

nec morum

FR-111
EINSTEIGER

Ein DSA-SOLOABENTEUER FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN

AVENTURIEN

Das Schwarze Auge

10369

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

Обложка
Алан Кларк

Иллюстрации
Александр Юнг
Цолтан Борос /
Агенство Kohlstedt

Карты и планы
Ральф Хлавач

Корректоры
Флориан Дон-Шауэн, Момо Эверс

Графический дизайн и верстка
Ральф Берсцук

Редакторы
Ритта Херц, Ина Крамер,
Томас Рёмер

Очистка
DTP Studio Meyer, Дюссельдорф

Составление и переплет
Krull, Neuss

Перевод на русский
Spacefarer
drogo-of-athas.livejournal.com

Редактура и верстка
Lucia

DAS SCHWARZE AUGЕ und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy
Productions GmbH. Copyright © 1997,
2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in
jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 06 05 04 03 02

Printed in Germany 2002
ISBN 3-89064-369-8



Das Schwarze Auge

Лес могил

Ральфа Хлавача

соло-приключение
для начинающих
героев



FANTASY PRODUCTIONS



Предисловие

(Прочсть перед началом игры).

«Лес могил» — сольное приключение для фэнтезийной ролевой игры «Черный Глаз». Его можно использовать как с правилами из коробочного набора для начинающих «Авентурийские приключения», так и с базовым **коробочным набором DSA4**. В случае возникновения разногласия между этими системами, это будет указываться отдельно. Для игры в «Лес могил» вам понадобятся помимо указанных правил только бумага, карандаш и вложенные в наборы с правилами многогранники.

«Лес могил» это сольное приключение. Это означает, что вы можете играть в него самостоятельно, без других игроков и ведущего. Выберите героя, с которым хотите испытать приключение, либо из приведенных ниже, либо из героев в наборе «Авентурийские приключения» или среди архетипов из **базового коробочного набора**. Разумеется, вы всегда можете создать собственного героя по правилам DSA, но мы должны отметить, что «Лес могил» — очень опасное приключение. В любой момент ваш герой может встретить бесславный конец — и тогда вся с любовью проделанная работа по созданию героя пойдет насмарку. Когда выберете, прочтите параграф 1 «Недавние события в Хонингене». В конце параграфа будут даны несколько вариантов действий с соответствующими номерами параграфов (все остальные параграфы имеют только номера и никаких заголовков). Выберите один из приведенных вариантов и перейдите на указанный с ним параграф (разумеется, **не** заглядывая в возможные варианты наперед!). Прочитав новый параграф, вы снова получите на выбор несколько действий, и т.д. Важно записывать номера параграфов, где вы уже побывали — может случиться так, что вас отошлют назад на параграф, с которого вы пришли. Более того, вы легко сможете вернуться по своим следам, если вдруг понадобится перечитать какую-нибудь информацию.

Успешно завершив приключение, вы получите в последнем параграфе очки опыта (они же очки приключения) и, возможно, награду. Если ваш герой погибнет, не расстраивайтесь — возьмите нового героя и вновь бесстрашно начинайте с параграфа 1. Предупреждаем заранее — в этом приключении медицинской помощи ждать неоткуда! А это значит, что герой погибает, если ЖЕ упадет до 0, а не только до отрицательных значений.

Ах, да — жульничать нельзя. Можно читать лишь те параграфы, куда вас направляют. Поражение в бою означает проигрыш в игре. Если на покупку чего-либо не хватает денег — значит, вы не можете это купить. И даже если ваш герой погибает, вы должны с этим смириться. Потому что если вы нарушите это железное правило, оскорбится не только Фекс, но и Бог Игры. Не портите себе удовольствие от игры.

«Лес могил» типичное вводное приключение. Оно рассчитано на новичков, еще толком не знакомых с Авентурией — миром «Черного Глаза». Поэтому мы собрали на странице 58 небольшой словарик авентурийских терминов. Не повредит заглянуть в него перед игрой. Но даже если вам и встретится в тексте незнакомое слово, вы всегда можете прочесть его значение в словаре.

В дополнение к «естественным» вариантам действий, возможны и сверхъестественные действия с помощью магии. Однако магия — для игроков уже знакомых с **ролевой игрой «Черный Глаз»**, поэтому мы предлагаем в качестве возможных вариантов лишь заклинания из «Авентурийских приключений».

На странице 60 вы найдете набор карт. Вырежьте их или скопируйте страницу, чтобы не портить книгу. Не стоит изучать карты заранее — в нужное время вам скажут, какую карту смотреть.

Но хватит уже долгих предисловий! Вы, должно быть, уже извелись в нетерпении. Если хотите, можете еще просмотреть раздел «Королевство Альберния», кратко описывающий местность, где разворачивается приключение. А затем переходите к **параграфу 1**, прямиком в приключение.

Другими словами, вперед в фантастический мир Авентурии! Желаем вам и вашему герою удачи и ни пуха, ни пера! Или, как говорят в Авентурии, да прибудет с тобой Фекс!

Королевство Альберния

Королевство Альберния это самая западная провинция Срединной Империи. Оно простирается примерно на 300 километров с востока на запад и на 250 километров с севера на юг. Западную часть страны покрывают озера, дуга и знаменитые болота. Среди пузырящихся трясин на побережье построена столица Албернии Хавена. Она — один из важнейших портов на западном побережье Авентурии и один из крупнейших городов континента, ее населяет 30,000 жителей.

На покрытом лесами востоке лежат города Винхалл и Хонинген. Последний из них второй по величине город провинции, но его население составляет лишь одну десятую от населения Хавены. Не меньшей известностью чем болота пользуется и легендарный Фариндельский лес, куда время от времени заходят люди, но пока еще ни один не вышел обратно. Считается, что там есть врата в мир фей. Также ходят слухи о наложенном на темный лес древнем эльфийском проклятии.

Альбернийцы — народ свободолюбивый, они особо почитают бога моря Эфферда. В их верованиях существуют многочисленные истории о феях, нимфах, русалках и водяных.

Готовые герои

Фарфекса Фуксфелль

Воровка

УМ 12 ЛВ 13 СЛ 8 ЖЕ 5 АТ 10 ПА 8 АЕ –

Особые навыки: дальний бой, лечение, скалолазание, грамотность, скрытность (умение прятаться), взлом замков
Снаряжение: набор отмычек, хитро укрытый в рукаве нож, метательный нож, короткий меч, сажа для маскировки лица, иголка с нитками, серый плащ, железные наручники от кандалов хавенской тюрьмы, три пустых кожаных чехла с внутренней шнуровкой, эликсир невидимости (см. приложение), напильник

Дальний бой: помимо обычного оружия Фарфекса может также атаковать оружием дальнего боя (обычно своим метательным ножом в ногу). Тем не менее, парировать этим оружием невозможно.

Медицина: Фарфекса умеет прочищать раны и останавливать кровотечение. Таким образом можно спасти жизнь и ускорить процесс заживления. Бросок кости не требуется.

Скалолазание: после успешной проверки на ловкость (ЛВ) Фарфекса может карабкаться по отвесным стенам всего с несколькими отверстиями для опоры.

Грамотность: Фарфекса — одна из немногих людей, кто умеет читать и писать что-то кроме своего имени.

Скрытность: если Фарфекса не захочет, чтобы ее услышали, то ее не услышат. По крайней мере, если ей удастся проверка ловкости (ЛВ).

Взлом замков: с помощью отмычки или изогнутой проволоки и успешной проверкой ловкости (ЛВ) Фарфекса взламывает почти любой замок.

Голодион Зильбермонг

Эльф

УМ 11 ЛВ 12 СЛ 10 ЖЕ 4 АТ 10 ПА 8 АЕ 6

Особые умения: чтение следов, дальний бой, выживание, скрытность, магия

Снаряжение: лук, колчан, 20 стрел, копье, рюкзак, 3 факела, флейта, серьги с перьями, пергамент и угольный карандаш, шерстяное одеяло, веревка длиной в 10 шагов, калейдоскоп
Деньги: 1 талер, 2 геллера

Дальний бой: помимо обычного оружия Голодион может атаковать оружием дальнего боя (обычно своим луком). Однако, парировать с его помощью невозможно.

Скрытность: если Голодион не захочет, чтобы его услышали, то его не услышат. По крайней мере, если ему удастся проверка ловкости (ЛВ).

Выживание: при успешной проверке на ум (УМ) Голодион сможет обнаружить надвигающиеся природные опасности и справиться с ними, а также искать пропитание в дикой местности.



Кодовство (9): при успешной проверке кодовства Голодион сможет использовать следующие заклинания:

— *Бальзам Залабунды*

Это заклинание заживляет раны и восстанавливает у раненого или ослабленного героя до 2 единиц здоровья. Для этого Голодион должен дотронуться до пострадавшего и сфокусироваться в течении 5 боевых раундов. (2 АЕ)

— *Плим-плам-пламя*

Над головой Голодиона формируется мерцающий шар, такой же яркий, как факел. (1 АЕ)

— *Фульминиктус: удар грома*

Из пальцев Голодиона вырывается волшебная стрела и забирает у цели 2 единицы здоровья. (2 АЕ)

Приключение начинается...

I Недавние события в Хонингене

Хонинген со своими двумя с половиной тысячами обитателей расположен на востоке королевства Альберния. Когда-то он даже был столицей, но сегодня он всего лишь резиденция ландграфа. Но как бы то ни было, а это второй по величине город Альбернии, чем и гордятся гостеприимные и непритязательные хонингцы, пускай даже стольный град Хавена более чем десятикратно превосходит их по населению. Памятка по авантурийским деньгам: 1 (золотой) дукат = 10 (серебряных) талеров, 1 талер = 10 (медных) геллеров, 1 геллер = 10 кройцеров. Чтобы лучше ориентироваться в ценах — семья в Авантурии может заработать за неделю 10 талеров, чтобы прожить. Но хватит скучной истории. Шнуруй сапоги, цепляй рюкзак и бери дорожную палку.

Наш рассказ начинается прекрасным весенним вечером в небольшом историческом городе Хонингене. День близится к концу, Прайосово светило клонится к западному горизонту. Вскоре оно скроется за небольшой горной грядой, которую сегодня четко видно в необычно ясном воздухе. Но на рынке пока кипит активность. Вы и не пытаетесь выглядеть на рынке богатеем, вы даже и на бродягу не больно-то похожи. Ну и ладно. Погода чудесная, и вы гуляете среди рыночных прилавков.

Последняя и уже не совсем свежая капуста и яблоки «лучше не найдете» продаются рядом с рыбой из реки Томмель — и ваш нос сообщает, что и для рыбы дневная жара не прошла бесследно. Продавец понимает, что уже не может соблазнить покупателей сегодняшним уловом, и, выждав, пока отвернется рыночный пристав, выбрасывает остатки в канаву. Немедленно поддюжины лохматых уличных дворняг устраивают свару из-за вонючей рыбы, еще утром бывшей «достойным королевского стола деликатесом». Из мешанины собачьих лап и оскаленных клыков котяра выхватывает жирную томмельскую рыбешку и ретируется со своей добычей на крышу.

Точильщик за своим прилавком собирает ножи, напильники и точильные камни в небольшую тачку, продавец пончиков предлагает последние золотисто-коричневые, жареные в горячем масле сдобные колобки по дешевке, и хотя у вас начинают течь слюнки, вы вынуждены отказать себе в лакомстве и поберечь свои скудные финансы. Продавец вина уже погрузился на телегу, и сейчас у его прилавка уселся сказитель. Вокруг тут же собираются служанки и рассыльные, охочие послушать историю, прежде чем возвращаться по домам с покупками. Им бы лучше не терять времени, если не хотят схлопотать от хозяев за опоздание!



Параграфы с 2 по 8

Ваше внимание привлекает барабан городского глашатая. Посреди площади уже начала собираться небольшая толпа. Смешиваетесь с толпой и слушаете объявление:

Внемли, народ, что сказать вам хотим мы:

Нарубить надо в лесу древесины.

Дабы тропу в Ваирминген расчищать,

Наш король повелел топорами махать.

Сзывает мужей он и жён посильнее

На срочную вырубку буков и елей.

С готовностью к ратуше вы поспешите

И имя своё в список найма внесите,

Дары королевские будут щедры!

Талеров горсть и кусок ветчины.

Десять талеров авансом это действительно щедро. Вероятно и остальная плата будет не менее щедрой. Талеры вам пригодятся в любом случае, а ветчину обычно себе могут позволить лишь богачи. Если хотите принять предложение, отправляйтесь, пожалуйста, на **параграф 279**.

Но если вы думаете, что от работы кони дохнут, а уж люди тем более (а эта работа будет еще и опасной), тогда прочтите **параграф 79**.

2

В лесу вы обнаружили ферму, отмеченную на карте. Однако, от нее остались одни развалины. Поля, что некогда окружали ее, густо заросли деревьями. Тут явно никто не живет уже несколько веков. Хотите осмотреть жилой дом, дверь в который открыта (195), спуститься в колодец (283) или осмотреть конюшню (269)?

3

На ваш взгляд, в пещере нет ничего интересного, поэтому покидаете ее. Немного подождав, пока глаза вновь привыкнут к яркому солнцу, продолжаете свой путь и наконец встречаете Линаи. В поисках Радульфа она преуспела не больше вашего. С пустыми руками вы вдвоем возвращаетесь в лагерь. Дальше читайте **43**.

4

Перед вами лежит симпатичное озеро с льющимся в него огромным водопадом — его шум стоит у вас в ушах, пока вы приближаетесь. Радужные брызги почти затмевают взор. Тут значительно холоднее, чем в окружающем лесу — приятная освежающая прохлада в жаркий день. Попробуете проникнуть за завесу воды? Тогда отправляйтесь на **308**.

Если считаете, что ваша цель лежит в глубинах вод, можете нырнуть на **параграф 156**. И, само собой, можете продолжить свой путь.

5

Погоня дышит вам в спину. Чувствуете на спине почти нежное касание пальцев стражника — он слишком далеко, чтобы цапнуть вас за ворот, и может дотянуться лишь кончиками пальцев.

Отважный прыжок решает охоту в пользу вертухая. Он тащит вас обратно в лагерь, поясняя, что так больше делать не надо. Свои слова он подкрепляет тумаками. Теряете **1 ЖЕ (AA)** или **1К6 ЖЕ (DSA)**. Решаете воздержаться от дальнейших попыток удрать и дальше читаете **256**.

6

Утомительный спуск приводит вас на дно ущелья. Шагаете вдоль ручья, когда вдруг на глаза вам попадает пещера. Заглянув внутрь, видите массу мечей и доспехов. Но железо съедено ржой, а кожа — плесенью. Столетия назад ваша находка была бы ценной, но сегодня это просто мусор. Выбираетесь наверх (вы знаете дорогу, а потому обходите без броска проверки) и идете дальше.

