

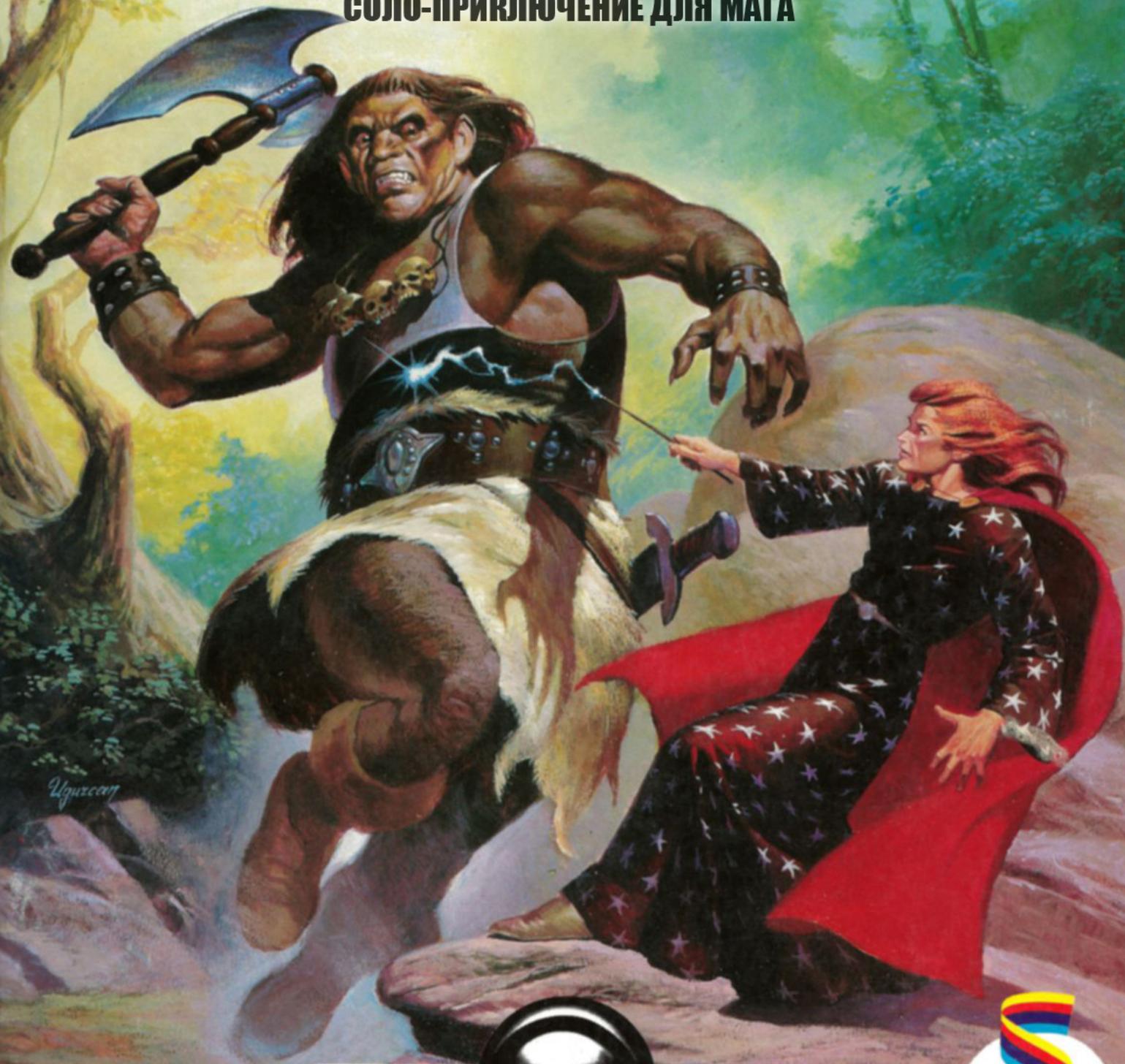
УРОВЕНЬ ОПЫТА

1

ПРИКЛЮЧЕНИЕ  
36

# Вязовый Носох

СОЛО-ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ МАГА



Uguzov

**Das Schwarze Auge**<sup>®</sup>  
Fantastische Fantasie-Spiele

  
**Schmidt  
Spiele**

---

# Соло-приключение

---

Вязовый посох

©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH.  
Eching Redaktion: Ulrich Kiesow  
Lektorat: Britta Herz  
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce  
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH,  
Düsseldorf Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg  
Printed in Germany



# ВЯЗОВЫЙ ПОСОХ

авторы

Йорг Раддатц, Хайке Камарис  
и Андреас Блюменкамп

иллюстратор

Ugurcan Yüce

перевод на русский

Drogo of Athas

<http://drogo-of-athas.livejournal.com>

редактура и верстка

Lucia Messina

<http://aventurica.blogspot.it>

Приключение для героя уровня 1  
с магическим даром  
старше 14 лет



# Введение

«Вязовый посох» — это сольное приключение, где главный герой, в отличие от большинства соло, маг. Соответственно, герой может использовать для прохождения игры магические силы. Однако поскольку он все еще не полноценный магистр магических искусств, особым могуществом он не обладает...

Значения и особенности героя можно посмотреть в сокращенном листе персонажа в *Приложении А*. *Приложение В* содержит сокращенные описания заклинаний «Черного Глаза», на тот случай, если вы их не знаете.

Настоятельно рекомендуем **перед** началом игры ознакомиться с приложениями А и В, мы даже указали стартовые величины для вашего героя!

Время от времени вы будете попадать на параграф, где у вашего героя будет возможность воспользоваться какими-нибудь талантами или заклинаниями. В таких случаях см. приложение с таблицами «талантов» и «магии», где указаны параграфы, в которых возможно

их применение, возможные действия, и куда отправиться в случае успеха (графа «+») или неудачи (графа «-») проверки.

Как для талантов, так и для заклинаний возможны лишь два исхода: «успех» или «неудача». Критические неудачи для заклинаний не учитываются. С одной стороны, подобные происшествия, по счастью, довольно редки, с другой стороны, они заслуживают любовной доработки ведущего...

По причине ограниченного места и сюжетных ограничений мы, к несчастью, привели в таблицах лишь немного талантов и заклинаний (8 тех и 8 этих) — надеемся на ваше понимание.

Также не следует обижаться на нас, за то, что в приключении к вам обращаются на «ты». Это сделано не из грубости, а чтобы подчеркнуть молодость вашего «ученика мага», отправившегося в свое первое приключение. Искренне желаем вам хорошо провести время в поисках «Вязового посоха»!

## Поиски начинаются

Тени постепенно удлинились, выдавая приближение сумерек. Старый Дербан подтащил свое кресло поближе к камину и дал тебе знак, что дневная работа окончена и наступает более приятная часть дня. Со вздохом облегчения ты позволил тяжеленным томам упасть на стол.

Еще относительно рано — вечер, похоже, будет особенным... Если повезет, Дербан расскажет о своих приключениях. Старый маг любит поболтать о днях между его отбытием из «школы Знаний» в Неерзанде и тем временем, когда он обосновался в окрестностях Грайфенфурта, дабы передавать знания другим.

Вашу первую встречу ты помнишь так ясно, как будто это было только вчера — ты был мальчишкой, всего десяти лет отроду. Орки убили твоих родителей и сожгли ваш дом. Но ты спасся, потому что спрятался. Потом ты отправился куда глаза глядят, воруя пропитание при всякой возможности.

Конечно, можно было сразу сказать, что от старого Дербана нужно держаться подальше. Но исполненный тогдашнего бесстрашия, ты попытался украсть у него курицу. Старик тебя, ясное дело, поймал и поставил перед выбором: либо ты останешься у него и будешь помогать, либо он скормит тебя своим собакам.

Естественно, ты выбрал первое, планируя впоследствии удрать — если бы ты только знал, что у старого пройдохи и собаки-то нет!

Что ж, сперва ты выполнял для него всевозможные незначительные поручения — до того дня, когда Дербан обнаружил в тебе магические способности. Тогда он взял тебя в ученики. Он учил тебя всему, что должен знать маг...

О таком ты даже и не мечтал — малыш Дарион Эренфельд, сын бедного крестьянина теперь настоящий маг! Пускай ты еще не можешь колдовать как следует — заявись орки сегодня, уж ты бы им показал!

— Дарион, ты меня вообще слушаешь, ты мечтатель? — Только что ты поддался худшему своему недостатку. Дербан называет тебя мечтателем не просто так! Виновато смотришь на него:

— Простите, учитель Дербан. Мои мысли пожелали пойти своей дорогой, пока я...

— Ты когда-нибудь станешь серьезным, магом, мой мальчик? — Вздохнул Дербан. — Ладно, надеюсь, что испытание, которое я приготовил для тебя, научит тебя необходимой серьезности!

Ты уже восемь лет у меня в учениках. Сейчас потихоньку подошел конец твоего ученичества... Я думаю — и в древних книгах сказано то же самое — пришла пора дать тебе шагать своими ногами. Завтра утром ты отправишься за своим волшебным посохом... Когда вернешься, я научу тебя последнему из того, что тебе надлежит знать.

Тогда-то и свершится твое посвящение. Лишь после этого ты станешь полноценным магом!

Ты глядишь на Дербана с открытым ртом — после восьми с половиной лет всего одно путешествие, и ты станешь настоящим магом! Ты едва можешь поверить и радостно пляшешь по комнате, пока Дербан тебя не



утихомиривает.

— Теперь, мой мальчик, хватит баловства и ложись-ка спать. Тебе, между прочим, вставать с рассветом...

Но еще долго сон не шел к тебе.

На следующее утро тебя разбудил Дербан. Кроме приличного снаряжения (17 серебряных талеров, 5 крейцеров, нож, полный бурдюк воды, одеяло, огниво и трутница, вяленое мясо и хлеб на несколько дней и холщовый мешок) он выдал на дорожку одно из своих нравоучений в духе: «Не делать ничего такого, чего мог бы стыдиться маг», — и, само собой, упомянул, что посох должен быть из древесины кровавого вяза. Все остальное, сказал он, ты должен узнать сам. Поблагодарив учителя, отправляешься в путь.

Быстрым шагом ты удаляешься от мест твоей юности и идешь к неизвестной цели — кабы еще знать, где этот кровавый вяз растет...

Продолжая размышлять об этом, выходишь на дорожную развилку: слева, всего в нескольких милях отсюда, расположен Грайфенфурт, а справа — Андергаст. Отправишься осмотреть Грайфенфурт (**параграф 36**) или двинешься в направлении Андергаста (**параграф 34**) — говорят, там растет много деревьев?

## 1

Когда женщина открывает глаза, ты ей улыбаешься и плавно опускаешь руку ей на плечо. К несчастью, ты промахнулся, и твоя рука оказалась чуточку ниже...

Сильная пощечина отбрасывает на **параграф 12**.

## 2

У тебя такое ощущение, что объемистая гадалка не совсем честна. Незаметно оглядевшись, замечаешь, что шар с дымом наверняка соединяется с хорошо замаскированными мехами под ее ногами. Решаешь отнестись к ее пророчествам с долей скепсиса (**463**).

## 3

Указываешь всеми пальцами правой руки в сторону своего противника и громко произносишь.

— Plumdumbadum...

Неожиданно тебя охватывает неудержимое желание танцевать, и ты пляшешь и пляшешь, пока не падешь в изнеможении. Дальше читай **117!**

## 4

С приторно-сладкой улыбкой вопрошаешь Фредегара:

— А это не может подождать? Быть может мы сперва...

Фредегар нерешительно смотрит в ответ:

— Что ж, что-то такое у меня промелькнуло в голове, когда я увидел, какой симпатичный паренек передо мной... Вот если бы я еще мог понять, что именно промелькнуло? Наверное, я слишком долго пробыл здесь... — тяжело вздохнув, он пожимает плечами и спрашивает: — Итак, кто же ты?

Ты отвечаешь ему в **параграфе 103**.

## 5

Выйдя из пещеры, смотришь по сторонам. Дорога разветвляется: в одной стороне лежит Андергаст (**471**), в другой — Гарет (**254**). Куда направиться?

## 6

Фантастические истории о твоих странствиях по всему континенту и Гюльденланду не впечатлили ни одного из рыночных торговцев — никто тебе ничего не подарил. Разочарованный, отправляешься на **26**.

## 7

Если ты уже был на рынке, тебе на **25**, в противном случае отправляйся на **202**.

## 8

— Простолюдинка, да я граф Дарин Андергастский!  
— объясняешь Сивилле.

— Ох, простите, высокоблагородие, что я с вами так фамильярно. Ага, в моем шаре я вижу, что к вам благоволит богатая дама, и судьба предуготовила вам только хорошее. Но что это, я вижу ваше возвышение

до великого князя. Скажите, высокоблагородие, разве такое благоприятное предсказание не стоит больше пяти талеров?

Покачав головой, встаешь и покидаешь аферистку, отправившись дальше ходить по рынку (**127**).

## 9

Пока ты наслаждался людской суетой, тебя, в конце концов, вынесло на большую площадь. Вокруг тебя люди смеются и спорят, разносчики торгуют хлебом с золотым сиропом, а еще кто-то что-то записывает на таблички, собирая у стоящих рядом деньги. Заинтригованный, проталкиваешься сквозь толпу и оказываешься на собачьих бегах, месте, где можно выиграть на ставках прорву денег — даже Дербан сюда захаживал, пока ты корпел над старыми фолиантами. Шаришь в своей сумке. Хочешь поставить на собаку (**22**) или просто посмотришь (**31**)?

## 10

Ты поставил на собаку 1? Тогда дальше читай **параграф 146!** Результаты остальных собак ищи в следующих **параграфах**: собака №3 — **196**, №4 — **187**, №5 — **204**, №6 — **102**, №7 — **215**, №8 — **16**.

## 11

— Спешите видеть! — кричишь ты. — Всемирно известный Дарион, король веревок!

Ты заматываешься в прочнейшие — якобы — узлы, сплетенные тобой. Затем дергаешь за веревку, чтобы развязаться. Однако с ужасом понимаешь, что веревка и не думает развязываться. Бессердечные зеваки вокруг хохочут, хлопая себя по ляжкам, но и не думают помочь тебе освободиться. Какое-то время ты бродишь в отчаянии по рынку, спеленатый, как колбаса, пока тебе не встречается альбанфанский торговец. Для виду он торгует пряностями, но самом деле он тут за рабами...

## 12

Не успев сообразить, что происходит, ты вновь оказываешься снаружи фургона. Очевидно, эта Мудрая обладает некими странными силами. Страхнув оцепенение, продолжаешь обход рынка (**127**).

## 13

Приходишь к заключению, что гадалка кристально честная женщина, с чьих уст в жизни не сходило ни слова лжи. Отправляйся на **параграф 463**.

## 14

Находишь идеальное укрытие позади огромного халата. Там ты и ждешь, пока Мудрая не встает, выходит из фургона и запирает дверь за собой.

Изнутри замок не открывается. Какая жалость, теперь ты пропустишь остальное приключение...

## 15

Встаешь и неуклюже обходишь стол. Гадалка удивленно смотрит на тебя и просит сесть на место. Отправляйся на **463**.

## 16

Прочти **параграф 146**.

## 17

Громко зовешь стражу, та быстро прибывает и забирает вора — дрессированную мартышку. Чувствуя облегчение, что твой кошелек еще при тебе, решаешь отправиться в таверну. Если ты уже нашел приют на ночь, иди туда (**21**), в противном случае подыщи себе ночлег (**23**).

## 18

За тобой увязалась пара подозрительных беспризорников. По сути, ты поймал одного из них, когда тот тянулся к твоей сумке. Ты отчитал его за криворукость, отвесил вразумляющего тумака, и продолжил гулять по рынку. Через какое-то время начинаешь скучать. Может, поискать гадалку (**478**)? А возможно, тебе не помешает отдохнуть — если у тебя уже есть ночлег, отправляйся туда (**21**), в противном случае подыщи себе пристанище (**23**).

## 19

Ты встретил прелестную горожаночку! Чарующая улыбка, подмигивание — ты перепробовал все, чтобы произвести на девицу впечатление. И та действительно вернула тебе улыбку, а, уходя, обронила надушенный носовой платочек. Непроизвольно ты протягиваешь руку к кусочку ткани, но тут до тебя доходит, что тебе поставлена совершенно иная задача. Опечалившись, отворачиваешься и плетешься на **26**.

## 20

Как ты ни осматривался вокруг, ты так и нашел, к чему бы применить свой талант. Отправляйся на **139**.

## 21

Усталый, возвращаешься в «Единорог». Миска супа и стакан вина — вот все, что тебе сейчас нужно. Столь напряженного дня у тебя не было уже много лет. После ужина ложишься на соломенный тюфяк в спальном зале (**7**).

## 22

Достаешь из сумки 3 талера и ставишь на одну из собак. Выбрать не так-то просто, ведь каждая выглядит гарантированным победителем. Кого же ты выберешь?

И не забывай учитывать соотношение ставок.

<i>Собака</i>	<i>Ставка</i>	<i>См. параграф</i>
№ 1	1:10	<b>10</b>
№ 2	1:5	<b>146</b>
№ 3	1:3	<b>10</b>
№ 4	1:2	<b>10</b>
№ 5	1:3	<b>10</b>
№ 6	1:6	<b>10</b>
№ 7	1:4	<b>10</b>
№ 8	1:12	<b>10</b>

## 23

Ты бродишь по улицам Грайфенfurта и высматриваешь простую, но опрятную таверну. Наконец ты находишь «Серебряный единорог», заведение выглядящее недорогим и аккуратным. Памятуя о наставлениях учителя держаться подальше от пороков, входишь внутрь.

Хозяин предлагает тебе место для сна и еду за пять геллеров. Если ты пришел сюда сразу же после появления в городе, ты вполне можешь немного поболтать с хозяином и расспросить его об интересных тебе местах в городе (**166**), в противном случае (или, если тебе неохота общаться) отправляешься пораньше на боковую, чтобы забыть во сне о всех своих проблемах (**7**).

## 24

— Я наследник трона Борнланда, — объясняешь женщине.

— Как мило, а я пропавший император Гай, — отвечает толстуха. — Только не выдавайте меня, ваше высочество! Такого ответа ты не ожидал. Неужели это правда — пропавший император, здесь, перед тобой?! Ты просто не можешь в это поверить и впадаешь в растерянность. Д льше читай **параграф 386**.

## 25

Ложишься на тюфяк. Постель очень жесткая, но и ты последние годы провел отнюдь не в роскоши. Утомленный, засыпаешь и спишь без сновидений до **30**.

## 26

По дороге к таверне ты понимаешь, что твой кошелек остался где-то на рынке. Если ты уже подыскал приют на ночь, отправляйся туда, потому что, к счастью, ты заплатил вперед (**21**). Если же ночевать тебе негде, остается лишь, кляня себя, искать бесплатный ночлег (**186**).

## 27

Ты встретил прелестную горожаночку! Чарующая улыбка, подмигивание — ты перепробовал все, чтобы произвести на девицу впечатление, однако та на тебя и не взглянула.

Опечалившись, бредешь, понутив голову, на **26**.

## 28

Рынок представляет сотни великолепных укрытий. Под прилавком, где ты спрятался, можно провести годы, оставшись ненайденным, но через несколько часов ты замечаешь, что никто тебя и не ищет. Теряешь до конца приключения одно очко Мудрости и крадешься на **26**.

## 29

Под ожидающими взглядами произносишь заклинание. Алвис, на которого оно произносилось, наконец зевает и говорит, что пойдет спать. Двое других разочарованы. — Совсем не надо быть магом, чтобы отправить Алвиса на боковую, — объясняют они тебе. Дальше **143**.

## 30

Отдохнувший встаешь и отправляешься на **параграф 32**.

## 31

Вскоре начинается забег, и полный азарта ты глядишь, как собаки мчатся по узким дорожкам. Особо выделяется фаворит толпы, поджарый длинноногий Туцакец. За него болеет большинство, но незадолго до финиша его обгоняет и выигрывает Отщепенец. Раздаются ворчания, но вот уже следующий забег начинается. Напряжение не отпускает тебя до самого конца бегов, после чего ты ищешь таверну. Если ты уже подыскал ночлег, иди туда (**21**), в противном случае отправляйся на поиски жилья (**23**).

## 32

*(Сейчас восстановите ЖЕ и АЕ Дариона! То же относится и к остальному приключению — всякий раз, когда Дарион спит без происшествий, вы можете восстанавливать астральную и жизненную энергию).* Теперь время покинуть Грайфенфурт. Сразу же отправляешься за город и вскоре оказываешься перед выбором продолжить ли путь в Гарет (**254**) или пойти к Андергасту (**34**).

## 33

Ко второй половине дня приходишь в город. На улицах полно народу. Можно просто побродить в толпе (**9**), зайти в таверну (**23**) или пойти на рынок (**197**).

## 34

«Один путь ничуть не хуже другого, — думаешь про себя. — В Андергасте я еще не был, и, думаю, мне там понравится...».

Решаешь слегка продлить свое путешествие. Дербан все равно понятия не имеет, сколько у тебя должен занять поиск подходящего кровавого вяза. Однако это не должно быть чересчур сложным, иначе откуда бы взялись все прочие волшебные посохи? К обеду тебе встречается небольшой ручеек. Отдыхаешь на его берегу и пользуешься случаем наполнить свой бурдюк. Поев, ты отправляешься дальше на **90**.

## 35

Складываешь хворост на землю, разводишь костер, усаживаешься подле него и вкушаешь скудный ужин. Затем разворачиваешь одеяло и ложишься возле костра спать. Некоторое время спустя просыпаешься от нестерпимого жара. В испуге вскакиваешь и видишь, что огонь распространился — ты явно проснулся как раз вовремя, потому что одеяло уже тлеет. С помощью воды из бурдюка и одеяла тебе удастся затушить огонь. Остаток ночи проводишь в беспокойном полусне, цокая зубками под мокрым одеялом. С облегчением дождавшись новой зари, стряхиваешь сон с затекших конечностей и отправляешься на **65**.

## 36

Учитывая тот факт, что Грайфенфурт значительно ближе, отправляешься в ту сторону. Кроме того, ты уже бывал в Грайфенфурте несколько раз — ты надеешься встретить там знакомых, которые могут тебе помочь. Ко второй половине дня ты приходишь в большой город. Улицы просто бурлят: народу, на твой взгляд, необычайно много. Можно просто побродить в толпе (**9**), зайти в таверну (**23**) или пойти на рынок (**197**).

## 37

Распутываешь узлы с той же сноровкой, с какой связался. И снова вызываешь восторг зрителей. Они ободряюще кричат и похлопывают тебя по плечу. Особенно шайка беспризорников, встретившая тебя как кумира — ты едва вырываешься из множества дружественных рук. Наконец они разбегаются — их внимание привлекло что-то новое. Снисходительно улыбаясь, шагаешь по дороге на **26**.

## 38

Осторожноходишь в кустарник. Хочешь воспользоваться одним из своих талантов (см. таблицу) или продолжишь поиски (**360**)?

## 39

Оценив себя, приходишь к выводу, что ты симпатичный молодой маг, храбрец и вообще, сын, о каком мечтает каждая мать... Самодовольно улыбаясь, отправляешься на **360**.

## 40

Прячешься в кустарнике. Через какое-то время шум стихает.

Продолжишь прятаться (451), продолжишь поиски (360) или вернешься на дорогу (43)?

## 41

Листья шуршат, ветки хрустят — но ты, не унывая, «крадешься» на 360.

## 42

Отомкнуть капкан чарами не удалось. Можешь попробовать еще раз (проверка магии при +6). Если попытка увенчается успехом, читай 125. Если у тебя не осталось достаточно астральной энергии, или ты хочешь подождать, читай 119. Если заклинание опять не сработает — 58.

## 43

Идешь по дороге до наступления темноты, затем разбиваешь лагерь. На следующее утро встаешь рано и продолжаешь путь.

Так проходит три дня, за которые ты не встречаешь ни единого человека — вероятно, ты выбрал не тот маршрут или не то время года для путешествий. Но в конце концов ты приходишь на 63.

## 44

Полутьма окружает тебя, когда ты заходишь в пещеру. В первый момент ты вообще ничего не видишь, затем кто-то подносит фонарь к твоему лицу. Попробуешь произнести заклинание (см. таблицу) или подождешь (99)?

## 45

Под воздействием твоей магии дверца фонаря распаивается. В этот самый момент светильник убирают от твоего лица, и ты видишь мужчину пятидесяти лет в грубом одеянии землистого цвета. — Ох, гости... Что ж, первым делом тебе сюда, юноша, — говорит он, указывая на небольшой столик с двумя скамейками (310).

## 46

«Penetrizzel...» — формируется у тебя в голове. Но что-то ничего особенно с этим заклинанием не происходит — кстати, а что хоть оно должно делать? Продолжая ломать голову над этим заклинанием, отправляешься на 82.

## 47

С чарующей улыбкой просишь Надю подойти поближе. Покраснев и скромно потупив глазки, она прильнула к тебе.

10

Какое-то время вы общаетесь — можно даже сказать, переживаете незабываемые моменты — но тут раздается разгневанный голос Зелы. Напуганные, вы выглядываете наружу и видите перед собой хозяйку с пятью сыновьями. Вся в негодовании, она говорит тебе:

— Так вот ты каков! Я пустила тебя, горемыку, в свой дом, и в благодарность ты обесчестил мою единст-венную дочь! Что ж парень, у тебя теперь только один выход — ты должен взять бедную Надю в жены — лишние руки нам в хозяйстве не помешают.

Объявишь о своем согласии? Да — 225, нет — 190.

## 48

Отправляйся на 3.

## 49

С огромным трудом тебе удастся добраться к хижине твоего наставника — если бы на последнем отрезке пути тебя не подвезла возница из Андергаста, ничего бы у тебя не вышло.

