

ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧЕРНОГО ЗАМКА

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

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

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

По всему королевству герольды созывают смельчаков, обещая любую награду тому, кто освободит Принцессу. Один за другим покидают они столицу по Главному Южному тракту и исчезают в Зачарованном лесу. Но ни один не возвращается назад: Черный замок умеет беречь свои тайны.³⁹⁹

Ваша задача - попытаться миновать западни Зачарованного леса, сразиться с беспощадными воинами Барлада Дэрта, проникнуть в Черный замок и разрушить колдовские чары.

* * *

Как и положено в сказках, путешествие начинается перед королевским дворцом. Узнав, зачем вы пришли, стражники провожают вас в Тронный зал, и вы предстаете перед Королем. Обрадованный тем, что есть еще в его королевстве герои, готовые рискнуть даже своей жизнью ради его дочери, Король приказывает одному из герольдов проводить вас до границ Зачарованного леса, чтобы в пути вы не испытывали нужды ни в еде, ни в питье. По дороге вы спрашиваете герольда, кто такие Гоблины и Орки, о которых вы много слышали во дворце. Он рассказывает, что Гоблины — это страшные и отвратительные злые духи ростом примерно с человека, которые верой и правдой служат волшебнику. Их мало кто видел. И совсем уж никто и никогда не видел Орков. Говорят только, что они повыше и посильнее. Но и с теми и с другими лучше не встречаться.

Но вот королевским владениям приходит конец. Здесь надо спешиться: лес заколдован и не пускает всадника. Герольд прощается с вами и вручает Волшебную Книгу — только она открывает тайные Заклятия и Волшебные Предметы на пути к спасению Принцессы.

Книга старая и потрепанная, страницы вырваны, но 4 пути точно способна показать, необходимо только делать правильный выбор.

Черный, таинственный и неподвижный, Зачарованный лес ждет вас.

1

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

Вы пойдете:

по правой дороге – 110,

по левой дороге – 86.

2

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

Поднимитесь на холм? – 175?

Пойдете дальше по дороге? – 97.

3

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

Однако видно все же достаточно хорошо, и вы с облегчением покидаете негостеприимный лес – 211.

4

Через несколько минут вы достигаете реки. На другом ее берегу разбиты палатки, горят костры, между которыми снуют Гоблины и Орки. Река подходит к высокому центральному строению и заканчивается у него, как дорога у ворот, но по шуму воды вы понимаете, что она небольшим водопадом стекает куда-то вниз, в подземелье.

Теперь вы можете либо вернуться обратно и направиться к зданию в центре двора – **416**,

либо попытаться перебраться через реку, воспользовавшись заклятием ПЛАВАНИЯ, если вы купили его в ЛАВКЕ ВОЛШЕБНИКА и поплыть по течению реки, чтобы проникнуть в подземелье замка.

5

Куда вы поплывете

к острову – **216**

или на другой берег – **517**?

6

Вам приходится сражаться с двумя Дровосеками одновременно. Слава богу, в этот раз удача была на вашей стороне, хотя никакого смысла в этом бою по большому счету не было. Отправляйтесь дальше – **420**.

7

Вы пытаетесь убежать от всадников по дороге. На вас все еще действуют чары злого волшебника, не иначе. Лошади все ближе. Что будете делать:

примите бой – **183**

или попытаетесь скрыться в лесу – **314**?

8

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

9

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

10

Впереди узкий длинный коридор. Через несколько шагов вы видите с левой стороны дверь.

Войдете в нее – 399

или пойдете по коридору – 325?

11

Вы отстегиваете флягу от пояса и протягиваете ее несчастному. Он делает два больших глотка (отметьте на листке, что фляга пуста, однако вы можете взять ее с собой и при случае наполнить снова) и с облегчением откидывается на землю. Потом просит вас наклониться поближе и из последних сил шепчет: «Спасибо тебе за твою доброту. Попробую отблагодарить тебя. Там, дальше на дороге будет развилка. Иди налево и когда увидишь две березы на холме, копай между ними. Там я спрятал все, что у меня было». Если вы ему поверили, то, когда увидите две березы, прибавьте 140 к номеру параграфа, на котором будете находиться, и попробуйте поискать клад. Теперь же сделав все, что можно для умирающего разбойника, можете отправляться дальше – 234.

12

Вы проходите сквозь небольшую дубовую рощицу и выходите к озеру. Оно огромно — другого берега почти не видно. Вы принимаете решение построить плот, чтобы перебраться через водную гладь. Однако впопыхах плохо скрепляете бревна между собой. Ваш плот буквально рассыпается на части на середине озера. Вы пытаетесь удержаться на разъезжающихся досках, подаете и бьетесь головой о бревно. Потеря сознания стоила вам жизни...

14

Если вы успеваете вернуться на перекресток и повернуть направо – 338.

Если же ваше решение принято слишком поздно – 404.

19

Дорога приводит вас к большому красивому дому, стоящему справа от нее под двумя раскидистыми дубами. На пороге появляется высокий краснолицый человек, большой живот которого явно мешает ему быстро выбежать вам навстречу. Он вперевалялочку направляется к вам, предлагая зайти и сделать все покупки, необходимые в дороге. Вы можете решить, что он хочет заманить вас в ловушку, и

пойдете дальше - 185

или же поверите, что он торговец, и зайдете в дом – 176.

22

Вы внимательно осматриваете трон, но ничего примечательного в нем не находите. Судя по всему, ужас должен внушать не трон, а его хозяин. Но что-то подсказывает вам, что этому месту надо уделить побольше внимания. Вы пробуете передвинуть трон, надеясь, что под ним что-то может быть. Внезапно одна из досечек сиденья с треском отскакивает. В троне оказывается секретный ящичек, который вы обнаруживаете, абсолютно случайно нажав на нужное место. В нем – короткая стрела с белым оперением. Стрелу можете взять с собой.

После этого вы покидаете столовую либо через дверь в той же стене, где вход – 427,

либо через другую: правую – 502,

левую – 206

или среднюю – 350.

25

Буфет переполняют разнообразные сладости. Вы можете подкрепиться ими. После этого надо уходить:

через правую дверь– 502,

левую – 206.

27

Она с презрением отталкивает вашу руку и швыряет еду в сторону. Теперь дадите ей денег – 137,

или будете драться – 522?

32

Вы пробуете белое вино, но вкус у него просто кошмарен. Оно явно не предназначено для людей. Постарайтесь не показать своего недовольствия Троллю и уходите – 207.

33

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

В ту же минуту из погреба с бутылкой вина поднимается Гоблин. Увидев вас, он бросает бутылку и хватается за боевой топор.