7

— Я все видела! Ты пытался обокрасть Брина!

В испуге отдергиваетесь. Эффердана, ваша сменщица, вы и не заметили. Бормочете:

— Это не то, что ты думаешь...

Прочие лесорубы и еще Расмунд заметили, что что-то не так. Подбегает солдат, вытряхивая ваших товарищей из одеял. Эффердана прямо обвиняет вас в осквернении трупа. Вас обыскивают и первым делом находят карту. Вы не можете толком объяснить, откуда она у вас, и что-то мямлите. Суд был скорым — вас прогнали. Даже не дали собрать вещички, а в спину вам летели камни и самые ужасные проклятия.

Приключение для вашего героя заканчивается здесь — он получает **1 ОП (AA)** или **10 ОП (DSA)**. Но, само собой, Лес Могил еще не открыл всех тайн, а потому возьмите нового героя и начните заново с **параграфа 1**.

8

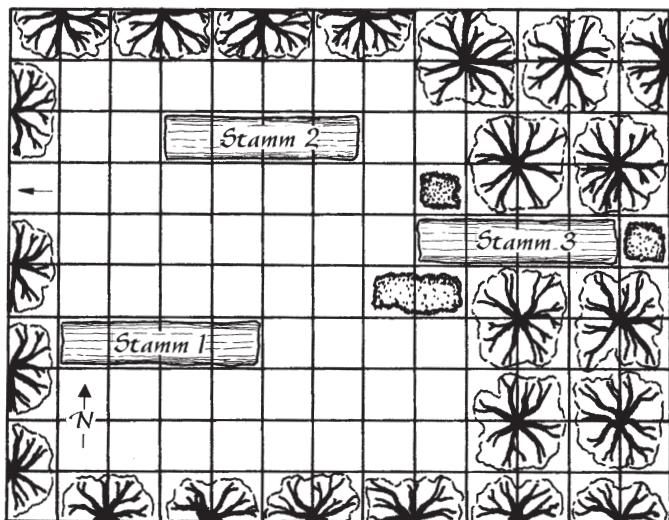
Как мило! В левой руке у вас возникает светящийся шар. Тьма исчезает, сменяясь тенями. Решаете остаться с лесорубами и возвращаетесь к палаткам, освещая слабым огоньком дорогу, чтобы не споткнуться о корень или кроличью нору. Отнимите **1 АЕ** и читайте дальше **256**.

9

А с другой стороны, совсем не обязательно следовать своей Судьбе — можно и дезертировать. Если хотите рискнуть, прочтите 304. Если подчинитесь приказу сержанта, вам нужно отправиться на 179.

10

Пока все хорошо. Сейчас главное не застрять. Ситуация следующая:



Какую упряжку выберете?

Ствол 2: 1 клеточка боком на юг (317)

Ствол 3: 4 клеточки вперед на запад (113)

11

Вот так-то. Теперь подать ствол 3 малость на север и вывезти его. Затем остается ствол 1, и вы справились с задачей. Остальные лесорубы одобрительно похлопывают вас по плечу. Далее читайте 55.

12

Никто не верит, что столько смертей могли быть случайностью, особенно с учетом того, что Радульф был явно убит. У вас забрезжила идея. Между погибшими должна быть какая-то связь, потому что вы нашли несколько фрагментов карты. Но как могли быть связаны Радульф, Брин и Одилон, за исключением того, что они были соперниками на любовном фронте? Само собой, вашим товарищам смерти тоже не дают покоя, и у них появляются свои идеи. Некоторые лесорубы даже начинают подозревать вас в преждевременной кончине товарищей. И вряд ли вы их можете в этом винить, поскольку всегда оказывались рядом с мертвым лесорубом. Перейдите на параграф 324 и бросьте К6 за всех еще живых лесорубов, кто не враждебен к вам. Если выпадет от 1 до 4, все остается по-прежнему. Если 5 или 6, тот, кто был дружелюбен, станет нейтральным, а нейтральный — враждебным.

Если теперь враждебных к вам больше половины (включая Язину, Расмунда и Хела), идите на 150. В противном случае можете прочесть 211.

13

Несмотря на все ваши старания, остаться совсем бесшумным не удастся. Охотница оборачивается и смотрит в вашу сторону.

— Эй, тут есть кто-нибудь? — кричит она, подходя ближе. От палаток доносится шум — наверняка кто-то из спавших проснулся. Оценив обстановку, охотница поспешно отступает. Хела дышит вам в спину. Но вам удастся избежать обнаружения и скрыться в сумраке. Далее читайте 185.

14

Прочие лесорубы отправляются спать, но вы еще бодрствуете — как и солдат Расмунд, стоящий на часах с другой стороны лагеря. Мысль о том, чтобы провести ночь с мертвецом, не из приятных. Особенно с учетом ваших подлинных замыслов.

Хотите обшарить труп, чтобы разжиться деньгой (177)? Или у вас иные планы (63)? Если же хотите отказаться от своих планов, прочтите, пожалуйста, 100.

15

— Умеешь ездить верхом? — спрашивает сержант. — На спине смиренной Иоланты ты сможешь не отстать от остальных, хотя тебе придется слегка прищипорить лошадку. Мы могли бы оставить выючную лошадь, но это сэкономит нам день пути туда и обратно. Хм-м. Хорошо, значит, поедешь.

Да, хорошая новость. Единственный недостаток — как сказать товарищам, что вы поедете вместо них. Это усугубит их враждебность, но вам-то что, ведь вы наконец можете покинуть лагерь на несколько дней и прочесть 301.

16

Недалеко от городских ворот на тракт с проселочной дороги входит женщина. На ней доходящая до лодыжек черная мантия с капюшоном. В руке она несет небольшую корзинку с травами. Вы сразу же узнаете в ней посвященную бога смерти Борона. Можете ей довериться и попросить о помощи — то, в чем вы нуждаетесь. Но следует учесть, что с посвященными Борона нужно обращаться с высочайшим уважением и не болтать по пустякам.

К тому моменту, как вы проходите ворота, вы набираетесь мужества заговорить:

- Сестра, мне нужна помощь.

- А кому она не нужна? - слышится мелодичный голос. Посвященная поворачивается к вам, и вы с удивлением видите под капюшоном на редкость милое личико.

- Что тревожит тебя? - мягко спрашивает она.

У вас будто гора с плеч упала. Рассказываете все, что с вами было с того момента, как присоединились к лесорубам.

Параграфы с 17 по 21

- И впрямь очень запутанно, - посвященная на минутку задумывается. - Ступай со мной в храм, а там посмотрим. Я сестра Мериса, - приглашает она вас. Обдумав приглашение, следуете несколько сотен шагов за посвященной в храм.

Храм Борона в Хонингене расположен на краю большого кладбища. Это высокое здание, сложенное из черного кошского базальта, квадратное в плане и увенчанное высоким куполом. Слева и справа от входа стоят две черные колонны со статуями воронов. Ворон - священная птица бога смерти, также ворон уносит души умерших в Царство мертвых. Мериса проводит вас в большую залу на **208**.

Но прежде чем последовать за ней, запишите кодовое слово «работяга». Для чего это слово, вы узнаете в свое время.

17

Исследуемый вами угол напоминает нишу для великанов. Он почти два шага в высоту, четыре шага в длину и три шага в ширину. С потолка на добрый шаг свисают толстые корни. А под их сплетением лежит... Радульф.

Он мертв, как вы сразу убеждаетесь, и наверняка был задушен - красные отметины на шее говорят сами за себя. В правой руке у него зажат клочок кожи. Вы уже догадались, что это. И вы правы - карта, похожая на уже найденную. Торопливо вытаскиваете ее. (Это карта №3 со стр. 60).

Вы можете, не задерживаясь, взять тело Радульфа и покинуть пещеру. Тогда вам на **246**.

Однако можно сперва порыться у него в карманах и сумке, прежде чем сообщать Линай. О своих находках можете прочесть на **147**.

18

- Заткнись, - реагирует тот, с кем вы заговорили. Он хватает вас, а второй бьет вас по носу. После чего вас передают патрулю стражи, вышедшему из поперечной улицы.

Обвинения в том, что вы отказались возместить ущерб госпоже Растбюргер в размере свыше шести талеров, оказалось достаточно. Пристав отводит вас напрямик в долговую тюрьму, где вы томитесь до самой осени. Хотя из окошка верхнего этажа, где вы сидите, открывается чудесный вид, это слабое утешение. Возможно, заклинание FORAMEN FORAMINOR открыло бы вам дверь камеры, или вы могли бы сбежать от приставов до ареста. В любом случае приключение для вашего героя на этом месте заканчивается.

Но не надо отчаиваться! Выбирайте нового героя и начинайте сначала с **параграфа 1**.

19

Бой окончен, вы одолели и разоружили свою жертву. Вытерев меч о траву, ведете пленника в лагерь.

Дальше читайте **267**.

Если же по пути у вас возникнут сомнения, а верно ли вы поступаете, вы также можете отпустить жертву и бросить все дела в **параграфе 20**.

20

Вероятно, вы правы. Для лесорубов вы теперь злой колдун. В конце концов, вы пытались продемонстрировать магию господства - и, хотя обычно лишь наиболее строгие из жрецов Прайоса считают это черной магией, суеверные люди боятся, что их околдуют злыми чарами - и далеко не один волшебник был забит камнями разъяренной толпой. Вряд ли вы сумеете кого-то убедить, что ваше колдовство преследовало благие цели.

Поэтому бросаете свои пожитки и снаряжение в лагере и отправляетесь на восток. Спустя несколько голодных дней - вы не осмеливались показываться людям - начинаете убеждать себя, что жизнь поденного рабочего не так уж плоха, а там, глядишь, и новое приключение подвернется. На данный момент вы набрались достаточно опыта, чтобы получить **2 ОП (AA)** или **20 ОП (DSA)**.

Разумеется, раскрыты далеко не все тайны Леса могил, а потому вы можете выбрать нового героя в Альбернии и начать приключение заново в **параграфе 1**.

21

Через два дня ваш небольшой отряд добирается до места первой вырубки. За это время вы немного познакомились с товарищами и начальством. Отправляйтесь на **параграф 324**, там вы узнаете, кто еще составляет ваш отряд. Потом возвращайтесь сюда.

Верховых лошадей у вас нет, даже сержант должна топтать наравне с остальными. Однако к счастью тащить снаряжение не приходится - для него нашлось место в седельных сумках шести рабочих лошадей, приданных отряду для перетаскивания срубленных деревьев.

В конце первого дня останавливаетесь в Вайрнхейме, небольшой деревушке в конечной точке новой дороги. Деревня расположена на одной из главных дорог Среднего Царства, соединяющей Хавену, Хонинген и Гарет. Палатки тут ставить негде, поэтому отряд ночует в большом сарае. На следующее утро пересекаете вброд Томмель. Здесь каторжане строят паромную переправу и прокладывают дорогу через пока бездорожную местность. Миновав этот участок, идете через кусты и вереск, пока вечером не разбиваете лагерь на краю леса. Здесь и начнется настоящая работа - сделать просеку через заросшие лесом холмы.

Пока большинство лесорубов вбивают колышки и натягивают палатки, Брин отправляется на поиски ровной палки, чтобы заменить сломанный колышек для палатки. Вскоре до вас доносятся крики о помощи и злобное рычание. Похоже, ваш товарищ нашел медведя.

Если бросите все дела, схватите оружие и помчитесь на помощь Брину, читайте **параграф 89**.

С другой стороны, Брин мог бы быть и поосторожнее. Вы не видите причин рисковать своей жизнью из-за чужой глупости, и спокойно продолжаете свои дела (319).

Да, почти забыли. Во время ночевки в Ваирнхейме ваш герой может один раз восстановить очки астральной и жизненной энергии, если в этом есть необходимость.

22

Бог смерти Борон милостив и избавит вас от мук и боли агонии. Мирно спите в его царстве. Остальные лесорубы отдадут дань вашему героизму. Они устраивают приличные похороны и произносят прочувствованную молитву. В конце концов, смерть вашего героя была не напрасной - он отдал свою жизнь за других. А потому вам не стоит печалиться - выбирайте нового героя, с которым вновь начнете приключение в **параграфе 1**.

23

Это пещера, где вы нашли Радульфа. Так что, у вас есть ориентир, и вы знаете, где именно находитесь на карте. В дальнейшем это пригодится. Дальше читайте **254**.

24

И что вы скажете?

«Знаешь, Грордан, я удивлен, что Брин погиб, а ты нет». (65)

«А если это был не несчастный случай, кто, по-твоему, мог стоять за ним»? (53)

25

Вы все-таки сумели одолеть двух опытных солдат. Но долго наслаждаться триумфом не получится, поскольку к вам подходят угрожающие лесорубы. Можно с уверенностью сказать, что объяснений ваши бывшие товарищи слушать не желают, а против такой силы вам не выстоять. Поэтому делаете правильный выбор - удираете. Несмотря на многочисленные раны, не позволяете себе отдохнуть, пока не наступает темнота и преследователи не теряют ваш след. перевязав как попало и чем попало свои раны, продолжаете идти ночью на восток.

Следующие несколько дней вам приходится поголодать. Времени на охоту у вас нет, а просить крестьян о еде и пристанище вы не осмеливаетесь. Наконец, земля Хонингена остается позади.

Тут вас уже нет нужды спешить. Идете батрачить на ферму, чтобы скопить достаточно денег и как-то перебиться до следующего приключения. Пережитый опыт приносит вам **3 ОП (AA)** или **30 ОП (DSA)**.

Но чтобы открыть тайны Леса могил, ваш нынешний герой не подходит. А потому подыщите себе другого героя и начните заново с **параграфа 1**.

26

А в пещере-то - ну кто бы мог подумать - темно. Так что, если вы не владеете заклинанием FLIM FLAM FUNKEL и не захватили подходящий источник света, например, факел, то углубиться в пещеру вам не удастся. В таком случае, вам останется лишь вернуться на **268**. Но если вы позаботились об освещении, можете читать дальше.

Проход в скале добрый шаг в ширину и два шага в высоту. На стенах нет никаких следов инструментов - пещера явно естественного происхождения. Примерно через 10 метров туннель выходит в пещеру 6 шагов длиной и 4 шага шириной. Посветив факелом, не видите ничего необычного, лишь лишайник на стенах да пауков, разбежавшихся от света. В противоположной стене из пещеры ведут два прохода. Выберете северный (**260**) или восточный (**191**)? Можете также покинуть пещеру (**3**).