Когда Дербан наконец осмотрел тебя и выслушал твой прерывающийся от слабости рассказ о том, что тебе довелось испытать, на его лицо одновременно отразились гнев и жалость.

— Мальчик, мальчик, должно быть ты повстречался с друидом, который, умирая, успел проклясть тебя. Должно быть, ты так и не усвоил основной принцип магии: знать не только, что ты можешь, но, что важнее, чего ты не можешь. Что ж, давай посмотрим, смогу ли я вылечить твою болезнь.

Что бы ты раньше ни думал о властности своего наставника, но сейчас он тепло заботится о тебе. Для ухода за тобой и помощи по дому он нанял молодую девушку из деревни, отличающуюся редким трудолюбием и послушанием. За тот год, что ты был прикован к постели, выяснилось, что девушка тоже обладает талантом к магии, и тебя из учеников исключили.

Теперь перед тобой выбор: помогать Дербану по хозяйству, а его новой ученице в учебе, или сбежать и вести жизнь бродячего пройдохи. Но твоя карьера волшебника, еще даже толком не начавшись, подошла к КОНЦУ.

## 50

Похоже, твоя улыбка совершенно не впечатляет Фредегара. Он ворчит:

— Какой ты сейчас красавец, — и повторяет свой вопрос, на который ты, в конце концов, отвечаешь в параграфе 103.

## 51

— Бойся меня, ибо я мокасин! — угрожающе шипишь, но Фредегар лишь недоверчиво хмыкает.

— Почему бы тебе не сказать просто «человекоубийца», если ты не знаешь столь трудных слов?

Неохотно решаешь сказать ему правду и отправляешься на 103.

## 52

Еще рано, и день обещает быть чудесным. К вечеру ты наверняка доберешься до хижины Дербана. Там ты с удобствами выплывешься, поешь, а затем снова отправишься в путь... Но потом тебе приходит в голову, что Дербан явно не обрадуется, увидев, что ты вернулся, не выполнив своего поручения. Кто знает, может больше он тебя не отпустит — а это риск, которого ты в любом случае хочешь избежать. Поэтому решаешь вернуться, только когда добудешь посох...

К обеду приходишь к небольшому ручейку. Наполнив водой флягу и поев, снова выходишь на дорогу. Тебе начинает нравиться твоя новообретенная свобода.

Ближе к вечеру ты вновь достигаешь указателя на Андергаст и Грайфенбург. Довольный, что не заблудился, выберешь дорогу на Адергаст (90) или Грайфенбург (36), или все же отважишься вернуться к дому Дербана (76)?

## 53

Недолго думая, отвязываешь поводья жеребца и пытаешься вскочить ему на спину. Какой-то миг животное сохраняет спокойствие, затем делает столь энергичный рывок, что ты вылетаешь из седла и приземляешься в грязь.

От костра раздаются голоса, видишь приближающихся людей с оружием, и потихоньку отползаешь.

К счастью незнакомцы сперва заботятся о своих лошадях, что дает тебе время убраться и скрыться под покровом ночи (238).

## 54

Стремительно бросаешься вверх по ступеням — лишь для того, чтобы через несколько шагов налететь на двух спускающихся вниз людей... (320)

## 55

— Что ж, платой я никогда не побрезгую, — отвечаешь женщине. — Что надо сделать?

— Мне нужно отнести этот древесный уголь в замок Вязовая Роща. Если ты понесешь две корзины, мне все будет легче. А в придачу к крейцеру ты наверняка получишь немного еды, потому что баронский повар всегда наливает мне суп.

Внутренне ликуя, хватаешь две корзины и идешь за старушкой. Через какое-то время лес редет, и вы выходите на широкий тракт. Перед вами огромное поместье, обнесенное стеной. На холме внутри поместья к небу дерзко тянутся башни.

— Это замок Вязовая Роща?

— Да, это резиденция барона.

Подходите по дороге к главным воротам, по бокам которых внушительно высятся сторожевые башни. Увидев вас, стража поспешно открывает ворота. Дорога к главному зданию мягко вьется через вязовую рощу, от

которой замок и получил свое имя. Осматриваясь по сторонам, ты замечаешь несколько деревьев, отвечающих твоим требованиям.

Однако первым делом ты следуешь за своей нанимательницей к хозяйственной постройке (335).

## 56

Бормочешь формулу, Надя глядит ожидающе, но ничего не происходит — можешь перейти на 185, тогда узнаешь...

## 57

Ты стоишь в узком коридоре, из которого ведут две двери: широкая и богато украшенная (356) и простая из некрашеного дерева (289). Хочешь открыть одну из этих дверей или поднимаешься по лестнице (422)?

## 58

Ты почти теряешь сознание от боли. Лишь заслышав шаги в кустах, ты снова приходишь в себя. Рядом стоит здоровенный дядька, мрачно глядящий на тебя:

— Так, и что же мне пошло на этот раз? Недотепа, распугавший всю добычу?

— Нет, — мямлишь в ответ. — Я, я услышал шум в кустах, и не знал, что это, и захотел посмотреть...



— И напрямик вперся в мой капкан! — заканчивает незнакомец. — Не похоже, чтобы ты был опытен в дикой природе.

— Нет, господин — я маг, и...

— А, один из тех всезнаек, что хотят превращать воду в золото, и при этом не в состоянии распознать простейший капкан!

Незнакомец наклоняется и опытными пальцами раскрывает капкан. Ты осторожно потираешь истерзанную лодыжку.

— Ну давай глянем твою ногу, — говорит незнакомец.

Покорно стягиваешь сапог. Незнакомец — кстати, его зовут Альрик — извлекает из своего мешка посудину, открывает ее и смазывает твою лодыжку дурно пахнущей бурой массой, а напоследок забинтовывает грязной тряпичкой. Как ни странно, но боль скоро стихает. Поблагодарив Альрика (и лишившись всего 4 очков жизни), возвращаешься на дорогу (43).

## 59

Удача на твоей стороне — выскальзываешь на свободу. Через какое-то время слышишь сигналы горна, призывающее стражу в главное здание, но это лишь дает тебе возможность покинуть территорию замка и отправиться на 272.

## 60

Не успел пришелец, оказавшийся самим бароном Декстером Немродом, войти в комнату, как ты наложил чары. Ошеломленный, распахивает он глаза, в которых плещется паника. Ты выиграл немного времени. Еще раз, более внимательно, осмотришься в комнате (487) или выйдешь из нее (57)?

И кстати — если ты снова встретишь барона в ходе этого приключения, пропусти дальнейший текст параграфа, где произойдет эта встреча, и сразу же прочти **параграф 493!**

## 61

«Коль уж меня сейчас возьмут за шкуру, — думаешь ты, — то пусть свой последний час я проведу в полном здравии!». И ты кладешь руку на сердце и очищаешь свое тело от всевозможных хворей. Приготовившись таким образом, ждешь до 260.

## 62

Дверь, к которой ты все еще стоишь прислонившись, распахивается с такой силой, что ты чуть не падаешь. Проверь свою *Ловкость*. Успех — 299, неудача — 249.

## 63

Как-то раз ближе к вечеру ты замечаешь сразу за обочиной темное пятно в камнях. Хочешь подойти и рассмотреть его получше (80) или продолжишь шагать по дороге (471)?

## 64

Прежде чем принять окончательное решение, подходишь к окошку в камеру и пытливо всматриваешься в сумрак. Тебе и впрямь удастся разглядеть кое-что любопытное — всюду в стены вделаны символы Прайоса, используемые обычно для борьбы с мощной магией.

Все еще хочешь освободить старика (457) или предпочтешь удирать в одиночку (405)?

## 65

Шагаешь весь день и видишь у обочины какие-то незнакомые ягоды. Хочешь их сорвать (321) или предпочитаешь последовать совету наставника, что не следует есть того, что не знаешь (91)?

## 66

Когда ты подходишь к строениям, оттуда доносится яростный лай. Храбро идешь дальше. Неожиданно во дворе появляется женщина и бойко интересуется, чего тебе надо. Отвечаешь, что ты голоден и хочешь подработать за еду. После чего женщина утихомиривает собаку и просит тебя подойти поближе. Поверишь ей и приблизишься (152) или решишь, что лучше идти своей дорогой (164)?

## 67

Твое безошибочное знание людской природы говорит тебе, что Надя — лживая подколодная змеюка, задумавшая обокрасть тебя, а то и чего похуже. Вежливо, но твердо просишь ее немедленно тебя покинуть. Затем спишь бес происшествий до 133.

## 68

Пытаешься было найти замок, на который можно наложить заклинание — не так-то это просто, когда тебя слепит фонарь (82).

## 69

Мучительно встаешь и шагаешь. Четыре раза ты падаешь на землю и должен какое-то время отдыхать, прежде чем снова встать. Затем наступает момент, когда ты уже не можешь подняться. Твои мысли начинают путаться, чувствуешь невероятную слабость, и, теряя остатки сознания, уплываешь на **параграф 493**.

## 70

Ты замечаешь, что у незнакомца на шее висит амулет с незнакомыми символами. Тем временем, он все еще ждет твоего ответа (103).

## 71

Поглядев по сторонам, уверенно спрашиваешь Фредегара, можно ли тебе продемонстрировать закон рычага при помощи лежащих на столе ложки и ножа.

Увидев, с каким одобрением он смотрит, как ты без особых усилий запуливаешь кусок крольчатины в дальний угол пещеры, решаешь, что стоит представиться — **103**.

## 72

Встаешь и крадешься вокруг стола. Фредегар удивленно смотрит на тебя и просит сесть на место. Выполнив его просьбу, ты отвечаешь на его вопрос в **103**.

## 73

Зажигаешь от очага фонарь и осматриваешь помещение. Кроме очага тут есть развешанные для просушки травы, на столе стоит миска с неизвестными тебе овощами и деревянная плочка с мясом.

Очевидно, ты застиг чужака врасплох во время еды. Хочешь сесть и доесть обед (**89**) или исследуешь пещеру повнимательнее (**104**)?

## 74

Несмотря на все твои усилия наложить убийственное заклинание, тебе не удалось превратить красивую крестьянскую дочку в живой факел.

Угрюмо встаешь и отправляешься восвояси на поиски черного мага, у которого можно было бы улучшить свои способности к разрушению. Но вот удастся ли тебе найти кого-то достаточно безумного, чтобы принять в ученики такого неумелого тупицу, этого мы не знаем...

## 75

— Здесь есть знаменитые каменные дубы? — спрашиваешь лесорубов.

— Да, конечно. А что ты за волшебник такой, раз не знаешь даже этого?

— Меня зовут Дарион Эренфельд, я пришел из окрестностей Грайфенfurта.

— Ха, чего еще ждать от нездешнего. Давай, ступай к нам (**231**).

## 76

Видения обильной трапезы и ночлега в теплой комнате слишком искушающи. Отправляешься к хижине Дербана, которой достигаешь ранним вечером. Входишь, и Дербан изумленно смотрит на тебя:

— Уже вернулся?

— Я вернулся сюда из Грайфенfurта и, думаю, переночую здесь, а рано утром уйду, — отвечаешь наставнику.

Тебя ожигает взгляд, полный глубокого разочарования:

— Если ты не в состоянии даже переночевать самос-тоятельно в лесу, ты далеко не столь взрослый, как я ожидал. Что ж, я ошибся в тебе. Ложись-ка спать — завтра мы продолжим наши занятия!

Возможно, Дербан когда-нибудь и даст тебе новый

шанс, но сейчас для твоего путешествия наступил КОНЕЦ!

## 77

Кладешь руку на тронтовиков кувшин с выпивкой и произносишь формулу.

— Хлебни-ка теперь, — говоришь ему затем.

Тронтовик делает большой глоток и выплевывает все широкой струей.

— Вода! — вопит он. — Это вода! Ты чего натворил? Получив свой гонорар полновесными тумачами (*минус 3 очка жизни*), отправляешься на **233**.

## 78

Осматривая почву, улавливаешь какой-то металлический блеск. Присмотревшись повнимательнее, видишь, что это капкан. Подумать страшно, что было бы, вступи ты в него!

В кустарнике замечаешь кролика, дергающегося в другой ловушке — силке. Хочешь выпустить зверушку (**93**) или убьешь его, пополнив свои припасы (**108**)?

## 79

Пожалуйста, дальше прочти **451**.

## 80

Осторожно входишь в лес. Подойдя поближе, видишь, что темное пятно — это вход в пещеру. Хочешь подойти поближе и осмотреть пещеру (**96**) или считаешь, что безопаснее вернуться на дорогу и пойти дальше (**471**)?

## 81

Сосредоточившись, произносишь формулу. Само собой, заклинание не срабатывает — а ты собираешься заглянуть жертве в глаза, когда ее скрывает фонарь? Чувствуешь легкое прикосновение к своему лбу. Где ты, и кто ты вообще такой, и почему ты здесь? Что все это значит?..

Ответы на все эти вопросы станут ясны тебе, когда ты очутишься на **параграфе 117**.

## 82

На плечо тебе опускается рука, а фонарь отводится от твоего лица. Видишь пожилого мужчину пятидесяти лет в одеяниях землистого цвета.

— Что ж, первым делом тебе сюда, юноша, — говорит отшельник, указывая на небольшой столик с двумя скамейками. Радуюсь, что обитателем пещеры оказался вовсе не монстр, идешь, куда указано (**310**).

## 83

«Ща я им покажу ужасного монстра», — с этими мыслями ты концентрируешься на гиганте-огре, вроде того, что твой наставник видел в «Авентурском вестнике». Но что это? Появляется огр и направляется к тебе.

Очевидно, он хочет съесть тебя! К счастью, ты можешь сбежать — ты бежишь и бежишь, пока, задыхаясь, не встречаешь лесную тропинку. Сделай проверку *Мужества*. Успех: 273, неудача: 492.

## 84

«Мертвецу еда уже ни к чему, а мне она будет как раз кстати», — с этими мыслями приступаешь к трапезе. Съев все подчистую, можешь осмотреть покойника (274), получше исследовать пещеру (115) или уйти (342).

## 85

Сосредоточиваешься на заклинании, но толку от твоих усилий не выходит. Размахиваешь руками в воздухе, указывая врага, на которого нужно было *правильно* наложить Ignifaxius... Дальше прочти 493!

## 86

Не заметив ничего особенно, решаешь, в конце концов, ответить на вопрос незнакомца — 103.

## 87

Балансируешь на своей скамье, желая продемонстрировать хозяину состояние «неустойчивого равновесия». С грохотом опрокинувшись и с кричением поднявшись, представляешься в **параграфе 103**.

## 88

Чтобы незаметно подкрасться к тому, с кем сидишь за одним столом, нужно уметь чертовски хорошо подкрадываться — в любом случае, лучше, чем ты! Пожалуйста, прекрати паясничать и лучше ответь на вопрос Фредегара в 103.

## 89

«Незнакомцу обед уже ни к чему, а мне он будет как раз кстати», — с этими мыслями приступаешь к трапезе. Покончив с едой, можешь либо продолжить осмотр помещения (104), либо покинуть пещеру (471).

## 90

Остаток дня ты не теряешь времени и к сумеркам успеваешь покрыть изрядное расстояние. Теперь время подыскать место для ночлега. После недолгих поисков находишь выглядящую подходящей укромную впадину. Также собираешь и хворост для костра. Сделай проверку *Мудрости*.

Успешная (105); неудачная (35)

## 91

Хотя ягоды выглядят очень соблазнительно, решаешь не рисковать и шагаешь дальше на 106.

## 92

Пытаешься смягчить падение руками, но ушибаешь правую руку, да так неудачно, что в следующие три дня твоя *Ловкость* уменьшается на два очка (107).

## 93

Умелыми руками открываешь силок. Кролик на какое-то мгновение затихает, затем дает деру. Глядя на забавные прыжки этой зверушки, ты радуешься, что не стал его убивать.

Проводив кролика взглядом, возобновляешь свой путь к 43.

## 94

Надеваешь очаровательную улыбку и бросаешь в кусты свой неотразимый взгляд, но увы — ни белочка, ни ежик, даже борода мха не поддаются твоему шарму! Как жалко. В одиночестве отправляешься на **параграф 360**.

## 95

— Я стервятник! — кричишь в кусты. Несколько мелких грызунов так и порскнули во все стороны — они явно поверили тебе! Довольный, шагаешь дальше на 360.

## 96

Решаешь осмотреть пещеру получше. Можешь рискнуть и сразу войти внутрь (44), а можешь подождать немного, прислушиваясь, нет ли в ней каких-нибудь хищников (111).

## 97

Сжимаешь кулак и угрожающе трясешь им в сторону противника.

— Nottiphobus!.. — вопишь своему визави.

Фонарь падает на землю и опалает твои сапоги — ругаясь, отпрыгиваешь в сторону. Мимо кто-то проносится. Если хочешь, можешь остаться и осмотреть пещеру — но тебе надо сперва подобрать и заново разжечь фонарь (73). Или покинешь пещеру и последуешь за беглецом (205)?

## 98

Сосредоточившись, кладешь руку на сердце, произносишь формулу — и ничего не происходит. Твоя временная слепота, скорее всего, вызвана не отравлением... Дальше читай 82.

## 99

Отправляйся на 82.

## 100

Фредегар выглядит вполне безобидным отшельником, по крайней мере, на первый взгляд — а вот ты замечаешь блеснувший у него под одеждой стеклянный кинжал.



С другой стороны, он не производит впечатление лживого человека. Решаешь, что у тебя нет причины скрываться от него, и продолжаешь чтение на **103**.

### 101

Пользуясь тем, что Фредегар отвлекся на вход в пещеру, решаешь спрятаться под лежанкой. Оттуда ты сможешь какое-то время наблюдать за хозяином, оставаясь незамеченным — тот с аппетитом уплетает очередную порцию жаркого. До тебя, сидящего в укрытии, доходит, что ты все еще голоден после долгого пути, а потому возвращаешься за стол продолжить разговор (**103**).

### 102

Прочти параграф 146.

### 103

— Я Дарион Эренфельд, ученик мага у наставника Дербана, что возле Грайфенфурта, — отвечаешь Фредегару.

— А что привело тебя в эти края? — желает знать твой собеседник.

Хочешь рассказать ему о своей проблеме во всех подробностях (**116**) или спросишь напрямик, не знает ли он, где добыть древесину для волшебного посоха (**137**)?

### 104

У входа ты находишь амулет с незнакомыми символами, явно оброненный удирающим незнакомцем. Если хочешь взять амулет, запиши его в список снаряжения.

Обойдя пещеру, обнаруживаешь в ее задней части простое ложе и сундук. Поиски в сундуке не дают ничего, кроме одеяния — вроде тех, что надевают на покойников — и шерстяного одеяла. Разочарованный ты покидаешь пещеру, отправившись в сторону **471**.

### 105

К счастью, ты вовремя соображаешь, что костер следует огородить камнями, чтобы огонь не распространился. Набрав камней, разжигаешь огонь, садишься рядом и вкушаешь скудный ужин. Затем заворачиваешься в одеяло и засыпаешь возле костра.

Хотя для тебя совершенно непривычно ночевать в лесу в полном одиночестве, это не мешает тебе выспаться. Дальше читай **65!**

### 106

Идешь весь день навстречу своему предназначению. В сумерках опять подыскиваешь укромное местечко для ночлега — разумеется, с учетом обогатившего тебя опыта. Заворачиваешься в одеяло и погружаешься в глубокий и освежающий сон до **118**.

### 107

Сидя на земле, осматриваешь левую ногу, угодившую в капкан. Лодыжка сильно болит, но ты радуешься, что несмотря ни на что твои прочные сапоги уберегли тебя от более серьезных травм. Пытаешься выволить левую ногу, но всей твоей ловкости рук не хватает, чтобы справиться с механизмом капкана. Хочешь попытаться выйти из этой ситуации с помощью заклинания *Foramen* (*отмыкания*) (**452**), или предпочитаешь подождать, пока поставивший капкан не вернется проверить свою добычу (**119**)?

### 108

Хватаешь беспомощного, брыкающегося зверька и сворачиваешь ему шею. Затем открываешь силочку и привязываешь тушку зверька к своему рюкзаку. А потом возвращайся на **43**.

### 109

Отправляйся на **139**.

### 110

Находишь откос, по которому можно столкнуть рюкзак, вместо того, чтобы переть его на себе. Как здорово, что ты такой умелый механик, особенно с простыми механизмами и «наклонными плоскостями»!

И так ты радостно добираешься до параграфа **360**.

## 111

Несколько мгновений стоишь у входа в пещеру и пытаешься что-то услышать (проверка *бдительности*).

Успех: **130**, неудача: **462**.

## 112

С приторно сладкой улыбкой спрашиваешь их, нельзя ли провести время иным способом?.. Дровосеки охотно принимают твоё предложение. Спустя два часа (за  которые  ты  получаешь  два  очка  повреждений) отправляешься на **параграф 233**.

## 113

Перейди на **98!**

## 114

Тебе удастся сориентироваться по положению солнца — после значительной передышки отправляешься в сторону заката (**471**).

## 115

Обойдя пещеру, обнаруживаешь в ее задней части простое ложе и сундук. Поиски в сундуке не дают ничего, кроме одеяния — вроде тех, что надевают на покойников — и шерстяного одеяла. Разочарованный, отходишь от сундука. Можешь теперь осмотреть покойника (**274**) или покинуть пещеру (**342**).

## 116

Выслушав твой пространный рассказ, Фредегар говорит тебе с несколько странной улыбкой, что кровавый вяз ты, скорее всего, найдешь в замке Вязовая Роща в окрестностях Гарета.

Ты не на шутку зол от того, что отправился не в том направлении, но несмотря на это радуешься первой подсказке. Горячо поблагодарив Фредегара, прощаешься с ним и отправляешься в путь (**5**).

## 117

Когда сознание наконец вернулось в твоё тело, ты обнаруживаешь себя далеко от какой бы то ни было пещеры, на участке незнакомой тебе дороги. Дальше читай **114!**

## 118

На следующее утро встаешь и продолжаешь путь. Во второй половине дня слышишь какой-то шорох, доносящийся из кустов. Хочешь попытаться выяснить, в чем там дело (**38**), или пойдешь себе дальше (**43**)?

## 119

«Хозяин капкана наверняка скоро придет и выпустит меня. Нет, ну я-то ему скажу — что это такое, ставить ловушки там, где ходят мирные путники»... На этой мысли боль лишает тебя сознания.

Следующее, что ты видишь — темнота ночи... а в ней желтые глаза, оскаленные зубы, пена из пасти и... дальше читай **493!**

## 120

Без страха и сомнений отправляешься на **360**.

## 121

— Я брат Хезинделоб из Церкви Знания. Барон вызвал меня, дабы принести ему и вам учение богини магии.

Баронесса смотрит на тебя в ошеломлении, но потом до нее начинает доходить:

— Ты лжешь! Ты хочешь обмануть меня и обокрасть! — в следующий миг она зовет стражу, которая прибывает незамедлительно.

Вскоре после того, как тебя по-прежнему голого, хватают и связывают, появляется муж баронессы и господин Вязовой Рощи Декстер Немрод. Скучно одетая женщина бросается к нему с рыданиями:

— Этот парень проник сюда и угрожал мне, мне пришлось удовлетворять его требования, чтобы выиграть время... У барона, возможно, есть немало достойных черт, но к несчастью он очень ревнив и мстителен, что ты и понимаешь в ужасные последние дни своей молодой жизни...

## 122

Резкий изгиб делит коридор примерно пополам: в одной половине ближе ко входу есть две двери в комнаты (**367** и **247**), и еще две в дальней половине (**384** и **369**).

Хочешь попробовать одну из этих дверей или вернуться на лестницу (**313**)?

## 123

Находишь метелку папоротника и птичье яйцо, и пытаешься соорудить из них арбалет. Как ни странно, ничего не выходит, и ты понуро бредешь на **360**.

## 124

Крадешься сквозь кустарник, шум становится громче. Решаешь, что безопаснее будет еще и проверить Бдительность (см. таблицу для №38), теперь *это будет на 5 очков легче*.

## 125

Произносишь формулу, и капкан раскрывается. С облегчением вытягиваешь истерзанную ногу из ловушки. Сапоги и впрямь спасли тебя от самого худшего, но 4 очка жизни это ранение у тебя отнимает. Следующие четыре дня тебе будет не до *подкрадывания* (-4). Замечаешь в кустах угодившего в силки кролика. Когда к тебе вновь возвращается способность бегать, ты легко подбираешься к пойманному животному.

Хочешь выпустить кролика (**93**), или прикончишь его, чтобы пополнить свои запасы (**108**)?

## 126

Пока вы возились в грязи, прибыли несколько крепких стражей, вытащили на сушу тебя, а черного мага связали и увели. Ты же остаешься у кромки воды перевести дух и промыть вымазанные в грязи волосы и одежду.

Вдруг сзади раздается голос барона:

— Что ж, похоже, ты внес свою лепту в поимку прес— тупника. Но не думай, что я забуду, что именно ты был виной всему этому. Пара зуботычин — это лишь малая часть того, что ты на самом деле заслуживаешь...

И он с отвращением осматривает твою покрытую грязью и веточками одежду. Но затем на его вытянутых чертах мелькает усмешка:

— В любом случае, я остаюсь непоколебимо уверен, что магия — дело грязное... (178)

## 127

Продолжаешь шататься по рынку, восхищаясь яркими прилавками с роскошными, но дорогими товарами и толпой людей со всего света. Тут есть даже пара одетых в зеленую кожу эльфов и кучка длиннорыдых гномов. Общая суматоха и возбуждение вскоре передаются и тебе, и ты решаешь, что рынок — именно то место, где можно применить один из твоих многочисленных талантов. (таблица).

## 128

— Я могу открывать замки без ключей! — объявляешь Наде. — Тебе тут ничего открыть не надо?