По вашим ощущениям силы явно неравные.

Будете драться – 239

или попытаетесь убежать – 143.

36

Вы пытаетесь спрятаться от всадников на дороге. На вас все еще действуют чары злого волшебника, не иначе. Лошади все ближе. Вам не остается ничего другого, кроме как принять бой – 183.

39

Перед вами огромная комната, но трудно понять, для чего она предназначена. Мебели нет. В одном конце комнаты огромная парадная лестница поднимается вверх, такая же лестница напротив спускается вниз. Они деревянные, перила богато украшены золотыми изображениями драконов и грифонов. Внимание привлекают огромное окно в полстены и картина, висящая рядом с ним. На картине изображена какая-то битва, но с того места, где вы стоите, не видно, какая именно. В комнате три двери, но они не открываются.

Пойдете по лестнице вверх – 523,

по лестнице вниз – 452,

подойдете к картине – 205?

45

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

о самом волшебнике – 345,

либо о Принцессе – 208,

либо покинуть библиотеку – 139.

47

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

Вы пойдете к деревне? – 101.

Или к лесу? – 262.

49

Вы успеваете сделать по дороге всего несколько шагов, как из-за поворота слышится приближающийся стук копыт. Что вы сделаете?

Быстро вернетесь на перекресток и пойдете в другую сторону – 14?

Останетесь на дороге, чтобы узнать, кто едет вам навстречу – 404?

50

Старик угощает вас крепкой травяной настойкой и охотно отвечает на ваши вопросы. Чувствуется, что ему давно не хватает человеческого общества. Вы узнаете, что некогда это была большая и веселая деревня, в которой жили охотники и грибники. Но с тех пор, как Барлад Дэрт превратил лес в свое королевство, добрым людям ходить туда опасно. Один за другим, со слезами на глазах покидали жители деревню, где были похоронены их деды и прадеды. Старик остался последним: понимая, что скоро умрет, он решил не уходить из родных мест. Вы чувствуете, что от плавной речи старика вас начинает клонить в сон. Несколько раз зеваете и не замечаете, как укладываетесь на лавку подле старика. Веки становятся тяжелыми, вы уже не разбираете слов. Во рту все еще остался горький привкус трав, тень сомнения успевает закрасться в ваше сознание до того, как вы засыпаете мертвым сном...

54

Вы взбираетесь наверх, но на полпути вдруг понимаете, что странно знакомая веревочная лестница напоминает... гигантскую паутину! В ужасе вы начинаете спускаться, но поздно. То, что казалось вам логовом или гнездом, оказывается брюхом гигантского паука, и он быстро-быстро начинает подтягивать вас к себе.

Спасти вас в этой ситуации сможет только МЕЧ, если вы приобрели его в ОРУЖЕЙНОЙ ЛАВКЕ перед походом.

64

Вы идете по дороге дальше. Начинает смеркаться. Как странно быстро пролетело время. Кажется, что только-только вошел в лес, а уже темно.

Хотите вернуться – 239,

или пойдете вперед, несмотря на усталость: позади и так достаточно опасностей, зачем добавлять к ним новые из-за своей беспечности – 442?

73

Вскоре еще одна развилка. Сколько же можно, думаете вы, ведь так недолго и заблудиться, вообще никогда не выйти к замку, а только плутать всю жизнь по этим дорогам и тропинкам. Но так или иначе, а выбор делать надо.

Свернете на дорогу, которая идет налево – 286,
или пойдете дальше – 470?

76

Дверь открывается, и вы попадаете на кухню. На огромных плитах в котлах что-то варится. Кажется, повар и два поваренка совсем не удивлены вашим появлением: они заняты стряпней. В углу кухни вы видите какой-то сундук, которого здесь явно быть не должно, настолько странно он смотрится. Вряд ли разумно сразу совать свой нос в сундук, даже если вам безумно любопытно, что там: ведь на кухне есть люди. Вы решаете сначала попробовать поговорить с поварами, однако, идея оказывается крайне плохой. Буквально с первых ваших слов вы выдаете в себе постороннего, а повар крайне умело обращается с ножом... Кто знает, возможно, уже завтра в этих котлах окажется ваше брненное тело...

79

Вы кидаете женщинам 1 золотой, из-за которого начинается драка. Жадность вас подвела – на шум сбегается охрана. Ваши силы определенно не равны. Вы пытаетесь обороняться, но ваши попытки не увенчиваются успехом. Вам наносят ранение за ранением, в конце концов, силы вас покидают, и вы получаете травму, не совместимую с жизнью...

80

Дверь в конце маленького коридорчика ведет на лестницу. Подойдя поближе, вы слышите тяжелый топот шагов, направляющихся в вашу сторону. Похоже, не стоило трогать чужой огород без спроса. Вы разворачиваетесь, бежите по коридору обратно к странной комнате, но охрана оказывается и там. Силы не равны, вы пытаетесь объяснить, но получаете тяжелый удар по голове сзади. Ваше путешествие бесславно завершено.

Вы продолжаете идти дальше. Вдруг ваше внимание привлекает какое-то движение в листве большого клена, стоящего справа от дороги. Вы останавливаетесь и поднимаете голову. Из листвы на вас смотрит чье-то лицо с маленькой аккуратной бородкой. Большие умные глаза внимательно изучают вас какое-то время, а потом на дорогу спрыгивает невысокий старичок в зеленой курточке и аккуратных зеленых штанишках, заправленных в сапожки. Это Лесовичок, охраняющий дорогу. Но то кого: От ваших врагов или от ваших друзей? Этого-то вы и не знаете, а между тем Лесовичок спрашивает, кто вы. Вы отвечаете, что вы — одинокий искатель приключений, которого судьба занесла в Зачарованный лес. Тогда он спрашивает, что вы ищете в этом лесу. Теперь уже туманными неопределенностями не отделаться. Вы бормочите что-то невнятное, Лесовичок хмурит брови. В этот момент вы слышите совсем рядом пронзительный свист и чувствуете резкий укол в шею. Последнее, что вы успеваете сделать — это вынуть отравленный дротик в ярком оперении неизвестных вам птиц...

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

Налево? — 263.

Направо? — 403.

Поле кончается, впереди заросли негостеприимного низкого кустарника. Мысль о том, что придется через него продираться, явно не доставляет вам ни малейшего удовольствия. Вы принимаете достаточно глупое решение и идете вперед. Кустарник не только густой — его ветки обильно усыпаны ядовитыми шипами. Вы случайно оцарапываете о них кожу, ваше тело практически мгновенно сковывает паралич, вы падаете в заросли. Последнее, что вы ощутили — острые шипы, впивающиеся вам в лицо.