27

- Хоррифобус! - выкрикиваете изо всей мочи и угрожающе вытягиваете кулак. Ваша жертва глядит ополоумевшими от страха глазами, разворачивается и убегает - больше этого человека никто не видел. Вычеркните его из параграфа **324**. Похоже, выбор заклинания был не слишком удачный, поэтому ограничиваетесь единственным применением и отправляетесь на **38**.

28

Как ни странно, никакой красноватой ауры не возникло. Значит, в радиусе действия заклинания нет ничего волшебного - а если и есть, оно хорошо спрятано. Охранники по-прежнему ожидающе смотрят на вас. Итак, у вас остается два варианта: вернуться к палаткам (**256**) или попытаться удрать (**273**).

И не забудьте, вы потратили 2 AE (AA) или 5 AE (DSA).

29

Хватаете сокровище, пока не заявился его законный хозяин. Ну и ярко же светит солнце, когда вы вновь выбираетесь наружу! Даже зрение на какое-то время отказывает. Без особого энтузиазма возвращаетесь на дорогу. Наконец видите Линай. Вы почти забыли о ней, отправившись мысленно к ювелиру продавать ему камни. На вашу беду Линай успела вас увидеть, поэтому улизнуть незамеченным не получится. Изо всех сил изображаете усердные поиски и скрываете радость от своей находки. Линай также не нашла Радульфа. В молчании возвращаетесь в лагерь с пустыми руками. Дальше читайте **43**.

30

Не знаете, что и делать - все ваши поиски и старания кажутся бесплодными. У вас осталось лишь одно желание - убраться из этого покинутого всеми богами леса, подальше от Хонингена, а лучше всего и от Альбернии. Если у вас есть спрятанное сокровище, возвращаетесь за ним. Но и тут вас ждет разочарование - к ее огромному удивлению сержант нашла вашу записку (уже и не знаете, совпадение это или злое проклятие). Озадаченно осмотрев все столь тщательно припрятанные вами украшения, она решила, что найденное на королевской земле по праву принадлежит королю же.

Ну хоть ноги удалось унести. За пережитый опыт можете записать 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA). Но не стоит отправлять книжку пылиться на полку - выбирайте нового героя и раскройте тайну Леса могил.

31

Взяв камешек, подыскиваете особо красивый сталактит и бросаете. Бдзынь! Сталактит звенит в высокой тональности, эхо отражается от стен пещеры и других каменных наростов, усиливая звучание. Звон сталактитов может и приятен, но не когда их тысячи. Жажимаете уши. Звон становится все сильнее, и наконец несколько сталактитов обламываются и падают на вас.

Теряете 1 ЖЕ (AA) или 1К6+2 ЖЕ (DSA).

Теперь у вас гудит и в голове. Из этой пещеры вглубь ведут два прохода.

Выберете северный (260) или восточный (92)? Также можете вернуться на 26.

32

Возможно, вы выяснили, что градоначальник - это преступник, саботирующий вырубку. И что дальше? Каким образом вы сумеете обвинить его? Против сильных мира сего лучше не выступать, если на вашей стороне нет кого-нибудь, желательнее еще более сильного. Поскольку к вам это не относится, вы не собираетесь отправляться в тюрьму за правду, предпочитая уютный теплый дом. Дальше читайте 158.

33

- Что это было? Собирался нас околдовать, да? Конечно же, собирался.

И прежде чем вы успеваете что-то предпринять, вас хватают и арестовывают. Вас надежно связывают, завязывают глаза и вставляют кляп в рот, вынимая его лишь для кормежки.

На следующее утро Расмунд и Хела отведут вас в Хонинген, где вы предстанете перед судом, а возможно и инквизицией. Но до этого не доходит. Хеле не достает бдительности - сжалившись над вами, она избавила вас от оков. Вы не замедлили воспользоваться этим и сбежали.

Вы понимаете, что в королевстве Альберния и в особенности в окрестностях Хонингена вам не рады. А потому идете преимущественно ночами, прячась днем.

Как ни сильны муки голода и резь

в желудке, просить крестьян

о еде не осмеливаетесь. Лишь

спустя десять дней считаете себя в

безопасности. Нанимаетесь в батраки

на ферму, а отъевшись и набравшись

сил, отправляетесь в мир, навстречу

новым приключениям. Однако данное

приключение для вас закончилось

навсегда. За пережитый опыт

можете записать 3 ОП (AA) или 30

ОП (DSA). И вот теперь мы можем

сказать вам, что вы ни в коем разе не

раскрыли всех тайн Леса могил. А потому

вам следует взять нового героя, который может

появиться в Хонингене, и начать заново в параграфе 1.

34

Если гибель Брина на самом деле не была случайной, возможно, кто-то ему

помог. Пытаетесь подлить с

Гвинной своими подозрениями.

- Возможно, Одилон все-таки не

смирился с проигрышем? -

забрасываете пробный камень.

- Может, он просто притворялся,

чтобы на него не пали

подозрения, когда Брин... (49)

- По твоим словам, Радульф вполне

мог замыслить месть. Если это был не несчастный случай с Брином, то он вполне мог... (132)

- Я не думаю, что смерть Брина была несчастным случаем.

Похоже на то, что его убил один из нас. Но кто? (231)

Если вы передумали и хотите закончить обсуждение, тогда возвращайтесь на 100 или, если Гвинна уже второй ваш собеседник, на 68.



35

Наводите кулак на Расмунда и Язинду и выкрикиваете:

- Хоррифобус!

Дальнейшее зависит от успеха проверки *колдовства*. Поскольку обстоятельства не дают вам толком сосредоточиться, ваша проверка получает осложнение 3 очка (AA) или 5+ *сопротивление магии* (DSA). В случае успеха отправляйтесь на 314, в противном случае вам на 270.

36

Ферма может и отмечена на карте, но вы не знаете, где это. Поэтому вы не знаете, какую область изображает карта. Не сумев сориентироваться по карте, бросаете эту затею на 30.

37

- Баннбаладин, баннбаладин! - повторяете, глядя в глаза Язинде и Расмунду.

- Ты хотел зачаровать нас! - гневно ревет сержант и наносит удар. Расмунд точно знает, кто друг, а кто враг, и занимает вашу сторону. Однако, после первого же ранения чары рушатся, и дальше он сражается на стороне сержанта.

Значения этих двух см. **параграф 324**.

Если вы погибаете в бою, прочтите 322. Если победите, читайте 293. Уже начатый бой будет идти до смерти. Если хотите сдать, прочтите 154.

38

В следующие несколько недель ничего примечательного не происходит. Работа продвигается споро, и лагерь уже несколько раз приходилось переносить. От вырубки в долину ведет относительно прямой ручей, которым удобно сплавать лес. Стволы закатываются в воду по одному, там собираются в плоты и сплавляются вниз по течению. Иногда они застревают на поворотах, и их приходится вывозить. Для этой работы, делающей лесосплав опасным занятием, вдоль ручья расставлены трое рабочих: Фириза, Биня и Одилон. Утром у вас было дурное предчувствие, в животе будто мурашки ползают, к обеду оно усилилось. В обед вы воткнули свой топор в пеню и двинулись вдоль маршрута сплава. Сперва вам повстречалась Биня. Ей скучно и она не прочь немного поболтать. Но вы ограничились парой фраз и быстро двинулись дальше. Отмахав приличный кусок, видите Фиризу. Обменявшись приветствиями, идете дальше. Затем вы выходите к изгибу реки, где должен стоять Одилон. Однако там нет ни малейшего следа юноши. Продолжайте на 219.

Да, и за эти недели ваша астральная и жизненная энергия полностью восстановились.

39

Истекая кровью, Грордан валится перед вами на землю.

- Вот... тебе... по... заслугам... за... твое... злодеяние! - переводите дух. Вытираете оружие, поднимаете Грордана на ноги и ведете его за руку к сержанту.

Язинда смотрит озадаченно.

- Госпожа сержант, я привел Грордана. Он убил Брина, я уверен. Как иначе можно объяснить, что Брин мертв, а он жив? Он мог успеть, потому что знал, что дерево упадет не туда.

- Но может ему просто повезло? У тебя есть какие-нибудь доказательства его вины?

- Доказательства? - растерянно переспрашиваете.

Что вам ответит сержант, узнаете на 104.

40

Чертовски повезло - вас не задело. Разве что от пыли нужно откашляться. Теперь, если вы все еще хотите зайти в дом, можете это сделать на 195. Спуститься в колодец на 283. Ну и само собой, можете просто пойти своей дорогой дальше.

41

В назначенное время вас сменяет Эффердана. Не говоря ни слова, она молча кивает и садится возле тела Брина. Вы столь же молча поднимаетесь и отправляетесь на поиски ночлега в параграф 265.

42

- Баннбаладин, баннбаладин! - произносите, глядя в глаза Язинде и Расмунду.

- Как здорово, что мы встретились! - в унисон отвечают они.

- Чем можем помочь? Как насчет увольнительной? - добавляет Язинда.

- Э, не стоит. Я хотел поговорить с вами. Вы не хуже меня знаете, что Брин вовсе не был жертвой несчастного случая. Я считаю, что магистрат приказал вам убить его, чтобы сорвать строительство дороги и сохранить барыши Хонигену. Это правда?

- Ха, расскажи-ка это косолапому мишке! - отвечает Язинда, а солдат заливается хохотом. Похоже, ваша попытка продвинуться в расследовании потерпела фиаско, но пока сержант и ее подчиненный находятся под действием BANNBALADIN, можете пользоваться их дружеским расположением. От дальнейшего применения магии лучше воздержаться. Дальше читайте 38.

43

Брин мертв, Одилон мертв, Радульф исчез и, скорее всего, мертв - он никогда не производил впечатление желающего покинуть лесорубов, наоборот, работал с особым усердием, очевидно надеясь на премиальные в дополнение к зарплате. Или он убил первых двух, а сам сбежал? Но в эту теорию как-то не особо верится, даже вам. Должно быть, эту троицу связывало нечто еще, кроме их ухаживаний за одной девушкой.

Параграфы с 44 по 50

Разумеется, прочие лесорубы строят собственные догадки касательно несчастных случаев, и которые могут быть никак не связанными с пропажей Радульфа. При этом нельзя не отметить, что вы присутствовали при каждом из них. Вы-то знаете, что это всего лишь совпадение. Однако у кое-кого из лесорубов может зародиться подозрение, что вы каким-то образом причастны к смерти своих товарищей. Для каждого еще живого лесоруба бросьте по 1К6 в **параграфе 324**. Если выпадет от 1 до 4, все остается прежним. При 5 или 6 тот, кто был дружелюбным, становится нейтральным, а нейтральный становится враждебным. Если теперь враждебно к вам настроены больше половины, переходите на **150**. В противном случае можете прочесть **107**.

44

Задача будет не из легких. Со своего места Расмунд увидит, если вы склонитесь над бранными останками Брины. Объяснение, что вы хотели всего лишь укрыть его или устроить поудобнее, вряд ли успокоит подозрения. Поэтому вам нужно бдительно следить за тем, чтобы обстрипывать свои делишки, лишь когда Расмунд на вас не смотрит. Сложная задача, потому что в тусклом свете костра вы видите лишь его силуэт и не можете разобрать, стоит он к вам лицом или спиной. Но тут вас осенило - Расмунд всегда держит копье в правой руке. Если копье видно слева от силуэта, значит солдат смотрит на вас, если справа - он смотрит в лес. В карманах Брины лежит 3 талера и небольшой мешочек с серебряным колечком, слишком маленьким для пальцев Брины - наверняка дамским. Если быть честным, это украшение не тянет дорожке, чем на 7 или 8 талеров. Также находите бронзовый амулет в виде аиста, символа богини Перайны. Несмотря на разорванную цепочку, он все еще стоит 2 талера.

Запишите, если желаете забрать что-то из найденного. Теперь возвращайтесь на **282** или **135**, в зависимости от того, откуда вы пришли.

45

На обратной дороге вам попалось крайне таинственное место. На поляне шесть камней размером с человека выстроены в круг. Вам тут же вспоминаются зловещие сообщения о друидах, проводящих кровавые ритуалы в таких каменных кругах. В своем воображении вы уже слышите крики жертв и потому спешите убраться отсюда. Вернувшись в лагерь, рассказываете сержанту о слышанных голосах. Она имитирует хриплый голос и спрашивает, так ли они звучали. После вашего утвердительного ответа, сержанту все ясно:

- Орки! - шипит она и сплевывает. - Не удивлюсь, если именно эти проклятые Двенадцатью Богами негодяи повинны в свалившихся на нас бедах.

Дальше читайте **310**.

46

Вас отправили собирать хворост вдвоем с Грорданом. Это ваш шанс, потому что сейчас вы остаетесь с ним наедине.

- Как такое могло случиться с Брином?

Грордан пожимает плечами.

- Я не знаю. Действительно, не знаю. Клинья вбивались так, чтобы дерево упало в другом направлении. Для меня это необъяснимо. Видать, боги так распорядились.

Продолжите разговор? Если да, тогда отправляйтесь на **24**, если нет, возвращайтесь на **100** или, если Грордан ваш второй собеседник, на **68**.

47

Потратив кучу сил и времени на осмотр пещеры, но ничего не обнаружив, возвращаетесь к поискам Радульфа. Когда вы выходите наружу, солнце с непривычки кажется ярким, и вам требуется время, чтобы снова привыкнуть к яркому свету. Проморгавшись, идете своей дорогой. Встречаетесь, как и было условленно, с Линай. Увидев вас, она пожимает плечами, и вы повторяете ее жест. Ищите, пока не опускаются сумерки, после чего возвращаетесь в лагерь без Радульфа. Дальше читайте **43**.

48

Пусть они обходятся без вас, а вы пойдете туда, где ваши таланты лучше ценят.

За пережитый опыт можете записать 4 ОП (AA) и 40 ОП (DSA).

Но не стоит откладывать эту книгу в сторону - ведь тайна Леса могил далека от разгадки. Поэтому подыщите нового героя и начните заново с **параграфа 1**.

49

- Будет убит? Где ты был, когда Хезинда пролила с неба мозги? Одилон не стал бы убивать, и уж тем более не из-за такого пустяка. Да он и пальцем бы его не тронул из-за девушки.

В будущем в отношении Гвинны появится холодок. Если она была дружелюбна, то теперь будет нейтральна. Если вы владеете заклинанием BANNBALADIN, можете им воспользоваться. При успешной проверке *колдовства* Гвинна становится дружелюбной. (*Сопротивление магии* жертвы для правил DSA см. **параграф 324**). В случае неудачи идите на **222**.

Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника. Если вы уже говорили с двумя товарищами или не хотите продолжать распросы, идите на **68**.

