк (потеряйте 2 СИЛЫ), возвращаетесь к утру к началу горной цепи и продолжаете путь на север — 351.

555

СТАРИК

Сила мысли 10

Сила 10

Да, старичок оказался несколько крепче, чем вы думали. Если вам удалось уменьшить его СИЛУ до 2, то 463.

556

Через некоторое время вас ожидает первая приятная неожиданность. Слева в горы углубляется неширокая тропинка, начинающая через несколько десятков метров карабкаться на кручу. Пойдете по ней (90) или предпочтете пройти вдоль хребта еще южнее (36)?

557

Свет продолжает меркнуть, пока не исчезает совсем. И тогда в темноте раздаются звуки, от которых застывает кровь в жилах. Это шарканье по полу огромных кожистых лап, сопровождаемое звуком тянущегося за этими лапами хвоста, покрытого чешуей. Вне себя от ужаса, начинаете отступать к задней стене, а лапы приближаются, приближаются. Внезапно прямо перед вашим лицом появляются два гигантских желтых глаза, которые не мигая пристально смотрят прямо в лицо. Побежите обратно к двери, через которую сюда попали (158), атакуете чудовище (451) или подождете, что будет дальше (464)?

558

Ночь проходит спокойно и восстанавливает 2 СИЛЫ. Однако поутру вы уже чувствуете такой сильный голод, что вынуждены либо поесть (если что-то осталось с собой), либо потерять 4 СИЛЫ. После чего отправляетесь в путь. К полудню горы оказываются настолько любезны, что дарят еще одну возможность взобраться на них. Это узенькая тропинка, уходящая, насколько хватает взгляда, все выше и выше. Полезете по ней (90) или предпочтете пойти еще дальше на север (44)?

559

Вскоре тоннель пересекает другой коридор. Куда пойдете — прямо (190), налево (300) или направо 201)?

560

Но стоит только совсем чуть-чуть отойти от тела поверженного противника, как степь вокруг сменяется пустыней. Именно сменяется, за несколько секунд, и вы оказываетесь в самом сердце такой же раскаленной и бескрайней пустыни, как и та, что была по ту сторону гор. Проходит день, наступает ночь. Проснувшись утром, чувствуете себя отдохнувшим, но дает о себе знать голод. Если еще осталась еда, позавтракайте, если же нет, то 4 СИЛЫ придется потерять. День клонится к вечеру, но пустыня все так же однообразна, и вы уже начинаете

сомневаться, правильное ли направление избрали. Хотите повернуть на северо-восток (76) или пойдете дальше на юг (325)?

561

Попытка оказывается удачной, но, к сожалению, бессмысленной. Наверху лестницу караулит самый обычный стражник, который не может покинуть свой пост, не привлекая внимания. Киньте кубик 3 раза и вычитите из своей СИЛЫ сумму выпавших чисел, после чего вернитесь в параграф 134 и попробуйте сделать более удачный выбор.

562

За пределами темницы нащупывается несколько человек, по которым можно попытаться нанести телепатический удар. Только что это даст — ведь вы так и останетесь замурованным в этом каменном мешке, даже если перебьете всех вокруг. Остается только ждать — 140.

563

Прикосновение оказывается смертельным. Из-под кнопки появляется тонкий острый шип, мгновенно впрыскивающий яд в палец. Ваша миссия так и осталась невыполненной...

564

Размахивая мечом, заставляете грызунов отступить. Но как выбраться из этого живого кольца? Попробуете прорваться, не обращая внимания на укусы (159), или подождете, что будет дальше (452)?

565

Юноша только улыбается вашей наивной попытке: еще бы, вы хотели обмануть столь опытного телепата. Небольшим усилием воли он заставляет вас подняться с пола и закончить свой рассказ — 535.

566

Решив не рисковать, отдаете приказ пойти и отобрать ключи у сменщика. Однако тот начеку. Завязывается драка, столь нежелательная для вас сейчас. придется кидать кубики и за того, и за другого, пока один из них не погибнет.

«ВАШ» ОХРАННИК

Ловкость 8

Сила 8

ВТОРОЙ ОХРАННИК

Ловкость 8

Сила 8

Если победила ваша жертва, то 465, если же нет — 304.