— Да, подожди, сейчас вернусь, — прошептала девушка. Несколько мгновений спустя она приносит запертую шкатулку. Проворными пальцами открываешь ее.

— Ну как? — спрашиваешь Надю.

— Здорово, всегда хотела узнать, что хранит маменька в этой шкатулке... Но тут только письма!

Разочарованная Надя прячет шкатулку в солому. Дальше читай 185!

## 129

Когда ты потянулся за веревкой, чтобы связать ничего не подозревающую женщину, она встает и с треском прижигает твою куртку заклинанием Fulminictus! Став на 1К очков жизни беднее, оказываешься на 12.

## 130

В пещере кто-то мычит песенку, и оттуда доносится легкий запах дыма. Судя по всему, там живут люди. С облегчением отправляешься на 462.

## 131

Сжимаешь кулак и угрожающе трясешь им в сторону противника.

— Nogriphobus!.. — вопишь своему визави.

В ответ слышишь слово «страх», и твое сердце

охватывает ледяной ужас — ты бежишь и бежишь на параграф 492.

## 132

Прислонившись лбом к стене сарая, видишь приближающуюся мать Нади Зелу.

— Твоя мама! — предупреждаешь Надю. Дальше 185.

## 133

Рано утром тебя будит кукареканье петуха. Тем не менее, тебе удалось отдохнуть. Одевшись, отправляешься в основной дом. Там Зела уже приготовила тебе завтрак. Поев, получаешь запас провизии и топор, завернутые в тряпицу. Благодарись от всего сердца, хотя и сожалеешь в глубине души, что нигде не видно Нади. После чего возвращаешься на дорогу к Гарету (164).

## 134

«Что могут какие-то неотесанные лесорубы понимать в волшебных посохах и магических деревьях»? — думаешь про себя и раздраженно отвечаешь:

— Я не стану обманывать наставника!

— Ну, как хочешь, — ухмыляется лесоруб. — Ну, хоть посидеть с нами можешь?

Если хочешь принять их приглашение, прочти 231, в противном случае иди на 210!

## 135

Данное заклинание часто позволяло тебе увидеть то, что сокрыто. Ты вовремя вспоминаешь, что нужно прижаться лбом к препятствию, и прижимаешься к фонарю. Со стеклянными поверхностями это заклинание работает просто бесподобно, и ты видишь, что пламя свечи горит перед небольшим вогнутым зеркальцем. Обогатившись столь важным знанием, дальше читай 82.

## 136

Стиснув твои запястья железной хваткой, стражи ведут тебя узким проходом, затем дверь, за ней хорошо оснащенная камера пыток, еще одна дверь, лестница вниз, воздух откровенно ухудшается, темный коридор с окованными железом дверями с маленькими зарешеченными окошками, наконец, одна из них открывается, тебя вталкивают в темную комнату и запирают там.

Привыкнув к темноте, находишь в углу гнилую солому, а в другом углу — дырку в полу. Запах невыносимый. Сидишь и размышляешь, что делать дальше. Подождешь дальнейших событий (447) или откроешь дверь FORAMEN (489)?

## 137

— Не знаете ли, чисто случайно, из какого дерева делают волшебные посохи? — спрашиваешь Фредегара.

— Я слышал, что подобные посохи часто делают из дуба.

— А где я могу его найти?

— Что ж, вероятнее всего в дубовом лесу, как можно было бы догадаться...

Ты приходишь в восторг от того, что шел в верном направлении, и вот она, первая подсказка. Горячо поблагодарив Фредегара, прощаешься с ним и отправляешься в путь (5).

### 138

Вынимаешь веревку и пользуешься случаем попрактиковаться на ходу в искусстве вязания узлов, но у тебя ничего не выходит, даже детский менгбилльский двойной бантик — досадно! Дальше 360.

### 139

Поглазев какое-то время на товары, отправляешься на 26.

### 140

Замечаешь, что дымный шар, скорее всего, подсоединен к хорошо замаскированным мехам, которые гадалка качает ногой. Решаешь отнестись к ее пророчествам с долей скепсиса (463).

### 141

Под аплодисменты прохожих обвязываешься крайне замысловатыми путами в проходе между ларьками. Тебе успешно удались все узлы, выученные из моряцкой книжки. Но чтобы развязаться, сделай еще одну проверку: успех — 37, неудача — 11.

### 142

Ты стоишь в длинном коридоре, из которого ведут несколько дверей. Наличие в этих дверях маленьких зарешеченных окошек позволяет предположить, что они ведут в тюремные камеры. Единственный выход из подземелья — ведущая вверх лестница. Из любопытства заглядываешь в окошки в дверях разных камер. В одной обнаруживаешь скрючившегося на соломенном тюфяке узника. Выглядит бедолага столь жалко, что ты, вздрогнув, отворачиваешься. Следующие две камеры пустые, но в той, что возле лестницы — просто роскошные апартаменты, по сравнению с другими — обнаруживаешь старика.

Увидев тебя, он удовлетворенно замечает:

— Наконец-то нормальное лицо в этом дурдоме.

Выглядит старик вполне здоровым, и теперь он внимательно осматривает тебя сквозь окошко в дверях.

— Послушай, ты выглядишь справедливым молодым человеком. Как по-твоему, справедливо ли, чтобы старика вроде меня бросали в темницу лишь за то, что я выпил пару лишних стаканчиков вина? Я уже несколько дней сижу в этой дыре, а мои жена и дети определенно волнуются за меня. Послушай, может ты меня выпустишь? Старый Никола никогда не забывает оказанных ему услуг, это тебе могут подтвердить мои соседи!..

Выпустишь бедного старика (287) или попытаешься сбежать в одиночку (405)?

### 143

Через какое-то время Тронтвик приятельски хлопает тебя по плечу.

— Шо, фокус не удался? Ты, должно быть, такое же трепло, как и прочие ученые господа из Андергаста. Да ладно, плюнь на это, садись назад (233).

### 144

С благодарностью думаешь о заботе поварахи, даже ванну тебе приготовившей, затем раздеваешься и погружаешься в приятно теплую воду.

Умиротворенно всплывешь в море пены, закрыв глаза, пока ароматная вода омывает твое усталое тело.

— Эй, а что это за рыба плавает в моей ванне? — раздается удивленный женский голос.

Испуганно выныриваешь, открываешь глаза и видишь самую прекрасную женщину из всех виденных за твою жизнь. Немного оправившись, замечаешь, что она, должно быть, не из этих краев — ты никогда не встречал женщины с волосами столь насыщенного черного цвета и с такими темными, но манящими ресницами и губами. Сама она выглядит скорее удивленной, чем разгневанной:

— Что ж, сюрприз из приятных — дохлая жаба, недавно очутившаяся в моей ванне, была определенно уродливей тебя, паренек.

Женщина — надо полагать, баронесса — по-видимому, ждет твоей реакции. Хочешь воспользоваться ее благодушным настроением, чтобы одеться и с многословными извинениями покинуть комнату (419), или попробуешь обольстить одетую лишь в легкую накидку баронессу (370)?

### 145

Бесстрашно ждешь, пока пришедший — Декстер Немрод собственной персоной — не откроет дверь, после чего накладываешь заклинание. Движения барона тут же становятся снулыми и замедленными, он нерешительно открывает рот, будто собирается что-то крикнуть.

Быстро подсакиваешь и отодвигаешь его в сторону, после чего выбегаешь из комнаты и замка на 59.

### 146

Вскоре начинается забег, и полный азарта ты глядишь, как собаки несутся по узким дорожкам. Твой фаворит быстро вырывается вперед и мчится как молния, оставив всех позади... Лишь на финальной прямой он понемногу сбавляет темп и наконец — нет, не может быть?! — проигрывает половину длины морды!

Жалкая болотная макака — не могла, что ли, быстрее шевелить лапами всего полшага?!

В подавленном настроении, став беднее на 3 талера (но богаче на ценный урок), смотришь следующий забег, а затем ищешь таверну. Если ты уже подыскал ночлег, иди туда (21), в противном случае отправляйся на поиски жилья (23).

## 147

Заслышав шаги, ты быстренько подхватываешь пуги, кожаные ремни и прочие вещи из баронского шкафчика и становишься за дверь. И прежде чем ошеломленный Декстер — потому что входит именно он — успевает что-то сообразить, он уже связан, с кляпом во рту и маской на глазах.

Хочешь теперь по-быстрому смыться из замка (59) или еще немного осмотришься (477)?

## 148

Заинтригованный, проскальзываешь мимо лошадей, надеясь, что они не станут нервничать. Наконец ты можешь разглядеть фигуры вокруг костра — и едва успеваешь подавить удивленный возглас. У костра сидят двое мужчин, один в черной броне, второй, сидящий к тебе спиной, в темной мантии. А вот третья фигура выглядит как настоящая ящерица в рост человека.

Троица о чем-то перешептывается и тебя не замечает. Хочешь дать им знать о своем присутствии (433) или предпочтешь осторожно отступить и тихонько уйти (238)?

## 149

Ты и впрямь можешь совладать с *сопротивлением магии* 15? Если да — прочти 60, в противном случае тебе на 481.

## 150

Заслышав шаги, ты быстренько подхватываешь пуги, кожаные ремни и прочие вещи из баронского шкафчика и становишься за дверь.

Однако увидев, что вошедший ни кто иной, как барон Декстер Немрод собственной персоной, ты, похоже, разом растерял свои навыки. Это дает барону возможность вырвать у тебя из рук ремень и самому связать тебя, ожидая, пока не прибудет встревоженная стража (320).

## 151

Погружаешься в себя и пытаешься проанализировать свои ощущения — ты чувствуешь толику любопытства и огромный страх. Тем временем ты оказываешься на 260.

## 152

Когда тыходишь во двор, женщина отпускает собаку, и та быстро бежит к тебе. В ужасе замираешь.

— Не бойся! Бардо не кусается, он только обнюхает.

Искренне надеясь, что собака разделяет подобное мнение, стараешься не делать резких движений и идешь за женщиной в дом.

Входишь в просторную комнату. Там стоит большой стол с множеством стульев. Женщина представляется как Зела Эслам. Называешь в ответ свое имя, и тебя приглашают к столу.

Вскоре комната наполняется. Входят пятеро парней и потрясающая красавица.

— Мои сыновья Торбен, Альрик, Шторре, Вальдемар и Брин, и моя дочь Надя, — представляет Зела новоприбывших. Но ты почти не слушаешь, поскольку не можешь взгляда оторвать от девушки. Лишь когда Зела повторно предлагает тебе суп, встряхиваешься и начинаешь работать ложкой.

После ужина тебя просят рассказать о себе. Когда ты сообщаешь, что тебе нужно срубить дерево, но у тебя нет топора, Зела соглашается дать тебе один из своих старых топоров. Она отдаст его завтра, ведь ты наверняка останешься ночевать? Ты едва веришь такой удаче и, устроившись на мягкой соломе в сарае, счастливый быстро засыпаешь.

Твой сон был не очень глубоким, и ты пробудился от легких шагов. Открываешь глаза и узнаешь Надю.

— Ой, я тебя разбудила?

— Нет-нет, я все равно уже проснулся, — бормочешь в ответ.

— Знаешь, у нас так редко бывают гости, а особенно такие бывалые путешественники как ты, и мне так хочется еще поговорить...

Напряженно размышляешь, чем произвести наилучшее впечатление: демонстрацией заклинания (**таблица**), своих умений (**таблица**) или непринужденной беседой (358)?

## 153

— Нет, благородный господин, я всего лишь поваренок и хотел узнать, не нужно ли вам что-то еще.

Тебя ожигает резкий взгляд темных глаз.

— Если так... Нет, спасибо, мне пока ничего не нужно от твоего хозяина.

В легком смущении проводишь тактическое отступление на 122.

## 154

Пока ты возишься с дверью, из-за угла неожиданно выходят двое стражей. Ты столь растерян, что без сопротивления даешь себя арестовать за проникновение со взломом (278).

## 155

Пока ты, запинаясь, рассыпаешься в неуклюжих комплиментах, баронесса начинает смеяться и говорит что-то о твоей «милой неискусности».

Затем все продолжается в 288.

## 156

— Ты, должно быть, решила, что я собираюсь воспользоваться ситуацией для чего-то нехорошего? — бормочешь ты. — Я имею в виду, ты и я, мы тут одни... Но уверяю тебя, у меня и в мыслях такого не было!

Девушка безоговорочно верит каждому твоему слову.

— Как жаль, — шепчет она, вскакивает и убегает в дом. Спишь без происшествий до **133**.

## 157

Несмотря на твое отчаянное сопротивление, противник все глубже загоняет тебя в грязь и, наконец, наносит удар, от которого слух и зрение покидают тебя.

Когда ты приходишь в себя, то лежишь на спине возле ручья, а твоя одежда все еще мокрая и вымазана грязью. Над тобой стоит и рычит барон Декстер Немрод:

— Не думай, что мне жаль тебя парень — полученная тобой трепка как раз то наказание, которого ты заслуживаешь за причиненные тобой неприятности. Что ж, ты хотя бы достаточно его задержал, чтобы мои люди смогли снова схватить негодяя. Подлая крыса... — Декстер Немрод сплевывает на землю прямо возле твоих покрытых грязью волос, но затем на его вытянутых чертах мелькает усмешка: — В любом случае, я остаюсь непоколебимо уверен, что магия — дело грязное...

(178)

## 158

Открываешь дверь и попадаешь на ведущую наружу лестницу. Просто поставишь уголь и спустишься по лестнице (**445**), или же выполнишь свою работу по доставке корзин (**395**)?

## 159

— Дарион Эренфельд, — кричишь ты.

— И чего тебе надобно в замке Вязовая Роща?

Скажешь правду (**263**) или предпочтешь что-нибудь соврать (**171**)?

## 160

— Баннбаладин — я твой друг! — говоришь Тронтвику. Тот нерешительно смотрит на тебя и отвечает:

— Но у меня уже есть друг, добрый Алвис, и он гораздо крупнее и красивее тебя...

Похоже, заклинание не сработало — дальше читай **233**!

## 161

Произносишь формулу — и ничего не происходит. Дальше **143**.

## 162

Чтобы доказать свое знание человеческой природы, говоришь доброму Каспару в лицо, что он всего лишь маскируется под безобидного лесоруба, а на самом деле он ужасный живодер и лосекрад.

— Лосекрад? Я не позволю так говорить обо мне!

С этими словами получаешь в лоб топором от разъяренного лесоруба.

Придя в себя, ты не только не помнишь кто ты и откуда, но и суть этого приключения...

## 163

Деловито приступаешь к осмотру замка на таинственном сундуке. Пробираешься засунуть туда свой маленький нож и осторожно им вертишь — в замке раздается тихий щелчок, но тут тебя хватают за шкуру со словами: «Я тебе покажу, сорока-воровка!» И не успев даже пробормотать объяснение (да все равно ничего умного не придумывалось), приземляешься на **параграфе 12**.

## 164

Размашисто шагая, оставляешь ферму позади и проходишь еще значительное расстояние, пока не наступает время отдохнуть. Спишь (и регенерируешься) в уютном сарае возле дороги до следующего утра (**262**).

## 165

Запинаясь уверяешь, что тебя наверняка уже ждут, и что не пристало тебе трапезничать с женой барона. Удаляясь, слышишь исполненный разочарования голос:

— Ах, так... Тогда, должно быть, ты друг моего мужа...

Но тут ты как раз закрываешь дверь и оказываешься в коридоре.

На другом конце узкого коридора стоит часовой, почти такой же юный, как ты — он заговорщически подмигивает, когда ты выходишь из комнаты. Подмигиваешь в ответ и быстро спускаешься по лестнице на **313**.

## 166

Хозяин советует тебе, если хочется набраться впечатлений, сходить на рынок (**197**) или просто пройтись по улицам (**9**).

## 167

Повторяй проверку *прятанья*, пока не добьешься успеха, а затем прочти **28**.

## 168

Спрятав деньги, гадалка машет руками в воздухе. Из шара поднимается пар.

— Ну, сынок, дай-ка мне минутку сосредоточиться в тишине, и Мудрая Сивилла Зилаская предскажет твое будущее.

Женщина закрывает глаза и начинает глубоко и размеренно дышать. «Минутка сосредоточения» все никак не заканчивается, пока ты не начинаешь сомневаться, а не уснула ли Сивилла. Решаешь провести время с пользой и применить один из твоих талантов (**таблица**).



## 169

— Показать тебе мое искусство развязывания? — спрашиваешь девушку.

— О, да, пожалуйста, — говорит она с придыханием.

Просишь ее связать тебя — и она выполняет твоё требование с девичьим хихиканьем. Ты без труда освобождаешься от пут.

— О, ты такой сильный! — восхищается Надя.

Применяешь новый вариант связывания с улучшенной техникой узлов — и вновь стряхиваешь веревки, чтобы приступить к еще более сложной шнуровке!

— А сейчас мы попробуем соединить дроздовскую удавку с семерной переплетенной петлей харипсо! — заявляешь с воодушевлением.

Девушка затихла в немом восхищении. Глубоко вдохнув, принимаешься за новую работу...

Дальше читай **185**.

## 170

Какое-то время шагаешь по тракту. По обеим сторонам дороги колосятся нивы, а вдалеке виднеются очертания большого поместья. Когда спустя полчаса ты подходишь ближе, становится видно, что это что-то вроде замка. Широкая стена протянулась по поросшему лесом холму, на котором тянутся к небу башни внушительного здания.

Пойдешь по тракту дальше (**388**) или свернешь к поместью (**333**)?

## 171

Твоя проверка была успешной (**389**) или неудачной (**438**)?

## 172

— Рубан Двуногий, мой господин, — кричишь ты.

— И чего тебе надобно в замке Вязовая Роща?

Ответ дашь в **параграфе 389**.

## 173

Сходишь с дороги и отправляешься по тракту на юг (**170**).

## 174

Произносишь заклинание на застежку на штанах Тронгвика, но ничего не происходит. Смущенно пожимаешь плечами. Дальше **143**.

## 175

В своей совершенно абсурдной попытке связать твоего дружелюбного хозяина, ты сам запутываешься в веревках. Фредегар смотрит на представшее ему зрелище с превеликой жалостью и решает наставить тебя в «искусстве вязания менгбилльских узлов». И к тому времени, как ты освоишь это искусство — а на это уйдет не один десяток лет — ты целиком забудешь о поисках какого-то волшебного посоха.

## 176

Раздраженно кляня все на свете — ведь ты уже столько протопал — разворачиваешься и отправляешься назад. Однако в этот день ты проходишь немного, поэтому, переночевав под открытым небом, на следующее утро продолжаешь свой путь (**262**).

## 177

Воспользовавшись своей более высокой позицией, отважно прыгаешь на черного мага, застигнув его врасплох и повалив в грязь ручья — но и сам туда падаешь.

Однако он быстро приходит в себя и начинает яростно с тобой бороться...

*Боевые значения черного мага:*

**МЖ** 11; **АТ** 7; **ПА** 6; **БР** 0 (легкая одежда); **ЖЕ** 31

Тебе остается лишь уповать на свой талант бокса, который у тебя по счастью развит чуть лучше, чем у большинства юных магов, но бой все равно будет нелегким. Если за шесть раундов ты нокаутируешь своего противника, прочти **381**, если же победителем выйдет он, тогда отправляйся на **157**, если бой длится дольше, прочти **126**.

## 178

По распоряжению барона тебе готовят лохань на кухне, и, помывшись и почистив одежду, отправляешься в кабинет Декстера Немрода.

Там тебя уже ждет Великий Инквизитор вместе с темнокожим. С каменным лицом барон начинает:

— Из сказанного тобой я могу заключить, в чем состоит природа твоего занятия. Во имя Прайоса, что за невиданная наглость, заявиться сюда! Я просто обязан дать тебе плетей!.. — но тут его выражение смягчается. — С другой же стороны, мой гость Гриф справедливо указал, что упорство и дарование, с каким ты ищешь свой посох, могут оказаться слишком суровым испытанием для нашей любимой Аventura. Поэтому мы решили пойти тебе навстречу — пусть же сей посох укрепит твои силы и удержит тебя на верном пути...

С этими словами барон вручает тебе посох длиной 1,7 шага с навершием в виде золотой головы грифона с алмазными глазами.

— Держи, это мой церемониальный посох из доброго кровавого вяза. Не думаю, что мне его будет сильно не хватать — тут не так уж много церемоний...

Затем темнокожий также поздравляет тебя с подарком и желает тебе удачи, а Декстер Немрод добавляет:

— Возможно, мы никогда больше не встретимся — и кажется мне, для наших нервов это будет лучше всего... Радостный, отправляешься домой на **385**.

## 179

Струя огня бьет из твоей руки, и Надя с воплем падает на землю. Краем глаза видишь бегущую к дочери напуганную Зелу. Затем появляются ее братья, и ты слышишь слова: «Чернокнижник убил нашу сестру — на костер его!»

И прежде чем ты успеваешь что-то понять, тебя связывают и швыряют на копну сена во дворе. Кто-то приносит факел и бросает его в сено — огонь разгорается и опалает твою кожу. Едкий дым не дает тебе дышать, и милосердная темнота обморока охватывает тебя и уносит на **493**.

## 180

— Итак, моя имя Дарион Эренфельд, и у меня важное задание — мой наставник поручил мне добыть волшебный посох из кровавого вяза. Лишь когда я вернусь с посохом, смогу я пройти посвящение и стать полноценным магом. А потому мне надо найти и срубить подходящее дерево. Лесорубы хохочут.

— Ты хочешь найти тут кровавый вяз? Да ты, верно, с дуба рухнул, оглянись, вокруг лес каменных дубов!

Здесь тебе вовеки не сыскать кровавого вяза, врубаешься? Или, хочешь сказать, твой наставник не отличит древесину каменного дуба от древесины кровавого вяза? Ну, в таком случае, мы тебе поможем свалить и обтесать дуб.

Быстро соображаешь. Можешь принять предложение лесорубов в **параграфе 490** (может Дербан и впрямь не отличит одно от другого) или в **параграфе 134** продолжить самому искать тут кровавый вяз. Само собой, можно повернуть назад (**303**).

## 181

— Я могу открывать замки без ключей! — объявляешь Наде. — Тебе тут ничего открыть не надо?

— Да, подожди, сейчас вернусь, — шепнула девушка.

Несколько мгновений спустя она приносит запертую шкатулку. Сосредоточившись, произносишь формулу, трижды касаешься замка рукой, и шкатулка открывается. Обрадованная Надя открывает крышку, но с явным разочарованием обнаруживает, что внутри одни только письма.

— И чего, спрашивается, маменька устраивала такой секрет из этого, — бормочет она, складывает письма назад и сует шкатулку под солому. Дальше **185**.

## 182

Грозишь Алвису сжатым кулаком и выкрикиваешь формулу. Лесоруб съезживается, затем вскакивает и уносится со всех ног. Его товарищи в восторге.

— В жизни не думал, что можно так быстро бегать, — ревет Тронтвик, а Каспар спрашивает:

— А это хорри-как-его-там, его можно использовать, чтобы так же споро деревья валить?

Когда оправившийся Алвис возвращается из лесу, ты отправляешься на **параграф 233**.

## 183

Сосредоточившись, наставляешь руку на Каспара. Слепительная струя огня бьет в ничего не подозревающего бедолагу, и он с воплями падает. Испуг двух других человек быстро сменяется неприкрытой яростью. Они хватают топоры и устремляются к тебе. Ты сопротивляешься без оружия на **параграфе 493**.

## 184

— Я василиск! — кричишь в заросли, но ничего не происходит, никто не сверкает пятками, лишь где-то издевательски затренькала сойка.

Василиск так далеко на севере? Думаешь, это было умно? В наказание теряешь одно очко *Мудрости* и отправляешься на **360**.

## 185

— Вот ты где, тебе давно пора быть в кровати и не мешать нашему гостю спать! — с этими словами Зела выгоняет дочку из сарая. — Извините, что она вас побеспокоила, — на прощанье кричит тебе Зела.

«Вот только побеспокоила меня вовсе не Надя», — разочаровано думаешь про себя, прежде чем отправиться спать (**133**).

## 186

Угрюмо бредешь вдоль городской стены. Наконец находишь заброшенный хлев. Выглядит, он конечно, не очень, но кроме своей жизни терять тебе больше нечего. Устало съедаешь одну порцию провизии, падаешь на старую солому и глубоко спишь до **30**.

## 187

Прочти **параграф 146**.

## 188

Замечаешь на своем кошельке чужую руку, быстро ее хватаешь и зовешь городскую стражу (дальше **17**).

## 189

Вставив нож в замок таинственного сундука, пытаешься его открыть. С громким шелчком лезвие обламывается. Тут же тебя хватают за шкуру и со словами: «Ах ты ж сорока-воровка!» — отправляют напрямик на **параграф 12**, сборный пункт криворуких и неудачников. Да, и еще одно! Не забудь вычеркнуть сломанный нож из списка снаряжения.

## 190

— Никогда великий Дарион Эренфельд не женится на крестьянской дочке! — гордо заявляешь.

Братья поднимают гам о нанесенном им позоре и бросаются на тебя с вилами. Надя убегает, пока ты пыжишься произвести на деревенщин впечатление своей позой. К твоему удивлению, они не впечатлились. Вилы все ближе, чувствуешь острую боль и оказываешься на **493**.

## 191

Как только Надя на минутку закрывает глаза, ты бесшумно уходишь — из сарая, через залитый луной двор, в ночь и неведомое будущее...

## 192

Сжимаешь кулак и выкрикиваешь формулу Алвису. Тот смотрит по сторонам, а потом спрашивает.

— Слышь, малец, а где он, этот хоррифобус?

Проверь свою *Мудрость*. Успех — **479**, неудача — **143**.