50

Они должны быть за кустами! Осторожно разводите ветки в стороны и видите две приземистых фигуры. Их мускулистые тела покрыты густым черным мехом, волосы спутанными гривами спускаются на плечи. Носы плоские, уши прижаты к голове и слегка заострены, лбы покатые и внушительные клыки. За исключением кожаных

оружейных перевязей и грубых набедренных повязок эти два волосатика обнажены.

Один вооружен дубинкой, второй зазубренным ятаганом. Да это же орки! Узнаете их сразу же, пускай вы никогда не видели орков, только слышали о них.

Как ни пытаетесь, вы не в силах понять, о чем они говорят. Судя по бурной, резкой жестикуляции, умом они не блещут. Наверное, они обсуждают как был убит Одилон.

Хотите подождать, пока они не уйдут, затем отступите? (86)

Но если ваш девиз: «Грудь в крестах, а голова в кустах», можете атаковать их на 176.

51

Когда вы входите в лагерь, к вам подходит сержант с Радульфом.

- Ты пытался заколдовать товарища. Я этого не потерплю. И вообще, от тебя уже достаточно неприятностей. Как-то раз волшебник спас мне жизнь, поэтому я не позволю сжечь тебя на костре. Но для тебя лучше бы незамедлительно исчезнуть.

Получаете свою зарплату, 4 талера, и разрешение собрать свои вещи. Остальные лесорубы бросают работу и стоят наготове с дубьем и камнями, на случай, если вы добром не уберетесь. Надо же, почетный караул.

В конце концов, 4 талера тоже неплохо. Можете записать себе 2 (AA) или 20 (DSA) очков приключения. Однако вам ясно, что Лес могил раскрыл не все свои тайны. А потому стоит начать заново с новым героем с **параграфа 1**.

52

Тяжелый удар повергает последнего орка на землю. Осматриваете оба тела, но не находите ничего важного, а их примитивное оружие в качестве трофея вас отнюдь не прельщает. Отгаскиваете трупы в кусты и забрасываете ветками. Потом возвращаетесь в лагерь.

Ваш рассказ о том, как вы обнаружили и одолели двух орков, вызывает похвалу у сержанта:

- С ними покончено. Если бы в этих краях было больше отважных мужчин и женщин вроде тебя, мы бы не знали никаких проблем с орками. Вероятно, смерть Одилона - дело рук этих двух мерзавцев. Теперь нам нечего бояться, и можно возвращаться к работе.

Прочие лесорубы высоко оценивают ваш поступок. Бросьте 1К6 за каждого лесоруба в **параграфе 324**. При броске 1 или 2 все остается по-прежнему, но при броске от 3 до 6 тот, кто был к вам враждебен, станет нейтральным, а нейтральный станет дружелюбным. Далее читайте 165.

53

- Ну, посмотрим. Одилон, Брин и Радульф явно недолюбливали друг друга, трудно этого было не заметить. Но стали ли бы они из-за того убивать? Он ведь был еще

пацан, совсем как ты. Если это был не несчастный случай, тогда что? Я слышал, что градоначальник Хонингена был против строительства этой дороги, потому что она позволит многим путешественникам миновать город, не платя пошлин. И опять же, Фариндельский лес совсем неподдеку...

Грордан пожимает плечами и не прочь сменить тему. Не хотите на него давить, и прекращаете расспросы.

Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника. Если вы уже побеседовали с двумя товарищами, или не хотите больше спрашивать, отправляйтесь на 68.

54

Вы сделали это! Теперь осталось только чуток подать ствол 1 на север и утащить его на сборный пункт. После чего транспортировка ствола 3 не составит труда. Вы с честью выдержали свое боевое крещение. Далее читайте 55.

55

Вы сегодня герой. Вас снова и снова и просят рассказать разбуженному старому Горму, какая была ситуация, и как блестяще вы с ней справились. Спустя какое-то время Горм проворчал, что вы просто молодец, но у него зверски трещит башка, и он хотел бы поспать. Вы еще немного отмечаете с остальными, прежде чем и себе отправиться на боковую.

Перейдите на **параграф 324** и бросьте 1К6 для каждого лесоруба, который не был к вам дружелюбен. При броске 1 или 2 он таким и остается, при броске 3-6 враждебный становится к вам нейтральным, а нейтральный - дружелюбным. Далее читайте 239.

56

Возможность заколдовать Грордана представилась быстро. У него есть привычка сидеть в одиночестве в вечерних сумерках чуть вдалеке от лагеря и дымить трубочкой. Тихонько подходите к нему сзади, но он услышал.

- Похоже, будет дождь, а ты что скажешь? - бормочет он, не вынимая трубки изо рта, и оборачивается.

- Только это! - отвечаете, швыряя в Грордана формулу заклинания.

Какое заклинание хотите попробовать? SOMNIGRAVIS (75), HORRIPHOBUS (27) или BANNBALADIN (85)?

Сделайте соответствующую проверку *колдовства* (DSA: сопротивление магии Грордана 5). В случае успеха переходите на соответствующий параграф, в противном случае вам на 222.

57

- Карты? Для болтана? Или инра? - вызывающе спрашивает Гвинна, прекрасно зная, что вы имеете в виду совсем другое. Болтан - это азартная игра, а карты инра служат

прорицателям, чтобы видеть будущее. Отрицательно машешь и прекращаешь расспросы. Если у них и есть карты, добровольно их не отдадут. Далее читайте **221**.

58

Ближе к вечеру, когда вы встретились наедине, Гром передал вам Карту 5. В ответ на вашу благодарность он покачал головой и попросил никому об этом не говорить. Спустя несколько дней вы вместе со старым лесорубом и Эфферданой должны были осмотреть остальную часть маршрута. Когда вы проходили мимо крутого склона, судьба ударила вновь - началась лавина. Ваш предупреждающий крик Эффердане прозвучал без промедления, но все-таки опоздал. Случившееся просто ужасно, но вы понимаете, что необходимо сохранять холодную голову и действовать сейчас, пока не стало еще хуже. Быстро перерыв рюкзак Эфферданы, находите Карту 4. Затем убеждаете Горма пообещать молчать об этом. А потом несете погибшего товарища обратно в лагерь. Далее читайте **291**.

59

Уступить двум столь сильным противникам вовсе не позорно. Однако в последние мгновения своей жизни спрашиваете себя, не была ли ваша смерть напрасной, и можно ли было ее избежать. Но все это уже не имеет смысла, потому что врата в царство Борона уже распахнуты для вас. Но как бы ни была печальна гибель героя, не расстраивайтесь, а выберите нового персонажа и начните заново с **параграфа 1**.

60

- Ну, не знаю, - отвечает паж.

- Да ладно, - убеждаете его. - Тебе что больше нравится, провести вечер в таверне, или выполняя приказы начальства? Кроме того, ты уже достаточно взрослый, чтобы иметь возлюбленную. Ты не только сможешь купить ей симпатичный подарок, но еще и проведешь с ней вечер. А в полночь мы снова тут встретимся и обменяемся одежкой обратно. Лос, да соглашайся же.

- Ну... да, - наконец звучит неуверенное согласие.

Меняетесь одеждой за дощатой перегородкой, затем вы, нагрузившись хлебом и баранками, отправляетесь под видом пажа к ратуше, где обитает градоначальник. Однако жизнь пажа не столь легка, как вы доселе полагали. Отроки и отроковицы, желающие стать рыцарями, должны многому научиться, включая умение разбираться в винах, и кто есть кто в местном обществе. Поскольку вы не можете толком выполнять то, что подразумевает ваша униформа, время от времени вас награждают затрещинами. К полуночи вы уже рады, что можно наконец ускользнуть. Светское общество говорило обо всем, включая и новую дорогу. Градоначальник крайне озабочен всеми этими происшествиями, и судя по тому, как он говорит об этом, его невиновность не вызывает у вас сомнения.

Получив назад свою привычную одежду, подыскиваете пристанище на ночь. Далее читайте **158**.

61

В том месте, где возле реки было найдено тело Одилона, лесорубы, естественно, затоптали все следы. Вам нужно поискать в окрестностях.

● **AA:** Если у вас есть особый навык *выслеживания*, сделайте проверку УМ, если такого навыка нет - сделайте проверку УМ при +7.

● **DSA:** Сделайте проверку *выслеживания*.

В случае успеха отправляйтесь на **233**, при неудаче - на **172**.

62

Слышите знакомое поскребывание. Очередной скелет вылезает из земли и медленно тарыхтит в вашем направлении. Поищите союзников (**115**) или останетесь (**103**)?

63

Если вам не показалось, то среди вещей может оказаться кое-что волшебное. Если пожелаете забрать что-нибудь у Брины, не забудьте записать свои трофеи. Далее читайте **282**.

64

Острые как ножи когти наносят вам глубокую рану в плечо. Но тут, к счастью, подоспели остальные лесорубы и обрушили свои топоры на зверя. Медведица поспешила спасти свою шкуру и удрала вместе с детенышами. Далее читайте **параграф 108**.

65

- Ты что хочешь сказать? С дуба рухнул или как? Надо бы поучить тебя манерам! Да зачем мне убивать Брину, а? Хезинда дала нам мозги, чтобы мы шевелили ими, прежде чем открыть рот. Вали-ка ты отсюда!

Теперь Грордан враждебен к вам. Если знаете заклинание **BANNBALADIN**, можете им воспользоваться. В случае удачной проверки *колдовства*, Грордан станет к вам дружелюбен. Если проверка окажется неудачной, отправляйтесь на **222**. (**DSA:** сопротивление магии Грордана указано в параграфе **324**).

Теперь возвращайтесь на **100** и выберите другого собеседника. Если вы уже побеседовали с двумя товарищами или не хотите больше расспрашивать, отправляйтесь на **68**.

66

Итак, хотите расстаться на время со свободой и завербоваться в лесорубы? Что ж, возможно это было мудрое решение, потому что неплательщики, к каковым как раз можно отнести и вас, также расстаются со свободой, томясь в долговой тюрьме. Да вдобавок там они не получают ни талеров, ни ветчины...

Перед ратушей выстроилась небольшая очередь. Занимаете и терпеливо ждете, пока в **87** подойдет ваш черед.



67

Стараетесь унять дрожь в руках, что не так-то просто - ваша грудь раздувается, как меха в кузне гномов. Наконец стреляете. С треньканьем покинув тетиву, стрела находит цель. А вот что это была за цель - человек или дерево - решит проверка АТ при +3 (AA) или проверка дальнего боя при +6 для таланта «лук» (DSA). При метком выстреле прочтите 248, при промахе - 302.

68

Время для разговоров прошло. Пришла вам пора переходить к дальнейшим действиям.

Если вы уверены, что «несчастный случай» с Брином был на самом деле убийством, и уверены, что знаете убийцу, тогда можете попробовать выявить и арестовать его в параграфе 157. Однако, можно ожидать, что он добровольно не сдастся, и что ему нетрудно будет устроить второй несчастный случай. Если кто-то говорил вам об идолах, можете доложить об этом сержанту (241).

Также можно попробовать выявить преступника с помощью чар. В этом случае отправляйтесь на 257.

Если вы не верите в убийство или не хотите ничего предпринимать, отправляйтесь на 38.

69

Если вы сделаете щедрое пожертвование - скажем, три талера - Мериса пригласит вас в гостевую комнату храма. Однако если вы не хотите останавливаться в храме бога смерти, или у вас нет таких денег, придется вам удовольствоваться соломенным тюфяком в общей комнате «Красного единорога». Далее читайте 158.

70

Когда вы ранили медведицу второй раз, до нее дошло, что с вами и вашими подоспевшими товарищами ей не справиться. Она разворачивается и убегает с детенышами в лес. Сегодня вы настоящий герой, можете записать себе 1 (AA) или 10 (DSA) очков приключения. Далее читайте параграф 108.

71

Шепотом сообщаете сестре Марисе о своем желании - никто не говорит в полный голос в этом месте. Посвященная кивает и отводит вас за черный бархатный занавес позади алтаря. За занавесом находится коридор с несколькими дверями, за которыми наверняка расположены кельи посвященных и прочих храмовых слуг. Спускаетесь по лестнице в подвал. Мериса достает огромную связку ключей и отпирает дверь. Визг замка подсказывает вам, что эта комната, должно быть, редко используется.

Пахнет пылью, сыростью и плесенью. Тут полно полок, забитых книгами и свитками. Сестра Мериса показывает вам, откуда начинать поиски, зажигает две свечи на высоком столе и поворачивается, чтобы уходить. Если вы не умеете читать, она останется и поможет вам.

В книгах мертвых вы ищете не только смерти, но и рождения. Делаете интересное открытие. Если проследить линии Брина, Одилона и Радульфа, окажется, что у всех троих общий предок, Эрнбрехт Дамотил. Дамотил был офицером добрых четыре сотни лет назад и сражался с хлынувшими на Хавену орками. Вероятно, что за прошедшее долгое время родственные узы этой троицы были забыты. Но пока вы все это выяснили, прошло много времени. Если хотите продолжать архивные исследования, можете сделать это на 292. Однако сей подвиг потребует от вас еще несколько часов, поэтому вы не сможете выбрать какое-то еще действие в храме.

Также можете прекратить свои исследования и вернуться в храмовый зал в параграфе 208, где выбрать второе действие. Но если это уже ваше второе действие, вы должны покинуть храм на 95.

72

Камень за камнем вы разбираете кучу, на что уходит прилично времени. Но ваши усилия вознаграждаются, когда под камнями вы находите кожаную сумку. Открыв ее, приходите в восторг - самоцветы, всех цветов и размеров. Хватаете сокровище и решаете никому о нем не рассказывать. В окрестностях лагеря как раз есть место, где можно пока припрятать находку. Затем возвращайтесь на **191**. Если желаете покинуть пещеру по кратчайшему пути, тогда вам на **29**.

Примечание: Если вы здесь второй раз, тогда, естественно, сокровищ тут больше нет, одна лишь разрытая каменная осыпь.

73

- Дырку вам от бублика! - отвечаете с уверенностью. - С чего это я должен платить за ущерб? Во всем виноваты эти несносные сорванцы со своим мячом, а вовсе не я.

- Ш... Что-о-о? - рот у госпожи широко распахнут, а лицо покраснело как панцирь брошенного в кипяток болотного рака. - Ну погоди! Альрик, Брехтольд, поучите этого наглеца манерам.

По ее команде двое сопровождающих госпожи засучивают рукава прекрасных ливрей и плюют на ладони. Да, это точно не обычные слуги. Похоже, будет первоклассная драка.

● **AA:** Кто первым потеряет два очка жизни, отправится в нокаут. Это относится как к вашему герою, так и к обоим его противникам.