567

Конечно, хорошо, что удалось проникнуть внутрь, но Хозяин горы без особого труда чувствует присутствие постороннего. К сожалению, вашей Силы мысли недостаточно, чтобы защититься от него. Успеваете сделать всего несколько шагов по коридору, и сразу безотказно срабатывает первая же ловушка. Вас погребает под собой небольшой обвал, вполне достаточный для того, чтобы погубить неосторожного путешественника...

568

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если удача с вами, то 191, иначе же — 326.

Сделав вид, что не понимаете, чего хочет несчастное животное, отводите морду антилопы в сторону. В глазах ее светится печаль. Не в силах оторваться от вас, она делает два неуверенных шага в сторону, но потом в несколько прыжков скрывается из виду. Путь дальше свободен. Пойдете на восток (338) или на северо-восток, где на горизонте уже виднеется какая-то гора, быть может, даже цель вашего путешествия (470)?

570

Не забудьте прибавить 1 к своей Силе мысли. После этого, не закрывая параграфа, в котором находитесь, посмотрите один из нижеследующих. Если Сила мысли стала равна 4, то 488, если 5 — 10, если 6 — 519, если 7 — 100, если 8 — 244, если 9 — 350. Теперь — 466.

571

Через некоторое время перед вами еще одна развилка. Пойдете направо (160) или налево (307)?

572

Враги мертвы, но ведь надо как-то выбираться из ловушки, в которую они вас заманили. Только теперь вы понимаете, что такое Мортлэндские топи ночью. В неверном свете луны видна только дорога, на которой вы стоите. Дорога без начала и без конца. А болота живут своей жизнью. Поблизости раздается рев какого-то чудовища, о размерах которого лучше и не задумываться. Слышно, как что-то тяжелое и скользкое с трудом переваливает свою тушу через дорогу, чтобы вновь плюхнуться в зловонную тину. Стоит луне Вскрыться за одной из туч, как начинает казаться, что ко всех сторон к спасительной дороге тянутся кошмарные тени, лапы, руки, пасти, морды... По крайней мере вы были не одни. А теперь надо решать, что делать дальше. Дождетесь утра, чтобы не потерять дорогу (192)? Пойдете по ней дальше (329)? Или вернетесь назад в тепло гостиницы (79)?

573

Невидимый страж откликается на вашу просьбу, нанеся последний удар мечом плашмя по голове. Вы теряете сознание. Киньте кубик два раза и вычтите из своей СИЛЫ сумму выпавших на нем чисел — это и составит потерю крови от ран — 253.

574

Поскольку вы победили, не забудьте прибавить 1 к своей Силе мысли. После этого, не закрывая этот параграф, посмотрите один из следующих. Если ваша Сила мысли стала равна 4, то 488, если 5 — 10, если 6 — 519. Теперь — 436.

575

Через несколько часов вам навстречу попадает первое в этой степи живое существо. Это огромная ящерица — варан. Вы никогда в жизни не слышали, чтобы он нападал на человека, но это животное настроено не слишком дружелюбно. Будете сражаться с ним при помощи оружия (234) или же Силой мысли (343)? Или, если у вас осталась хотя бы 1 ЕДА, предпочтете его покормить (193)?

576

Вы успеваете сделать только несколько шагов по коридору, раздается адский грохот, и с потолка падают сразу две мощные деревянные решетки, перегораживая дорогу как вперед, так и назад. Если ваша СИЛА больше или равна 4, то 308, если же нет — 80.

577

Ничего интересного. Покончив с дорогой, топи принимаются за вас. Вы и глазом не успеваете моргнуть, как оказываетесь затянуты в липкую чавкающую грязь, а еще через несколько секунд мутная болотная вода смыкается над головой...

578

«Ну, конечно, ты не представляешь для меня никакой опасности»,— говорит юноша, и вы чувствуете как горячая волна любви к нему переполняет все ваше существо. Отныне вы будете полностью покорны своему Господину, пополнив и без того немалые ряды его рабов...

579

Вскоре вас поджидает еще одна развилка. Пойдете направо (318) или налево (471)?