93

Заклятия вам не помогут: она слишком искусная колдунья, чтобы ее можно было удивить иллюзией или копией. Как ни странно, против нее подействует один из старых добрых методов – ЧЕШОК, если конечно вы прихватили его с собой на ФЕРМЕ перед тем, как отправились в поход. Если вы победили ее, то поторопитесь выйти в дверь, скрытую за портьерой, висящей слева от вас.

99

Однако в следующую минуту ваши призрачные надежды на спасение рассеиваются как дым. Всадник, доставший меч, не упускает возможности им воспользоваться. Ваше путешествие подошло к концу.

101

Вы направляетесь к деревне и вскоре уже идете по ее главной улице. Здесь нет ничего сказочного или таинственного. Многие подобные деревни вы проходили мимо по дороге к Зачарованному лесу. Возле одного из домов из земли бьет небольшой родничок. Хотите

попить – 405,

наполнить флягу – 307,

или не будете рисковать и пойдете дальше – 261?

107

Вы входите в таверну. Она совсем не похожа на таверны, к которым вы привыкли. Вам едва удастся сохранить равновесие на пороге: ведь пола в таверне нет. Вместо него – вода, и только узкие мостки вдоль левой стены ведут на другой конец комнаты. Из воды выныривают Гоблины. У вас два варианта.

Выбегаете из дома и возвращаетесь на развилку – 199

Сразиться с Гоблинами - 157

110

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

Подойдете к нему и выясните, что ему надо? – 302.

Оставьте умирать и пойдете дальше и пойдете дальше? – 234.

111

Вы входите в таверну. Она совсем не похожа на таверны, к которым вы привыкли. Вам едва удастся сохранить равновесие на пороге: ведь пола в таверне нет. Вместо него – вода, и только узкие мостки вдоль левой стены ведут на другой конец комнаты. Из воды выныривают Гоблины. У вас два варианта.

Выбегаете из дома и возвращаетесь на развилку – 199

Сразиться с Гоблинами – 200

112

Вам в голову не приходит ничего лучше, кроме как напугать двух приспешников Барлада Дэрта. Вы начинаете истошно вопить, размахивать руками и почти вприпрыжку бежите прямо на врагов. Оба всадника недоуменно смотрят на вас, и, приняв вас за местного сумасшедшего, отводят лошадей в сторону, а затем и вовсе устремляются прочь. Один из ЗЕЛЕННЫХ РЫЦАРЕЙ не замечает, что теряет СЕДЕЛЬНУЮ СУМКУ. Вы выжидаете пару минут и идете посмотреть, что в ней находится – не пропадать же добру. Открыв сумку, вы обнаруживаете в ней странный ключ, немного еды и темно-зеленый МЕШОЧЕК, наполненный чем-то сыпучим, похожим на ошупь на муку.

128

Вы пробуете красное вино. Оно действительно великолепно. Поблагодарите Тролля и покиньте погреб через дверь в противоположном конце прохода между полками – 207.

129

Путь ваш недолог. Лес расступается, и открывается вид на большую деревню. Это так неожиданно, что вы несколько минут не можете поверить своим глазам. Вы делаете несколько шагов по направлению к деревне, как внезапно не чувствуете под ногами земли. Чары Барлада Дэрта сильны и непредсказуемы. Деревня оказывается иллюзией, а вы уверенно шагали прямо к обрыву...

137

У вас осталась пара золотых монет, которые могут пригодиться где-нибудь еще. Вы слишком медлите, принимая решение, старушке это явно не нравится. Вам не остается ничего, кроме как отгонять ее мечом – 522.

138

Вы открываете дверь и видите странную узкую комнату. Рядом с вами стоит что-то похожее на вешалку, на которой висит то ли одежда, то ли просто мешковина. Другого выхода из комнаты нет: у противоположной стены стоит три сундука.

Войдете в комнату – 243

или сделаете другой выбор, вернувшись обратно на – 39?

139

Комната, в которую вы попали, выглядит более необычно, чем та, из которой вы пришли. Узкая дорожка пола проходит вдоль стены к двери в противоположном конце комнаты. Все остальное разделено на две части, и просто не верится – это клумба и грядка. На клумбе растут красивые голубые цветы, каких вы раньше никогда не видели. На грядке – огурцы и лук. Хотите

сорвать лук – 471,

понюхать цветы – 530,

или просто пройти через комнату и выйти через другую дверь – 80?

141

Библиотекарь говорит, что попробует найти что-нибудь подходящее, и скрывается за полками. Но он обманул вас: он насторожился и решил поднять тревогу. Вы не в силах сопротивляться вбежавшей страже — Гоблинам, вооруженным боевыми топорами. Нескольких вам удастся убить, но врагов слишком много. Сильный удар по голове — и вы теряете сознание... Ваше путешествие окончено.

143

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

157

Бой с Гоблинами короткий, неравный и кровавый. Их слишком много. Последнее, что вы увидите в этом мире, будет короткий меч Гоблина...

162

Дверь сразу не открывается. Приходится оставить попытки открыть ее силой и осмотреться. Тут же вы видите, что рядом с дверью висит шнурок звонка.

Позвоните – 76?

169

На вашу удачу топор вонзается прямо в голову мага. Вы склоняетесь над убитым, все еще не веря собственным глазам и вдруг обращаете внимание на небольшую дверь прямо перед вами на том самом месте, где только что висело зеркало. Вы осторожно приоткрываете ее и заглядываете внутрь. Увиденное поражает вас до глубины души – на мягких звериных шкурах прямо перед вами спит Принцесса. Вы подходите ближе, ведь существует проверенный способ разбудить спящую красавицу. Вы склоняетесь над девушкой и нежно прикасаетесь губами к ее губам... – 617.

170

Вы снимаете оберег со стены и неожиданно чувствуете, что оберег в ваших руках ведет себя как-то беспокойно, как будто хочет вырваться. Повинуясь какому-то неосознанному импульсу, вы показываете его рыцарям. Как ни странно, они низко кланяются. Оберег – не что иное, как пропуск, разрешающий беспрепятственно входить в любые покои замка и в любое время. Теперь можете взойти по лестнице и, оказавшись на небольшом балкончике, решить, через какую дверь войдете на следующий этаж:

Правую – 594

или левую – 599?

171

Вы достаете флакончик духов и протягиваете его Женщине-вампиру. Она никогда не видела духи и не знает, что это такое, но запах ей не нравится. Она отбрасывает флакон в сторону и набрасывается на вас. Борьба была недолгой. Удача была не на вашей стороне.