Альрик	АТ 10	ПА 8	ЖЕ 5
Брехтольд	АТ 9	ПА 8	ЖЕ 6

● **DSA:** Используйте правила для боя без оружия, «Базовые Правила», стр. **103** и дальше.

Альрик	Борьба: ИНИ 9+К6	АТ 9	ПА 8
Урон 1К	Дистанция К ВН 16	ТЛ 13	БР 0
Брехтольд	Борьба: ИНИ 8+К6	АТ 9	ПА 7
Урон 1К	Дистанция К ВН 18	ТЛ 12	БР 0

Все происходит очень быстро, у вашего героя почти нет возможности воспользоваться заклинаниями, даже если у него и есть магические способности. Единственное исключение - он может один раз применить заклинание FULMINICTUS, если его знает и если выполнит соответствующую проверку.

Если вы победите, нокаутировав обоих противников, тогда прочтите **261**. Если же в нокаут отправили вас, вам придется довольствоваться **285**.

74

Язинда и Расмунд идут от лагеря к месту, где стреножены рабочие лошади.

- Я все знаю, госпожа сержант! - подходите к ним с этим криком.

- Что ты знаешь? - ваша собеседница в замешательстве.

- Все о вас и ваших делишках. Градоначальник Хонингена приказал угробить всех нас, чтобы сорвать строительство дороги и сохранить пошлыны для Хонингена.

- Да ты бредишь! - кричит сержант.

Она и Расмунд обнажают оружие, поскольку видят ваши полные решимости глаза. Сражайтесь. (Значения противников см. в **параграфе 324**).

Если вы владеет заклинанием FULMINICTUS, можете применить его в бою один раз при успешной проверке *колдовства*. Язинда и Расмунд бьются насмерть. Если победите, прочтите **25**.

- Сдавайся, тебе не выстоять против нас обоих! - кричит сержант во время боя. Если хотите ее послушаться, можете это сделать на **228**. Если же судьба отвернется от вас, и ваша жизненная энергия упадет до 0, пожалуйста отправляйтесь на **59**.

75

- Сомнигравис, - бормочете, зевая. Жертва тоже зевает и погружается в глубокий сон с храпом. Через какое-то время она просыпается бодрой и отдохнувшей. Что ж, вам удалось выяснить, что SOMNIGRAVIS это не то заклинание, которое нужно в данной ситуации. Решаете воздержаться от дальнейшего применения магии и отправляетесь на **38**.

76

- Говоришь, умеешь читать, тогда прочти вот это, - сержант вынимает клочок старой бумажки, набитой в носок правого сапога - как вы сейчас заметили, у нее отсутствует большой палец на ноге. Развернув бумагу, сует ее вам под нос.

- Приказ по части, - читаете бегло и без ошибок. - Мужчины и женщины Второго Имперского полка Альбернийской гвардии сегодня...

- Хватит, достаточно, - прерывает сержант. - Вижу, ты не водил меня за нос. В наши дни умение читать дает немало преимущество. Не хочу быть несправедливой, но нужно заботиться о том, что лучше для нас всех. Ты должен отправиться в Хонинген.

В восторге выходите из палатки. Однако, вам предстоит неприятная задача сообщить товарищам о вашем отъезде - что лишь поспособствует их враждебности. Дальше читайте **301**.

77

Несостоявшаяся жертва колдовства в отчаянии - после первых ударов становится ясно, что живой она не сдастся. С другой стороны, вы не настроены погибать. Боевые значения вашего противника см. **параграф 324**.

Если вы знаете заклинание FULMINICTUS, то можете один раз за бой применить его - при успешной проверке *колдовства*, разумеется. Если хотите пощадить противника, то можете прекратить бой и полностью уйти со сцены. В этом случае прочтите **параграф 20**.

Если вы погибнете в бою, прочтите **322**. Вы побеждаете, если жизненная энергия вашего противника упадет ниже 2 (AA) или 10 (DSA). В этом случае отправляйтесь на **19**.

78

Крики Брина и Грордана заглушает рухнувшее дерево. Вырубку накрывает мертвой тишиной. Вы могли бы спасти две жизни, и остальные это прекрасно понимают. Если кто-то был вам другом, то он поверит вашим объяснениям, что вы не заметили опасность. Измените его отношение в **параграфе 324** на «нейтральное». А вот нейтральные теперь к вам враждебны, а те, кто был враждебен, лишь укрепились в своем отношении.

Понадобилось несколько часов, чтобы прорубиться сквозь мешанину листьев и веток и вытащить два тела. Вычеркните Брина и Грордана из списка в **324**. Они мертвы, а потому вам уже не придется иметь с ними дела. Если где-то в тексте будет сказано поговорить с тем или другим, просто проигнорируйте этот вариант.

Дальше читайте **параграф 141**.

79

Что ж, у судьбы свои планы. Шагаете по улицам в поисках постоянного двора. Трое детей играют в имман. Вы поравнялись с госпожой в сопровождении служанки с корзиной и двух... слуг? Телохранителей? Вы не можете точно сказать.

Все произошло с ошеломляющей быстротой. Неудачный пасс. Мяч летит напрямик к вам. Вы как раз опускаете ногу, остановиться уже нельзя, и нога поскользывается на мяче. Все летит кувырком. Ожидаете боли, но тщетно - ваше падение смягчила служанка, сбитая с ног и вывалянная в уличной грязи. Покупки - колбаса, сыр, сладости и пироги - валяются в канаве. Ошеломленные дети приходят в себя раньше всех, и быстро расхватывают те лакомства, что почище.

С трудом поднимаетесь, еще не зная, что неприятности только начинаются.

- Олух! - ругается госпожа. - Увалень! Орк! Мои вещи - они испорчены! Ты должен возместить ущерб, Прайос свидетель! Мы заплатили четыре талера и три геллера. И юбка моей Герлинды также испорчена, заплатишь и за нее. Это еще два талера.

Госпожа негодуя указывает на тебя перстом. Переводите взгляд с нее на двух спутников, которые явно слишком сильны для слуг и сильно хорошо одеты для конюхов...

Боги распорядились так, что у вас нет 6 талеров и 3 геллеров. И что теперь?

Примете предложение городского глашатая и оплатите ущерб из своего аванса? Тогда дальше читайте **315**.

С другой стороны, во всем этом безобразии виноваты вовсе не вы, а трое несносных сорванцов, трусливо сверкнувших пятками. А уж вы тем более не собираетесь платить ни медного кройцера. Твердо отказываетесь. Что из этого получится, увидим в **параграфе 73**.

Вы также можете схитрить, согласившись заплатить, но для этого вам надо сперва завербоваться в лесорубы и получить аванс. Насколько ваша хитрость будет успешной, вы можете прочесть в **параграфе 193**.

80

Бегом возвращаетесь в лагерь в поисках сестры Мерисы. Вам нет дела, затевают ли сержант и остальные лесорубы что-то недоброе или нет. Находите посвященную возле большого костра, погруженную в религиозное созерцание, из которого грубо ее вырываете.

В нескольких словах описываете виденное вами. Мериса отвечает, что скелеты и прочая нежить просто так по земле не ходят, их необходимо вызывать с помощью магии.

Когда вы приходите к руинам, вас уже поджидает около сотни скелетов. Не обращая на вас внимание, даже не сказав вам, что делать, Мериса устремляется к нежити, вознося монотонную молитву к повелителю мертвых Борону. И происходит чудо - скелеты замирают, кости гремят и трясутся, а затем рассыпаются. Из руин поднимает зеленоватый усик дыма.

Запах разложения, который вы и раньше чувствовали, усиливается. Мериса срывает капюшон - мокрые от пота волосы прилипли к голове. Но тут позади нее разверзается земля и восстает еще один скелет.

Крикнете Мерисе и останетесь в стороне, потому что драться бессмысленно. (171)

Атакуете скелет самостоятельно. (258)

81

Сильный удар повергает Радульфа на колени. Вы с ним не церемонитесь, поскольку считаете, что перед вами убийца, и хватаете его за волосы на затылке. Приставив ему оружие к спине, конвоируете напрямик к сержанту.

- Сержант Язинда, смерть Брина это не несчастный случай. Радульф убил его из ревности, поскольку Брин обручился с девушкой, за которой также ухаживал Радульф.

- Ревность часто служит основанием для убийства, - спокойно отвечает сержант. - Но есть ли у тебя доказательства?

Тьфу, вы так и знали, что что-то забыли. Ответ сержанта на ваше смущенное меканье читайте в **параграфе 104**.

82

Может, вы и видели водопад, но понятия не имеете, где он находится. Поэтому вы не знаете, к какой местности относится карта. А потому она для вас бесполезна. Разочаровано сдаетесь и отправляетесь на **30**.

83

- Ой, я так давно здесь не был... Как хорошо, что вы мне помогли, - сглатываете и отправляетесь в указанном направлении, сопровождаемый по бокам двумя провожатыми госпожи.

У входа в ратушу выстроилась небольшая очередь. Становитесь в конец, а ваши провожатые отходят в сторонку, ласково вам улыбаясь. В одном можно быть уверенным - эти двое отсюда не уйдут пока вас недождутся. Дальше читайте 87.

84

Беспечно насвистывая, поднимаетесь и делаете вид, что заходите в палатку, но в последний момент шагаете в сторону и шмыгаете за дерево. Внимательно оглядевшись, понимаете, что не вы один такой умный - кто-то явно подготовился к тому, что новые работники попытаются улизнуть, получив 10 талеров аванса, и заблаговременно расставил трех стражей. Пройти мимо них почти невозможно - вы пытаетесь, но вас окликают.

- Эй, прогуляться вышел? Лучше бы тебе выбросить глупости из головы.

- Я, э, мне всего на минуточку, - отвечаете.

- Сортир за палатками!

- Большое спасибо, вы меня так выручили, - делаете хорошую мину при плохой игре и разворачиваетесь.

Откажитесь от своих намерений и вернетесь в лагерь к лесорубам? (256)

Или сделаете несколько шагов в направлении палаток, затем развернетесь и помчитесь что есть духу, надеясь застать охрану врасплох и раствориться в ночи? (273)

Может хотите прибегнуть к заклинаниям? Стражники слишком далеко, чтобы воздействовать на них магией напрямую. Так как никаких замков поблизости нет, FORAMEN FORAMINOR вам тоже ни к чему. Остаются только два заклинания, которые могут сработать - FLIM FLAM (8) и ODEM ARCANUM (28).

85

- Баннбаладин! - смотрите Грордану в глаза.

- А впрочем, плевать на погоду.

В голосе Грордана явно звучит радость. Он приглашает вас сесть рядом и предлагает трубочку. Вы не привычны к трубочному зелью - делаете глубокую затяжку и заходите кашлем. Во имя Двенадцати Богов, что за дрянь он курит!

- Послушай Грордан, - начинаете разговор, - то, что ты жив, а Брин мертв, это же не просто так. Ты что-то подстроил. Давай, колись, как оно было - я же твой друг.

- Я знаю, что у меня не должно быть секретов от тебя, но я ничего не делал. Мне просто повезло. Жаль парня.

Приходится признать, что толку от вашего заклинания было чуть-чуть. Решаете воздержаться от дальнейших заклинаний и отправляетесь на 38.

Если Грордан был до этого нейтральным или враждебным, то теперь он ваш друг.

86

Во имя Двенадцати Богов, что за пара болтунов! Понадобилось немало времени, пока они закончили трепать языками и отчалили. Лишь тогда смогли вы наконец безопасно отступить и отправиться назад в лагерь.

По дороге вам попало загадочное, мрачное место. Шесть камней в рост человека расставлены кругом. Вы знаете, что в подобных местах друиды устраивают свои темные ритуалы. Вы почти слышите крики истязаемых жертв и, содрогнувшись, поворачиваете прочь. Вы шагаете все быстрее и быстрее, и по-настоящему счастливы, когда впереди показываются палатки лагеря.

Не теряя времени подбегаете к сержанту и докладываете о своем открытии. Она сплевывает: «Орки!»

Ее голос сочтется презрением и отвращением.

— Совсем не удивлюсь, если гибель наших людей на их совести.

Дальше читайте 310.

87

Стоя в очереди, продолжаете грезить о пирах фей и драгоценных камнях. Сейчас вас от стола вербовщика отделяют всего два соискателя, и вы вспоминаете о Фариндельском лесу. Да нет, не пошлют же вас туда! Фариндельский лес славится опасными монстрами и злой магией. Вы до сих пор не забыли того, что вам рассказывал дедушка про этот лес. А именно, о скелете внутри круга из молодых березок, явно выросших вокруг жертвы за ночь. Подобно прутьям клетки удерживали они несчастную жертву, пока та не умерла от голода. А снаряжение бедолаги, включая топор и нож, лежало почти на расстоянии вытянутой руки - лишь чуть-чуть дальше...

К счастью, очередь подходит раньше, чем вы успеваете додумать мысль до конца.

- Имя? - спрашивает вербовщик. Называетесь, и он спрашивает, сильны ли вы и здоровы.

Если ответите: «Как бык», - дальше читайте 309. Ответите: «Нет», - и переходите на 202.

88

- Я знаю, кто убил Брина, Радульф, - говорите подчеркнуто тихо. Тот отрывается от своей работы, медленно поворачивается к вам и смотрит с вызовом.

- И кто же?

- Ты, кто же еще? Ты ревновал, поскольку он увел девушку. Ты ненавидел Брина и Одилона, их смерть на твоей совести, а потому я тебя свяжу и отдам сержанту.

- Попытайся, - шипит Радульф, вынимая короткий меч. Боя не миновать. Значения Радульфа можно посмотреть в параграфе 324.

Если вы знаете заклинание FULMINICTUS, то можете один раз за бой применить его - при успешной проверке колдовства, разумеется.

Вы побеждаете, если у Радульфа останется 2 ЖЕ (AA) или 12 ЖЕ (DSA). В этом случае прочтите 81. Если судьба будет к вам неблагосклонна и ваша жизненная энергия уменьшится до 0, отправляйтесь на 227. Еще можете сдаться на 127.

89

Первые деревья начинаются через три длинных шага. Останавливаетесь и прислушиваетесь к доносящемуся шуму. Делаете знак сгрудившимся возле вас остальным лесорубам вести себя потише. Точной уверенности в правильности направления у вас нет, но вы идите, а товарищи следуют за вами. Через несколько сотен шагов видите атакующего Брина медведя. Парень едва успевает уворачиваться от могучих лап, удар которых, без сомнения, снесет ему башку с плеч. Чуть в стороне видите двух медвежат - именно их защищает разъяренная мамаша. Не теряя времени на размышления, хватаете оружие и бросаетесь на зверя. Поскольку вы всех опередили, то и вся тяжесть боя ложится на вас.