## 193

На твое счастье ты провалил попытку очистить выпивку Каспара от алкогольного яда. Малыш, малыш, это могло бы скверно кончиться! Дальше **143**.

## 194

Улыбаешься поварихе и делаешь комплимент ее сияющим как звезды глазам и элегантным как у эльфа движениям.

Она тает буквально как плоды Фируна под лучами Прайоса.

Она зовет помощницу и поручает ей определенную работу, а тебе предлагает осмотреть ее коллекцию старинных поварских инструментов. Ты охотно следуешь за ней в каморку возле очага, где и в самом деле висят какие-то старые кастрюли и половники. Но она показывает не только это, и спустя два часа ты попадаешь на **параграф 295**.

## 195

Твое предложение устроить соревнование по подкрадыванию вызывает у лесорубов усмешку. С громким хрустом ты топаешь по лесу на **143**.

## 196

Вскоре начинается забег, и ты в азарте глядишь, как собаки с пронзительным лаем несутся по узким дорожкам. После довольно вялого старта с отрывом в половину морды побеждает собака под номером 3 — твоя собака, доходит до тебя! Не помня себя от радости, получаешь в кассе 9 талеров, но решаешь больше не рисковать. Ждешь до конца последнего забега, затем ищешь таверну. Если ты уже подыскал ночлег, иди туда (**21**), в противном случае отправляйся на поиски жилья (**23**).

## 197

Приходишь на огромную площадь с рядами прилавков. Гул голосов почти невообразимый. В воздухе смешаны знакомые запахи и экзотические ароматы. Слева торгуют едой, справа торговец тканями нахваливает тонкое сукно, бархат и парчу (как раз то, что нужно для твоей первой мантии мага). Чуть дальше крестьянин продает урожай своих полей, а за ним торговец оружием торгуется с покупателем из-за стоимости кинжала.

Немного пройдясь по рынку, подходишь к цветастому фургону. Появляется толстая женщина в красно-зеленой мантии. Зычным голосом она объявляет:

— Кто осмелится заглянуть в будущее? Кому нужен совет в любых жизненных вопросах? Я, мудрая Сивилла Зиласская открою вам все, пожелаете узнать! Цена просто смешная — всего пять талеров! Ну же, господа — вам ведь всем любопытно, что судьба припасла для вас, я могу открыть это вам... Юноша, как насчет тебя? Ты ведь тоже хочешь знать свое будущее?! — И она призывно смотрит на тебя.

Если считаешь, что Мудрая Сивилла может ответить на твои вопросы, следуй за ней в фургон (**478**), в противном случае шагай по рынку дальше (**127**).

## 198

Во время своего отчаянного бегства ты потерял одеяло. Но поскольку у тебя нет ни малейшего представления,

куда ты бежал, вычеркни у себя одеяло и отправляйся на **212**.

## 199

Бесстрашно — ну, почти бесстрашно — ждешь, пока не войдет барон Немрод и не схватит тебя за шиворот.

— А, ну-ка, живо говори, кто ты такой?

— Я Василиск Василиско, известный целитель, и прибыл избавить вас от вашего метеоризма.

— Шта?! — взревел барон. — Слыханное ли дело, чтобы авантурский дворянин — даже если он бобов наелся — страдал газами? Стража, уведите этого мерзавца! (**278**)

## 200

Прежде чем принять окончательное решение, прибегаешь к своему таланту, и незаметно для старика крадешься на **405**.

## 201

Когда черный маг сообразил, что его магия сейчас не работает, он предпочел сбежать. К твоему облегчению, видишь, как вскоре из лесу появляются стражи, ведущие мага со связанными руками, а барон медленно встает на ноги. Холодно посмотрев на тебя, барон говорит:

— Возможно, мне следует простить твой проступок, так как ты вовремя предупредил нас. Однако теперь исчезни!

Двое стражей доводят тебя до ворот и выпроваживают долой. (**272**)

## 202

После столь трудного дня, устало валишься на тюфяк. Хотя постель довольно жесткая, спишь, как убитый, до следующего утра. Проснувшись, выясняешь, что за ночь твой кошелечек тью-тью. Одного взгляда вокруг достаточно, чтобы понять, что ты единственный оставшийся постоялец. Мрачно обращаешься к хозяину:

— Не могли бы вы мне сказать, кто выходил ночью из общей спальни?

— Я вас умоляю, неужто вы думаете, я у каждого постояльца имя спрашиваю? Каждый сам приглядывается за своим добром.

Пожав плечами, хозяин возвращается к своим бочкам. Понимая, что твои деньги наверняка пропали, выходишь на дорогу в **32**.

## 203

Хотя ты задействовал весь свой шарм, тебе не удалось обольстить девицу. Надя совершенно не собирается пойти тебе навстречу, без конца повторяя:

— От молодого, образованного, повидавшего мир джентльмена я ожидала совсем другого!..

И пока ты размышляешь, что бы еще можно было предпринять, отправляйся на **185**.

## 204

Прочти **параграф 146**.

## 205

Выскакиваешь из пещеры и пытаешься поймать беглеца. Но одетая в темное фигура на удивление ловкая и проворная, и после того, как ты несколько раз спотыкаешься в подлеске, тебе приходится признать, что ты не только потерял ее след, но даже не в состоянии найти путь обратно к пещере. К счастью, твои вещи все еще с тобой, поэтому отправляешься, ворча, на **471**.

## 206

Положив руку на грудь Наде, внезапно думаешь, что будет гораздо уместнее поцеловать ее, вместо того, чтобы произносить заклинание. Девушка смотрит на тебя с испугом, но не убегает. Что произойдет дальше, можешь прочесть на **47**.

## 207

Быстро оглядевшись вокруг, обнаруживаешь кожаный ранец. Прижимаешься к нему лбом и сосредотачиваешься на формуле. Осмотрев таким образом его содержимое, изумляешь лесорубов, перечислив — не открывая ранца — лежащее в нем: «Пробка, воротник с изречениями императора Халя, пара носков (ношенных), твердый сыр, деревянная линейка, бечевка, 5 крутых яиц»... Зрители в восторге. Дальше читай **233**.

## 208

— Сейчас я покажу свое мастерство в освобождении от веревок, давайте, свяжите меня.

Они выполняют твою просьбу и связывают тебе руки за спиной. Когда ты освобождаешься, тебя одобрительно хлопают по плечу. И пока ты потираешь ноющее плечо, лесорубы говорят, что им еще работать надо. Дальше читай **233**.

## 209

Демонстрируешь лесорубам принцип действия клина, поясняя, что они и так, не сознавая этого, пользовались им, затачивая лезвия своих топоров в этой форме. Для подкрепления своих слов расщепляешь на их глазах ветку в палец толщиной. Те настолько впечатлены, что лишь стучат себя по лбу — наивные люди — не говоря тебе ни слова. Дальше **251**.

## 210

Ты уверен, что и сам сможешь отыскать подходящее дерево. Естественно, ты сходишь с дороги, ведь волшебные деревья не растут там, где их каждый может увидеть. Все глубже и глубже уходишь ты в лес. Деревья тут странной формы — ты уверен, что на верном пути. Позабыв о времени и месте, осматриваешь деревья, но не находишь ничего подходящего.

Лишь когда ты уже не в силах ничего разглядеть, понимаешь, что пора готовиться к ночлегу — для поисков слишком темно. Также ты с ужасом понимаешь, что не знаешь, откуда пришел. Испуганно заворачиваешься в одеяло. Завтра, когда будет светло, все прояснится... С этой успокаивающей мыслью погружаешься в беспокойный сон.

Тебя будит хруст сучьев. Откуда-то приближаются тяжелые шаги, много тяжелых шагов. Замерев в испуге, видишь то, что когда-то уже видел, когда сгорел твой дом — орки, много орков, и ты знаешь, что на этот раз тебе не укрыться и не спастись. Тебя нашли, и ты видишь, как над твоей головой взлетает огромная, утыканная железными шипами дубина и отправляет тебя на **493**.

## 211

Твой путь в сторону Гарета пролегает в основном через ненаселенную местность — в следующие несколько дней тебе почти никто не встретился. К счастью, некому было оборвать вкусные ягоды, в изобилии растущие вдоль дороги, так что от голода страдать не пришлось. Лишь через неделю ты возвращаешься в населенные места и наконец вечером приходишь на **параграф 224**.

## 212

Вновь сориентировавшись по поднявшемуся солнцу, возвращаешься на дорогу (**314**).

## 213

— Я знаменитый маг, — представляешься торговцу.

— О, — говорит он, — тогда вас наверняка заинтересуют эти волшебные браслеты. Для вас всего 30 дукатов.

Поблагодарив, отказываешься и идешь на **26**.

## 214

Хватаешь веревку и быстро связываешь ничего не подозревающую женщину в беспомощный куль, но тут она открывает глаза, возмущенно ими сверкает — и вот ты уже на **параграфе 12**.

## 215

Прочти **параграф 146**.

## 216

Встаешь и крадешься в обход стола. Сивилла удивленно на тебя смотрит и просит сесть на место. Отправляешься на **463**.

## 217

Внимательно смотришь на Надю, и твое первое впечатление подтверждается — она настоящая красавица. Ты находишь в ней все новые прелести: пухлые коралловые губки, восхитительно трепетные ноздри, густые, застенчиво опущенные ресницы, дразнящее выскальзывающий кончик язычка. Ты смотришь и смотришь, и не можешь насмотреться. Но тут твои

острые чувства сообщают о шагах во дворе.

— Кто-то идет, — говоришь Наде (**185**).

## 218

Пристально смотришь в глаза Наде, и та придвигается к тебе. Заклинание подействовало! Пока ты прикидываешь, как бы получше воспользоваться ситуацией, отправляйся на **185**.

## 219

Надеваешь очаровательную улыбку и бросаешь в кусты свой неотразимый взгляд. Молодая, стройная ивушка, вздохнув, поглаживает тебя ветками по волосам... Как волнительно! С колотящимся сердцем отправляешься на **параграф 360**.

## 220

Решаешь показать им свое мастерство в освобождении от веревок и просишь тебя связать. Лесорубы охотно выполняют твою просьбу, связав тебе руки за спиной. Но как ты старался, освободиться тебе не удалось. Заметив это, один из лесорубов хватает тебя и подвешивает на крепкой ветке, где ты под общий хохот болтаешься в воздухе. После нескольких минут просьб о пощаде, тебя снимают и развязывают. Пока ты потираешь ноющие суставы, один из лесорубов хлопает тебя по плечу:

— Да не обижайся, малец.

Дальше читай **233**.

## 221

Поддавшись внезапному чувству голода, садишься за большой черный стол и снимаешь с подноса салфетку. На нем лежит жареная куриная грудка в ароматном соусе, нежный белый хлеб, компот из экзотических фруктов и кувшин с вином, плюс какие-то фрукты, которые ты даже не знаешь, как называются.

Твоя предыдущая трапеза была не особо плотной, так что пища — наилучшая, из того, что тебе доводилось отведать — быстро исчезает в твоём желудке.

Поскольку ты в любом случае не можешь предстать перед баронессой с жалкими объедками, тебе остается лишь задержаться тут (**356**) и осмотреть большую комнату.

## 222

— Я великий волшебник Дарион призову сейчас ушастого, тьфу, ужасного монстра!

Сосредотачиваешься на формуле... И ничего. Ожидющие лица лесорубов кривятся в насмешливых ухмылках.

Дальше читай **143**.

## 223

В ответ на твои расточаемые запинаящимся голосом неуклюжие комплименты баронесса принимается смеяться и говорит что-то о твоей «милой неискусственности». Дальше отправляйся на **361**.

## 224

Усталый, ты шагаешь в свете гаснущего солнца, пока не замечаешь вдали свет костра. Пойдешь туда (257) или решишь перестраховаться и устроишься на ночлег отдельно (238)?

## 225

Пять злых мужиков с вилами — аргумент весьма убедительный. Крепя сердце даешь согласие жениться на девушке. На следующий же день жрец Травии проводит церемонию, во время которой прекрасная Надя не выпускает твоей руки и глядит на тебя с обожанием. Отныне тебя ожидает жизнь крестьянина, насыщенная и важная для всеобщего благоденствия.

А вот твоя карьера мага подошла к КОНЦУ.

## 226

Как ты в Надю не всматривался, ничего особенного так и не увидел. Подивившись про себя, и чего ее принесло к тебе в сарай, завязываешь с ней вежливый разговор.

Дальше 358.

## 227

— Показать тебе, как я открываю замок без ключа? — спрашиваешь Надю.

— Нет, покажи-ка мне лучше кое-что другое, — шепчет дева.

Что произойдет дальше, можно узнать на 185.

## 228

Пристально смотришь Наде в ее карие глаза — к несчастью, увиденное напрочь вышибло у тебя из головы магическую формулу, которую ты собирался произнести. Однако девушка все равно придвигается ближе к тебе.

Что произойдет дальше, можешь прочесть на 47.

## 229

Прижимаешься лбом к надиной кофточке и бормочешь формулу, но ожидаемого прозрения не наступает.

— Что это вы делаете? — шепчет Надя. — Если вы такой любопытный, есть более легкий способ... — с этими словами она тянется к шнуркам своей одежды.

— Но я совсем не это имел в виду, — возражаешь ты и читаешь дальше 185.

## 230

Трое мужчин мирно сидят, едят хлеб и передают по кругу кувшин, к которому охотно прикладываются. Повсюду лежат срубленные деревья, вокруг которых, по крайней мере частично, и вращается разговор. Придя к заключению, что эти трое наверняка очень хорошо знакомы с окрестностями и могут тебе помочь, подходишь к ним. (286)

## 231

Сядься с ними.

— Ну, я Алвис, тот с кривым носом Тронтвик, а с буханкой у нас Каспар, — представляются тебе лесорубы.

Затем Тронтвик спрашивает, голоден ли ты и не хочешь ли отужинать по-княжески, и ты охотно соглашаешься. К твоему разочарованию, лесорубы, похоже, решили подшутить над тобой, потому что тебе достается лишь хлеб с салом. Решаешь поддержать шутку и благодаришь за княжескую трапезу. После ужина говоришь Тронтвику, что он с товарищами отважные люди — раз уж они каждый день бесстрашно отправляются в лес, несмотря на всех опасных животных.

На их расспросы о каких животных речь, рассказываешь о жутком рогаче-убийце, протыкающем людей своим острым рогом, о червях-короедах, обрушивающих на неосторожных путников деревья, и еще о нескольких тварях. Но тут Каспар спрашивает, а не можешь ли ты сотворить чего-нибудь этакое, ты ж вон какой умный волшебник. Польщенный, думаешь, что будет лучше: демонстрация таланта (таблица) или заклинания (таблица).



## 232

Кладешь руку Наде на грудь и творишь заклинание. Надя возмущенно бормочет:

— Да что с вами такое? Я за собой слежу и ежедневно моюсь у колодца, — но при этом придвигается к тебе и ожидающе смотрит.

Что произойдет дальше, можешь прочесть в **185**.

## 233

Если ты решаешь согласиться на предложение лесорубов, тебе на **298**, если хочешь продолжить поиски самостоятельно — на **251**, а если ты хочешь повернуть назад — на **303**.

## 234

— Сейчас я призову ужасного тигра, но не волнуйтесь, у меня все под контролем! — объявляешь лесорубам. Зверь удаётся просто на диво — видна каждая черточка. Лесорубы боязливо подаются назад, и явно испытывают облегчение, когда мираж развеивается. Все трое одобрительно хлопают тебя по плечу, так что ты теряешь одно очко жизни. И пока ты потираешь ноющее плечо, лесорубы говорят, что им еще работать надо. Дальше читай **233**.

## 235

Чтобы продемонстрировать остроту своих чувств, прочишь что-нибудь спрятать, пока ты закроешь глаза. Когда ты вновь открываешь глаза, то после нескольких взглядов по сторонам замечаешь, что нет топора.

— Хороший глаз, паренек, — хвалят лесорубы. — Но сейчас нам надо работать дальше.

Дальше читай **233**.

## 236

Так как ничего умнее тебе в голову не приходит, предлагаешь лесорубам сыграть в прятки. Те удивленно смотрят на тебя, но потом соглашаются. Просишь их закрыть глаза и спрячешься на дереве с многочисленными пригодными для залезания ветками. Поискав тебя пару минут, лесорубы признают твою победу. Дальше читай **параграф 233**.

## 237

Разочарованный, но не павший духом, идешь, откуда пришел. Спустя две недели подходишь к указателю, указывающему на Андергаст и Грайфенфурт. Если хочешь отправиться в Грайфенфурт, можешь отправиться туда (**33**), если ты там уже был (или просто туда не хочешь), можешь миновать город и пойти по дороге на **254**.

## 238

«Лучше не рисковать, — думаешь про себя. — Может они разбойники, а то и кто похуже». Опасаясь, что тебя могут обнаружить, ты даже не осмеливаешься развести

этой ночью огонь. Утомленный, заворачиваешься в одеяло и спишь до **314**.

## 239

Прочитай **311**.

## 240

Прячешься в пустой соседней камере — не слишком умело, потому что первый же заглянувший в нее стражник тебя обнаружил и со словами: «Надо же, какой придурок!» — захлопнул дверь камеры. Дальше **447**.

## 241

Чтобы выиграть время для принятия решения, ты крадешься подальше, но случайно задеваешь пустое деревянное ведро. На грохот прибегают стражники и бросают тебя в камеру (**447**).

## 242

— Можем поиграть в прятки, — предлагаешь Наде. — Чур, я первый прячусь.

Ты выбрал безупречное укрытие — даже после нескольких часов Надя так и смогла тебя найти. Тем временем ты задремал и проспал до **133**.

## 243

Произносишь формулу, и Надя с воплями убегает из сарая. Немного погодя заявляются ее братья. Они не знают, что именно ты сделал с их сестрой, но явно что-то очень гнусное...

Успеваешь почувствовать первые удары дубья и вил, после чего отправляешься на **493**.

## 244

— Я, э, я... господин барон спрашивает, не хотите ли принять ванну, э... чтобы отмыть эту черную краску! — выпаливаешь, запинаясь.

Тебя ожигает одновременно удивленный и разъяренный взгляд черных глаз.

— Нет, не желаю... А теперь извини, но впредь будь поумнее!

Исполненный облегчения, что незнакомец не позвал стражу, быстро отступаешь на **122**.

## 245

Поглядывая по сторонам, стремительным шагомходишь в ванную, где к своему удовольствию обнаруживаешь, что в большую и дорогую медную ванну уже набрана ароматная горячая вода. Оглядевшись, видишь, что сама комната также убрана роскошно. Хочешь раздеться и насладиться теплой ванной (**144**) или пока воздержись от удовольствий (**419**)?

## 246

— Сейчас я призову единорога, — поясняешь Наде и накладываешь чары.

Когда появилась иллюзия, Надя поначалу пришла в восторг, но вскоре крайне разочаровалась, что единорога нельзя потрогать.

— Значит все-таки правда, что говорят... — бормочет она печально.

И пока ты размышляешь над смыслом ее слов, отправляйся на **185**.

## 247

Осторожно открываешь дверь и видишь очень роскошно убранную гостевую комнату с элегантным ложем, многочисленными шкафчиками и дорогим столом, за которым сидит и читает мужчина. Вот только у этого мужчины кожа черная — о такой ты слышал лишь в легендах о чудовищах и демонах.

Хочешь сразу же отважно применить против него магию (**таблица**) или предпочитаешь подождать (**471**), рискуя, что тебя убьет этот монстр в человеческом облике?

## 248

Быстро подбегаешь к двери, прижимаешься к ней лбом и задействуешь заклинание. Прямо перед собой видишь очень энергичного мужчину, который тянется к дверной ручке.

Дальше читай **62**.

## 249

К несчастью, ты не смог удержаться на ногах и падаешь на ошеломленного человека — самого Декстера Немрода! Но его удивление длится недолго — тебя быстро хватают и связывают.

С ужасом понимаешь, что тебя могут принять за наемного убийцу, посланного по душу Великого Инквизитора. А наказание за такое преступление обычно смерть...

## 250

Твое знание человеческой природы говорит тебе, что лесорубы, может, люди простоватые, но очень добрые. Поскольку ты вряд ли сумеешь потрясти их этим знанием, решаешь продемонстрировать им другой талант (**таблица 231**).

## 251

Попрощавшись с лесорубами, отправляешься на **параграф 210**.

## 252

Несмотря на усердные раздумья, как же потрясти лесорубов этим талантом, ты так ничего и не придумал. Дальше читай **143**.

## 253

Решаешь сыграть с лесорубами в прятки. Прячешься за муравейником, но долго там не выдержишь.

Остервенело почесываясь, теряешь одно очко жизни и дальше читаешь **143!**

## 254

Стоит теплый денек, и ты насвистываешь радостную песенку, шагая в сторону Гарета. Вдоль обочины растут кусты с ягодами. Собираешь себе вкусны завтрак и топаешь дальше.

По дороге ты размышляешь — чтобы срубить дерево, нужен ведь топор. К несчастью, твои финансы не позволяют тебе обзавестись сим инструментом, но ты надеешься, что сможешь что-нибудь придумать, когда подойдет время.

Полдень застает тебя на небольшой поляне. Внезапно слышишь приближающуюся повозку. Увидев тебя, возница останавливается.

— Привет, сынок, куда путь держишь?

Расскажешь незнакомцу, куда направляешься (**432**), или решишь не откровенничать (**383**)?

## 255

Заклинание срывает — ручку как будто удерживает призрачная рука, и дверь так просто уже не открыть. Подозревая, что, возможно, выбрал неверную тактику, беспомощно ждешь до **260**.

## 256

Очевидно, тебя одолело любопытство — ты столько слышал о камере пыток Декстера Немрода, и вот наконец можешь увидеть ее и даже испытать в действии... Вскоре твоя жажда знаний удовлетворяется, но когда ты говоришь мускулисту палачу, что с тебя уже хватит, он остается глух, как камень. Для тебя наступает необычайно болезненное и неприятное время. Лишь через два часа усердной работы, палач делает паузу... (**320**).

## 257

Подходишь к незнакомому лагерю. Сразу возле него привязаны три лошади, одна из которых, черный жеребец, прекрасней всего, что ты раньше видел. Подойдешь к костру (**148**) или попытаешься разжечь более удобным транспортом, сперев лошадь (**53**)?

## 258

Вместо того, чтобы завопить от ужаса, Надя заливается безудержным хохотом.

— Ой, вы такой забавный! — Говорит она и придвигается поближе.

Что произойдет дальше, узнай в **185**.

## 259

Вынимаешь веревку и пользуешься случаем попрактиковаться на ходу в искусстве вязания узлов. Вскоре у тебя выходит восьмилепестковый менгбилльский бантик — красота! Дальше **360**.

## 260

Окаменев, ждешь, что будет дальше. Какой-то мужчина открывает дверь и бросает быстрый взгляд. Увидев тебя, он на мгновение опешил, но тут же, слегка прихрамывая,

бросается к тебе с мечом в руке и громко зовет стражу. Натренированной рукой он не дает тебе вырваться, пока не прибывают несколько вооруженных людей, которые тебя связывают и уводят. Удалось ли тебе разжиться в ходе приключения ювелирным украшением? Если да, читай **345**, в противном случае **136**.

## 261

— Вы можете мне сказать, где можно найти деревья, из которых делают магические посохи? — спрашиваешь Сивиллу.

— Конечно же, мой мальчик. Слышал когда-нибудь о роще каменных дубов в Андергасте? Вот, смотри, мой посох как раз из доброго андергастского дуба. Благодарись ей. Как добраться до Андергаста, ты знаешь, но ты злишься от того, что не свернул на развилке сразу же к Андергасту. Хочешь быстренько пробежаться по рынку (**127**)? Нет, тебе хочется отдохнуть. Что ж, тогда, если у тебя есть комната, отправляйся туда (**21**), в противном случае подыщи себе пристанище (**23**).

## 262

Весело шагаешь по дороге. К обеду выходишь на перекресток. На север (**265**) и юг (**170**) ведет широкий тракт. Перед тобой, на восток (**439**), вьется к лесу дорога.

## 263

— Я ученик мага, и мне поручено добыть посох из кровавого вяза.

— Вообще-то, у нас целый парк вязов, но волшебников барон на дух не переносит. Послушайка доброго совета, паренек — если не хочешь проблем, уходи, да поживее!

Можешь пойти дальше по тракту (**272**) или обойти территорию вокруг (**333**).

## 264

Если проверка *лжи* была успешной, иди на **172**, в противном случае дальше читай **308**!

## 265

Весело шагаешь в северном направлении. Долгие часы не видать ни души, но наконец ты узнаешь у крестьян, что идешь в сторону Верхайма...

Хочешь повернуть и пойти по тракту на юг (**176**), или отправишься в город Верхайм (**390**)?

## 266

Праздно наблюдаешь, как огонь подносят к хворосту, и как вспыхивает пламя. Глядя на исполненные непреклонного фанатизма лица лупцующих и энтузиазм толпы, приходишь к выводу, что овладение арканскими искусствами

может пагубно сказаться на здоровье. Возможно, жизнь странствующего рыцаря удачи или крестьянина будет гораздо безопаснее. С этими мыслями ты тихонько покидаешь рыночную площадь и это приключение...

## 267

Твоя проверка успешная (**361**) или неудачная (**223**)?

## 268

— Время-то у меня есть, но здешний воздух такой спертый, что мне уже нехорошо, так что я лучше пойду назад, — отвечаешь палачу.

— Ха, малец, ты не злой враг державы и не маг, так что проваливай! Пока ты не сотворил ничего такого, чтобы тобой занялся господин Великий Инквизитор, можешь покинуть нашу славную каморку в любой момент.

На подгибающихся ногах выходишь из камеры пыток. Как только за тобой закрывается дверь, тут же оседаешь на пол, ты попал в дом Великого Инквизитора — вот уж не повезло, так не повезло! Немного успокоившись, решай, хочешь ли вернуться на кухню (**344**) или предпочитаешь выяснить, куда ведет дверь в конце коридора (**396**).