176

К сожалению интуиция вас подвела. Торговец оказался вовсе не торговцем. В доме вас поджидала засада. Бой был неравным, у вас не было никаких шансов.

182

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

Осмотрите буфет – 25,

осмотрите люк – 224,

или выйдете из столовой.

Тогда через какую дверь:

или через одну из трех других – правую – 502

левую – 206

или среднюю – 350?

183

Вам придется драться сразу с обоими Зелеными рыцарями, бой оказывается крайне непростым для вас, поскольку вы стоите на земле, а они атакуют вас сверху, с коней.

С большим трудом вам удалось победить одного из рыцарей – 436.

185

Он еще не успевает приблизиться, как вы на ходу кричите, что вам некогда, и идете дальше. Теперь перед вами три дороги. Куда вы пойдете:

налево – 432,

или направо – 329?

189

Паук мертв, вы осматриваете его паутину, но не находите там ничего интересного, спускайтесь с дерева и продолжайте путь – 19.

193

Свеча на столе у Гоблинов догорела и погасла, придется идти в полной темноте. Вы запомнили, где находился выход, и идете туда. За дверью начинается коридор. Но вам придется держаться за одну из стен, чтобы нащупать дорогу.

За правую – 230,
или за левую – 352?

194

Что вы можете ей предложить?

Флягу с водой – 270,
платок – 533,
немного денег – 137,
или сразиться с ней – 522.

198

Вы проходите через комнату и понимаете, что совершили ошибку. За стеной звенит колокольчик, и при выходе вас встречает охрана. Короткий неравный бой, кто-то бьет сзади по голове и вы теряете сознание, в которое вам больше не суждено вернуться...

199

На следующей развилке стрелка снова указывает вам путь прямо. Неподалеку виднеется домик, у которого дорога кончается.

Направитесь к домику и войдете в него – 111
или свернете по тропинке направо – 304?

200

Вы решаете использовать заклятие видения. Гоблинам начинает казаться, что в клетке не вы, а сам Черный маг. Они в ужасе отпирают ее и выражают готовность подчиняться вашим приказам. Вы приказываете, чтобы они сами зашли в клетку и запираете их там. После этого подходите к столу и собираете все свои вещи в заплечный мешок.

Теперь можете либо осмотреть ларь в углу – **318**,
либо сразу уйти – **193**.

205

Подойдя поближе, вы видите, что картина изображает не битву, а расправу. В центре ее сидит на коне рыцарь в латах и шлеме темно-зеленого цвета. Рукой в железной перчатке он указывает своим воинам на горящую деревню. В другой руке у него меч. Гоблины на заднем плане картины выволакивают из хат крестьян, несколько Орков с факелами поджигают дома. Может быть, так завоевывались деревни вокруг леса? Или это эпизод из жизни армии мага до его прихода в эти места? Но ваши размышления прерваны: с картиной что-то происходит. На ваших глазах Зеленый рыцарь разворачивает лошадь — теперь его перчатка направлена на вас. Вы окаменели и не в силах пошевелиться, настолько заворожило только что увиденное действие. Несколько Гоблинов, вооруженных луками, поднимают их и направляют на вас. Вы испытываете странное желание убежать от этой страшной картины, но она притягивает, приковывает к себе. Гоблины отпускают тетиву луков, стрелы летят прямо в вас, но что это? Вы чувствуете острую боль в левой руке и под правым коленом. Стрелы попали в вас! Не теряя времени, вы отскакиваете от картины. Все немедленно принимает прежний вид. Но стрелы все еще торчат! Вы осторожно вынимаете их, радуясь, что они хотя бы не отравлены. Теперь, когда вы достаточно наказаны за беспечное любопытство, вернитесь на **39** и сделайте более безопасный выбор.

206

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

207

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

208

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

209

Купив еду, вы благодарите радушного хозяина и уходите – 332.

210

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

224

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

Вы можете уйти через одну из четырех дверей:

через правую – 502,

левую – 206.

226

Вы пробуете эль. Вкус его неплох, но он, пожалуй, слишком крепок для вас. Неожиданно вы чувствуете, что шатаетесь, и пол уходит из-под ног. Может быть, с элем что-то не так, а может быть, вы не подрастчитали крепость напитка — этого уже никто не узнает. Вы падаете и крайне неудачно бьетесь головой о каменный пол. Ваше путешествие закончено.

230

Вы продвигаетесь медленно и осторожно, так как темно настолько, что противоположную стену не видно совсем. Вдруг ваша рука нащупывает угол.

Пойдете направо — 549

или попробуете пройти в темноте прямо, ни за что не держась — 466?

234

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

По тропинке? — 47.

По дороге? — 82.

239

Оба противника мертвы, и вы можете осмотреть дом, в котором оказались. В нем нет ничего интересного, кроме картины, висящей на стене напротив входа. На ней рыцарь в зеленых латах и зеленом шлеме во весь опор скачет по лесной дороге. Картина любопытна, но ни о чем не напоминает: при дворе таких рыцарей не встречалось. Может быть, это воинство волшебника? Пока же ясно только одно: если этот рыцарь враг, то такая встреча не сулит ничего хорошего. Бутылка, которую нес Гоблин, разбилась, но в погребке удастся найти еще одну и немного еды. Теперь уходите. От Заставы в глубь леса ведет удобная широкая дорога, и вы быстро идете по ней, стараясь наверстать упущенное время. Направо от дороги отходит узенькая тропка.

Хотите свернуть на нее — 531
или пойдете дальше — 64?

243

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

После продолжительного боя вы победили Призрака, и он исчезает, а вы уходите от греха подальше, вернувшись на – 39.

244

Решив не доверять подозрительным лесным указателям, вы сворачиваете налево, но уже через несколько метров вы жалеете о своем выборе. С быстротой молнии откуда-то сверху на вас набрасывается гигантский паук. Вам не остается ничего, кроме как наложить на паука ЗАКЛЯТИЕ ОГНЯ. Как хорошо, что вы предусмотрительно прикупили его ЛАВКЕ ВОЛШЕБНИКА перед походом.

245

Если у вас есть шкура лисы, то покажите ее и проходите – 100.

если же нет, то что бы вы ни доставали из заплечного мешка, стражу это не заинтересует, и вам придется прокладывать путь в замок своим мечом – 341.

252

Перед вами 2 двери, но при ближайшем рассмотрении оказывается, что левая дверь представляет собой холст, поэтому вы, не задумываясь, открываете правую и делаете шаг внутрь.

Комната небольшая, с одним окном. По центру вы видите массивный стол с несколькими стульями, в камине догорают дрова. На стене висит разнообразное оружие (в глаза вам бросается необычный меч малахитового цвета), на столе стоят кружки с элем.