● AA: Медведица

АТ 8 ПА 6 ЖЕ 7

Попадание лишает жертву 2 ЖЕ.

● DSA: Медведица

Лапы: ИНИ 7+К6 АТ 8 ПА 6 Урон 1К+2
Дистанция КБ ЖЕ 45 ТЛ 14 БР 2

Можете один раз за бой воспользоваться заклинанием FULMINICTUS, если вы его знаете, и если выполните проверку. Если вы потеряете 2 ЖЕ (AA) или 10 ЖЕ (DSA), отправляйтесь на параграф 64.

Если медведица потеряет 2 ЖЕ (AA) или 10 ЖЕ (DSA), можете дальше прочесть параграф 70.

90

Обходите вокруг руин, держась от них подальше. Слышите перестук множества костей и песнопения Мерисы. К несчастью, ничего, что могло бы приблизить вас к цели, найти не удастся. Вернувшись туда, откуда начали обход, видите, что Мериса упала на колени. Зависла долгая пауза. Решаете посвятить это время руинам. Дальше читайте 182.

91

- Что ты сейчас сказала?
- Прошлой весной лило просто как из ведра, а что?
- Нет, перед этим.
- В этом году сухо.
- Нет, посередине! Ты что-то говорила о слугах темных богов, и про смерть для всех.
- А, тогда, скорее всего, у меня опять было видение. Я не могу толковать свои пророчества. Большинство из них наступит не раньше, чем через тысячу лет.

Лучше бы тебе помалкивать об этом, а не то навлечешь беду на всех нас. Давай сменим тему.

И вы снова болтаете о дожде и засухе, пока не приходите в лагерь.

Теперь возвращайтесь на параграф 100 и выберите другого собеседника. Если вы уже поговорили с двумя товарищами или больше не желаете продолжать распрсы, отправляйтесь на 68.

92

Коридор чуть пошире остальных. Он примерно 1,5 шага шириной, но той же высоты, а именно два шага. Через семь шагов он выводит в практически круглую камеру, откуда нет другого выхода. В дальнем конце камеры навалена куча щебня добрых полшага высотой. Плюс, тут есть лишайники и многочисленные белые пауки, которых вы уже видели в первой пещере. Интересно, конечно, а что они тут жрут, хотя, с другой стороны, лучше вам этого не знать.

Если хотите обследовать поближе кучу щебня, можете это сделать на 72. В противном случае можете вернуться на 191, а там выбрать новое направление.

93

Острые как бритвы кусалки обрывают ваше земное существование. Может, однако, искренне заверить, что ваш герой не окончит свой путь в желудке паука. Как добыча, он слишком велик. Лесной паук действовал из чистого рефлекса, защищая свою ловушку и свое потомство. И пусть гибель героя всегда печальна, не стоит падать духом, лучше выберите нового и начните заново с параграфа 1.

94

Осторожно вскрываете шов, что нелегко, поскольку работать приходится вслепую, да и рука прижата тяжестью тела. Но ваша настойчивость вознаграждается успехом. Вы делаете отверстие в шве, достаточно большое, чтобы сунуться внутрь (нащупываете кожу) и достать то, что было зашито в край куртки.

С удивлением выясняете, что это старая карта - или даже часть карты. (Вырежьте карту 1 на стр. 60). Решаете оставить находку себе и возвращаетесь на 282.

95

Когда вы выходите из храма, уже опускаются сумерки. Решаете, что еще можно сегодня сделать, чтобы прояснить таинственные «несчастные случаи».

Если больше ничего в голову не приходит, можете отдохнуть в 69.

Если вы все еще подозреваете градоначальника, можете попробовать кое-что проверить в 96.

96

Похоже, Удача на вашей стороне. На улице вам встречаются два пажа в ливреях градоначальника. Они несут свежий хлеб и соленые крекеры. Идете за ними, прислушиваясь к их разговору. А говорят они об обществе, как раз сегодня собравшемся у градоначальника. Обсуждать там будут то и это, и еще новую дорогу.

У вас рождается смелый план. Ливрея пажа постарше должна вам подойти, тем более, ее покроей универсален для юношей и девушек. Если дадите ему 2 талера, возможно, удастся уговорить его на сегодняшний вечер обменяться одеждой. Тогда вы сможете, выдав себя за него, покрутиться в обществе. (60)

Если же план не внушает вам доверия или у вас нет двух талеров, вы должны от него отказаться. Тогда читайте 148.

97

- Должна тебе кое-что сказать, - будит вас на следующее утро сержант. - Остальные больше не хотят видеть тебя в команде. Лучше бы тебе уволиться, пока не произошел несчастный случай. Поэтому пакуй свои манатки и проваливай. Вот тебе за труды.

Сержант вручает вам 2 талера, разворачивается и уходит. Отказываетесь от завтрака и отчаливаете не прощаясь. За выпавшие вам приключения можете записать 1 ОП (AA) или 10 ОП (DSA). Рекомендуем вам закончить приключение здесь и начать заново с новым героем в параграфе 1. Наверняка так будет лучше.

98

Чтобы найти посвященного Хезинды, вы должны вернуться в Хонинген. Но вы начинаете сомневаться, действительно ли богиня магии и знаний связана с нежитью. Не зная, что делать, сдаетесь и отправляетесь на 30.

99

Лишь теперь Грордан посмотрел в указанном вами направлении.

- Тикай! - кричит он опешившему Брину.

Вы разворачиваетесь и тоже пытаетесь покинуть опасную зону. Позади вас с грохотом падает дерево. Замираете на месте, прикрыв уши руками. Через какое-то время до вас доходит, что с вами все в порядке. Тогда оборачиваетесь и смотрите на мешанину листьев и веток. Нельзя понять, раздавил ли дуб кого-нибудь или нет. И лишь увидев бледное лицо Грордана, понимаете - он спасся. Брин нет.

До самого вечера вы отпиливали ветви, чтобы можно было извлечь тело юноши. Дальше читайте параграф 141.

100

Большинству лесорубов на следующее утро кусок в горло не лезет - лишь хлебнуть чайку, чтобы взбодриться перед работой физически и духовно.



Сержант отряжает Одилон и Фиризу доставить тело Брина в Вайрнхайм. Остальные отправляются на работу - расчистка леса это вам не прогулка по Гаретскому Променадю. Почему-то вам кажется, что Язинда приняла смерть юноши гораздо ближе, чем хочет показать. Три дня спустя возвращаются Одилон с Фиризой. Работа входит в обычную колею. Однако, вы не можете выбросить несчастный случай из головы. Как такое получилось? Нужно прояснить это дело. Возможно, вы что-то узнаете, если поговорите с товарищами. Естественно, вы здесь для работы - за разговоры вам не платят. Кроме того, не так просто поднять такую щекотливую тему. Можете выбрать двух лесорубов из приведенного списка. Кого выберете? (Разумеется, если кто-то мертв, с ним не поговоришь).

- Грордан (46)
- Одилон (255)
- Радульф (109)
- Гвинна (252)
- Эффердана (128)

Если вы не можете или даже не хотите говорить с ними, отправляйтесь на 68. Также вы туда отправляетесь, когда поговорите с двумя товарищами.

101

Чуть позже, когда вы встретились наедине, Эффердана передает вам Карту 4. В ответ на вашу благодарность она просит вас никому об этом не говорить.

Спустя несколько дней вы вместе с Гормом и Эфферданой должны были осмотреть остальную часть маршрута. Когда вы проходили мимо крутого склона, сверху раздалось грохотание - лавина. Кричите Горму, но слишком поздно - он смертельно ранен. Случившееся просто ужасно, но вы понимаете, что нельзя давать волю чувствам и нужно действовать сейчас, пока не стало еще хуже. Быстро обшарив одежду и рюкзак Горма, находите Карту 5. Призываете Эффердану никому об этом не говорить. А потом вы несете погибшего товарища обратно в лагерь. Дальше читайте 291.

102

Следующая лопата земли летит вам прямо в физиономию. - Чтоб я больше этого не слышал! - шипит Радульф. - Я бы не стал марать руки о такого, как Брин. Я всегда знал, что госпожа Перайна покарает его за такой образ жизни, раньше или позже.

С этой поры Радульф вас избегает и становится к вам враждебным. Но вы можете воспользоваться заклинанием BANNBALADIN, если знаете его. В случае успешной проверки *колдовства*, Радульф станет вашим другом. В случае неудачи отправляйтесь на 222. (СМ Радульфа см. **параграф 324**).

Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника. Если вы уже поговорили с двумя товарищами, или не желаете продолжать расспросы, тогда отправляйтесь на 68.

103

Выбор сделан - бой окончится чьей-то смертью.

● AA: Скелет

АТ 10 ПА 2 ЖЕ 4

● DSA: Скелет

Меч: ИНИ 10+К6 АТ 8 ПА 2 Урон 1К+4
Дистанция Б ЖЕ 20 ТЛ - БР 1

Против скелетов эффективно дробящее оружие, все прочее наносит им лишь половину повреждений.

Если вы владеете заклинанием FULMINICTUS, можете применить его в бою один раз. Если победите, читайте дальше 138. Если ваша жизненная энергия упадет до 0, вам останется одна дорога - на **параграф 297**.

104

Сержант яростно блеснула глазами.

- Ты спятил? - говорит она. - Не считаешь, что твои «улики» малость скудноваты? Что на тебя нашло?

Для таких как ты есть только одно место - темница Хонингена.

Сержант велит арестовать вас. На следующее утро охотница Хела и солдат Расмунд доставляют вас в город.

Там вас швыряют в темную сырую дыру. Судья выдал приговор, как припечатал - 10 лет на знаменитых торфоразработках Болотного замка. Вы много слышали об этой тюрьме посреди парящих болот Альбернии, особенно то, что большинство ее покидает вперед ногами... Но вас сия участь миновала - всего через год король смиловился и дал вам возможность искупить вину на самоубийственном задании. Но это совсем другая история...

За пережитый опыт можете записать 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA). Однако тайна Леса могил далека от раскрытия. Поэтому быстренько подыскивайте нового героя и начинайте заново с **параграфа 1**.

105

Туннель оканчивается через несколько метров. Обследуете стену и с изумлением выясните, что камень растрескался, пронизанный тончайшими корешками. Воистину это чудо природы, доказательство того, что сила жизни преодолевает даже прочнейшую скалу. Теперь возвращайтесь в большой зал на 260.

106

Офицер в растерянности. Он явно не ожидал подобного ответа.

- Сколько у нас набралось? - спрашивает он коновала.

- Да еще порядком не хватает.

- Ладно, возьмем и этого, - поколебавшись, решает солдат. Дальше читайте 137.

107

Сержант также убеждена, что Одилон мертв. Мысль, что тело юноши гниет где-то без божественного благословения, ей более чем отвратительна. И поэтому она решает отправить кого-нибудь в Хонинген за посвященным бога смерти Борона - благословить могилу Одилона и помолиться за Радульфа. Ну и, кроме того, он окажет всем прочим духовную поддержку и позаботится, чтобы никто больше не пострадал.

То ли от того, что они боятся оказаться следующей жертвой, то ли потому, что им охота поглядеть на что-то отличающееся от палаток и древесных стволов, многие вызываются отправиться в Хонинген, а именно Эффердана, Линай, Биня, Паринор, Гвинна - ну и вы. Остальные хотят или от них требуется остаться в лагере. Так как сержант хочет быть по возможности справедливой, она решает бросить жребий. Бросьте 1К6 - результат определит, кто отправится в Хонинген:

1: Эффердана 2: Линай 3: Биня
4: Паринор 5: Гвинна 6: вы

Если вы проиграли, отправляйтесь на 301, если выиграли - на 300.

108

Те, кто был к вам враждебен, теперь нейтральны, а кто был нейтрален, стали вашими друзьями. Поставьте соответствующие галочки в **параграфе 324**.

Следующие два дня вам оказывают особое уважение. Это означает дополнительный кусок свинины в вашей похлебке и наиболее нежные кусочки жареного мяса. Однако, вашу работу никто за вас не сделает, поэтому вкалываете наравне со всеми - что означает, что за две ночи вы суммарно восстанавливаете всего 1 ЖЕ или АЕ (АА), или 1К6 ЖЕ или АЕ (DSA). Начинаете расчищать просеку - опасная работа, как станет понятно слишком скоро. Подробнее читайте **параграф 180**.

109

Лагерь передвинулся на новый участок, и вы с Радульфом копаете новый сортир - работа, традиционно выполняемая в стороне от палаток. Это дает вам возможность поговорить с молчуном Радульфом наедине. Поскольку вы и сами толком не знаете с чего начать, просто говорите, как вам жаль бедняги Брина. Ответ Радульфа не заставил себя ждать.

- Подделом ему. Брин был сыном самого зажиточного крестьянина в Вайрнхайме, и это проявлялось во всем. Работой он себя не утруждал. Когда я горбатился на поле моей матушки, он валялся на солнышке и отдавал приказы слугам. Ну и девушек ему было легко охмурять. Вообще не понимаю, чего он подался в лесорубы. Может, родители из дому выставили? Вы просто не ожидали такого словоизвержения. Продолжите разговор теперь, когда язык Радульфа наконец-то развязался? Если да, тогда идите на **264**, если нет, возвращайтесь на **100** или на **68**, если Радульф второй, кого вы расспрашиваете.

110

Вы оказались в неудобной ситуации - единственный промолчавший. Это не способствует вашей репутации в глазах товарищей. Один или два может и поймут, что у вас на уме, но не все. Бросьте 1К6 за каждого лесоруба в **параграфе 324**. Если результат четный, его отношение остается прежним, при нечетном же тот, кто был вам другом, становится нейтральным, а нейтральный становится врагом. Через несколько часов возвращаются лесорубы. Никаких орков они не нашли. Дальше читайте **165**.

111

- Грордан, ты должен был знать, что дерево падает не туда! Как еще ты сумел бы спастись вовремя? А бледный вид, слезы - все это было игрой на публику. Не знаю, зачем ты это сделал, да только Брина убил ты. Грордан смеется.

- Выпей теплого молочка с медом, сопьяк, и охолонь малость. А мне не мешай работать.

- Я... Я тебя свяжу и отведу к сержанту, - в вашем ответе звучит легкая неуверенность.

Заметив, что вы достали оружие, а значит настроены серьезно, Грордан и сам вынимает свой длинный кинжал. (Значения Грордана указаны в **параграфе 324**).

Если вы владеете заклинанием FULMINICTUS, то можете один раз применить его в бою, если проверка окажется успешной. Вы побеждаете, если жизненная энергия Одилона снизится до 2 (АА) или 10 (DSA). В этом случае прочтите **39**. Если судьба будет к вам немилостива, и ваша жизненная энергия упадет до 0, отправляйтесь на **127**.