## 269

Прежде чем успеваешь унести ноги, открывается дверь, и на кухню входят двое вооруженных мужчин (**278**).

## 270

Если проверка по развязыванию узлов была успешной, прочти **472**, в противном случае — **256**.

## 271

Было заклинание успешным (**334**) или нет (**393**)?

## 272

Быстрыми шагами идешь по тракту. Испытав много всего интересного, ты добрался до Ромилиса, где в большом храме Травии раздавали похлебку для бедных. Наконец ты узнал о кровавом вязе в Борнланде.

Отправившись туда, ты, спустя много месяцев, сумел добыть посох. Счастливый, возвращаешься домой, тебе теперь 22 года. Прибыв к хижине Дербана, видишь, что та развалилась и заросла травой. Расспросив живущих поблизости крестьян, узнаешь, что твой наставник умер три года назад...

Что ж, ты уже слишком стар, чтобы идти в ученики, и потому у тебя нет выбора, только стать искателем приключений, но полноценным магом тебе уже не бывать...

## 273

Убедив себя, что никакой огр за тобой не гонится, ты садишься и отдыхаешь на параграфе 114.

## 274

В свете фонаря осматриваешь мертвеца внимательнее. Он одет в одеяние землистого цвета, а на шее у него амулет с незнакомыми символами. Если хочешь взять амулет, запиши в свой список снаряжения. В кармане одежды находишь стеклянный кинжал. Когда ты пытаешься достать его, кинжал разбивается у тебя в руке. Пока ты не очистишь рану от всех осколков, и не залечишь руку, твоя жизненная сила уменьшается на пять очков, кроме того в следующие три дня твоя *Ловкость* снижена на два очка. Упав духом, решаешь оставить мертвеца в покое.

Хочешь более тщательно осмотреть пещеру (115) или уйдешь (342)?

## 275

Хотя тебе и не говорили сразу же возвращаться, тебе хочется покинуть эту комнату как можно быстрее.

— Нет, я должен сразу же возвращаться, — отвечаешь палачу.

— Жаль, ты мог бы неплохо мне помочь, но ничего не напишешь, — говорит он.

Торопливо выходишь через дверь, в которую вошел. Ты еще не успел ее как следует закрыть, как стоны возобновились. Хочешь вернуться на кухню (344) или подойдешь к двери в конце коридора (396)?

## 276

Не торопясь и осторожно идешь вокруг здания. Хоть ты и видишь вторую лестницу, но что-то удерживает тебя от того, чтобы подняться по ней. А потому ты идешь дальше, поворачиваешь за угол и попадаешь на 341.

## 277

Понимая, что палача лучше не злить, подходишь к мехам. Через несколько минут огонь ярко вспыхивает. Стараешься смотреть в огонь и не слышать стонов узника.

Коротышка-палач называется Терминором и кладет в огонь какие-то железяки. Обыденным тоном, как будто он сидит с тобой за чашечкой чая, а не пытается кого-то, палач спрашивает, как тебя зовут. Опасаясь, что он сразу же поймет, что ты лжешь, называешь ему свое настоящее имя и осторожно осведомляешься, в чем провинился пытаемый бедолага.

Узнаешь, что узник в Гарете на рыночной площади хулил Прайоса и Императора, и потому Великий Инквизитор велел доставить его сюда для допроса.

Понимание поражает тебя как громом — ты в пыточной камере Великого Инквизитора!

К счастью, Терминор столь поглощен своей работой, что не замечает твоего испуга. Металл уже достаточно

раскалится, и ты можешь оставить меха. А потому прощаешься и быстро возвращаешься в коридор. Закрыв дверь, разом сползаешь на пол. Вот это влип, так влип! Немного успокоившись, решаешь, вернуться ли тебе на кухню (344) или выяснить, куда ведет дверь в конце коридора (396).

## 278

Наметанным глазом стражи оценивают ситуацию и берут тебя в железную хватку.

— Что ж, парень, здесь в доме Великого Инквизитора Декстера Немрода у нас разговор с хулиганами короткий!

Удалось ли тебе в своих странствиях обзавестись ювелирным украшением? В таком случае прочти 345, иначе — 136.

## 279

Торопливыми шагами выходишь за дверь и оказываешься в маленьком коридоре, на другом конце которого стоит дверь, ведущая на волю. Не теряя времени выбегаешь в нее на 59.

## 280

Решаешь повторить заклинание (*проверка -5*). В случае успеха, дальше читай 446, при новой неудаче, или если тебе не хватает астральных сил, читай 447.

## 281

После твоей формулы Надя зевает и говорит, что чувствует себя такой сонной и усталой. Она желает спокойной ночи и уходит, оставив тебя наедине с твоими думами и мечтами. Через какое-то время засыпаешь и ты, проснувшись на 133.

## 282

Подходишь к двери и пытаешься проникнуть ее, но древесина остается совершенно непрозрачной... А ты тем временем отправляешься на 62.

## 283

Спешно решаешь явить иллюзию ужасных демонов на 60.

## 284

Ждешь, пока в комнату не войдет барон, после чего пытаешься его околдовать — но хотя ты и произносишь формулу громко и четко, ничего из этого не выходит. Зато барон зовет стражу, которая и прибывает на 320.

## 285

Не сказав ни слова, проходишь мимо старушки. Дорога ведет вглубь леса. Примерно через полчаса выходишь на широкий тракт, ведущий на север (309) и на юг (173).

## 286

Подходишь к незнакомцам и дружелюбно здороваешься. Один из них удивленно подпрыгивает и вопит:

— Как это ты подкрался? Не мог, что ли, подойти как порядочный человек, чтобы не пугать нас?

Виновато глядишь на лесорубов.

— Простите, но я странствующий волшебник и не хотел вас беспокоить...

— Да ты не стесняйся... Маг, значит — небось, в академию собрался, в нашу прекрасную столицу?

Расскажешь им о своем задании (180) или не станешь развеивать их заблуждения и просто любопытствуешь, нет ли тут поблизости знаменитых каменных дубов (75)?

## 287

Воспользуешься сперва талантом (**таблица**) или, ничего не боясь, сразу выпустишь старика из камеры, просто отодвинув засов на двери (457)?

## 288

С улыбкой баронесса дает соскользнуть своему купальному одеянию на пол и плавно опускается к тебе в большую ванну...

Где-то через час Айлин откидывается и спрашивает тебя, как ты сюда попал — она, между прочим, никогда раньше тебя не видела. Хочешь сказать ей правду о своем задании (418) или же попытаешься соврать (467)?

## 289

Входишь в дверь и оказываешься в большой комнате, один угол которой занят огромным столом, за которым стоит великолепное кресло — очевидно, ты нашел личный кабинет хозяина замка.

На столе и полках вокруг него видишь всевозможную скучную писанину вроде документов, актов и государственных бумаг. Но затем твой взгляд падает на адрес на распечатанном письме:

*Его высочородию*

*Барону Декстеру Немроду*

*Замок Вязовая Роцца, Гаретия*

Очевидно, ты оказался в доме ужасного Великого Инквизитора, заклятого врага всей черной магии. А у Декстера Немрода очень широкий взгляд на то, что считать черным путем магии... Хочешь осмотреться (318) или быстро покинешь комнату (57)?

## 290

Какое-то время прячешься в соседней камере, но затем понимаешь, что дилемма никуда не делась — освободить ли тебе старика (457) или удрать в одиночку (405)?

## 291

Придя в себя, ощущаешь странную пустоту — вся твоя волшебная сила покинула тебя. Ты не знаешь, сколько пробыл без сознания, зато знаешь, что выпустил коварного черного мага, совершив тем самым очень плохой поступок. Попробуешь незаметно улигнуть из темницы, надеясь, что тебя не заподозрят (347), или посчитаешь себя ответственным и поставишь в известность Великого Инквизитора, дабы предотвратить еще больший вред — несмотря на то, чем это будет грозить лично тебе (406)?

## 292

В углу кухни находишь короткую веревку, которой и начинаешь связывать повариху, но пока ты завязывал на ее левом запястье сложный шестерной узел Силла, правой рукой повариха огрела тебя скалкой по голове. Теряешь три очка жизненной силы (269).

## 293

Тогда повариха просит тебя вернуть ключ. Получив его, она с тобой прощается и отправляет тебя напрямик на 349.

## 294

— Мое имя Олеан Бретбаум, — отвечаешь женщине (348).

## 295

Повариха встает и замечает:

— После долгого путешествия ты наверняка вспотел и утомился. Почему бы тебе быстренько не подняться на второй этаж, где находится господская ванная комната. В это время госпожи баронессы там не бывает.

Ты и впрямь сильно утомился от недавних усилий и не прочь немного расслабиться. Хочешь рискнуть (245) или убоишься того, что тебя могут обнаружить и, возможно, арестовать (352)?

## 296

Обнаруживаешь на полке устройство для взбивания яичных белков. Надеясь произвести на повариху впечатление, берешь его в руку и начинаешь пояснять, как движутся различные колесики при вращении коленчатой рукоятки. Однако бестолковая повариха лишь шипит:

— Мне все равно, как оно работает, ну-ка живо говори, как тебя зовут!

Назовешь ей свое настоящее имя (460) или предпочитаешь солгать (294)?

## 297

Демонстрируешь лесорубам принцип действия клина, поясняя, что они и так, не сознавая этого, пользовались им, затачивая лезвия своих топоров в этой форме.

Для подкрепления своих слов расщепляешь на их глазах ветку в палец толщиной, при этом случайно въехав по собственному пальцу (2 очка повреждения). Лесорубы настолько впечатлены, что лишь стучат себя по лбу — наивные люди — не говоря тебе ни слова.

Дальше **251**.

## 298

— Счас мы тебе сделаем славную палку. Пойдем.

Радостно следуешь за лесорубами. Вы глубже и глубже уходите в лес, наконец приходите в местность, где растут в основном молодые деревца.

— Насколько большим должен быть дуб?

После недолгих размышлений, прикидываешь, что посох твоего наставника примерно с него ростом. Вскоре находите молодое деревце, отвечающее твоим соображениям. Лесорубы принимают за работу, и вскоре дерево лежит перед тобой. Каспар берется за топор и начинает обрубать ветки.

Во второй половине дня двое других счищают кору. К наступлению темноты Тронтвик взваливает на плечо почти полностью ошкуренный ствол и приглашает тебя провести ночь в их хижине. С благодарностью принимаешь предложение. После простого ужина ложишься на соломе. Довольный, что твое задание выполнено, грезишь о том, как станешь могущественным магом. На следующее утро лесорубы вручают тебе обработанный ствол, и ты отправляешься назад.

Через две недели приходишь к хижине Дербана. Открываешь дверь и здороваешься с наставником.

— Есть ли у тебя вязовый посох? — звучит озабоченный вопрос.

— А то, это было легко! — врешь в ответ.

Дербан берет твой посох и уносит для испытаний в свою мастерскую. Когда спустя некоторое время он выходит, то выглядит в ярости — в сильной ярости.

— Ты хотел обмануть меня! Мне следовало понять, что курокрад никогда не станет волшебником... Убирайся, и чтобы я больше тебя не видел! — и он отгоняет тебя посохом от хижины.

Убегаешь со всех ног. Тебе не остается иного выбора, как вести жизнь бродяги, чьи скромные магические способности будут постепенно угасать.

Но для твоих надежд стать знаменитым волшебником это, в любом случае, означает КОНЕЦ!

## 299

Благодаря удаче — и хорошей реакции — тебе удается устоять на ногах. Но тебя все равно тут же хватают за шиворот и зовут стражу. Те быстро прибегают и связывают тебя. Удалось ли тебе разжиться в ходе приключения ювелирным украшением? Если да, читай **345**, в противном случае **136**.

## 300

Ты и впрямь можешь совладать с *сопротивлением магии* 15? Если да — прочти **145**, в противном случае тебе на **284**.

## 301

Вместо того, чтобы охватиться струей пламени, барон — а это оказался он — бросается на тебя и хватает. Одновременно с этим он зовет стражу, которая и прибывает на **320**.

## 302

Прикладываешь ухо к двери и прислушиваешься — но ничего особого не слышишь, а тем временем оказываешься на **62**.

## 303

Попрощавшись с лесорубами, отправляешься в обратном направлении (**237**).

## 304

Рассказываешь Мудрой Сивилле, кто ты, и что тебе нужно отыскать кровавый вяз, чтобы сделать себе магический посох. Она чешет в затылке и бормочет:



— Магический посох, хм, интересная цацка... У моей подруги Гесперии есть... Посмотрим-ка, что здесь у нас, — она тянется к книге, слегка краснеет и быстро перелистывает страницы.

Ты не совсем уверен, но вроде бы там был рисунок высокого рыжебородого торвальца в легких одеждах — возможно, что-то из собрания саг. Пока ты пытаешься разглядеть еще что-нибудь, женщина берет следующую книгу и с громким стуком кладет ее на стол. Чувствуешь себя виноватым.

— Вот, смотри, — она смахивает пыль с толстого тома, озаглавленного «Флора и фауна Срединной Империи». Полистав ее, гадалка говорит: — Значит, вот у нас «красные вязы возле Гарета»... Ага, там даже небольшая роща вокруг замка... Замковая вязовая роща, я вспомнила. Там ты и найдешь свой кровавый вяз.

Обрадовавшись, благодаришь ее. Вряд ли Вязовую Рощу возле Гарета будет трудно отыскать. Уже уходя, слышишь бормотание Сивиллы: «Что-то с этой Вязовой Рощей странное, но вот что?..»

Быстро шагаешь по рынку. Если у тебя уже есть комната, отправляйся туда (21), в противном случае поищи ее (23).

### 305

Прочти 294.

### 306

Подходишь к парадному крыльцу. Убедившись, что никто на тебя не смотрит, поднимаешься по ступеням. Двустворчатая дверь распахивается на удивление легко, пропуская тебя на 355.

### 307

Смотришь Тронтвику в глаза и произносишь формулу. Лесоруб наклоняется к тебе и ласково треплет тебя по щеке.

— Мой любимый господин и повелитель, — бормочет он. — Отныне я всюду последую за тобой. Я буду валить для тебя деревья, а ты будешь заботиться, чтобы мой живот всегда был полон — замечательно! Вздыхаешь с облегчением, когда действие заклинание прекращается. Дальше 233.

### 308

Решаешь запугать стражей:

— Я могущественный черный маг Асмагеридон!

— И что привело тебя в замок Вязовая Роща?

— Повелеваю вам в течении часа доставить мне лучший кровавый вяз из вашего сада. Если же мое требование не будет выполнено, я одним щелчком пальцев отправлю ваш замок на воздух!

Стражи торопливо открывают тебе ворота — удивляешься, насколько удачно сработал твой план. Сразу за твоей спиной ворота вновь закрываются.

Сильные руки хватают тебя слева и справа.

— Топай-ка в темницу, великий черный маг... Господин барон Декстер Немрод наверняка обрадуется твоему визиту! (278)

### 309

Выходишь на тракт и идешь в северном направлении.

Через какое-то времяходишь на перекресток. Проверь-ка свою память (сделай проверку *Мудрости*).

Успех — 440, неудача — 265.

### 310

Незнакомец дружелюбно приглашает тебя присесть. Пока ты садишься, он достает вторую плошку и начинает наполнять ее неизвестными овощами и мясом, затем протягивает тебе. С любопытством принимаешься. Человек удивленно смотрит на тебя и спрашивает в чем дело.

— Что это за овощи? — хочешь узнать.

— Молодые корни березы — и крольчатина.

Так как ты голоден, то начинаешь есть. Хотя вкус у корней слегка странноватый, они все равно достаточно вкусны, не говоря о восхитительно ароматном кролике. Кем бы этот незнакомец ни был, а повар он что надо. После еды хозяин устраивается поудобнее.

— Меня зовут Фредегар, — говорит он, — а тебя?

Хочешь представиться ему (103) или прибегнешь к своим талантам (см. таблицу)?

### 311

«Чтобы обольстить старика, — думаешь про себя, — его сперва нужно выпустить, ведь пока между нами эта толстая тюремная дверь»... (405)

### 312

Выслушав твой рассказ о твоём задании и о том, что тебе довелось испытать, незнакомец насмешливо смотрит на тебя:

— Бедный юноша — прийти сюда с таким поручением, да еще и выложить все мне... Это достойно баллады, — но затем он вновь становится серьезным. — К несчастью, я не могу тебе помочь, не посвятив барона Немрода во все, здесь услышанное — а это вряд ли то, что тебе нужно. Однако, погоди... — на его черном лице мелькает улыбка. — Возможно, тебе следует поговорить с баронессой. Вот, возьми эту чашу с фруктами — баронесса любит свежие фрукты.

С этими словами он вручает тебе поднос со всевозможными фруктами из дальних стран, некоторые из которых ты вообще видишь в первый раз. Затем он кратко описывает дорогу в покои баронессы и вновь углубляется в свою книгу.

— Да будет бог Солнца милостив к тебе, и да наделит тебя мудростью всегда следовать каменистым путем Правды!

Оказавшись в коридоре, размышляешь, что предпринять. Хочешь последовать совету незнакомца и пойти в комнату баронессы (466) или отставишь фрукты и продолжишь самостоятельные поиски (122)?

### 313

Спускаешься по лестнице на первый этаж. Осмотришься здесь (57) или продолжишь спуск на 355?

### 314

С мыслями о том, что тебе будет, о чем порассказать Дербану, когда вернешься, шагаешь весь день. К вечеру приходишь к ферме. Поскольку еды у тебя не осталось, можешь попытаться поискать на ферме еды и ночлега (66), или же ты предпочитаешь идти дальше (164)?

### 315

Прежде, чем открыть дверь, осматриваешь простенький засов — странно, что этого достаточно, чтобы не дать сбежать! Затем замечаешь возле засова царапины, складывающиеся в три аккуратных знака — символы Прайоса, используемые для борьбы с мощной магией. Проявишь уважение к старшим и выпустишь узника (457) или сбежишь в одиночку (405)?

### 316

Твое знание людей говорит тебе, что эта девушка невероятно наивна. И пока ты ломаешь голову, как бы получше распорядиться этим знанием, отправляйся на 185.

### 317

Прежде чем принять окончательное решение, подходишь к окошку в камеру и пытливо всматриваешься в сумрак — но, увы, не в силах обнаружить ничего интересного. Решаешь выпустить старика (457).

### 318

Не забывая себе голову возможными опасностями, осматриваешься по сторонам. Большую часть западной стены занимает святилище Прайоса, чья статуя как будто смотрит на тебя с неодобрением...

Под укоряющим взглядом Прайоса отправляешься в ту часть комнаты, которая, похоже, служит барону для сна и проживания — кроме высокого камина там есть простая кровать, слева открытый шкаф, где стоят самые разные вещи, собранные бароном, по-видимому, в качестве сувениров своей профессии борца с преступной деятельностью: кандалы для рук и ног, два кнута, шипастый ошейник — вероятно собачий — и кожаная маска, похожая на летучую мышь, вероятно предназначенная для запугивания жертв, и, наконец, бич. Тебе доводилось слышать, что Великий Инквизитор использует подобные инструменты для наказания за собственные проступки, однако вздрагиваешь и обращаешь внимание на другие предметы.

На столике возле кровати лежит несколько книг с закладками, справочная библиотека барона. Большинство названий вроде «Райя в мехах», «100 дней Куслика», «Круг Левтана» тебе незнакомо, лишь знаменитый труд волшебника графа фон Эдаса «Черная магия, наиболее важные ритуалы» ты уже видел у Дербана, но тебе не разрешали к нему даже притрагиваться. А вот теперь он доступен, и сразу же выясняешь, что он богато иллюстрирован.

Проведя какое-то время за листанием страниц, слышишь, как кто-то приближается к комнате. Сюда могут войти в любой момент!

Что будешь делать? Воспользуешься талантом (таблица), заклинанием (таблица) или подождешь (260)?

### 319

Лицо барона омрачилось.

— Посох из моего сада? Что ж, друг мой, я бы с радостью выполнил вашу просьбу, но у меня почти нет на это времени. Но погодите-ка, у меня возникла одна идея... Он быстро встает и направляется в угол комнаты, который тебе почти не виден. Хочешь подождать возвращения Великого Инквизитора (372) или предпочитаешь быстренько сбежать (480)?

### 320

Тебя связывают, вытаскивают из камеры пыток и бросают в темницу, где стерегут самым тщательным образом. После долгого периода мучительных расспросов — в которых поучаствовал и сам барон — был сделан вывод, что ты не подосланный убийца, а совершенно безобидный и на редкость бестолковый ученик мага.

Тебя выбрасывают на улицу, обобрав до нитки. Вернувшись после долгого отсутствия в хижину Дербана, узнаешь, что твой наставник умер.

Поскольку на твоём здоровье пагубно сказался затхлый воздух замка Вязовая Роща, тебе остается лишь карьера попрошайки на улицах Грайфенфурта. Но будь спокоен — после всех пережитых невзгод, тебе обеспечен стабильный доход...

### 321

Храбро отправляешь ягоды в рот. Жуешь и думаешь, что правило Дербана относилось в первую очередь к грибам. Ягоды очень вкусные и, приободрившись, шагаешь на 106.

### 322

Успеваешь подставить руки и смягчить удар (107).

### 323

Мило болтаешь с ужасным Великим Инквизитором о погоде, большой политике и последних имманских результатах. И как раз когда ты собирался перевести речь от ясеневых клюшек для иммана к вязовым посохам,

глаза твоего собеседника на мгновение расширились, а затем он обнажил меч и позвал стражу.

Затем тебя связанного потащили на **320**, где барон обвинил тебя в злоупотреблении арканной силой, заслуживающем смерти...

### 324

Немного ждешь, пока пришелец не откроет дверь, чтобы можно было как следует его осмотреть. И ты быстро понимаешь, что барон — потому что это он — выглядит немного удивленным и очень разъяренным неожиданной встречей с тобой. Затем он хватается за тебя и зовет стражу, которая прибывает на **278**.

### 325

Не мешкая, выходишь из двери и пытаешься ее как-то запереть, чтобы пришельцу пришлось повозиться. К счастью, тебе это удается, что дает возможность сбежать.

В углу комнаты видишь две лестницы. Хочешь убежать наверх (**377**) или вниз (**430**)?

### 326

Твое знание людей говорит, что есть в этом узнике нечто зловещее, только и ждущее, чтобы его выпустили.

Пойдешь ему навстречу и выпустишь (**457**) или убежишь в одиночку (**405**)?

### 327

Поспешно оглядываешься в поисках укрытия и замечаешь в северо-восточном углу покоев дверь. Едва успеваешь скрыться за ней — это оказывается набитый документами чулан — как в комнату входит барон. Декстер Немрод ненадолго задерживается у стола, просматривая лежащие там документы — похоже, он что-то ищет.

Очевидно не обнаружив искомого, дальше он переходит к полкам и быстро пролистывает записи там, но и они, похоже, не удовлетворяют его нужд. На мгновение он задумывается, затем идет к двери, за которой сейчас прячешься ты. Очевидно, ему нужен какой-то конкретный документ, и поскольку в кабинете его найти не удалось, барон, вероятно, собирается продолжить поиски в архивном чулане. Что будешь делать: откроешься (**378**) или подождешь, авось тебя и не найдут (**434**)?

### 328

Пытаясь проскользнуть за прилавок, сбиваешь с ног пузатого господина. Тот начинает громко возмущаться.

Бормоча извинения, смущенно плетешься на **26**.

### 329

Решаешь устроить небольшую демонстрацию своего искусства развязываться, для чего просишь тебя связать. Однако, когда ты попытался освободиться, то выяснил, что завязанные крестьянской дочкой узлы тебе не развязать. И пока ты трепыхался в своих путах, в сарай пришла мама Зела.

— Что это тут происходит, молодой человек? — изумленно спросила она, пронаблюдав какое-то время в молчании. — Странная игра, как по мне!

Затем она погнала дочь домой («Больше никогда не связывайся с этими бродягами!»), оставив тебя в одиночестве. За ночь ты сумел-таки развязать свои путы, но решаешь, что предстать утром перед глазами семьи будет мучительно стыдно, и тихонько ускользаешь из этого приключения...

### 330

В тот самый миг, когда ты рылся в постели Великого Инквизитора, на лестнице послышались шаги. Сразу же оборачиваешься, но видишь направленный на тебя меч в руках барона, который тем временем зовет стражу (**278**).

### 331

Прежде чем пуститься в погоню, Декстер Немрод отправляет тебя в безопасность камеры, где ты и ждешь в тревоге какое-то время.

Наконец дверь открывается, и входит барон. Холодно поглядев на тебя, он говорит:

— Что ж, возможно, мне следует простить твой проступок, поскольку ты вовремя предупредил нас, и мы смогли вновь поймать негодяя. Но теперь, проваливай! Двое стражей конвоируют тебя до ворот и выдворяют наружу (**272**).

### 332

Не думая об опасности, проталкиваешься сквозь толпу и выбиваешь факел из рук судебных исполнителей.

Но тут тебя хватают и связывают несколько мантий. Беспомощно наблюдаешь, как приносят новый факел и приводят в исполнение приговор, а затем тебя тащат в темницу. Через несколько дней тебя связывают, швыряют в повозку и отвозят в замок, где волокут в пыточную камеру (**399**).

### 333

Крадясь вдоль стены, обнаруживаешь небольшие, заросшие бурьяном ворота. Быстрый взгляд показывает, что охранников не видно. Хочешь попробовать открыть ворота? Да — **443**, нет — **392**.

### 334

С тихим щелчком замок открывается. Осторожно толкаешь ворота иходишь на **397**.