Как только за вами закрывается дверь, из угла комнаты на вас бросаются крысы. Вы с ужасом замечаете, что они не обыкновенные, а каменные. Если хотите, можете

плеснуть в тварей содержимое одной из кружек – 564,

вынуть меч и сразиться с ними – 494.

253

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

254

Вы используете заклятие и переплываете через реку — 366.

255

Заговорив с ними, вы выясняете, что, как ни странно, они вполне довольны своей жизнью, и их ничего не интересует, кроме денег. Из соседней комнаты появляется хозяйка гарема.

У вас есть 6 золотых монет. Сколько из них вы готовы отдать?

1 золотой — 79,

4 золотых — 382

или 6 золотых — 495?

Или попробуйте извиниться за вторжение и пройдете через комнату к двери — 198?

261

В деревне странно только одно — она совершенно пуста. Не слышно даже лая собак. Кажется, все жители покинули ее, но вдруг вы видите дряхлого старика, как ни в чем не бывало сидящего возле одного из домов на грубой, вросшей в землю скамье.

Подойдете к нему поговорить — 50

или пойдете дальше в Черный замок — 264?

262

Через четверть часа вы снова оказываетесь на опушке. Вы путешествуете уже достаточно долго, но так и не смогли углубиться в лес, а ведь знаете, что Черный замок — сердце леса. Вы снова повернули к лесу, однако ваша попытка не увенчалась успехом. Тропа становится все длиннее и вновь, и вновь приводит вас к опушке.

Вам не остается ничего другого, кроме как повернуть к деревне — 101.

263

Дорога приводит вас к огромному дереву, почти преграждающему путь. От других оно отличается величиной, и кажется, что это не одно, а три или четыре дерева, сросшихся вместе. Вы запрокидываете голову и смотрите вверх. В кроне явно спрятано чье-то гнездо или логово, оттуда спускается почти незаметная веревочная лестница, что-то сильно напоминающая. Хотите

взобраться на дерево и посмотреть, кто там живет – 54,
или пойдете обратно – 86?

264

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

в дверь направо – 599
или налево – 467?

268

Срываете огурец и пробуете. Вкус у него самый обычный, и вы без опаски съедаете огурец целиком. Пришло время покинуть комнату – 80.

269

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

270

Вы предлагаете нищенке свою флягу с водой. Она берет ее и открывает. Заглядывает внутрь, принюхивается, а затем в буквальном смысле вливает в себя содержимое. Впалые щеки старухи раздуваются, глаза наливаются кровью. В следующую секунду злобная нищенка выплевывает все содержимое фляги прямо вам в лицо. Вот только это уже не вода. Ваша кожа начинает буквально плавиться. Нестерпимая боль пронзает не только ваше тело, но и ваш разум. В страшных муках вы погибаете...

271

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

272

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

277

Вы входите в комнату, и дверь закрывается. В ту же секунду комната погружается во тьму. Но это не просто темнота – она живет, дышит, чьи-то руки трогают вас, чье-то дыхание едва уловимым ветерком касается лица, воздух вокруг колеблется. Вы осторожно проводите рукой по стене, пытаетесь нащупать выход. Если есть свеча или светильник, зажгите их. Если же нет, то через несколько мгновений послышится голос. Вам кажется, что он идет отовсюду: и справа, и слева, и даже из-под ног. «Никто не может безнаказанно нарушать покой духов тьмы!» В углу комнаты появляется слабый свет, но его достаточно, чтобы разглядеть человеческий скелет, который лежит вдоль стены. Невидимая рука, держащая свечу, движется: вот еще один скелет, он уже сидит, прислонившись к той же стене, вот еще один, еще. А вот уже не скелет, человек погиб совсем недавно, и вы с ужасом узнаете в нем одного из пажей, которых видели в королевских покоях. Видимо, вы путешествуете слишком долго, и паж был следующим, кто вызвался освободить Принцессу. По лесу он наверняка прошел быстрее – и вот такая смерть... Может быть, поможет какая-нибудь вещица из вашего заплечного мешка? Что вы достанете?

Подсвечник – 554?

Серебряный сосуд – 386?

Если же у вас нет ни одного из этих предметов, то 572.

286

Лишь только ступили на левую дорогу, как в ту же секунду кажется, будто закружилась голова, лес начинает бешено вращаться, но потом все успокаивается. Вы снова стоите на дороге. Никакой развилки позади нет, да и дорога совсем другая. Но делать нечего, надо идти вперед. Вы не понимаете, что произошло, и чего еще вам ждать впереди. На всякий случай вы решаете применить ЗАКЛЯТИЕ СИЛЫ, приобретенное вами заблаговременно в ЛАВКЕ ВОЛШЕБНИКА.

287

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

293

Барлад Дэрт смотрит на вас, а потом начинает хохотать. Это длится довольно долго. Неужели ничего нельзя сделать? Вы бросаетесь на волшебника. Он настолько не ожидает этого, что даже не успевает встать из-за стола, но уже через несколько мгновений выскальзывает из ваших рук. «Ну, что ж, — говорит он задумчиво, — придется тебя проучить. Я буду драться с тобой». В руках у него оказывается меч, клинок которого светится в полутьме кабинета. Как нельзя более кстати вы вспоминаете о ТОПОРЕ, который прихватили в ОРУЖЕЙНОЙ ЛАВКЕ еще перед походом. Вы с ловкостью фокусника выхватываете из-за пояса небольшой топорик и в отчаянии швыряете им в волшебника.

294

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

301

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

Попробуйте использовать оберег, висящий у входа – 170.

Если вы ничего не хотите противопоставить безмолвной страже, то придется попытаться сбежать. Поднимайтесь по лестнице на небольшой балкончик, куда выходят две двери. Вы пойдете в правую дверь – 594

или в левую – 599?

302

Вы подходите ближе к умирающему. «Я знаю, что мне недолго осталось жить, – говорит он. – И ты ничем не можешь мне помочь. Прошу тебя только об одном: облегчи мои страдания. Дай мне напиток из твоей фляги». Вы спешно достаете флягу с водой, склоняетесь над человеком в попытке напоить несчастного.

В этот момент он ловко выхватывает из под лохмотьев нож и наносит вам смертельный удар в живот. Вы падаете навзничь, в глазах темнеет. Ваш путь подошел к концу...

303

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

идти по ней дальше – 99,

вернуться на развилку и пойти направо – 117.

304

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

Пойдете дальше – 88,
свернете к озеру – 12.

307

Вы наполняете флягу и, внимательно глядя по сторонам, идете дальше по главной улице – 261.