580

Как это ни грустно, вас покусали не совсем обычные грызуны. Песчанки нередко бывают переносчиками чумы. Несколько чумных зверьков заразили и вас. Продолжать путешествие бесполезно. Если у вас есть с собой почтовый голубь, можете отправить его Майлину с описанием своих приключений. Для вас же они подошли к концу...

581

Справа в стене виднеется дверь. Откроете ее (216) или пойдете дальше (221)?

582

Как только вы наступаете на нее, кочка с легкостью губки уходит под воду и вы теряете равновесие. А на поверхности болота появляется огромная зубастая морда, принадлежащая какому-то голодному монстру, которому в кои-то веки посчастливилось перекусить...

583

Коридор упирается в винтовую лестницу, по которой вы спускаетесь вниз еще глубже в недра горы. Длинный коридор за ней, кажется, будет длиться вечно, но в конце концов оканчивается и он. Вы оказываетесь перед еще одной спиральной лестницей, на этот раз ведущей вверх. Наверху дверь, которая отходит в сторону при вашем приближении и закрывается у вас за спиной. Каждый раз, когда это происходит, вы чувствуете себя настоящим хозяином этих тоннелей: двери пропускают вас. Впрочем, снова надо выбирать, ведь вы оказались в самой середине очередного коридора: пойдете направо (220) или налево (151)?

584

Гном явно расстроен, но нарушать своего слова не собирается. «Значит, так,— говорит он,— запоминай. Как выйдешь от нас, пойдешь прямо, потом направо, налево, прямо, налево, а дальше все время прямо и прямо. Коридор выведет тебя на свободу» — 224.

585

«Безопасных дорог не бывает,— говорит Али бен-Сулейман.— Но наименее опасная следующая. Выходи из оазиса и иди на север. На второй день сверни на восток. Там, где ты подойдешь к горам, и будет самая безопасная дорога». Поблагодарив, вы покидаете владения мудрой статуи — 54.

586

Как вы ни крутите перстень, ничего не происходит. Юноша смотрит на это с некоторым удивлением, решив, что вы начали нервничать. Пока он еще не понял, что вы попросту не знаете, что делать. Вернитесь в параграф 317 и сделайте более удачный выбор.

587

«Этот браслет,— говорит старик,— поможет тебе увидеть невидимое». Что ж, вещь нужная, и при случае вы ею воспользуетесь. Теперь же остается только поблагодарить старика и попрощаться с ним — 408.

588

Но стоит повернуть на юг, как дорогу преграждает не просто песчаная буря, а настоящий ураган, поднимающий в воздух тучи песка. Однако все успокаивается, лишь только вы поворачиваетесь к нему спиной. Итак, путь на юг закрыт. Остается либо идти на север (111), либо воспользоваться коридором (126).

589

Накидка позволит вам не терять силы в борьбе с ветром, но все же разумней сесть к нему спиной и немного переждать — 23.

591

Вы быстро добегаете до левой двери. Она послушно отходит в сторону при вашем приближении, а затем плотно закрывается за спиной. И тут только вы понимаете, что не много выиграли. Перед вами большая комната. Других выходов из нее нет, а прямо посередине немигающими желтыми глазами без век на вас злобно смотрит полу змея-полу крокодил. Чудовище от головы до хвоста покрыто толстой чешуей, короткие мощные лапы начинают передвигать тело в вашу сторону, а пасть угрожающе раскрывается. Однако комната ярко освещена, и вы можете решить, как сразаться с монстром. Напасть на него с мечом (472)? Использовать Силу мысли (83)? Кинуть меч, целясь в глаз (319)?

592

Тоннель заканчивается развилкой. Пойдете направо (66), прямо (201) или налево (190)?

593

Если ваша Сила мысли больше или равна 7, то 194, если же меньше — 567.

594

Вы приходите в себя только утром. Каравана давно уже нет, его не видно даже на горизонте. Вместе с ним исчезли все ваши покупки, деньги и ЕДА. Даже меч. А вместо него «добрый» торговец оставил рядом с вами на песке грубый, изъеденный ржавчиной клинок. Так что, пока вы не раздобудете другого оружия, придется вычисть 2 из своей ЛОВКОСТИ.