### 335

Поднявшись на плато, подходите к массивному главному зданию. Парадная лестница ведет к величественному входу. Старушка отправляется к левой стороне здания, где поднимается по ступеням. Вспотев под грузом, следуешь за ней. Поднявшись, она открывает дверь. Входите в просторную кухню. К вам подходит полногрудая женщина в белом переднике и говорит твоей спутнице:

— Что, Тинта, нашла себе все-таки помощника? А то нелегко тебе самой все это таскать.

— Нет, просто юноша был достаточно добр, чтобы помочь мне с грузом.

Женщина озадачено смотрит на тебя.

— Что ж, тогда отнеси-ка уголь в ту дверь, он нужен, чтобы калить железо. Ты юноша храбрый, а я не хочу, чтобы старая Тинта входила в ту комнату. — С этими словами она вкладывает тебе ключ в руку и указывает на дверь в северо-восточном углу кухни. — В эту дверь и прямо вперед, затем в дверь справа. Да ты ее не сможешь пропустить — иди на крики и запах...

С сосущим чувством в животе открываешь указанную дверь. Перед тобой лежит коридор с дверью на другом конце.

По дороге ты нигде не видишь других дверей в стенах. Поэтому открываешь дальнюю дверь и видишь очередной коридор. Там также дверь в конце, но есть еще одна в южной стене. Пахнет чем-то не тем. Пот стекает тебе в глаза — корзины довольно тяжелые.

Шагая по этому коридору, слышишь тихий стон. Тем ближеходишь к двери в южной стене, тем стоны отчетливей. Осматриваешься по сторонам и понимаешь, что это как раз то место, куда ты должен доставить уголь. Когда ты, наконец, стоишь перед искомой дверью, раздается шипение и вой. Хочешь войти и завершить свою работу (395) или предпочитаешь отправиться к двери в конце коридора (158)?

### 336

— Я прямой потомок Рохалья, — говоришь Наде.

— Ха, да ты враль еще тот — будь ты столь могущественным магом, ты бы не ночевал в сарае!

Возразить на подобный аргумент тебе нечем, и ты даже рад, когда в сарай заходит Зела и прогоняет свою дочку домой. Спишь до 133.

### 337

Бесшумно крадешься от двери на центр комнаты. Там ты замираешь и, не издавая ни звука, наблюдаешь, как открывается дверь... Дальше 260.

### 338

— Я пришел с миром, э, меня зовут Дарион Эренфельд. Я увидел ваш костер и подумал, что, возможно, могу к вам присоединиться, бояться нечего...

Пока ты поспешно тараторишь эти слова, незнакомцы успокаиваются. Человек в доспехах делает тебе знак подойти. С опаской приближаешься, стараясь держаться подальше от ящерицы, которая, вроде бы, что-то обсуждает с Мантией.

Садись у костра и берешь протянутый кусок хлеба. Поблагодарив, начинаешь жевать. Затем болтаешь с воином. Человек в мантии молча сидит рядом с тобой, посасывая трубку. Когда ты говоришь, что ты волшебник и идешь в Гарет, это как будто пробуждает его интерес, да, он даже вручает тебе стакан вина.

Так как ты очень устал, то вскоре отправляешься на боковую. Засыпая, решаешь утром спросить их имена — чтобы можно было сослаться на свидетелей, если тебе не поверят, что существуют говорящие на гаретском ящерицы.

Когда просыпаешься следующим утром, эти трое уже исчезли. Взгляд на небо сообщает, что почти полдень. Спрашиваешь себя, не приснились ли тебе вчерашние события, но затем обнаруживаешь свежие следы лошадиных копыт. (314)

### 339

— Да, я считаю себя достойным, — отвечаешь как можно более уверенно.

По комнате проносится ропот. Слышишь, как за твоей спиной резко выдохнул Дербан...

— КОНСЕКРАТИО ФИНИТА! (Посвящение окончено). Уведите его! — Вновь звучит голос. Тебя выводят из комнаты, а ты все никак не поймешь, в чем была твоя ошибка. В маленькой комнатке с тебя снимают повязку. Врывается Дербан и орет на тебя:

— Как ты мог так поступить со мной, погубив не только мою репутацию, но и свое будущее?

— Да что я сделал-то не так? — покорно вопрошаешь.

— И ты еще спрашиваешь? Самое важное для мага это смирение, а не самомнение и надменность. Переоценивающий себя волшебник — это главная угроза его соседям, да и ему самому. По этой причине адептами становятся лишь те, кто может усмирить себя. Истинный мудрец никогда не считает себя достойным, и демонстрирует свои таланты, служа роду людскому. Я больше не хочу тебя видеть. ПОШЕЛ ВОН!

Опустив плечи, покидаешь Академию. Потерпеть неудачу, когда цель была так близка, это просто катастрофа. Тебе ничего не остается, как стать пройдохой, потому что настоящим магом тебе уже не бывать.

### 340

— Я знаю, что ты мог бы для меня открыть, — шепчет Надя, задирая юбку.

С изумлением обнаруживаешь под ней что-то вроде железных панталон, снабженных маленьким замочком!

В подобных обстоятельствах тебе, конечно же, не до концентрации на заклинании. Какое-то время стараешься, но тщетно. К тому времени, как история продолжится в **параграфе 185**, твой лоб уже покрыт крупными каплями пота...

### 341

Ты стоишь на большом парадном крыльце, явно ведущем в главное здание (**306**). Также ты можешь отправиться в парк и поискать там кровавый вяз (**397**).

### 342

Покинув пещеру, ты быстро шагаешь, чтобы наверстать упущенное время. В первый день все идет довольно хорошо, однако на второй ты уже к полудню запыхался и так устал, что требуется прилечь отдохнуть. На третий день ты смог выступить лишь к полудню, но уже через час или два вынужден снова лечь.

Ты явно подхватил серьезную болезнь, поскольку даже лежа обильно потеешь.

Считаешь, что стоит попробовать вернуться к Дербану (**49**), или предпочитаешь расхотаться в лицо демонам болезни и отважно продолжить путь к цели (**69**)?

### 343

Связываешь ошеломленному Фредегару руки за спиной и суешь кляп в рот! Тот в растерянности смотрит на тебя. Через какое-то время тебе приходит в голову, что ты как-то не совсем правильно ответил на гостеприимство Фредегара, и ты решаешь снова его развязать.

— Старая игра Грайфенфурта для развлечения в компании, — поясняешь со смущенной усмешкой. — Но, похоже, вам она не особо по вкусу. Что ж, тогда я лучше представлюсь. (Дальше **103**).

### 344

Когда ты возвращаешься на кухню, старой Тинты нигде не видно. Повариха одобрительно тебе кивает и ставит на стол тарелку супа.

— Сперва поешь. Твоя напарница уже ушла, так что вот тебе от нее, — с этими словами она кладет монетку рядом с тарелкой.

Когда ты поел, она представляется Минной и в свою очередь спрашивает твое имя. Скажешь ей (**460**) или воспользуешься своими талантами (**таблица**), чтобы отвлечь ее внимание?

### 345

Конвоирующие тебя в жестком захвате стражи заметили надетый на тебе амулет. Пошептавшись, они решили избавить тебя от ненужного груза. Затем тебя ведут дальше, и наконец, приводят в камеру пыток (**399**).

### 346

Немного поразмыслив, соглашаешься выпустить старика из камеры — «но только, если я тут же тебя свяжу, чтобы ты не выкинул какой-нибудь фокус».

Старый Никола хвалит твою предусмотрительность: «Кто знает, может я очень, очень скверный человек», — соглашается он с тобой.

Быстро выпускаешь его и связываешь ему запястья полоской ткани. Старик тебе дружелюбно кивает и произносит:

— *Пылай, неживая ткань!*

И немедленно пламя охватывает пути. В испуге пятишься назад, а старик беспечно стряхивает горящие обрывки ткани и продолжает свою речь в **402**.

### 347

Торопливо поднимаешься по ступенькам. Войдя в камеру пыток, обнаруживаешь там баронского палача, раздетого и подвешенного на очень тонких путах над пылающей жаровней. Он отчаянно пытается освободиться. Старик, похоже, и впрямь никого не забыл...

И не обращая на палача внимания, выходишь в дверь на **279**.

### 348

Оглядевшись по сторонам, замечаешь поднос с едой.

— Для кого это приготовлено? — спрашиваешь повариху.

— Для баронессы. Если хочешь, можешь отнести еду в ее покои.

Если ты хочешь подать баронессе обед, читай дальше **407**, в противном случае читай **459**.

### 349

Открываешь дверь кухни и выходишь на лестницу, ведущую вниз. Спустившись, ты должен решить, что делать дальше. Хочешь отправиться к воротам и покинуть поместье (**415**) или пройдешься по вязовой роще, в надежде выполнить свое задание (**397**)? Конечно же, ты можешь поискать черный вход (**276**), а еще можно попытаться счастья на большом парадном крыльце (**306**).

### 350

Повариха кажется тебе немного простоватой. Так что если хочешь, основываясь на полученном знании, воспользоваться другим талантом, вернись к **таблице** (строка **344**).

### 351

Если тебе не удастся отпереть дверь магическим путем — что ж, можно открыть ее обычным образом в **параграфе 260**.

### 352

Вежливо благодаришь, но отказываешься. Тогда повариха предлагает:

— Ты парень не промах. Хочешь остаться тут моим помощником и немного подзаработать?

Примешь ее предложение (**410**) или предпочтешь не связывать себя обязательствами (**293**)?

### 353

По твоим расчетам почти невозможно раздавить сырое яйцо, если равномерно сдавить его со всех сторон. Кладешь яйцо на стул и просишь повариху мягко опуститься на него. Громкий хруст свидетельствует о противоречии теории и практики, и служит причиной для поварихи мгновенно утратить любой интерес к твоим экспериментам — на ее громкие гневные крики приходит стража (278).

### 354

Прижимаешь руки к туловищу и начинаешь извиваться на полу.

— Я... — начинаешь ты.

— Я знаю, снежный василиск, — перебивает повариха.

— Ничего, со временем сможешь придумать что-то поновее.

И с этими словами они зовет стражу (278).

### 355

Перед тобой раскинулся просторный холл с галереей, на которую ведут две лестницы. Наружу ведут большие двустворчатые двери. Пол украшен мозаикой в виде герба, скорее всего хозяйского. Между лестницами разбита оранжерея с растениями.

Хочешь подняться на галерею (57) или выйдешь через дверь (341)?

### 356

Ты стоишь в просторном зале, который явно время от времени используется для пиров — кресла у длинного стола достойны королей, а во главе стоит невероятно роскошный трон.

Углы и стены украшены всем, чем только можно: доспехи былых времен, чучела и головы местных и иноземных хищников, гобелены с экзотическими и странными картинами, от которых твое лицо заливается краской.

Однако через какое-то время в тебе начинает нарастать необъяснимое ощущение чего-то зловещего в этом месте — оно как будто излучается черным столом в углу зала. И поскольку у тебя нет желания задерживаться в этом помещении, быстро выходишь в дверь на 57.

### 357

С энтузиазмом ложишься на диван рядом с ней. Грациозными движениями баронесса — ее имя Айлин, о чем она и говорит тебе — принимается брать фрукты с роскошного стола и есть, не забывая и тебя, поднося тебе кусочки, наколотые на нож. Она беспрестанно болтает о своем муже («Прекрасный человек, но просто ужасно ревнивый... В последнее время он часто берет работу на дом») и своей одинокой жизни («Милый Декс даже спит в своем кабинете, а если у него и находится время, он требует таких странных вещей...»).

Когда с едой, наконец, было покончено, Айлин даже дала тебе запить ароматным питьем из дорогого стеклянного графина. Попрощаешься с ней и отправишься на поиски (417) или попытаешься скрасить одиночество бедняжки (проверка *обольщения* на 267)?

### 358

В Наде ты находишь благодарную слушательницу и рассказываешь ей о своей жизни, как ты попал к Дербану и т.д. Непродолжительное время спустя Надя уже крепко спит. Благодарно отворачиваешься в сторону, потому что теперь твой сон не потревожат до самого утра. Просыпаешься на 133.

### 359

— Я могущественный маг Аранор и здесь проездом к Андергасту.

Замечаешь, как застывает лицо Фредегара.

— Что ж, вы поели, и если отправитесь в путь сейчас, то у вас будет целых два часа, чтобы найти себе приют на ночь.

Под это напутствие ты покидаешь пещеру и вновь оказываешься на 471.

### 360

Делаешь решительный шаг, и чувствуешь резкую боль в левой ступне. Теряешь равновесие, но твоя *Ловкость* еще может помочь тебе смягчить падение. Успех 322, неудача 92.

### 361

Айлин плавно поднимается с дивана и, подойдя к тебе, мягко увлекает тебя на подушки.

Спустя примерно час она, довольная, разжимает объятия и спрашивает, как ты на самом деле попал сюда — в конце концов, она тебя раньше не видела. Скажешь ей правду о своем задании (418) или попытаешься соврать (467)?

### 362

Твоя проверка лжи успешная (153) или нет (244)?

### 363

Через несколько мгновений напряженного ожидания слышишь, как Айлин поднимается по ступеням. К счастью, она, похоже, одна.

Когда она входит, мягкий порыв воздуха на мгновение распахивает ее пеньюар, однако тебя гораздо сильнее занимает предмет, который она держит в руке — деревянный посох длиной примерно 1,7 шага, увенчанный золотой грифоньей головой с бриллиантовыми глазами. Улыбаясь, она протягивает тебе посох со ловами:

— Вот, возьми посох моего мужа — он в любом случае им почти не пользуется.

Затем она сообщает, что это церемониальный посох барона, который он иногда берет на большие приемы.

Он сделан из кровавого вяза, росшего в замковом парке. — Не думаю, что муж его скоро хватится, но если ты мальчик умный, то должен исчезнуть как можно быстрее. В северной стене есть небольшая калитка, которая не охраняется. Вот, возьми ключ — если тебе повезет, он подойдет.

Поблагодарив баронессу и поцеловав на прощанье, следуешь ее совету и покидаешь поместье как можно быстрее — ты-то в любом случае получил, чего хотел. Несколько дней спустя возвращаешься в хижину Дербана на **385**.

### 364

Столь дружелюбным к незнакомцу может быть лишь пытающийся усыпить его бдительность ужасный лиходей. Решаешь не доверять Фредегару на дороге, и с крайней осторожностью отправляешься на **параграф 103**.

### 365

Предлагаешь Фредегару, чтобы он посчитал до 10, а ты тем временем спрячешься где-нибудь в пещере. Он соглашается, но сразу обнаруживает твое укрытие позади метлы...

Затем вы усаживаетесь в **параграфе 103** и продолжаете разговор.

### 366

Несмотря на все твои старания, невозможно думать о чем-нибудь кроме Нади. И пока ты размышляешь, как бы сесть к ней поближе, события развиваются дальше (**185**).

### 367

Приблизившись к двери, слышишь за ней голоса. Хочешь все равно ее открыть (**420**) или сделаешь другой выбор (**122**)?

### 368

На вопрос стражей, что ты тут делаешь, что-то смущенно бормочешь, чем вызываешь подозрения, и тебя, недолго думая, арестовывают за проникновение со взломом (**278**).

### 369

Ты понимаешь, что эта комната заперта. Хочешь открыть с помощью ловких рук или волшебства (**154**) или предпочтешь поискать в другом месте (**122**)?

### 370

Твоя проверка успешная (**288**) или нет (**155**)?

### 371

Сосредоточившись, бормочешь заклинание. Похоже, оно таки подействовало, потому что незнакомец отводит фонарь и с дружелюбной улыбкой подводит тебя к столу.

Там человек — теперь ты видишь, что у него длинные волосы и одеяние землистого цвета — усаживается на скамейку.

— Присаживайся, друг мой, — говорит он.

Дальше **параграф 91**.

### 372

Декстер Немрод возвращается с сияющим лицом:

— Вот, друг мой, держите мой церемониальный посох. Он из доброго кровавого вяза, я им все равно почти не пользуюсь. Но теперь позвольте мне немного поработать, мы еще увидимся вечером за ужином...

Подаренный тебе бароном посох добрых 1,7 шага в длину и увенчан золотой грифоньей головой с бриллиантовыми глазами. Поспешно благодаришь и выходишь из комнаты. Хочешь сейчас попробовать покинуть замок и баронскую вязовую рощу (**424**) или немного поищешь в других комнатах, возможно, прихватив там парочку ценных сувениров (**477**)?

### 373

— Можем устроить состязание, кто лучше крадется, — предлагаешь им.

— Ну, не знаю, что-то мне в этом не нравится, — бормочет Тронтвик.

Ты ловко крадешься по лесу. Лесорубы знакомы с местностью намного лучше, но тебя им не превзойти. Дальше отправляйся на **233**.

### 374

За следующие несколько дней ты узнаешь, что твоего попутчика зовут Никлас Бодевик, и он торговец. Он рассказывает, что раньше жил Ловангене, но сейчас там орки, и он вернулся к семье в Широкополье. Никлас жалуется на свою сварливую Ингу и предупреждает тебя не дать захомутать себя бабам. Со смехом отвечаешь, что это последнее, к чему ты стремишься. Когда на четвертый день вы прибываете в Широкополье, от души его благодаришь и вновь выходишь на дорогу.

После поездки в повозке шагать довольно трудно. Тем не менее, ты рад, что Никлас довез тебя досюда. За вторую половину дня пейзаж вокруг практически не меняется, а ты понимаешь, что утомился. К наступлению сумерек ты едва волочишь ноги. Дальше **224**.

### 375

Бросаешься бежать, как дикий зверь. Позади раздаются голоса, но ты припускаешь еще пуще. Спустя какое-то время валишься, совершенно обессилев. Когда приходишь в себя, уже утро. Брось К20. Чет — **198**, нечет — **212**.

### 376

Похоже, что-то с твоим заклинанием пошло не так. Вместо желаемого эффекта Декстера Немрода охватывает могучий гнев — и ты испытываешь его на себе, когда тебя хватают и швыряют в темницу на **320**.

### 377

Услышав, как снаружи кто-то дергает дверь, проворно подбегаешь к лестнице и устремляешься вверх — лишь для того, чтобы врезаться в спускающуюся женщину. Она немедленно зовет своего мужа, барона. Дверь быстро выбивают, и барон со стражей хватают тебя в тот самый момент, когда ты стоишь, наклонившись над его женой.

Все улики против тебя — ты явно намеренной укрылся в кабинете, чтобы напасть из засады на жену Великого Инквизитора. На скором суде разъяренный барон приговаривает тебя к смерти за покушение на убийство...

### 378

С колотящимся сердцем открываешь дверь иходишь в комнату. Декстер удивленно глядит на тебя, затем направляется к тебе. Успеваешь выкрикнуть: «Не бойтесь, я не замышляю зла!» — прежде чем он хватает тебя и зовет стражу, прибывающую на 278.

### 379

Поспешно укрываешься за маленьким столиком, на котором лежат книги. Похоже, ты правильно выбрал укрытие, потому что вошедший барон тебя не заметил. Но затем откуда-то сверху раздается энергичный женский голос: «Декстер, мне надо поговорить с твоим высокородием!» Видишь, как барон испуганно оборачивается и со словами: «Минутку, дорогая, уже иду!» — стремительно направляется к твоему укрытию. И еще до того, как коснуться первой книги, он замечает тебя.

Барон немедленно кричит своей жене не подходить, потому что он обнаружил опасного и незваного гостя. Обеспокоенно наблюдаешь, как барон Немрод поспешно убирает книги и закрывает шкафчик, пока на 320 не прибывает стража.

### 380

В попытке бесшумно ускользнуть ты натыкаешься на шкафчик и опрокидываешь ночной горшок барона... Дальше читай 260.

### 381

Несколькими яростными ударами загоняешь злого волшебника в грязь и отправляешь в нокаут. Валяющийся безвольной грудой и вымазанный в грязи он больше не выглядит таким ужасным. Однако ты и сам достаточно извозюкался, так что барон не может полностью скрыть свое отвращение при виде тебя. Но затем он неохотно хлопает тебя по грязному плечу и говорит:

— Что ж, парень, ты нашел в себе силы исправить ошибку. Твой свинг левой вполне достоин воина...

Но тут ты с удивлением видишь на его вытянутом лице улыбку:

— Но я все равно остаюсь непоколебимо уверен, что магия — дело грязное... (178)

### 382

Говоришь, что на самом деле тебя зовут Дапифер, и рассказываешь захватывающую дух историю о своих странствиях и побежденных тобой чудовищах. Твоя история настолько поразила лесорубов, что те, утирая вспотевшие лбы, отныне и впредь называют тебя «Дапифер». Отправляйся на параграф 233.

### 383

— Не думаю, что вам есть какое-то дело, куда я иду! — Дерзко отвечаешь.

— Ну, нет, так нет. Я тебя, может, подвез бы, — пожимает плечами незнакомец и уезжает.

Похоже, чья-то голова сейчас добавила работы чьим-то ногам. Ворча, заканчиваешь привал и снова топашь по дороге (211).

### 384

Ты понимаешь, что эта комната заперта. Хочешь открыть с помощью ловких рук или волшебства (154) или предпочтешь поискать в другом месте (122)?

### 385

Увидев твой посох, Дербан погружается в почтительное молчание.

— Мой мальчик, — говорит он наконец, — я горжусь тобой, пусть даже ты и добыл этот посох весьма странным путем. Но с таким особенным посохом мне приходит на ум лишь одна гильдия, которая может провести твоё посвящение, а именно Академия магических доспехов в Гарете. Отправимся туда сразу же, как ты восстановишь свои телесные и арканские силы.

Через несколько дней вы прибываете в Гарет. Ты крайне взволнован — с одной стороны, ты еще ни разу не был в столице Империи, с другой, ты с нетерпением ждешь своего посвящения.

На подгибающихся ногах следуешь за наставником в величественное здание Академии. Там тебя направляют в комнату, где уже готова для тебя ванна. Скидываешь одежду и ныряешь в воду. Через несколько минут входит слуга с полотенцем и кладет его возле ванны. Взамен он забирает твою одежду, а на твои протесты лишь улыбается.

Сразу после того, как ты вылез из ванны — наблюдают тут за тобой, что ли — появляется старик в великолепной мантии и ободряюще хлопает тебя по плечу.

— А как насчет моей?..

Но прежде, чем ты успеваешь закончить вопрос, старик делает взмах рукой. Решаешь подождать и посмотреть, что будет. Из потайного кармана мантии он вынимает белую шелковую повязку и завязывает тебе глаза. Сердце у тебя колотится так, будто вот-вот лопнет.

Тебя берут за руку и ведут по нескольким коридорам. Наконец попадаешь в комнату с пряным запахом. Нежно играет арфа. Тебя подводят к пуфику и слегка подталкивают. Через какое-то время раздается бормотание нескольких голосов на боспаранском, но ты в смятении не понимаешь ни слова.

Спустя, казалось, вечность, раздается раскатистый голос: — Дарион, твой наставник привел тебя сюда, чтобы мы испытали тебя и, если ты заслуживаешь нашей благосклонности, посветили в настоящие маги. Считаешь ли ты себя достойным этой чести?

Что ответишь на этот вопрос? Да (339) или нет (491)?

### 386

Собираешься было заползти под стол, но тут Сивилла как раз выходит из транса и сочувственно глядит на тебя.

— Хочешь спрятаться от мира, да? Бедняжка! Хочешь узнать от меня свое будущее? Но ты и сам его видишь — нойонитки будут к тебе милосердны. Это лучшее, на что можно надеяться с такой съехавшей крышей.

После этих слов она отправляет тебя непредвиденным маршрутом к Сестрам Милосердия, которые до конца твоих дней предоставят тебе кров и безопасность.

### 387

Мягко ступая, прокрадываешься за ларьки, сам не зная зачем. Поэтому отправляйся на 26.

### 388

Тракт ведет вдоль стены к мощным воротам. По обеим сторонам ворот угрожающе торчат башни. Когда ты подходишь к воротам, со стены раздается:

— Кто там идет?

Скажешь правду (159) или предпочитаешь соврать (264)?

### 389

— Я подмастерье дровосека Гилона Майера из Троостена. Хозяин послал меня собирать образцы ценной древесины по всей стране. Теперь мне нужен ваш кровавый вяз. Если древесина удовлетворит требованиям моего хозяина, он наверняка заключит сделку с вашим господином.

— Барону нет нужды продавать свои деревья. А тебе не помешает исчезнуть!

Можешь пойти дальше по тракту (272) или обойти территорию вокруг (333).

### 390

Спустя несколько часов, поздним вечером достигаешь Верхайма. Ворота во внушительной городской стене уже заперты, так что либо топай обратно (176), либо ищи место для ночлега (441).

### 391

— Да пребудет с тобой Дюжина, добрая женщина!

Старушка удивленно глядит на тебя. Неожиданно ее лицо озаряется:

— Послушай, юноша, ты выглядишь сильным! Не хочешь заработать крейцер?

Для будущего мага сумма просто смешная! Ответишь «да» (55) или «нет» (442)?

### 392

Решаешь, что лучше оставить ворота в покое, и возвращаешься на тракт (272).