314

К сожалению, вы думали слишком долго. Если бы вы сразу свернули в лес, возможно, шанс на побег увенчался бы большим успехом. Блики солнца, отражающегося от доспехов рыцарей слепят вас. Вам не остается ничего иного, кроме как драться – 183.

318

Без труда откинув крышку ларя, достаете большой металлический ключ. На нем выгравировано: «Все». Возможно, этот ключ поможет вам открыть многие запертые двери в замке. Но сейчас вам надо торопиться и уходить – 193.

322

Открыв дверь, попадаете в маленькую прихожую. Цель явно близка: обстановка здесь гораздо богаче и роскошней, странно только, что у дверей нет охраны. Справа от входа огромное во всю стену окно, в стене напротив и в стене справа – двери. В какую дверь вы пойдете?

Направо – 556
или прямо – 277?

323

Вы открываете дверь и входите в очень странную комнату. Она абсолютно пуста: голые стены, никакой мебели. Из комнаты ведут три двери. Вдруг от стены отделяется маленькая сгорбленная старушка. Сначала вы не заметили ее, да и была ли она здесь? Она медленно приближается к вам, протягивая руку и как бы прося милостыню. Что вы сделаете?

Дадите ей денег – 137

или предложите какой-нибудь подарок – 194?

325

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

Вы пойдете направо – 162,

Налево – 76.

329

Тропинка спускается на дно неглубокого оврага. Над вами по мосту проходит дорога, но стены оврага слишком круты, чтобы можно было взобраться на нее. Через некоторое время вы подходите к крепкому бревенчатому дому, тропинка заканчивается у его дверей. Двери дома заперты, окна плотно занавешены. Единственная возможность заглянуть внутрь – достаточно массивная замочная скважина, расположенная достаточно высоко – выше обычного.

При попытке заглянуть внутрь, вы обнаруживаете, что в замочной скважине вставлен ключ. Недолго думая, вы достаете ПЛАТОК, который вы получили на ФЕРМЕ на удачу еще перед походом. Просовываете его под дверь, благодаря богов за то, что ваша сестра никогда не жалеет крахмала, проталкиваете ключ в скважину, и через несколько секунд уже держите ключ в руках. Отпираете дверь и заходите внутрь.

334

Вы отчаянно размахиваете руками, всячески привлекая внимание рыцарей, и жестами пытаетесь показать, что хотите вести диалог. На несколько секунд оба всадника замедляются, вам удалось их заинтересовать – 99.

338

Дорога начинает петлять, вы скоро запутываетесь в ее поворотах и перестаете понимать, в каком направлении идете. Сначала она подходит к самой опушке леса, но потом опять устремляется в чащу. С каждым поворотом дорога становится все уже и уже, и вы уже идете по тропинке, которая начинает теряться в густом лесу. В конце концов усталость делает свое дело: вы не только перестаете понимать, в каком направлении двигаться, но и с трудом разбираете направление. Вы сбиваетесь с пути окончательно и просто бесцельно блуждаете по лесу. День сменяется ночью, ночь сменяется днем — ваши запасы стремительно истощаются. На вашу беду вам не попадается ни одного источника воды...

345

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

347

Вы спешно достаете амулет из мешка и кладете в протянутую руку старухи. Обрушив на вашу голову проклятия, нищенка тает в воздухе. К вашему ужасу и изумлению, вместо старухи в воздухе появляется Дракон. Вам не суждено победить его — он спалит вас огнем быстрее, чем вы сможете решить, что же делать. А жаль, ведь башни Черного замка уже видны сквозь деревья...

350

Вы попадаете в комнату, посредине которой висит что-то похожее на алтарь. На нем два сосуда: серебряный и стеклянный. Никакой стражи поблизости не видно, и вы можете либо попробовать взять один из сосудов с алтаря

Взять серебряный сосуд — 545

либо выйти в противоположную дверь — 39.

351

Крестьянин внимательно смотрит на вас и говорит, что может проводить к человеку, который вам нужен. Через несколько домов живет торговец, поставляющий в Черный замок сено для лошадей волшебника. Тот за небольшую плату (3 золотых) соглашается спрятать вас на одном из возов под сеном и доставить в замок.

Примете его предложение – 574

или откажетесь и покинете деревню по одной из дорог: на юг – 235

или на запад – 2?

352

Держась за стену, вы доходите до двери. За ней лестница, она освещена, и вам приходится несколько минут постоять, пока глаза привыкнут к свету. Затем поднимаетесь по лестнице, но ни через два, ни через три, ни через четыре пролета не встречаете выхода с нее. Наконец перед вами последний пролет, в конце него дверь. Но как вы ни стараетесь, вам не удастся открыть ее. Вы вспоминаете о небольшом карманном НОЖЕ, купленном вами до похода в ОРУЖЕЙНОЙ ЛАВКЕ. Вставляете узкое лезвие в замочную скважину, и через несколько минут замок поддается.

356

Вы без предупреждения нападаете на Тролля. Бой оказывается не из легких, однако вам удается победить хозяина погреба. Теперь уходите – 207.

364

Только мечом Зеленого рыцаря можно победить каменных крыс. На вашу удачу, меч, висящий на стене, оказался именно им. Увидев его, они в ужасе разбегаются. Ваш путь свободен. Дверь справа от вас ведет в следующую комнату – 480.

382

Вы даете женщинам 4 золотых. Они довольны вашей щедростью и предлагают вывести вас с этажа незамеченным. Если вы согласны на это, то скажите им, хотите ли пойти

наверх – 575

или вниз – 511.

386

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

388

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

Если хотите, то можете выхватить меч и попробовать убить мага – 577,
иначе вам придется просто стоять и смотреть, что будет дальше – 293.

389

Вы выпиваете жидкость. Это Микстура ужаса. Каждый раз, когда вы будете встречаться с врагом, вам потребуются все силы, чтобы подавить в себе ужас перед ним. Драться будут явно сложнее. Теперь же закройте дверь и снова закройте ее – 300.

394

Что вы хотите ей подарить?

Бронзовый свисток – 294,

или флакончик духов – 171?

Если вам нечего дарить, то придется с ней сразиться – 93.

398

Вы открываете мешочек. Он наполнен мерцающей пудрой зеленоватого цвета. Вы достаете щепотку, растираете пудру пальцами, но ничего не происходит. Никакого запаха у порошка нет, пробовать его на вкус вы не решаетесь. В конце концов, вы просто вытряхиваете содержимое. В этот момент в воздухе образовывается нечто, напоминающее воронку, у вас темнеет в глазах, на несколько секунд вы теряете ориентацию в пространстве, земля уходит из-под ног, вы будто проваливаетесь под землю.