Теперь решайте, куда направиться дальше.

На северо-восток — 1.16.

На юго-восток — 93.

595

Минут через десять хлопанье крыльев возобновляется. На этот раз отчетливо слышно, что в воздухе не одно существо, а десять—двенадцать. Вскоре первое уже выныривает из мрака ночи и пикирует на вас. Издалека его можно было бы принять за огромную летучую мышь, если бы не некоторое подобие человеческого тела между распростертыми кожистыми крыльями. У вас даже нет времени воспользоваться телепатией — приходится обнажать меч. Во время боя придется уменьшать свою ЛОВКОСТЬ на 1 — ведь нападают с неба.

КРЫЛАТЫЙ ЧЕЛОВЕК

Ловкость 10

Сила 10

Если вы убили его за пять раундов атаки, то 473, если нет — 195.

596

Миновав рыцаря, вы идете дальше, да и он, продолжая свой путь, скоро скрывается из виду. Теперь можете решить, куда направиться.

На север — 369. На восток — 273.

597

Через некоторое время тоннель раздваивается. Пойдете направо (197) или прямо (459)?

598

Выбранный вами человек без труда отражает вашу попытку и тут же наносит ответный удар. Слишком поздно вы понимаете, что связались с противником во много раз сильнее вас...

599

Вы правы, именно сейчас самое время воспользоваться помощью золотого медальона. Переворачиваете его и тем самым парализуете все телепатическое поле вокруг. После чего быстро выхватываете меч и атакуете — 180.

600

Но стоит только повернуться спиной к огненной стене, как порыв неизвестно откуда налетевшего ветра бросает огонь вам вслед. От неожиданности вы даже не успеваете защититься. Одежда начинает гореть, и делать что бы то ни было уже поздно. Вы проиграли...

601

Больше найти никого не удастся, и вы решаете подняться дальше по лестнице — 141.

602

Попытка солгать вызывает у юноши лишь презрительную улыбку. Обмануть столь опытного телепата не так-то просто, и он заставляет вас закончить рассказ, говоря лишь чистую правду, — 535.

603

Из комнаты ведет только одна дверь. Вы открываете ее и входите в следующее помещение. В то же мгновение дверь сама захлопывается за спиной, а пол начинает медленно опускаться вниз — 615.

604

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 196, если же нет — 202.

605

Вы в ужасе смотрите на Повелителя пустыни. То же лицо. Неужели именно с ним вы сражались в замке? И он остался жив? «Не волнуйся, — произносит Повелитель.— Это был не я, а мой брат. И теперь ты обречен на

смерть». Он поворачивается и подходит к зеркалу. Если у вас есть золотой медальон или шелковый пояс, то 215. Если же нет — 468.

606

Вот и еще одно ответвление направо. Пойдете по нему (327) или нет (160)?

607

Юноша проводит в воздухе рукой, и в ней возникает меч. «Ну что ж, трус,— говорит он,— дерись. Или ты способен сражаться только с безоружным?» В ярости вы бросаетесь на него, но тут же понимаете, что обмануты. Битве на мечах враг предпочел телепатию. А вы оказались не защищены. И уже через несколько секунд ваш мозг оказывается разрушен, а бездыханное тело падает к ногам противника...

608

Пока вы думали, обладатель третьего мозга вышел из зоны контакта и вы его потеряли. Теперь, если это еще не делали, можете нанести удар по первому (448) или второму (178). Или продолжайте подниматься по лестнице (141).

609

Не до конца веря в их волшебную силу, вы направляете ножны на скалу... и огромный валун, лежащий на краю площадки, сдвигается, открывая вход. Вы ступаете в темный провал — 291.

610

Кажется, что какая-то сила протягивает вашу руку к пряжке шелкового пояса. Решив не противиться, дотрагиваетесь до пряжки, и в тот же момент пояс превращается во вращающийся обруч, парализующий телепатические способности противника. Не долго думая, вы выхватываете меч — 68.

611

Ничего не происходит. Вернитесь в параграф 286 и попробуйте другой вариант.