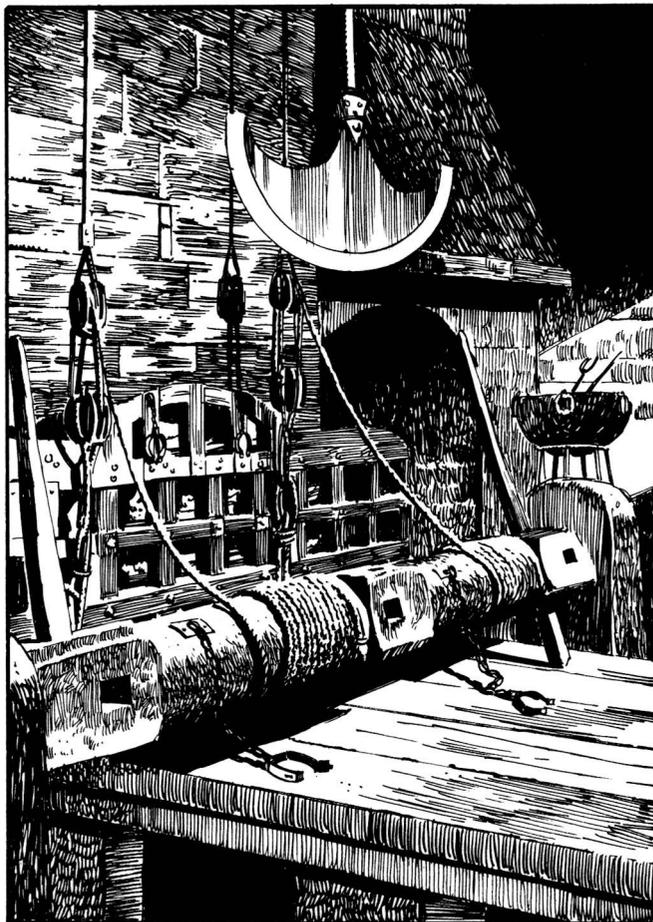
### 393

Решаешь попытаться удачи еще раз, и спустя какое-то время тебе удастся открыть ворота (397).

### 395

Отдышавшись, открываешь дверь. Входишь в большую комнату, напоминающую кухню — вот только единственные источники света в ней, — это факелы на стенах и жаровня. В воздухе висит сладковатый запах.

Тебе делает знак подойти человек очень низкого роста. Содрогнувшись, замечаешь кучу странных устройств с шипами, рукоятками, цепями и кожаными ремнями.



Подойдя к коротышке, видишь, что к деревянному столу перед ним прикован обнаженный узник. Коротышка держит в руке раскаленные щипцы и указывает на угол камина:

— Поставь уголь там.

Стараешься не глядеть на стонущего узника и ставишь уголь на место. Зато видишь в юго-западном углу ведущую вверх лестницу. А наверху лестницы дверь.

Чтобы не видеть здешних ужасов, смотришь в пол. И снова слышишь голос коротышки:

— У тебя не найдется пары минут?

Ответишь «да» (444) или «нет» (275)?

### 396

Видишь, что за дверью есть наружная лестница, ведущая на землю. Хочешь спуститься по ней (445) или вернуться на кухню (344)?

### 397

Радостно шагаешь через величественную вязовую рощу. Спустил какое-то время встречаешь кровавый вяз, точь-в-точь, как ты его себе представлял. Начинаешь делать разметку, чтобы срубить его, как за спиной у тебя раздаётся низкий голос:

— Ты что это затеял, парень?

Испуганно оборачиваешься и видишь мужчину пятидесяти лет в зеленом мундире.

— Я, я, — заикаешься в ответ.

— Ты кто вообще?

Даже не знаешь, что отвечать на этот резкий вопрос. Человек в мундире достает свисток и спустя пару мгновений на его пронзительный свист прибывает двое стражей (278).

### 398

Бросив взгляд по сторонам, обнаруживаешь отрезок шнура. Быстрым движением хватаешь и связываешь поваришу. Однако ее растерянность быстро проходит, и она поднимает крик (269).

### 399

В пыточной камере тебя привязывают к скамье с рукоятками. Несколько мгновений спустя слышишь, как стражники с кем-то переговариваются, и вскоре в камеру кто-то входит — должно быть, палач. Он подходит к твоей скамье:

— Ага, должно быть собирался своего наставника вызволить, да вот не выгорело...

Смотришь на него в ужасе — как Дербан мог попасть сюда?

— Я пришел сюда вовсе не за этим, — отчаянно заявляешь. — Мой наставник дома и...

— Да, да, ври побольше. Тут каждый сознается, у нас в замке Вязовая Роща есть для этого безотказные методы!..

— После чего палач умолкает. С содроганием ждешь, что будет дальше.

Палач тем временем беззаботно перебирает свой инструмент и кладет в очаг железные прутья, накаливая их докрасна.

— Это с медицинской целью, — говорит он тебе. — Чтобы ты не заразил чем-нибудь Декстера Немрода.

Пока прутья накаляются, он споро готовит еще кой-какие «средства убеждения» и поднимается по лестнице в углу комнаты:

— Не волнуйся парень, я скоро вернусь...

Похоже, это твой последний шанс избавиться от пут и бежать (270) — или предпочитаешь подождать возвращения палача (256)?

### 400

Ты стоишь посреди камеры пыток, заполненной ужасными инструментами и приборами. Очаг в углу бросает зловещий малиновый отблеск на лезвия и острия, веревки и зубчатые колеса...

Лестница в углу ведет вверх (54) и вниз (142), а в противоположной стене есть дверь (279). Каким путем направишься?

### 401

С громким щелчком импровизированная отмычка ломается в замке.

Упав духом, снова опускаешься и ждешь, чему быть и чего не миновать. И действительно, через какое-то время двое стражей не прошли мимо — тебя поволокли на 399, в камеру пыток.

### 402

— Я и впрямь ничего не забываю — ну разве что свое имя иногда... Знай же, глупец, что ты освободил великого Фицбантилуса Франгенбергского, магистра черной магии и законного императора Аventura. Теперь ничто не остановит мою месть, и я уничтожу всех, кто насмеялся надо мной! А ты, юный глупец, давай, кланяйся мне, ибо маги элита человечества, а магистр Черных Путей — элита магов, и я буду господином над всеми!

Окончив свою речь, он кладет руку тебе на грудь и что-то бормочет. Оцепенело смотришь на это. Затем сознание покидает тебя (291).

### 403

Поговорив немного со стариком, приходишь к выводу, что не может он быть простым крестьянином — уж больно речь у него грамотна. Скорее всего, его нельзя назвать и безумно богатым, хоть он и предлагает за свое спасение 50 дукатов... Также чувствуется, что у него властная личность.

Выполнишь просьбу старика и освободишь его (457) или сбежишь в одиночку (405)?

### 404

— Не беспокойся, — милостиво говоришь старику. — Я престелная фея, которая исполнит три твоих желания...

— Три желания, а? Первое — сгинь! Второе — проваливай! Третье — испарись!

К несчастью узник так громко загадывал желания, что сбежалась стража (278).

#### 405

Даже не удостоив хнычущего старика вторым взглядом, торопливо поднимаешься по ступеням и попадаешь в камеру пыток (400).

#### 406

Не теряя времени принимаешься за поиски Великого Инквизитора, поднявшись по лестнице в камеру пыток. Там находишь извивающегося палача, связанного черным магом. Поднимаешься по лестнице дальше и водишь в кабинет барона, где за столом сидят хозяин с очень темнокожим гостем и что-то обсуждают.

С облегчением бросаешься к барону с громким криком: — Господин Немрод! Господин Немрод!

Барон подпрыгивает от неожиданности и гневно тебя спрашивает:

— Кто ты такой и что здесь делаешь? И вообще, как ты со мной разговариваешь?!

В испуге застываешь на месте, но затем начинаешь сыпать словами — как ты сюда попал, как обнаружил и выпустил старика, и что произошло после этого.

На мгновение лицо барона каменеет от гнева.

— Ты что натворил? Ты, никчемное создание, я ж тебя...

— Его рука ложится на рукоять меча.

Дальше читай 458.

#### 407

Видишь прекрасную возможность чем-то выслужиться, возможно, ты сможешь убедить баронессу помочь тебе с посохом. Соглашаешься, и повариха объясняет тебе дорогу (465).

#### 408

Внимательно осматриваешься. Повариха смотрит на тебе с возрастающим недоумением и, наконец, снова спрашивает твое имя.

Скажешь ей правду (460) или соврешь (294)?

#### 409

Сущность поварихи остается для тебя загадкой — глаза ее смотрят дружелюбно, но рот выдает склонность к предательству, прямо-таки «мокрица в сахаре» или как там у торвальцев... Но тут ты снова слышишь ее голос:

— Эй, парень, я хочу знать твое имя!

Скажешь ей правду (460) или назовешься вымышленным именем (294)?

#### 410

— Что ж, милоч, тогда ты можешь работать тут за геллер в день, а спать у очага на свободной постели...

Но до вечера я дам тебе выходной, чтобы ты мог немного оглядеться — но будь осторожен, и не делай ничего такого, потому что барон Декстер Немрод — хозяин суровый! — с этими словами повариха отворачивается и возвращается к своим кастрюлям и сковородкам.

Хочешь подняться по лестнице в углу (356) или выйдешь из кухни в сад (349)?

#### 411

Вместо того, чтобы ответить поварихе, выжидаешь момент, когда она отвернется, и прячешься в углу комнаты. Похоже, женщине совсем нет дела до твоего внезапного исчезновения. Через какое-то время, сдавшись, вылезает и выбираешь какой-нибудь другой талант для применения (таблица для строки 344).

#### 412

Поднимаешься и тихонько ускользаешь. Осторожно закрываешь дверь за собой. Не успеваешь спуститься по лестнице, как из кухни раздается громкий крик. Ускоряешь шаги и выходишь на дорожку. Позади слышатся шаги. Поспешно сворачиваешь в вязовую рощу, но тут тебя цапают за шкуру. Двое стражей сурово смотрят на тебя. Возможно, ты обзавелся в своих странствиях каким-нибудь украшением? Тогда прочти 345, в противном случае 136.

#### 413

Единственное, к чему здесь можно применить эту формулу, это пряжка на штанах Тронтвика. Накладываешь заклинание, и штаны падают на землю. Каспар и Алвис довольно хохочут, лишь Тронтвик сыпет проклятиями в адрес этой гадкой магии. Пока Тронтвик натягивает свои штаны, Алвис хлопает тебя по плечу:

— Ну что ж, посмотрим, что можно для тебя сделать. (233)

#### 414

Быстро оглядевшись вокруг, обнаруживаешь кожаный ранец. Прижимаешься к нему лбом и сосредотачиваешься на формуле. К несчастью, тщетно — содержимое мешка остается от тебя сокрыто. Да и лесорубы не в восторге — Каспар откровенно возмущается, что ты раздавал в его ранце пару сваренных вкрутую яиц... Дальше 143.

#### 415

Подходишь к воротам и хочешь было выйти, но стражи странно на тебя смотрят.

— Эй, а по какому делу ты идешь?

Поскольку ничего умного придумать не удастся, ты кажешься им крайне подозрительным... (278)

## 416

Подумав, приходишь к выводу, что вряд ли будет мудрым заставлять ждать супругу хозяина замка — может, она выйдет на поиски стражу, если ей не доставят обед.

Поэтому быстро пересекаешь комнату и попадаешь на большую лестницу. Следуя полученным от поварахи описаниям, поднимаешься на следующий этаж и стучишься в дверь справа от тебя (466).

## 417

Слегка заплетающимся языком, запинаясь, говоришь, что ты и так порядком задержался, и с чувством собственного достоинства покидаешь комнату. Уходя, слышишь ее разочарованный вскрик: «Ах... ты меня не любишь...» — но ты уже закрыл дверь и стоишь в коридоре. Тут до тебя наконец доходит, что с вином ты перебрал (*Ловкость -1*), и ты осторожно спускаешься по лестнице (313).

## 418

Услышав, что ты ученик волшебника, ищущий посох, она смеется немного удивленно:

— Ох, ну и выбрал же ты место... Но я рада, что ты сюда пришел и доверился мне. Подожди-ка минуточку!

Она быстро набрасывает халатик и исчезает за занавесью, потом ты слышишь, как она спускается по ступеням.

«Куда это она могла направиться?» — проносится у тебя в голове. «Может, она теперь позовет стражу? Или поможет мне?»

Если хочешь дождаться ее возвращения, прочти 363 — или можешь быстро убраться на 419.

## 419

Поспешно покидаешь комнату и попадаешь на лестничную площадку. В конце узкого коридора стоит часовой, почти такой же юный, как и ты — увидев, как ты выходишь из комнаты, он заговорщически подмигивает. Подмигиваешь в ответ и быстро спускаешься по лестнице на 313.

## 420

Отважно распахиваешь дверь и видишь перед собой троих сильных юношей с блестящим оружием. Сделай проверку *Мудрости*. Успех — 474, неудача — 368.

## 421

Странно — похоже, что-то не дает тебе наложить это заклинание. Возможно, тебе следует попробовать другое заклинание, или же просто подождешь и помотришь, что будет делать черный человек (475).

## 422

На втором этаже оказываешься в узком коридоре. Восточная дверь заперта, за той, что находится перед тобой, слышны голоса, поэтому решаешь избегать этих комнат. Хочешь заглянуть в дверь на западе (470) или снова спустишься на 313?

## 423

Ты и впрямь можешь совладать с *сопротивлением магии* 15? Если да — прочти 476, в противном случае тебе на 376.

## 424

Благодаря огромной удаче тебе удастся незамеченным выбраться наружу. Через какое-то время слышишь сигналы горна, призывающее стражу в главное здание, но это лишь дает тебе возможность без проблем покинуть поместье. С чувством гордости отправляешься домой, к хижине Дербана, и спустя несколько дней приходишь на 385.

## 425

— Да, да, подожди немного, я всего лишь приготовлю все необходимое для побега, — говоришь и потихоньку отходишь.

Старик, похоже, тебе поверил, и просит лишь поторопиться — сырость вредна для его больной спины и вообще... (405)

## 426

Хочешь явить ужасного демона, но возникает всего лишь жалкий тушканчик — да и тот сразу же исчезает. Недоуменно пожав плечами, отправляешься на 260.

## 427

Ждешь, пока барон войдет в комнату, затем обрушиваешь на него ослепительно яркую струю пламени. Декстер Немрод на мгновение дернулся назад и вбок, затем выхватывает меч из ножен и с ошеломляющей быстротой устремляется к тебе. Ты еще успеваешь спросить себя, насколько обильно кровотечение при ранах мечом, когда его клинок падает на твою шею, отправляя тебя на 493.

## 428

Поспешно отправляешься к двери и прижимаешься к ней ухом. Шаги звучат неравномерно — как у хромого... Во имя Дюжины, это же сам барон! Остается лишь одно — назад к **таблице** для 318 и спасти свою жизнь в укрытии!

## 429

Ждешь, пока в комнату не войдет барон — потому что это он — и начинаешь делать ему комплименты.

И когда ошеломленный Декстер Немрод приближается к тебе, бросаешься ему на шею и целуешь.

Однако, похоже, ты чем-то рассердил Великого Инквизитора — тот возбужденно хватает тебя и тащит в угол, где связывает кожаными ремнями и от души хлещет плетью, так что ты теряешь 5 ЖЕ и всю следующую неделю твои *Сила* и *Ловкость* снижаются на два очка.

Затем он, все еще тяжело дыша от страсти, зовет стражу (278).

### 430

Устремляешься вниз и прибегаешь на **400**.

### 431

Ложишься на землю, прижимаешь руки к туловищу и, по-змеиному извиваясь в траве, шипишь лесорубам:

— Я василиск!

Но вызываешь только смех.

— Василиск? Так далеко на севере? — хохочут все трое.

— Снежный василиск, — быстро добавляешь ты, но и это не помогает — твоя ложь очевидна. Дальше читай **143**.

### 432

— Я иду в Гарет, — отвечаешь незнакомцу.

— Ну, до Гарета я не еду, мне только до Широкополя.

Если хочешь, могу подвезти.

— А где это Широкополье? — любопытствуешь.

— Четыре дня пути отсюда в сторону Гарета.

— Тогда я проеду с вами, — и с этими словами залезаешь на козлы рядом с кучером (**374**).

### 433

Сделав глубокий вдох, подходишь к сидящим у костра. Человек в черных доспехах хватается за меч и вскакивает, мужчина в мантии поднимает руки...

Тебе нужно действовать быстро — сказать что-нибудь (**338**) или убежать (**375**).

### 434

Видишь в дверную щелку, как Декстер Немрод подходит и берется за дверную ручку.

В этот момент раздается энергичный женский голос: «Декстер, нам надо кое-что обговорить!»!

Видишь, как барон разворачивается и со словами: «Минуточку дорогая, сейчас подойду!»! — быстро подходит к ночному столику и выбирает оттуда пару книг.

Затем он торопится вверх по лестнице, и ты снова остаешься один. Что будешь делать сейчас? Похоже, барон слегка задержится. Хочешь воспользоваться возможностью и продолжить осмотр комнаты (**487**) или же быстро покинешь покои (**57**)?

### 435

Бесстрашно — ну, почти бесстрашно — ждешь, пока войдет барон Немрод и схватит тебя за шиворот:

— Так, а ну живо говори, кто ты такой!

Запинаясь, бормочешь:

— Я Барбан Томпель, новый поваренок... Я не крал ничего в ваших покоях, честно...

Ты не совсем уверен, что именно актерское мастерство вызывает у тебя слезы из глаз. Но барон, похоже, тебе поверил.

— Больше, парень, никогда так не делай. А это, чтоб ты не забыл!

И он отвешивает десять болезненных ударов хлыстом, затем выпроваживает тебя из комнаты на **57**.

### 436

Во время вашей торопливой погони темнокожий рассказывает тебе, что черный маг уже пытался свершить свой магический ритуал возле ручья у подножия холма с замком.

— Возможно, он сделает еще одну попытку...

Остаток пути проводите в молчании, пока не приходите к месту, где небольшой ручей, петляя, выливается из пещеры в долину. Уже довольно темно, поэтому можно лишь смутно различить силуэт человека с поднятыми руками.

С криком ярости барон обнажает свой меч и устремляется к магу. Но тот плетет руками странный узор, указывая на Декстера Немрода, и барон, схватившись за голову, падает с придушенным бульканьем.

Слышишь, как сбоку от тебя поспешно возносит молитву богу Солнца чернокожий, а затем указывает руками на черного мага. Тот выполняет колдовской пасс еще раз — но сейчас ничего не происходит.

У тебя такое впечатление, что злого колдуна самого сейчас лишили магии — что, разумеется, отнюдь не помещает ему сбежать. Торопливо оглядываешься по сторонам. Барон по-прежнему лежит с искаженным лицом, чернокожий полностью ушел в свои молитвы — похоже, помешать бегству можешь только ты. С другой стороны, с минуту на минуту придут стражи...

Хочешь рискнуть и большим прыжком броситься на того, кто столь гнусно обошелся с тобой (**177**), или предпочитаешь осмотрительно подождать прибытия стражей (**201**)?

### 437

— Ты лишила меня чувств, о, богиня шалфея, клецок и отбивных, — воркуешь ты, но повариха остается глуха к твоим комплиментам и снова спрашивает твое имя.

Скажешь ей правду (**460**) или соврешь (**294**)?

### 438

— Я имперский лесной инспектор, прибыл проверить, не поражены ли ваши деревья древоточцем.

— Проваливай-ка подобру-поздорову, не то проверишь, сколь крепки стены нашей темницы и твое здоровье!

Пойдешь дальше по тракту (**272**) или обойдешь поместье кругом (**333**)?

### 439

Глубже и глубже уходит в лес петляющая дорога, несколько раз сменив направление. Замечаешь вдалеке хижину. Подойдя поближе, видишь перепачканную сажей сгорбленную старушку, хромящую по дороге.

На спине у нее короб, а в каждой руке по большой корзине, полной древесного угля.

Старушка едва ковыляет. Пройдешь мимо (285) или заговоришь с ней (391)?

#### 440

Поглядев какое-то время на перекресток, соображаешь, что ты уже был здесь около полудня. Ты явно сделал круг, возможно, следует выбрать другую дорогу на 262.

#### 441

Неподалеку от городской стены находишь приют — скорее всего, бывшую конюшню — где тихо-мирно спишь до утра, после чего отправляешься в город.

Больше всего тебя поражает строгий порядок, царящий во всем. Похоже, все сферы точно регулируются городскими законами — особенно магия.

Особенно ясно это становится, когда ты подходишь к ликующей толпе на рыночной площади.

— Да вот, злого мага хотим сжечь. Его лупцующие изловили.

У тебя крайне смутное представление, кто такие эти «лупцующие» — наверное, фанатичный орден Прайоса.

Неохотно двигаешься вперед и, наконец, видишь жертву, достойного старика с развевающейся бородой.

— Помогите! — кричит он. — Я, маг Модобир, совершенно невиновен!

Предоставишь жертву ее участи (266) или вмешаешься, чтобы спасти ее (332)?

#### 442

— Нет, нет, добрая женщина. У меня нет времени зарабатывать деньги. У меня важное задание. Счастливо оставаться.

С этими словами ты прощаешься со старушкой, но еще долго слышишь, как та бранит нынешнюю молодежь, рвущуюся сражаться с драконами и вызволять принцесс, но не желающую помочь старой женщине. «Ишь ты, разворчалась, — думаешь про себя, — а сама предлагает магу подработать за крейцер... Да это же оскорбительно!». С такими мыслями шагаешь вперед по вьющейся дорожке.

Примерно через полчаса выходишь на широкий тракт, ведущий на север (309) и на юг (173).

#### 443

Хочешь воспользоваться заклинанием (FORAMEN) (271) или попытаешься открыть замок механическим способом (448)?

#### 444

Поскольку повариха не говорила тебе сразу же возвращаться, отвечаешь палачу, что у тебя и впрямь есть немного времени.

— Отлично. Смотри, парень, возле огня есть меха. Пожалуйста, покачай их несколько минут, чтобы раздуть огонь!

Выполнишь его просьбу (277) или нет (268)?

#### 445

Спускаешься □ по □ лестнице □ на □ землю. □ Хочешь обойти □ вокруг □ дома □ и □ поискать □ черный вход (276) □ или □ отправишься □ к □ парадному крыльцу (306)? □ Или □ желаешь □ улизнуть □ в парк, поискать □ там □ кровавый □ вяз □ (397)?

#### 446

Открыв дверь, поспешно выходишь на 142.

#### 447

Ситуация выглядит совершенно безнадежной, и мыслями ты устремился к дому — увидишь ли ты когда-нибудь Дербана снова? Похоже, что нет... Яростно топчешь тюфяк ногами, но тут наступаешь на что-то острое (получаешь 1 очко урона). С любопытством изучаешь свою находку и выясняешь, что это тонкий кусочек металла, неведомо как попавший в соломенный тюфяк. С помощью этой штучки и успешной проверки таланта *механика* ты вполне сможешь отпереть двери камеры...

Проверка оказалась успешной? Если да, дальше читай 446, если нет — 401.

#### 448

Проверь талант *механика*. При успехе прочти 334, в противном случае — 393.

#### 449

Надя предлагает сыграть в прятки. Охотно соглашаешься, но выбираешь такое укрытие, где тебя почти сразу находят. От восторга, что нашла тебя столь быстро, щечки девушки покраснели. Решаешь воспользоваться ее приподнятым настроением и кладешь ей руку на плечи, увлекая в укромное местечко на 47.

#### 450

Оценив себя, приходишь к выводу, что ты несимпатичный молодой огр, чудовище, которое, вероятно, никогда не найдет себе жену. Подавленный и разуверившийся в себе, плетешься на 360.

#### 451

Ждешь какое-то время, но ничего не происходит. Хочешь подождать еще (79), продолжить поиски (360) или вернешься на дорогу (43)?

#### 452

Произносишь отмыкающее заклинание. Из-за необычной цели — ты никогда не накладывал его на капкан — и мешающей сосредоточиться боли проверка осложняется на 3 очка. Заклинание удалось: 125, провалилось: 42.

## 453

Немного поразмыслив, соглашаешься выпустить старика из камеры — «но только, если я тут же тебя свяжу, чтобы ты не выкинул какой-нибудь фокус». Старый Никола хвалит твою предусмотрительность: «Кто знает, может я очень, очень скверный человек», — соглашается он с тобой.

Быстро выпускаешь его и связываешь ему запястья полоской ткани. Старик тебе дружелюбно кивает и попросту снимает свои путы. В испуге пятишься назад, а старик беспечно рвет полоски ткани и продолжает свою речь в **402**.

## 454

Прежде чем открыть дверь, осматриваешь простой засов. Он так легко отодвигается...

Ой, да это от того, что кто-то уже отпер дверь изнутри! Старик выходит, надменно хохоча, и говорит тебе (**402**)...

## 455

Пытаешься наложить заклинание, но безуспешно. Лесорубы глядят на тебя с усмешкой. Ты просто вспыхнул от гнева!

— Игнифаксиус еще раз! — вопишь ты и яростно бьешь себя рукой в грудь.

На этот раз заклинание срабатывает (тебе даже не нужно делать повторную проверку — просто прочти **493**).

## 456

Как ты старался, обольстить лесорубов не вышло. Может, от слишком долгого одиночества они стали слишком привередливыми? Через какое-то время разочарованный отправляешься на **233**.

## 457

Решительно сдвигаешь засов в сторону и открываешь дверь. Старик поспешно выходит и обращается к тебе с надменным хохотом (**402**)...

## 458

Чернокожий успокаивающе кладет руку на предплечье Декстеру Немроду:

— Прости, высокородный, но разве не следует решать более срочные дела? Сбежавший, несомненно, представляет большую угрозу, чем этот несчастный юноша, — и подбадривающее кивает тебе. — А кроме того, разве не проявил он большое мужество?

Затем по приказу овладевшего собой барона все стражи приступают к поискам черного мага.

— А мы с тобой, дорогой Гриф, отправимся к ручью — а этот придурок пусть топает с нами, может он сделает нам одолжение и свернет себе шею...

Если ты действительно хочешь пойти с этими двумя, дальше читай **436**. Но если черный маг вызывает у тебя здоровые опасения, и ты предпочитаешь остаться в безопасности, отправляйся на **331**.

## 459

Мало того, что ты тащил этот уголь, так еще и обед носи! Разумеется, ты отказываешься (**293**).