В следующую секунду вы открываете глаза и понимаете, что оказались в небольшой комнате без мебели. Окон в ней нет. Перед вами одна единственная дверь – у вас нет никаких иных вариантов, кроме как войти в нее. Дверь заперта. Самое время воспользоваться КЛЮЧОМ из СЕДЕЛЬНОЙ СУМКИ ЗЕЛЕННОГО РЫЦАРЯ, если конечно вы его взяли.

399

Открыв дверь, вы попадаете в просторную комнату, назначение которой сразу же становится понятно. Это гарем волшебника. Вы – в гостиной гарема. Жены чародея с удивлением смотрят на вас, явно ожидая объяснения появления. Всего несколько секунд вы можете потратить на то, чтобы оглядеться. Ковры и зеркала, удобные мягкие диваны, картины в золотых рамах – это самая богатая комната из тех, что вы встречали. Скорее всего, Барлад Дэрт редко выходит из своего кабинета (да где же он все-таки – наверху или внизу?), поэтому в других комнатах только самое необходимое. Но здесь он, конечно, бывает часто. В гостиной есть еще одна дверь в противоположной стене. Решайтесь:

пройдете в нее, ничего не сказав женам мага и надеясь, что они вскоре забудут о вашем появлении – 198,

или попытаетесь поговорить с ними, вдруг они увидят в вас своего спасителя и помогут вам – 255.

403

Не успеваете пройти и четверти часа, как снова развилка. Но на этот раз на ней есть указатель. Сначала вы даже не верите своим глазам, настроившись на битвы и не рассчитывая на гостеприимство. Но деревянная стрелка, прибитая к дереву, указывает прямо: «Таверна».

Вы пойдете туда – 199

или свернете налево – 244?

404

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

- выхватить меч и драться – 183,
- попробовать спрятаться – 36,
- попытаться поговорить с рыцарями – 334,
- попробовать сбежать – 7,
- попытаться испугать рыцарей – 112.

405

Вы склоняетесь к родничку и делаете несколько глотков. Вода прохладная и вкусная. Напившись, вы чувствуете себя освеженным и отдохнувшим. Теперь можете

- наполнить флягу – 307
- или отправиться дальше – 261.

409

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

414

Вы разглядываете мешочек, гадая, что же может быть внутри. Открывать подобные находки явно не безопасно. Что будете делать?

Решите не рисковать, вернетесь к развилке и пойдете направо – 338.

Откроете мешочек – 398.

421

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

427

Дверь заперта.

Можете выйти в другую дверь: правую – 398,

левую – 206

или среднюю – 350.

432

Дорога заводит вас все глубже и глубже в лес. Вы уже начинаете немного уставать от этих бесконечных развилок, от каждой из которых может зависеть ваша жизнь: ведь выбор приходится делать вслепую. Вот опять налево отходит тропинка, и вы снова в раздумье:

свернуть на нее – 421

или продолжать идти прямо – 73?

436

Второй рыцарь настолько поражен вашим мастерством, что не имеет ни малейшего желания разделить судьбу своего товарища. Он подхватывает под уздцы коня с его трупом, и они уносятся обратно по дороге. Вы решаете вернуться на развилку и пойти направо – 338.

442

Вы идете всю ночь. Дорога приводит к покосившейся и вросшей в землю бревенчатой хижине. Вокруг все тихо, и сколько вы ни прислушиваетесь, не можете определить, есть ли кто-нибудь внутри или нет. Вы пытаетесь открыть дверь, однако она не поддается, хотя видимых запирающих механизмов нет. Вас разбирает любопытство, вы прикладываете все свои усилия, и, наконец, дверь распахивается настежь. Вы шагаете в темноту, забыв про осторожность, и натываетесь на доски с торчащими ржавыми гвоздями, которыми дверь была забита изнутри. Ваше любопытство вас погубило.

452

Вы спускаетесь по лестнице. Она заканчивается дверью. Если у вас есть **ФИГУРНЫЙ КЛЮЧ** – самое время воспользоваться им

466

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

467

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

470

Дорога приводит к покосившейся и вросшей в землю бревенчатой хижине. Вокруг все тихо, и сколько вы ни прислушиваетесь, не можете определить, есть ли кто-нибудь внутри или нет. Вы пытаетесь открыть дверь, однако она не поддается, хотя видимых запирающих механизмов нет. Вас разбирает любопытство, вы прикладываете все свои усилия, и, наконец, дверь распахивается настежь. Вы шагаете в темноту, забыв про осторожность, и натываетесь на доски с торчащими ржавыми гвоздями, которыми дверь была забита изнутри. Ваше любопытство вас погубило.

471

Вы срываете одно из перьев лука, и оно на ваших глазах превращается в черную стрелу и вонзается прямо в ваше сердце..

480

Вы оказываетесь в библиотеке. Все стены заставлены шкафами с книгами. Путь вам преграждают многочисленные стеллажи, между которыми петляет узкий проход. Откуда-то выныривает и хозяин. Это старик с маленькими хитрыми глазками, прикрытыми круглыми очками в металлической оправе. Старичок очень сутулится и больше похож не на человека, а на одну из тех крыс, которых вы только что видели. Он спрашивает, что вам надо, и вы отвечаете, что гостите в замке и хотели бы что-нибудь почитать.

Попросите книгу о Принцессе – 141,

или скажете, что вы передумали и уйдете из библиотеки – 139?

494

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

495

Вы даете женщинам 6 золотых. Они радуются вашей щедрости, пока из них не начинает подозревать вас – вы дали очень приличную сумму чужим жженом без особого повода. Женщины начинают горячо спорить, пока на шум не сбегается охрана в знакомых зеленых латах. В поднявшемся гвалте вы не сразу замечаете появление охранников и получаете смертельный удар топором в спину...

502

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

511

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

522

Вы обнажаете меч и наносите удар достаточный для того, чтобы разрубить старуху пополам. Но меч проходит сквозь нее, не причинив никакого вреда. Оружие вам ничем не поможет. Вы начинаете судорожно перебирать в памяти все, что находится в вашем заплечном мешке, и вдруг вспоминаете о небольшом КРУГЛОМ АМУЛТЕ, приобретенном вами у УЛИЧНОГО ТОРГОВЦА перед походом. Ничего другого на ум попросту не пришло.

523

Вы поднимаетесь по лестнице, но внезапно одна из ступеней подламывается под ногами, и вы летите вниз. Вы падаете на каменный пол комнаты и сильно ушибаетесь. Теперь вернитесь на 39 и сделайте более удачный выбор.