612

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если Судьба за вас, то 70, если же нет — 198.

613

Стражник мертв. Если хотите, можете взять его меч. Тогда каждая нанесенная им рана будет стоить противнику не 2, а 3 СИЛЫ. Но время торопит — 61.

614

В конце концов решетку с помощью меча удастся проломить. Киньте кубик и вычитите у себя столько СИЛЫ, сколько на нем выпадет: подобная работа отнимает немало энергии. После этого вы возвращаетесь на развилку и на этот раз сворачиваете в другой проход — 315.

615

Когда спуск оканчивается, вы видите, что перед вами короткий тоннель, освещенный слабым красноватым светом. Подъемник снова уходит в потолок, едва вы успеваете с него соскочить, и люк закрывается. Сделав несколько шагов по тоннелю, обнаруживаете, что он оканчивается не тупиком, а дверью, которая при вашем

приближении плавно уходит в пол, чтобы тут же подняться за спиной. Обернувшись, замечаете, что с внутренней стороны облицовка двери полностью имитирует каменную стену, так что никому и в голову бы не пришло, что здесь есть проход. По ту сторону тоннель (или коридор) продолжается. Заинтригованный, идете по нему, пока не доходите до развилки. Куда вы пойдете: прямо (313) или направо (461)?

616

Понимая, что если враг захочет воспользоваться телепатией, вам не устоять, переворачиваете золотой медальон. Черты юноши искажает гнев: он все понял. Теперь первый удар будет за вами. Посмотрим, сможет ли он противостоять вам с мечом в руках, — 203.

617

Вы слишком рано кинулись на землю. Вместо того чтобы споткнуться и упасть, великан наступает на вас. Думается, дальнейшее ясно без слов...

618

Вы решаете идти дальше в темноте. Но стоит поравняться с последними отрогами, как в воздухе раздается хлопанье гигантских крыльев. Когда первое животное пикирует, вы замечаете между огромными кожистыми крыльями подобие человеческого тела с безумными глазами и открытым в крике ртом, из которого торчат не зубы, а клыки. Но это последнее, что вы увидите в этой жизни, ведь на ночную охоту вылетела целая стая Крылатых людей. Вам уже не спастись...

619

Коридор начинает плавно поворачивать налево. В одном месте стена привлекает ваше внимание. Коснувшись ее, вы обнаруживаете под рукой вместо камня замочную скважину. С той стороны что-то есть! И замочная скважина становится видна, только если дотронуться рукой до определенного места. Не торопясь вы исследуете несколько метров стены. Обнаруживаете еще три замочные скважины. Если у вас есть ключи, то можно попробовать, не подойдут ли они (204). Если же нет, идите дальше — 84.

620

Закончив бой, предпочитаете поскорее уйти из столь опасного места. Сражений на сегодня достаточно с лихвой. Вы возвращаетесь в комнату, из которой пришли, чтобы проделать весь обратный путь, — 314.

621

По мере приближения к болотам неприятный запах все более и более усиливается, не давая вам сбиться с пути. Ночь безлунная, в крошечной тьме не видно дальше собственной руки. Хорошо еще, что идти приходится по пустыне, а не по лесу. Впрочем, эту местность уже вряд ли можно назвать пустыней. Болота дают необходимую влажность для некоторой растительности, и жара здесь, как ни странно, ослабевает. Впрочем, долго думать о странностях местного климата не приходится. Почва под ногами становится вязкой, и вы неожиданно проваливаетесь в болотную жижу. В такой час некому вам помочь из нее выбраться, а Мортлэндские топи никогда не выпускают свою жертву...

622

Прекрасно почувствовав, что вы сделали, юноша выхватывает меч. Каждая рана, нанесенная им, будет стоить вам не 2, а 3 СИЛЫ. Но и противник несколько растерян, что мешает ему драться в полную силу.

ЮНОША

Ловкость 11

Сила 12

Если вам удалось убить его, а самому остаться в живых, то 474.