112

Язинда и Расмунд ходят по лагерю. Окликаете их и машете в сторону коновязи. Неспешным шагом они подходят к вам и спрашивают в чем дело.

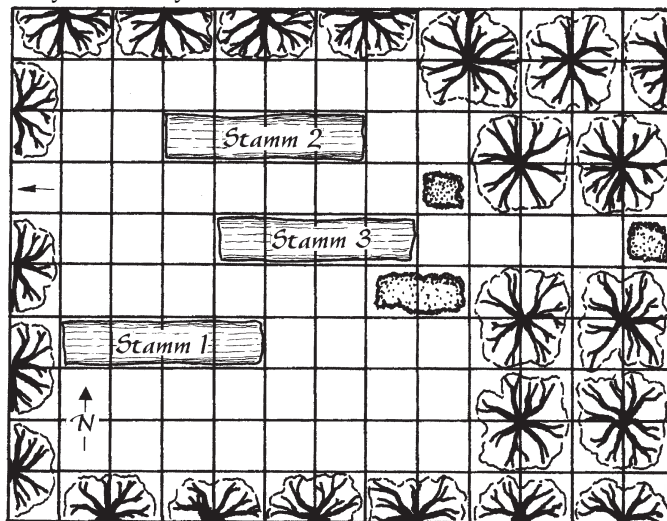
- В этом, - и без дальнейших ухищрений швыряете в них колдовскую формулу.

Какое заклинание хотите попробовать? SOMNIGRAVIS (**321**) или HORRIPHOBUS (**183**)? Сделайте соответствующую проверку (DSA: Устойчивость к магии Расмунда и Язинды см. **параграф 324**). В случае успеха отправляйтесь на соответствующий заклинанию параграф. В противном случае, вам на **33**.

Если хотите применить BANNBALADIN, вам нужно сделать две отдельных проверки - для Язинды и для Расмунда. Если чарам поддадутся оба, идите на **42**. Если околдовать удастся лишь Язинду, вам на **213**, а если только Расмунда, тогда вам на **37**. Если оба устоят перед вашими чарами, читайте **38**.

113

Ситуация следующая:



Если вы внимательно посмотрите на картинку, то обнаружите, что больше не можете переместить ни один ствол. Мы предпочитаем опустить слова, которыми ваши товарищи встретили известие о том, что им придется разрубить стволы на куски покороче. Продолжайте **236**.

114

Теперь ствол надо чуточку подать на восток, перепрячь лошадь на другой конец и утащить ствол на место сбора. Вы успешно выполнили свою работу, и признание товарищей по праву ваше. Далее читайте 55.

115

Убегаете. Но к кому вы побежите? Нежить, включая скелеты, это осквернение божественного порядка, поэтому вам нужен посвященный Двенадцати Богов. Божьи слуги и впрямь могут творить чудеса, о которых говорят по всей земле. Поищите...

Слугу богини магии и мудрости Хезинды (98)?

Слугу бога смерти Борона (80)?

Слугу князя богов Прайоса (200)?

116

Вам знакомы эти ощущения не сработавшего заклинания - и это последнее, что вы чувствуете в своей жизни. Наложение заклинания отняло слишком много времени, дуб рухнул на вас и отправил в царство мертвых. Вы отдали жизнь ради товарищей, и лесорубы этого не забудут. Вам устраивают пышные похороны, достойные короля.

Как ни печально навеки расстаться с героем, но вам следует подыскать нового, чтобы начать приключение сначала с **параграфа 1**.

117

С ужасом глядите, как необъятный дубовый ствол валится на Бриана и Грордана - им уже не спастись. На ваших глазах их давит дерево. (249)

118

Достаете свои вещи из палатки и исчезаете, не попрощавшись с остальными. Поначалу вы вообще-то собирались их предупредить, но вас, скорее всего, высмеяли бы, как это сделала сержант. Вы стремитесь лишь к тому, чтобы очутиться как можно дальше от надвигающегося бедствия. За пережитый опыт можете записать 2 ОП (AA) или 20 ОП (DSA). А теперь мы можем вам открыть, что ваш герой так и не сумел разведать все тайны Леса могил. Поэтому быстренько выберите нового персонажа и начните с **параграфа 1**.

119

Бежите, вопя и размахивая руками. Брин и Грордан смотрят на вас, но явно не понимают, что именно вы хотите им сказать.

Продолжите кричать? Тогда читайте 99.

Возможно, вы хотите применить магию. С помощью HORRIPHOBUS вы заставите этих двух удирать во весь дух. В случае успеха, прочтите 206. Также можно наложить SOMNIGRAVIS. Если хотите это сделать и желаете посмотреть, что из этого выйдет, читайте 278. Однако учтите, наложение заклинаний требует времени. (DSA: Устойчивость Бриана и Грордана к магии см. **параграф 324**).

120

В этом святом месте не звучат громкие голоса. А потом шепотом сообщаете Мерисе, что ваши раны требуют срочного лечения. Посвященная берет вас за руку и ведет через зал к черной бархатной занавеси за алтарем. Она отводит ткань в сторону и делает приглашающий жест в направлении открывшегося коридора. Справа и слева в него выходят двери, за которыми находятся кельи посвященных и прочих храмовых слуг. За одной из дверей небольшая аптека. На столе стоит пара алхимических аппаратов, вероятно для извлечения и сгущения соков, или что там еще с ними делают алхимики. Мериса просит вас раздеться и сесть на стул. Затем осматривает ваши раны, промывает их, накладывает мази и травы.

- А это надо зашить, - говорит она, указывая на длинный разрез, и вырывает у вас несколько волосков. - Если я использую твои волосы, - говорит она в ответ на вашу озадаченную физиономию, - это снизит вероятность воспаления для раны.

Переносите болезненную процедуру почти и глазом не моргнув. Наконец, посвященная перевязывает рану чистой свежей тряпицей. Лечение пошло вам на пользу. За ночь восстановите 1 ЖЕ (AA) или 4 ЖЕ (DSA). К несчастью, астральные очки так просто не «лечатся».

Теперь возвращайтесь в храмовый зал на 208 и выберите новое действие. Если это уже второй ваш выбор, вы должны покинуть храм на 95.

121

- Стойте, я сдаюсь, - кричите, отбрасывая оружие. Расмунд собирается добить вас, но Язинда его останавливает.

- Вот только не рассчитывай, что это принесет тебе пользу, - шипит сержант. - Возможно, быстрая смерть в бою была бы милосердней.

Такие слова не обещают ничего хорошего. Что именно они значат, узнайте в **параграфе 142**.

122

Страх в глазах жертвы ваших чар говорит сам за себя - она явно не верит ни единому вашему слову. Более того, жертва разворачивается и бежит дальше.

Если хотите атаковать с помощью оружия, можете воспользоваться этой возможностью в **параграфе 77**. Либо же, поразмыслив, можете решить плюнуть да убираться подобру-поздорову. В этом случае прочтите **параграф 20**.

123

Вас прямоком отсылают обратно в лагерь. Там вы проведете несколько одиноких часов, пока после полудня к вам не подойдет Горм с сержантом. Офицер ободряюще кивает бригадиру. Тот обращается к вам:

- Знаешь, ты был поблизости, когда это случилось с Брином, ты нашел мертвого Одилона и... ну, Фириза... э, никто больше не хочет работать с тобой. Все считают, что ты приносишь нам несчастья.

- Поэтому ты нас покинешь следующим утром, - добавляет сержант. - Не могу допустить беспорядков среди моих людей, - восклицает она почти пафосно, - это называется стратегией. Рано следующим утром пакуете свои вещи. Получаете припасы на 4 дня - пока не доберетесь до Хонингена - и заработка на текущий момент, 4 талера. Увы, для вашего героя приключение закончено. Можете, однако, записать за пережитый опыт 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA). И поскольку все секреты Леса могил не были разгаданы, вам следует подыскать нового героя и начать заново с **параграфа 1**.

124

После проведенной Мерисой вечерней службы все лесорубы крепко спят. Подобная возможность вам еще не скоро выпадет, можно не сомневаться. Надеемся, ваш выбор был верным. Если хотите передумать, возвращайтесь на **238**, и выберите другой вариант. Если же вы уверены в своем выборе, читайте дальше:

Вам и впрямь везет. Палатка Эфферданы и Горма стоит на краю лагеря, лицом в вашу сторону. Охотница Хела, стоящая сегодня на страже, стоит на другой стороне лагеря. Тем не менее, чувства у охотницы острые и вам нужно соблюдать осторожность, чтобы перехитрить ее.

AA: Сделайте проверку ЛВ, а если у вас нет навыка *скрытности*, добавьте штраф 7 очков.

DSA: Сделайте проверку *скрытности*.

При неудаче отправляйтесь на **13**, при успехе - на **262**.

125

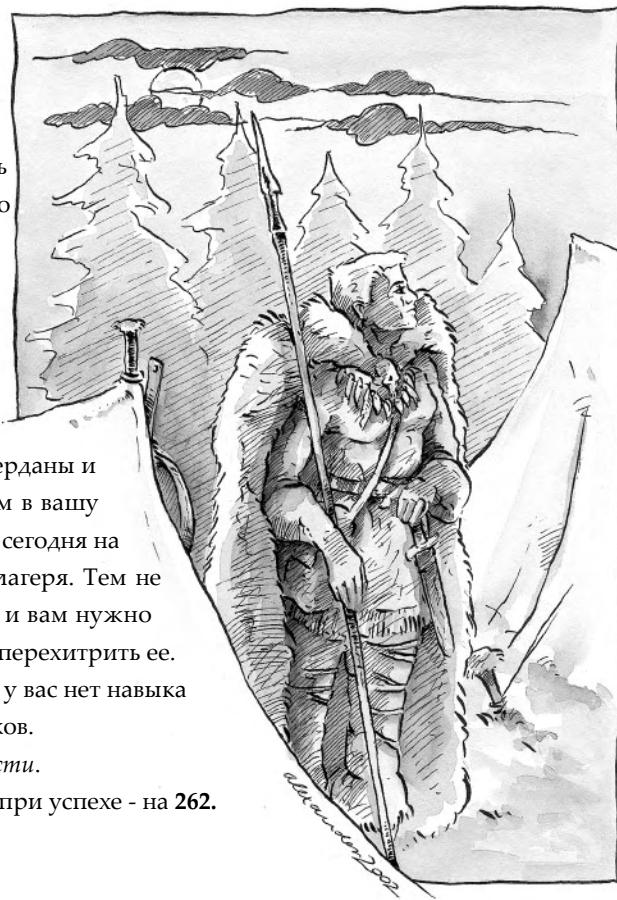
Рюкзак осмотреть легко, а опасность быть замеченным низка. Опускаетесь на колени спиной к Расмунду и ставите рюкзак между ног. Для солдата ваша поза будет выглядеть, как если бы вы истово молились. В рюкзаке находите тунику, шерстяные штаны и хорошую сменную обувь. В кожаном кошельке лежат 17 геллеров. Если хотите взять что-то из найденного, запишите это. Теперь возвращайтесь на тот параграф, где были перед этим - **282** или **135**.

126

С нечеловеческим усилием вы с Фиризой удерживаете ствол. Тем временем остальные лесорубы налегают на рычаг и откатывают его в сторону, высвобождая мертвого Одилона. Затем, по команде Горма, вы с Фиризой одновременно отпускаете веревки. Освободившийся тяжелый дуб продолжает свое путешествие вниз по течению.

Потом следуют похороны и возвращение в лагерь. Сержант решает, что Одилону нужно хоронить здесь - чтобы доставить тело в Хонинген в храм Борона не хватает людей, ведь теперь бригада существенно сократилась. Так что на этот раз обходитесь молитвами лесорубов. Можно будет послать за посвященным после окончания корчевания, чтобы благословил могилу.

Можете присоединиться к своим товарищам в **165**. С другой стороны, каждый занят своим делом, и возможно, вам не помешает задержаться здесь и немного осмотреться. **(61)**



127

Возможно, бой складывается не в вашу пользу, а возможно, вы уже не столь уверены в собственной правоте. Опускаете оружие и, улучив момент, когда противник сделает паузу, чтобы перевести дух, удираете. Вы не можете вернуться в лагерь. Может быть, вы и сражались с убийцей - доказать это вы не сможете. Для сержанта и остальных лесорубов именно вы набросились с обнаженным оружием на товарища. В лучшем случае вас прогонят, в худшем доставят в темницу Хонингена. Для вас лучше немедленно покинуть страну. Следующие несколько дней топаете на восток. Несмотря на грызущий голод, не осмеливаетесь попроситься к фермерам на

работу за еду и ночлег. Никто не должен вас видеть. Спустя несколько дней лишений и странствий вы считаете себя в безопасности и нанимаетесь на ферму. Там и остаетесь, пока не заработаете достаточно, для нового приключения. За пережитый опыт можете записать 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA). Но еще многое следует раскрыть, ведь тайны Леса могил отнюдь не разгаданы. Поэтому подыщите нового героя и начните заново с **параграфа 1**.

128

Тягловая лошадь отвязалась, и вы с Эффераданой отправились ее ловить. Находите животное мирно пасущимся на поляне в 2 милях от лагеря.

- Уф, ну и жара сегодня, - жалуется Эффердана. Поскольку вы не знаете толком с чего начать, то подхватываете обсуждение погоды. Эффердана как раз переходит к анализу осадков за последние пять лет. - В этом году сухо, но как вспомню прошлую весну...

Внезапно ее глаза фокусируются на чем-то далеком. Монотонным, почти механическим голосом она вещает:

- Проклятые слуги темных богов изыдут из земли. Смерть для всех, - затем ее взгляд вновь становится нормальным, - ...как тогда дождило...

Хотите прервать Эффердану и сменить тему? Если да, тогда отправляйтесь на **91**. Если позволите ей выговориться до конца, а затем закроете обсуждение, возвращайтесь на **100** или на **68**, если Эффердана ваш второй собеседник.

129

- Эй ты! - кликаете солдата. Помедлив половину удара сердца, вскакиваете и убегаете. Но очень скоро вас берут за шкуру.

- Нешто сбежать хотел? - ворчит солдат, заворачивая вам руку за спину. Вас отводят к сержанту, и та приказывает немедленно устроить наказание - 15 плетей по голой спине! Кроме того, вас лишают половины заработка. К счастью, удары только болезненные, но не наносят повреждений. Решаете расстаться со всеми планами побега и читаете **179**.

130

Ваши легкие горят, как будто наполненные расплавленным свинцом. Но неумолимая хватка корней не ослабевает. Вы знаете, что проиграли, и возносите последнюю молчаливую молитву богу смерти Борону. Затем все обволакивает темнота, и вы отправляетесь в его царство.