528

Вы быстро догоняете волка, который снова становится человеком и готовится к бою. В руках у него появляется меч. Вам тоже необходимо воспользоваться каким-то оружием. КИНЖАЛ, купленный в ОРУЖЕЙНОЙ ЛАВКЕ придется как нельзя более кстати – с ним вы легко одолеете Оборотня. Можете снять с его шеи Оберег и надеть на себя. Потом отправляйтесь в путь, ведь и так потеряно слишком много времени – 240.

530

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

531

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

532

Вы открываете дверь и видите, что у входа на этаж стоит охрана — два здоровенных Гоблина с зазубренными мечами. Если у вас есть пропуск, предъявите его, иначе придется драться. К счастью, справиться с охраной вы в состоянии — можете открыть дверь, которую они охраняли — 323.

533

Она смотрит на вас, как на сумасшедшего и бросает платок в сторону. Подарок ей явно не понравился. Можете теперь либо попробовать откупиться — 137, либо вынуть меч и драться — 522.

541

Вы выхватываете горящее полено из камина и начинаете размахивать им перед крысами, но огонь не в силах разрушить камень. Теперь вам придется сражаться.

Попытайтесь сразиться мечом, висящим на стене — 364, либо попробуете сражаться своим проверенным оружием — 494.

544

В конце лестницы еще одна дверь. Вы беспечно открываете ее. Внутри темно. Вы берете одну из свечей, практически делая себя живой мишенью, и заходите внутрь. Пламя свечи колыхается, вас это настораживает. Быстрая фигура проносится где-то совсем рядом, и ваша свеча тухнет. Последнее, что вы видите в своей жизни — два светящихся кроваво красных глаза, возникших из густого мрака рядом с вашим лицом...

545

Вы берете серебряный сосуд. Он плотно закрыт пробкой, вы без опаски берете его с собой и выходите из комнаты — 39.

549

Вдоль стены поворачиваете направо и продолжаете путешествие в темноте. В конце концов ваши руки нащупывают дверь, потом дверную ручку. Открыв дверь, вы несколько секунд стоите неподвижно, пока глаза привыкают к свету. Потом открываете их. Не заметив ничего подозрительного, вы делаете шаг. В ту же секунду пронзительная боль разрывает ваше тело. На входе в комнату была установлена ловушка. В последний миг вы опускаете вниз глаза и видите огромное копьё, пронзающее ваше тело...

553

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

554

Вы достаете подсвечник и... Ничего не происходит. Вы продолжаете блуждать в темноте, плотной на столько, что пламя свечи даже не пробивается сквозь нее. В конце концов вы спотыкаетесь о кость под ногами и крайне неудачно подаете...

556

Открыв дверь, вы попадаете в Гостиную. Уютные диваны и кресла, картины в золоченых рамах, вазы на столиках – все навевает покой. Но вот из-за ширмы появляется и хозяйка – красивая женщина с тонким капризным лицом, в легком летнем платье. Сначала на ее лице улыбка, но когда она видит вас, лицо мгновенно меняется. В глазах загорается красный огонь, и она идет на вас, глядя уже как на добычу, а не как на гостя. Это Женщина-вампир, и надо решать:

попробуете откупиться от нее каким-нибудь подарком – 394

или достанете меч и будете биться – **93**.

558

Вам удастся перерубить лестницу мечом и спрыгнуть на землю. Конечно, Паук погонится за вами, но на земле убить его не составит никакого особого труда.

Вы ловко орудуете мечом и с легкостью побеждаете – 189.

564

Вы хватаете со стола первую попавшуюся под руку кружку и выплескиваете содержимое кружки. Удивительно, но крысы не могут даже пошевелиться: каменное тело стало слишком тяжело для них. Вы не желаете рассуждать на тему того, что же было в злосчастной кружке, быстро проскальзываете между крысами и выходите в дверь справа – 480.

572

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

575

Одна из жен мага юркает в небольшую КЛАДОВУЮ ЖЕН МАГА и возвращается оттуда с КЛЮЧОМ. Затем она манит вас жестом и отводит на потайную лестницу. Через несколько пролетов – дверь, но ваша спутница прикладывает палец к губам, и вы продолжаете подъем. У следующей двери она останавливается, отпирает ее и, кивнув, бесшумно спускается обратно. Вы остаетесь в одиночестве.

577

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

591

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

594

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

596

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

599

Дверь мягко закрывается. Комната абсолютно пуста, другого выхода из нее нет, есть только окно слева. Вы хотите вернуться обратно, но дверь уже закрылась, и открыть ее не удастся. Вы выглядываете в окно и не видите ни единого огонька – все поглощает мрак ночи. Остальные окна, если они и есть, закрыты. Недели через две или три Зеленые рыцари, совершающие обход замка, найдут вас, но вряд ли тогда удастся не только спасти Принцессу, но и спастись самому...

602

Перед вами огромная комната, но трудно понять, для чего она предназначена. В углу отсвечивает силуэт. Это он, Барлад Дэрд. К счастью, у вас есть меч. Одним движением вам удастся вонзить меч прямо в сердце Барладу.

Ваш противник замертво падает на каменный пол – 169.

605

Вы решаете использовать заклятие иллюзии. Гоблинам начинает казаться, что в клетке не вы, а сам Черный маг. Они в ужасе отпирают ее и выражают готовность подчиняться вашим приказам. Вы приказываете, чтобы они сами зашли в клетку и запираете их там. После этого подходите к столу и нажимаете красную кнопку. Внезапно Вы оказываетесь перед Барладом.

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

606

Вы хватаете со стола серебряный сосуд, и по лицам рыцарей видите, что это то, что надо. Даже Капитан привстает из своего кресла, но не успевает ничего сказать. Вы быстро срываете крышку с сосуда, и никто не успевает помешать этому. Зеленоватый газ наполняет помещение. Но вы и сами напуганы не меньше стражников, так как не знаете, что это за газ. Впрочем, этого не узнаете никогда, вы только видите, что газ задушил всех рыцарей, не причинив вам никакого вреда. Но удивляться времени нет, и вы быстро избегаете по лестнице на небольшой балкончик. С него ведут две двери.

Войдете в правую – 594

или в левую – 599?

611

Дверь тут же открывается в тесную узкую комнату. Посередине ее – проход, по краям – полки, уставленные бутылками самых невероятных цветов и размеров. Вы оказались в винном погребе, а навстречу идет его хозяин – Тролль. Не спрашивая, кто вы, он любезно предлагает отведать вина:

Красного – 128

или белого – 32.

А может быть, эля – 226?

Примете его предложение или будете драться с ним – **356**?

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