623

НЕИЗВЕСТНАЯ ТВАРЬ

Ловкость 10

Сила 16

Каждый удар ее лапы, попавший в цель, отнимет у вас 3 СИЛЫ. Кроме того, придется на 1 уменьшить свою ЛОВКОСТЬ, поскольку драться придется в темноте, в которой противник прекрасно видит. Если вы победили, то можете, стараясь не наступить на труп, по стене дойти до двери и, повернув ручку, открыть ее. За ней пустая комната. Но стоит только закрыть дверь за собой, как в ту же секунду пол начинает медленно опускаться — 615.

624

Вы переворачиваете золотой медальон, и он начинает действовать, нейтрализуя телепатическое поле — 520.

625

«Ты воистину мудр, если выбрал это знание,— говорит Али бен-Сулейман.— Так ведай же, что самая мудрая дорога будет та, на которой твоя Сила мысли увеличится в наибольшей мере. И не миновать тебе замка в горах, если хочешь добиться победы. Опасен этот путь, но только на нем тебя ожидает успех. А посему, когда покинешь мои владения, иди по дороге, и да будет твой путь успешен!» В глазах статуи зажигается лукавый огонек, и вы чувствуете в себе какие-то перемены. Ваша Сила мысли увеличилась! Такого не предвидел даже Майлин. Теперь, не закрывая этого параграфа, посмотрите, какие новые возможности это перед вами открывает. Если она стала равна 4, то 488, если 5 — то 10, если 6 — то 519. После этого вы благодарите странную статую и оставляете ее оазис — 54.

626

Гномик радостно кладет себе в карман 2 золотых. «Ну что,— спрашивает он,— будем еще играть или как?» Если вы хотите сыграть с ним еще раз на то же самое и деньги есть, то 229. Если хотите попытать счастья и узнать, как отсюда выбраться, то 217. А если предпочтете уйти от греха подальше — 224.

627

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вы удачливы, то 237, если же нет — 14.

628

Проверьте свое ОБАЯНИЕ. Если все в порядке, то 375, если нет — 270.

629

Иноземец вежливо приветствует вас, но вы не понимаете ни слова. В конце концов выясняется, что он говорит на языке Элгариола (хотя и очень плохо), и вы кое-как все же можете объясниться. О чем вы спросите: нельзя ли попросить у них ночлега (250) или чем они торгуют (512)?

630

Проверьте свое ОБАЯНИЕ. Если вы понравитесь старику, то 265. В противном случае останется только либо мирно пройти мимо (408), либо атаковать. Но тогда как — телепатически (555) или мечом (547)?

631

Поднимающийся от топей смрад становится все сильнее. Пускаться в рискованное путешествие по их осклизлым кочкам нет ни малейшего желания. И тут неожиданно вы видите прочную (по крайней мере на первый взгляд) дорогу, уходящую прямо в сердце болот. Пойдете по ней (255) или решите, что дорога слишком уж к месту, чтобы ей можно было верить (357)?

Отдернув портьеру, обнаруживаете низкий столик, на котором лежит оборванный свиток. Видя, что он написан на характерном языке западных королевств, который понимают жители всех земель, окружающих Элгариол, вы берете его в руки и читаете: «К северо-западу отсюда мои верные слуги совсем недавно нашли заброшенный лабиринт. Все отважившиеся в него войти погибли. Стоит подумать, не тот ли это лабиринт, о котором все мы читали в «Летописи Мрака». Ведь если это и в самом деле Лабиринт Великого Мага, в наших руках может оказаться именно то Знание, которого недостает, чтобы одержать победу...» Ни начала, ни конца. Кому предназначалось это послание? И где его недостающие части? Комната не дает ответа на эти вопросы. Зато вы выясняете, что за столиком скрывается потайная дверь на лестницу, которая выводит за пределы горы. И в самом деле кто знает, какие еще гибельные ловушки таит обиталище этого искусного мага и телепата по имени Анчер Шор. Лучше уж пойти навстречу кондорам Майлина. Однако тайна, к которой вы прикоснулись, не дает покоя. Кто такой Анчер Шор? Кем он был послан в эти земли? Что таит в себе Лабиринт Великого Мага? Быть может, когда-нибудь вы и найдете ответы на все эти вопросы. Но это будет уже совсем другая история...