## 460

— Меня зовут Дарион Эренфельд, — отвечаешь поварихе (**348**).

## 461

Не желая окровенничать с поварихой, выжидаешь подходящий момент и пытаешься спрятаться. К несчастью, повариха оглядывается как раз в тот момент, когда ты собираешься укрыться в бочке для сельди. Поскольку поведение твое выглядит странным, она зовет стражу (**269**).

## 462

Выжидаешь несколько мгновений, затемходишь в пещеру (**44**).

## 463

Фургон наполняется густыми клубами дыма, а Мудрая Сивилла погружается в медитацию все глубже и глубже. Окружающее кажется тебе все страннее и страннее... Наконец, встряхиваешься и признаешься объемистой гадалке, что ты пришел сюда, потому что у тебя есть вопросы, а не ради знаний о будущем.

— Так чего же ты сразу не сказал? Тогда шар нам не нужен, — ворчит Мудрая и отодвигает вконец задымленный предмет в сторону. Хочешь рассказать ей о своей проблеме (**304**) или спросишь, где есть деревья, из которых делают посохи магов (**261**)?

## 464

Осторожно пытаешься ускользнуть. К несчастью, повариха оборачивается и замечает твою неуклюжую попытку удрать. На всякий случай она зовет стражу (**269**).

## 465

Получив от поварихи наставление не мешкать, рьяно берешь щедро уставленный поднос и поднимаешься по лестнице в южной части кухонной галереи. На первом этаже ты оказываешься в большой и очевидно безлюдной комнате, которую, согласно полученным инструкциям, ты должен перейти. Сделаешь, как велено, и быстро отнесешь еду (**416**) или сам слопаешь восхитительно пахнущие блюда, после чего обыщешь комнату (**221**)?

## 466

Дружелюбный женский голос просит тебя открыть дверь и входить.

Подчиняешься и видишь богато украшенную комнату, погруженную, благодаря тяжелым занавесям, в красноватый полумрак. От насыщенного густым ароматом незнакомых цветов воздуха у тебя на мгновение спирает дыхание.

Обитательница комнаты возлежит на широком диване с пышными подушками.

Баронесса определенно прекраснейшая из всех виденных тобой женщин. Глядя на нее, думаешь, что она, должно быть, родом из тех же далеких земель, что и ароматы в ее покоех — ты никогда не видел женщин с волосами такого насыщенного черного цвета и такими манящими ресницами и губами.

Тут она прерывает твоё мечтательное любование, дружественным тоном задав непростой вопрос, уж не собираешься ли ты уморить ее голодом, в то время как сам пожираешь ее взглядом?

Движениями, неловкими от смущения, и наверняка густо покраснев, ставишь поднос на низкий столик перед ней и собираешься покинуть комнату. Но баронесса просит тебя: «Составь мне компанию в моей одинокой трапезе, милый юноша! Давненько моя старая повариха не присылала столь симпатичного посылного»!..

Ответишь на ее приглашение и, возможно, получишь ценного союзника (357) или предпочтешь не тратить попусту времени, и от греха подальше быстренько ретируешься на 165?

#### 467

Твоя проверка *лжи* успешная (488) или нет (121)?

#### 468

«С помощью этого заклинания я покажу ужасного медведя», — и с этими мыслями сосредотачиваешься на заклинании. Медведь и впрямь возникает, но твой противник остается неподвижным. С сожалением пожал плечами, дальше читай 82.

#### 469

Поднимаешь правую руку к плечу, сосредотачиваешься и делаешь взмах в сторону предполагаемого противника. Струя пламени бьет из кончиков твоих пальцев. Фонарь падает на землю и опалает твои сапоги, ругаясь, отпрыгиваешь в сторону. В свете гаснущего фонаря видишь лежащего на полу мужчину пятидесяти лет, сильно обезображенного ожогами. Он прижимает руку к груди и несколько мгновений с ненавистью смотрит на тебя. Затем его взгляд становится пустым — старик умер. Неподалеку замечаешь горящий очаг. Осторожно поднимаешь фонарь, перешагиваешь через покойника и отправляешься к очагу.

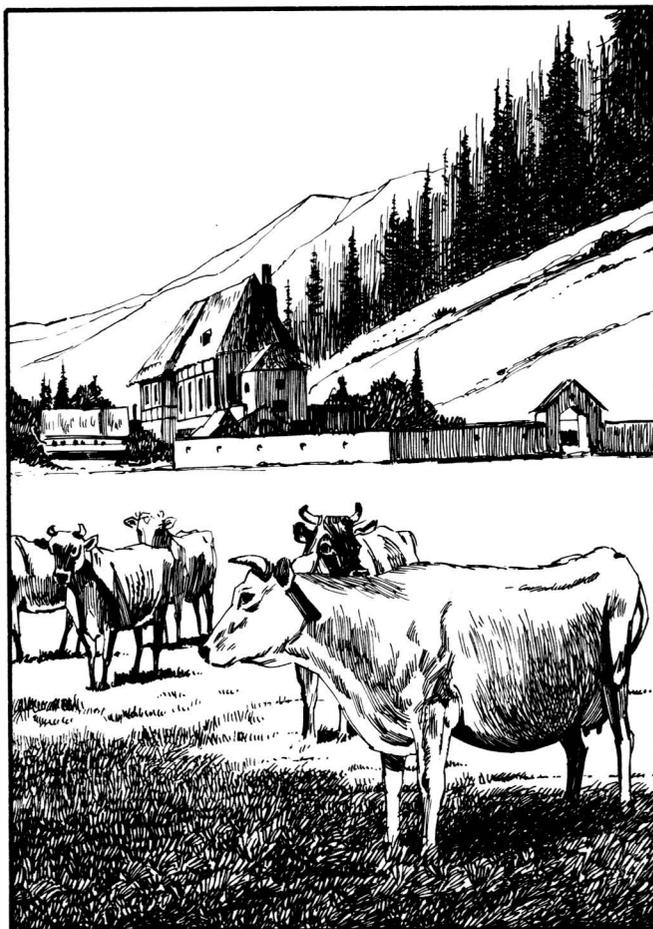
Там ты зажигаешь фонарь и осматриваешь помещение. Кроме очага тут есть развешанные для просушки травы, на столе стоит миска с неизвестными тебе овощами и деревянная плочка с мясом. Очевидно, ты застиг чужака врасплох во время еды. Хочешь сесть и доесть обед (84) или осмотришь мертвеца поближе (274)?

#### 470

В конце коридора проходишь через дверь, за которой оказывается еще один коридор, куда выходят несколько дверей (122).

#### 471

Упорно шагаешь в сторону Камнедубового Леса. Город Андергаст решаешь обойти стороной, услышав от попутчика, как свирепствует местная армия.



На шестой день около полудня достигаешь гористой местности, покрытой густым лесом, из которого доносится стук топора. Еще примерно через полчаса приходишь к небольшому ручью. На его берегу сидят трое мужчин в ярких рубашках и кожаных штанах. Рядом с ними лежат топоры и прочие инструменты. Очевидно, они лесорубы, и пока тебя не обнаружили.

Поздороваться с ними (286) или немного понаблюдаешь за ситуацией (230)?

#### 472

Страх неизвестной участи придал твоим пальцам ловкости, и ты быстро справился с небрежно завязанными узлами. Быстро натягиваешь свои вещи, и осматриваешь комнату в поисках выхода (400).

## 473

На краю рынка находишь идущий под уклон участок дороги, где стоит повозка, чье правое заднее колесо заблокировано камнем. Решаешь проверить, действует ли в Грайфенфурте эта хваленая «гравитация», о которой говорил твой наставник, и убираешь камень. И действительно, повозка приходит в движение и наезжает на прилавок горшечника. Удовлетворенный, идешь дальше (139).

## 474

Прежде чем эти трое успевают и рот раскрыть, спрашиваешь, не нужно ли им чего.

— Да, — отвечают они со смехом. — Время дежурства получше, жалованье повыше, жильё поудобнее. Но для начала хватит и того, что ты исчезнешь, пока сюда не пришла баронесса. А уж чего нужно ей, мы и сами дадим с удовольствием!.. Подивившись такому странному ответу, и последовавшему за ним взрыву хохота, быстро отправляешься на 122, выбрать новую цель.

## 475

Улыбнувшись, черный человек говорит тебе:

— Ну, юноша, что привело тебя сюда? Могу ли я помочь тебе?

Неизвестно почему, чувствуешь, что доверяешь ему — этот незнакомец никак не может быть демоном.

Хочешь рассказать ему о своем задании (312) или измыслишь какую-нибудь ложь (362)?

## 476

Не теряя времени, решаешь спрятаться за дверь и очаровать вошедшего, воспользовавшись элементом неожиданности. Тебе действительно удастся посмотреть ему в глаза и произнести формулу. Твоя «жертва» — барон Декстер Немрод собственной персоной! — заметно расслабляется и приветствует тебя как дорогого гостя:

— Рад, что вы опять почтили нас своим присутствием, надеюсь, дорога была приятной? Чем могу быть полезен?

Хочешь взять быка за рога и сразу попросить посох из вяза (319) или ограничишься небольшой вежливой беседой, поблагодарив барона за заботу (323)?

## 477

Покинув кабинет барона, быстро соображаешь, куда бы сейчас податься лучше всего. Но услышав за спиной резкий голос, зовущий стражу, понимаешь, что твоя попытка к бегству приказала долго жить. Дальше читай 320

## 478

Забираешься за сопящей женщиной в забитый до потолка фургон. Кроме окороков тут висит медвежья голова с болтающимся шнурком в зубах, а в дополнение к лосиным рогам висит пара салями.

Сивилла вынимает несколько предметов из сундука, должно быть под завязку набитого магическими артефактами, и указывает тебе, куда сесть. Сама она садится позади шара, от которого под стол тянется какой-то непонятный шланг. Она спрашивает у тебя пять талеров. Заплатишь ей? Да (168), нет (12).

## 479

— Просто мой наставник всегда предостерегал меня от хоррифобуса. Он здоровый как олень, а зубы у него как у мамонта, и мне показалось, будто я увидел его за тобой. Похоже, тебе поверили. Дальше 233.

## 480

Поспешно выходишь из комнаты. Хочешь сейчас попытаться быстро покинуть замок и баронскую вязовую рощу (59) или немного поищешь в других комнатах, возможно, прихватив там парочку ценных сувениров (477)?

## 481

Орешь формулу во всю мощь своей глотки, но, похоже, на барона она не производит ни малейшего впечатления. Вместо того, чтобы убежать в ужасе, он хватает тебя за шиворот и зовет стражу, которая и доставляет тебя на 320.

## 482

Повторяй проверку этого неуместного заклинания, пока она не удастся, затем прочти параграф 61.

## 483

Как только дверь открывается, и входит барон, бросаешься с томным видом в его объятия, но Декстер Немрод смотрит на тебя с явным неодобрением.

— Чтобы смягчить меня, тебе не достает кое-чего, — говорит он мрачно. Затем звонит в колокольчик, и в комнату врывается стража. Дальше 278.

## 484

С помощью отрезка веревки, ведра с песком, пары книг и масляной лампы начинаешь сооружать хитроумную ловушку над дверью. Но пока ты усердно трудишься, в комнату врывается мужчина и налетает на тебя... Дальше 249.

## 485

Когда Надя закрывает на мгновение глаза, встаешь, чтобы тихонько уйти, но через несколько шагов наступаешь на лежащие на полу грабли. Черенок взмывает вверх и прикладывает тебя точнехонько промеж глаз, отправляя баиньки до наступления 133.

## 486

Чарующе улыбаешься Сивилле, как только та открывает глаза. Она озадаченно смотрит на тебя.

— Ты, конечно, юноша симпатичный, но я не могу совсем ничего с тебя не взять - мне ведь тоже надо что-то есть. Эх, ладно... Вот тебе 2 твоих талера.  
Ого, иногда общение с противоположным полом дает и такие плоды. Довольный, отправляешься на **параграф 463**.

### 487

Ничего не боясь, обыскиваешь части комнаты, которым ты мог до этого не уделить внимания. Наконец находишь в углу возле кровати деревянный посох добрых 1,7 шагов длиной, увенчанный грифоньей головой с бриллиантовыми глазами. Чувствуешь, что несмотря на украшения, этот предмет вполне может сгодиться в качестве волшебного посоха. Хочешь взять посох и быстро удалиться (**424**) или предпочитаешь продолжать поиски (**330**)?

### 488

— Ой, я Тарлис Дорних из местной деревни. Я работаю тут поваренком с сегодняшнего дня, повариха послала меня сюда для проверки.

Баронесса смеется:

— Что ж, я не знаю, что собиралась проверять старая Минна, но мою проверку ты прошел. А теперь возвращайся — возможно, в будущем мы еще не раз увидимся.

Поспешно одеваешься и идешь на **419**.

### 489

Твое заклинание удалось (**446**) или нет (**280**)?

### 490

— Вы правы, мой наставник определенно не заметит разницы. Если вы хотите мне помочь...

— Да ясен пень, только сперва присядь-ка с нами! (**231**)

### 491

Стоя на полу на коленях, ты не ощущаешь в себе особого достоинства, а потому очень тихо отвечаешь: «Нет».

— Это мудро, не переоценивать себя, но как насчет любви к ближнему? Хочешь ли ты использовать магию для помощи своим близким, для безжалостного выслеживания черной магии и будешь ли не поддаваться на все искушения твоей левой руки? — спрашивает строгий голос.

Это то, с чем ты можешь согласиться от всего сердца.

— Да, я хочу, — уверенно звучит твой ответ.

— Поднимись!

Встаешь с дрожью в коленях. С тебя снимают повязку. Блеск и роскошь комнаты ошеломляют тебя. На удалении от себя видишь большой стол. За ним сидит эльф-маг в роскошной мантии.

— Подойди, — следует приказ. — Сперва мы острижем тебя в знак твоего смирения.

На этих словах к тебе подходит человек с ножницами и остригает прядь твоих длинных волос. Волосы кладут в металлический контейнер, в котором обнаруживаешь и свои старые вещи.

— Лишь желающий умереть возродится из пепла. Да умрет Дарион.

И в контейнер опускается горящий факел.

— Вся твоя старая жизнь должна сгореть, чтобы мог начать совершенно заново.

Тебе протягивают коробку с полыхающим пламенем, но в огне ты видишь и свиток пергамента. — Возьми же, достань и передай мне, дабы узнали мы имя мага.

Взять из пламени? Ох, не по нутру тебе это, но, собравшись с мужеством, суешь руку в коробку и вынимаешь свиток. Удивительно, но ты совсем не обжегся. Протягиваешь свиток волшебнику, тот кажется удовлетворенным. Громовым голосом он объявляет.

— Дарион умер, да здравствует волшебник... — и называет имя, которое ты, игрок выберешь для своего героя. — Это имя ты носишь отныне и впредь.

Возле тебя появляется Дербан, застегивает на тебе великолепную мантию и легонько касается губами твоего лба.

— Конгратулатио, магус, — затем подводит тебя к треугольному столу, на поверхности которого сияет золотая пентаграмма. — Положи на нее ладонь левой руки.

Эльф-маг встает, подходит, и маги выстраиваются вокруг, взявшись за руки...

Делаешь, как тебе сказано. Все волшебники начинают бормотать, и ты ощущаешь в руке легкое покалывание. Когда Дербан разрешает тебе убрать руку, обнаруживаешь, что на ладони у тебя сверкает символ Академии. Направляющий ритуал волшебник размыкает цепь и делает жест левой рукой. В ней из ниоткуда появляется грифоний посох. Он передает посох соседу. Посох путешествует от волшебника к волшебнику, вдоль всего круга. Каждый волшебник тихонько произносит несколько слов и дышит на посох. Наконец посох оказывается у Дербана. Он осторожно вкладывает его в твои руки.

— Будь мудр, справедлив и добр. Не опозорь своих братьев. Делись своим знанием с теми, кто этого заслуживает, дабы наш круг не прервался...

После этих слов каждый из присутствующих тебя тепло обнимает, и в твою честь устраивается большой пир. Теперь, наконец-то, после всех этих долгих дорог и испытаний ты готов стать настоящим магом!

### 492

Покинув это ужасное место и немного подуспокоившись, ты понимаешь, что есть лишь одно место, где ты будешь в безопасности — в доме Дербана. Отправляешься к его хижине. Придя туда, распахиваешь дверь, и Дербан изумленно смотрит на тебя:

— Уже вернулся, мой мальчик?

Рассказываешь ему, какие страсти тебе довелось пережить. Тебя ожигает взгляд, полный глубокого разочарования. Наставник в отчаянии качает головой.

— Надо было догадаться! Еще когда я застал тебя играющим в моей пентаграмме с курицей, у меня закрались некие сомнения... Ах, мой мальчик, я думал, из тебя все-таки выйдет толк, но увы... Полагаю, ты не из того теста, чтобы быть магом!

Возможно когда-нибудь Дербан даст тебе еще один шанс, однако для твоего приключения настал КОНЕЦ!!!

## 493

Боль, невыносимая боль — вот и все, что ты ощущаешь, прежде чем утратить сознание. Следующее, что ты слышишь, это хлопанье огромных крыльев. Наверняка это крылья Голгари, который отнесет тебя в Царство Мертвых...

Однако это еще не повод в расстройстве захлопнуть книгу — активируй нового героя и начинай приключение заново. Дай ему новое снаряжение и придумай новое имя — как насчет Жампано Живучий?..

# Приложение А (Персонаж)

Будучи не прошедшим посвящение учеником, Дарион теоретически маг «нулевого» уровня. Но для заклинаний, использующих уровень заклинателя, Дарион считается магом первого уровня. Для заклинаний, использующих *Сопrotивление Магии*, оно учитывается лишь в том случае, когда указано в тексте приключения.

Разумеется, вам придется вычитать не только потраченные на заклинания астральные очки — неудавшиеся заклинания стоят половину — но и все прочие изменения, происходящие в жизненной энергии или атрибутах. Мы задали для Дариона стартовые значения некоторых заклинаний и талантов.

У Дариона есть 20 очков для магических навыков и 15 очков для талантов, которые он может использовать перед началом приключения для повышения своих талантов и заклинаний. Поскольку заклинания относятся к домашним заклинаниям Дариона, он может повышать их на 3 очка максимум, таланты повышаются согласно ограничениям, указанным в списке талантов.

Чтобы повысить значение таланта или заклинания, бросается 2К6, при этом выпавшая сумма должна быть больше *текущего* значения. Любая попытка, успешная или нет, стоит одно очко. Кроме того, Дарион может дополнительно получить К6+2 астральных очков.

# Приложение В (Заклинания)

Для игры «Посоха из вяза» нет нужды в полных правилах магии для DSA. Для тех, у кого нет «Магии Черного Глаза», ниже приводятся краткие описания используемых в приключении заклинаний. Подробнее о них можно прочесть в соответствующем коробочном наборе.

“BANNBALADIN — dein Freund ich bin” (я твой друг) заставляет поверить кого-нибудь, что перед ним его лучший друг. Маг смотрит жертве в глаза и произносит формулу. Заклинание стоит 8 АЕ и длится — в случае Дариона — 5 минут. Проверка выполняется по МД/ОБ/ОБ (+СМ).

“HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN — fahr in deine Glieder ein” (а ну-ка, свергни пятками) повергает жертву в страх и ужас. Стоит 7 АЕ и прекращает действие через 15 минут. Проверка выполняется по МЖ/МД/ОБ (+СМ).

“FORAMEN FORAMINOR — öffnet euch, Tür und Tor” (двери и ворота, откройтесь), как следует из названия, заклинание отпирает замки и засовы. В данном приключении оно будет стоить 4 АЕ. Проверка выполняется по МД/МД/ЛВ.

“KLARUM PURUM KRÄUTERSUD — frei von Gift wird alles Blut” (вся кровь, очистись от яда) используется для лечения отравлений. Стоит 1 АЕ за уровень яда, если тот будет указан. (Минимум 1 АЕ). Проверка выполняется по МД/МД/ОБ.

“PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN — in fremde Räume schau hinein” (сквозь дерево и камень заглянуть в незнакомые покои). С помощью этого заклинания, Дарион может видеть сквозь двери, стены и т.п. В данном приключении оно стоит 6 АЕ. Заклинание действует 5 секунд, проверка выполняется по МД/МД/СЛ.

“AURIS, NASUS, OCULUS — Aug’, Nas’ und Ohren ein Verdruß” (околпачить глазки, носик и ушки). Заклинание иллюзии, с помощью которого Дарион может создавать трехмерные образы. Стоит 5 АЕ, эффект держится одну минуту. Проверка выполняется по МД/ОБ/ЛВ.

“PLUMBUMBARUM UND NARRETEI — Arm und Schwert sind schwer wie Blei” (рука и меч наливаются свинцовой тяжестью) — именно так оно на жертв и действует. Стоит 7 АЕ, проверка выполняется по ОБ/ЛВ/СЛ (+СМ).

“IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL — Magisch’ Feuer schmelzet Stahl” (магический огонь, расплавь сталь) наносит огненный удар, причиняющий жертве, выбираемой Дарионом, 2К6 повреждений (ЕУ). Стоимость равняется повреждениям, проверка выполняется по МД/ЛВ/ЛВ.

*Используемые сокращения:*

АЕ = астральные единицы;

ОБ = Обаяние;

ЛВ = Ловкость;

МД = Мудрость;

СЛ = Сила;

МЖ = Мужество;

СМ = сопротивление магии;

ЕУ — единицы урона, вычитаемые из жизненной энергии (ЕП — единицы попадания, ослабляемые броней жертвы.

ЕУ=ЕП-броня).

# Приложение С

## (Не читать до окончания приключения!)

Если вам хочется продолжить играть молодым волшебником в вашей собственной кампании — на здоровье! За успешное завершение этого приключения новоиспеченный волшебник получает ровно 99 очков приключения — так что повышения до следующего уровня долго ждать не придется...

При переходе на второй уровень Дарион получает первый и последний раз помимо всех прочих улучшений 10 дополнительных астральных очков и 15 очков магических умений. Так делается потому, что обычные маги создаются уже первого уровня, то есть начинают свою карьеру с 45 очками магических умений и 30 астральными очками. Второй уникальный момент — это его посох, подробно описываемый в *Приложении D*.

Хотим попросить вас лишь об одном — не забудьте о входящем в посвящение «поименовании мага». Не нужно, чтобы в будущем по Аventura бродили толпы Дарионов Эренфельдов.

### Приложение D (Грифоний посох)

Посох из древесины кровавого вяза, росшего в замке Вязовая Роща. Длина посоха 1,7 шага, верхний конец украшен золотой грифоньей головой с бриллиантовыми глазами. Посох годится на роль волшебного посоха, но обладает — вмешательством Прайоса? — несколькими отличительными чертами:

а) Повышает СМ владельца посоха против Серых и Черных заклинаний на 1 за уровень.

б) Заклинание *Destructibo Arcanitas* стоит вдвое меньше, кроме того наложивший его получает 1К6/2 постоянных астральных очков за уничтоженный магический предмет.

д) Заклинание *Arcanovi* дает противоположный эффект — стоимость удваивается и дополнительно расходуются К6 постоянных очков.

е) Если владелец посоха хочет наложить Черное заклинание, все проверки *Мудрости* получают осложнение +3, поскольку посох старается нарушить сосредоточенность заклинателя. Более того, заклинатель может получить повреждения от нагревания посоха — при броске 1-5 на К6 повреждений нет, при броске 6 необходимо набросать ЕП.

Для посоха Черной Магией являются следующие заклинания: *Blitz dich find; Brenne toter Stoff; Duplicatus Doppelpein; Ecliptifactus ... ; Eigenschaften seid gelesen; Eisenrost u. grüner Span; Erinnerung verlasse dich; Fluch der Pestilenz, Fulminictus Donnerkeil; Furor, B lut...; Geister beschwören; Große Gier; Große Verwirrung, Halluzination; Hartes schmelze; Heptagon und Krötenei; Herr über das Tier* □ *reich; Höllenpein; Horriphobus; Ignifaxius-Fiammenstrahl; Klickeradommms; Koboldgeschenk; Lachkrampf; Langer Lulatsch Magischer Raub; Meister minderer Geiser; Paralü-Paralein; Plumbumbarum u. Narretei; Radau; Respondami Veritar; Saft-Kraft-Monstermacht; Schabernack, Schwarzer Schrecken; Sensibar-Wahr und Klar; Skelettarius Kryptaduft; Somnigravis Tausend Schaf; Yerschwindibus; Weiches erstarre; Zagibu-Ubigaz; Zwingtanz;*

Мы в курсе, что с точки зрения посоха к Черным относятся большинство заклинаний шельмы (разновидность заклинателей). Однако хорошо известно, что по причине обучения у кобольдов шельмы обладают совершенно иной моралью (если она у них вообще есть) чем обычные люди, а потому и не считают, что их магия несет Зло.



### Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.

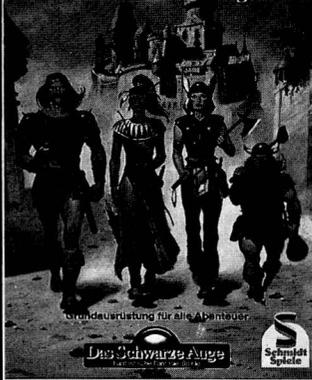


### Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

### Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden  
des Schwarzen Auges



### Zum Inhalt des Buches

#### »Ein Stab aus Ulmenholz«

Ein Magier ohne Stab ist wie ein Krieger ohne Schwert. In diesem Abenteuer sind Sie ein junger Magier, der sich auf die Suche nach seinem ersten Stab begibt. Warum nur haben Sie ausgerechnet diesen Hain gewählt, um dort das Holz für Ihren Stab zu schneiden, hatte man Sie denn nicht eindringlich vorgewarnt?

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01781

T.Nr. 194611

Serina

CE



4 002998 017813