Гибель героя это печально, но мы никогда и не утверждали, что жизнь искателя приключений в Аventureрии безопасна. Лишь тех, кто не колеблется и идет вперед, ждет успех. А потому вам следует быстро подыскать нового героя и начать заново с **параграфа 1**.

131

- Ладно, убедил. Ты поедешь, но тебе нужно будет обратиться к - как же ее там - ладно, разберешься.

Но есть и обратная сторона медали - ваши товарищи не в восторге. Скорее, они даже в ярости и отныне враждебны к вам. Отправляйтесь на **301**.

132

- Чушь какая. Радульф не красавец, да и ухаживать толком не умеет. Но именно поэтому он не стал бы убивать. Это не только мое мнение, Брин с Сереной тоже рассказывали.

С помощью энергичного жеста Гвинна показывает, что думает об этой версии событий. Если до этого она была к вам дружелюбна, то теперь станет нейтральной.

Если вы владеете заклинанием BANNBALADIN, можете им воспользоваться. При успешной проверке *колдовства* Гвинна будет к вам дружелюбна.

В случае неудачи отправляйтесь на **222**. (DSA: устойчивость Гвинны к магии см. параграф **324**). Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника.

Если вы уже поговорили с двумя товарищами или не желаете продолжать расспросы, отправляйтесь на **68**.

133

Падаете, но к счастью не на самое дно расщелины - там вас ждала бы верная смерть. Ваше падение останавливает каменный карниз. Но все равно удар вышибает из вас 2 ЖЕ (AA) или 1К6+4 ЖЕ (DSA). Возвращайтесь на **194**. Можете попробовать *вскарabкаться* еще раз или пойти дальше.

Если же вы потеряли при падении последние очки жизни, отправляйтесь на **297**.

134

Прорывав вам последнее проклятие, орк падает и умирает. Садитесь на пол, чтобы отдышаться. Затем тушите пожар песком и покидаете руины.

Земля снаружи усеяна костями, окружающими со всех сторон сестру Мерису. Подбегаете к ней и с облегчением убеждаетесь, что она еще дышит. Через какое-то время она открывает глаза. Вопреки вашим ожиданиям, она не слабая и выдохшаяся, а выглядит бодрой и отдохнувшей. Вместе возвращаетесь в лагерь и докладываете о происшедшем. Теперь прочтите **параграф 234**.

135

Ваша задача очень рискованна, но вы же знаете, на что идете. Что хотите обыскать?

Рюкзак Бриана? (**125**)

Карманы в одежде Бриана? (**44**)

Посмотрите, не зашил ли Брин что-то в край своей куртки? (**243**)

Выберите один из вариантов. Затем вернитесь сюда и сделайте проверку УМ (AA) или *восприятия* (DSA). В случае успеха отправляйтесь на **192**, в противном случае на **7**.

136

Четыре шага, три, последние два, прыжок на землю. Трава смягчает приземление. Еще раз посмотрев на верх стены, замечаете вдали одинокого стражника, который по счастью смотрит в другую сторону. Берете ноги в руки. Первым делом вам надо преодолеть открытое пространство до ближайшего леса. Если это у вас получится, вы будете в безопасности.

Боги явно на вашей стороне. Так и оставшись незамеченным, достигаете тени деревьев. Теперь вы в безопасности. Шагаете всю ночь, чтобы очутиться как можно дальше от Хонингена. Так далеко, чтобы никто не захотел вас искать из-за 10 талеров. Однако вы также понимаете, что и по доброй воле сможете вернуться в Хонинген еще не скоро. За пережитое пускай и небольшое, но все же приключение получаете 1 (AA) или 10 (DSA) ОП.

Можете попробовать заново с новым героем в **параграфе 1**. Желательно, чтобы в следующий раз из этого приключения вы извлекли больше.

137

Вас посылают по коридору прямо и через черный ход. Там маленький старичок вручает ваши 10 талеров и велит поискать место в одной из палаток, разбитых за ратушей.

К тому моменту, как вы выходите из помещения, уже стемнело. Слева видны четыре длинные палатки, между ними горит костер. Над костром висит котелок с кипящим борщом - ужин для будущих лесорубов. Вам выдают миску, деревянную ложку и наливают порцию борща. Что будете делать дальше? Нет, съесть борщ, это понятно. А потом? Теперь, когда аванс получен, идея провалять несколько лун не кажется такой уж привлекательной, верно? Если это и впрямь так, можете попытаться ускользнуть на **84**.

Но если собираетесь остаться, дальше читайте **256**.

138

Тарахтящий скелет рассыпается. Если теперь вы хотите поискать союзников, можете сделать это на **115**. Если же хотите остаться, прочтите **62**.

139

Запыхавшийся и истекающий кровью из многочисленных ран Одилон падает перед вами на землю. Вытираете свое оружие о его одежду, связываете его и вновь поднимаете на ноги. Затем подталкиваете его к сержанту.

- Сержант Язинда, Брин на совести Одилона. Он вбил клинья так, чтобы дерево упало в другую сторону. Одилон ревновал, потому что Брин увел у него невесту.

Реакцию сержанта увидите в **параграфе 104**.

140

Похоже, жертва ваших чар в растерянности - верить ли вашим словам или нет. Наконец, решает поверить - то ли чтобы не тяготиться мыслью о том, что пришлось спать в одной палатке с колдуном, то ли потому, что так проще, кто знает. Возвращаетесь в лагерь на **38**.

141

Вечером никто не произносит ни слова. Большинство молча жуют хлеб с колбасой. Вымытое тело Брина покоится на одре из веток и одеял. Смотрите в костер, погрузившись в размышления.

Возможно, вам следует взглянуть на тело еще раз, поближе и осмотреть его вещи? Попроситесь нести ночную стражу? **(247)**

Или постараетесь подумать о чем-нибудь хорошем и уснете? О том, что ждет вас следующим утром, узнайте на **100**.

Если больше половины лесорубов теперь к вам враждебны, вы должны перейти на **97**.

142

Расмунд вас связывает. Кроме того, вам завязывают глаза и затыкают рот кляпом - с колдунами осторожность лишней не бывает. На следующее утро солдат и охотница Хела доставляют вас в Хонинген. Там вас сажают в камеру, изолированную с помощью огромного количества враждебной магии холодного железа. Остается только дожидаться приезда в город инквизиции и вынесения приговора. Вообще-то, магия как правило разрешена, и в каждом крупном городе есть престижная академия, готовящая волшебников. Но магия господства, которую вы хотели применить, во многих местах считается черной магией, за которую карают. К счастью, вы сумели одолеть тюремного стражника, приносившего вам еду, и сбежали. Однако в ближайшем будущем вам следует избегать Хонингена и вообще Альбернии, потому что ваш побег служит признанием вины. Денег у вас теперь нет, но хоть опыта вы набрались - получаете 2 ОП (AA) или 20 ОП (DSA).

Но Лес могил наверняка таит какие-то секреты. Можете выбрать нового героя и начать заново с **параграфа 1**.

143

Какой аргумент приведете, чтобы убедить сержанта передумать? Если умеете читать, можете сослаться на это. Все прочие, на самом деле, читать не умеют, а такая способность наверняка пригодится на этом задании. **(76)**

- Мне просто нужно отправиться! - если думаете, что такой аргумент подействует, прочтите **188**.

Если умеете ездить верхом, вы быстрее доберетесь до Хонингена и обратно - остальные не столь уверенно чувствуют себя в седле. **(15)**

Также можете сказать, что у вас в Хонингене большая бабушка, которая долго не протянет, и вы хотели бы свидеться с ней напоследок. (210)

Или скажете правду. Что вам нужно провести расследование в Хонингене. (305)

I 44

Сделайте проверку колдовства. В случае неудачи отправляйтесь прямиком на 186, в случае успеха читайте дальше.

Идея была не так уж плоха, но к несчастью SOMNIGRAVIS не работает на напряженной и встревоженной жертве. Шаман однако заметил, что против него использовалась магическая атака. Он смотрит на вас, покрепче сжимает костяную дубинку и резво устремляется в атаку. Бой состоится в параграфе 274.

I 45

Заклинание подействовало, но падающее дерево оно не остановит. С ужасом смотрите, как дерево погребает Брина и Грордана. Однако вам кажется, что между самых дальних ветвей, просвистевших от вас не дальше, чем в 7 шагах, мелькнуло красноватое свечение. Теперь прочтите 249.

I 46

Офицер просто опешил - но, похоже, отнюдь не от вашей несравненной мудрости.

- Сколько у нас набралось? - спрашивает он коновала.

- Да еще порядком не хватает, - отвечает тот, - но такой нам явно не нужен. Еще ногу себе отрубит, а мне потом культю зашивать.

Не похоже, что вас хвалят. Увы, приключение для вашего героя заканчивается, даже не начавшись. Подыщите нового героя и начните заново с параграфа 1... Если только у вас не осталось в городе долгов. Тогда дальше читайте 168.

I 47

Укрепляете факел в трещине и склоняетесь над Радульфом. Первым делом обшариваете карманы его одежды, но не находите ничего важного. Когда же вы собираетесь заняться его рюкзаком, сзади и выше вас раздается легкий хруст. Скрюченные корни у входа в нишу распрямляются и преграждают вам путь назад, в то время как корни над вами явно тянутся к вашей шее. Теперь-то вам ясно, как погиб Радульф, но также ясно и то, что следующей жертвой вполне можете стать вы.

Чтобы победить, вам надо попасть по корням три раза (AA) или причинить им суммарно 10 очков повреждений (DSA). Парировать атаки корней вы не можете, поскольку они вас удерживают. Сами вырваться вы не можете, но все равно можете атаковать корни. Только ваша АТ каждый боевой раунд уменьшается на 1. Когда она упадет до 0, корни задашат вашего героя.

● AA: Волшебные корни

АТ 6 ПА 0 ЖЕ 3

● DSA: Волшебные корни

ИНИ 4+К6 АТ 6 ПА 0 Урон особый
Дистанция КБ ЖЕ 10 ТЛ - БР 3

Даже если вы знаете заклинание FULMINICTUS, вы не можете применить его, когда вас душат корни.

Если победите, читайте 218. В противном случае читайте 130.

I 48

Отправляетесь к ратуше и размышляете над дальнейшими действиями. Возможно, подслушать под окном? Окна на первом этаже освещены. Залезть на стену не так-то просто - упоров не так-то много. А чтобы вас еще и не увидели, нужна неслыханная удача. Если в вашу сторону двинутся стражи, они неминуемо вас обнаружат.

Когда залезете на балкон, можете укрыться между большими вазонами с декоративными кустами. Если вы не верите, что сможете туда залезть, можете отказаться от своего плана на 32. Если желаете рискнуть, тогда вас на 207.

I 49

Залезаете наверх и вступаете под водопад. Вода несется с ошеломительной скоростью, и вас, в конце концов, сбивает вниз. Вы были так близки к цели, но, увы! Из глубин вам уже не вынырнуть. Дальше читайте 297.

I 50

К вам подходит сержант:

- Люди не желают иметь с тобой дел. Они считают, что ты виновен в несчастных случаях. Я не могу допустить беспорядков в лагере, поэтому ты должен уйти.

Вам выплачивают заработанные 8 талеров. Если бы можно было убедить сержанта в вашей невиновности, она наверняка не стала бы вас прогонять, но остальные наверняка бы подняли бучу, можно не сомневаться.

Собираете вещички и, не оглядываясь, уходите. Для начала решаете заглянуть в Хонинген. По дороге думаете, стоит ли провести в городе дополнительное расследование, чтобы доказать вашу невиновность и найти преступника (275), или же выбросить это навсегда из головы (48).

151

Поскольку Радульф по вечерам редко сидит с остальными, это дает достаточно возможностей заколдовать его. Сегодня он в палатке - один, потому что его сосед до сих пор сидит у костра, пуская по кругу бутылку. Возможно, выпивка задержит его еще дольше. Подходите к палатке и тихонько зовете.

- Радульф?

- Чего? - доносится изнутри.

- Выдь на минутку.

- Чего надо?

- Это! - бросаете магическую формулу. Какое заклинание попробуете?

SOMNIGRAVIS (75),
HORRIPHOBUS (27) или
BANNBALADIN (316)?

Сделайте соответствующую проверку. (DSA: см Радульфа см. в параграфе 324). В случае успеха отправляйтесь на соответствующий параграф. В противном случае вам на 222.

152

Через несколько метров приходите к маленькой пещерке. Если хотите туда войти, отправляйтесь на 191. Если хотите вернуться и пройти по проходу на восток, вам на 92.

153

Сон все не идет, и вы только-только нашли дорогу в царство снов, когда вас грубо пробуждают пинком. Вокруг вашей постели стоят сержант, солдат Расмунд, Эффердана и часть других лесорубов.

- Эффердана говорит, ты обокрал труп Бриана, - спокойно говорит сержант, но в ее глазах полыхает гнев пополам с отвращением.

Вас охватывает тревога. Как это ваша сменщица узнала? Может, она сама планировала подобное, и сейчас злиться от того, что ее опередили? А, впрочем, какая теперь разница - вас и ваши вещи обыскивают и находят неопровержимые улики. Вас пинками и камнями выгоняют из лагеря, даже не дают вещи собрать.

- Пусть владыка Борон навеки проклянет тебя, - это самое ласковое из того, чем вас напутствовали. Увы, для вашего героя приключение заканчивается здесь. Поскольку вам все равно пришлось кое-что пережить, можете записать ОП 1 (AA) или 10 ОП (DSA). Однако все снаряжение придется вычеркнуть.

Разумеется, вам не следует выбрасывать белый флаг - выбирайте нового героя и начинайте заново с параграфа 1. Вы ведь до сих пор не узнали, что за секреты таит Лес могил.

154

Покорно даете себя связать. Вам также завязывают глаза и вставляют кляп - обычная предосторожность для волшебников. На следующее утро Расмунд и охотница Хела доставляют вас в Хонинген, где вы будете томиться в темном под-земелье, дожидаясь суда. Каков будет ваш приговор, и приведут ли его в исполнение - это ведают звезды. Но за пережитый опыт можете записать 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA). Возможно, вы уже догадались, что далеко не все тайны Леса могил стали явными. А потому вам следует выбрать героя и начать заново с параграфа 1.

155

Таившееся в источнике чудовище утаскивает вас на глубину, откуда вам уже не всплыть. Сказать последнее прости этому свету можете на 297.

156

Сперва вам нужно вскарабкаться по отвесной поверхности скалы, что не так-то просто - она мокрая и скользкая из-за брызг. Если хотите пересмотреть свои планы и поискать за завесой водопада на 308 или просто пойти дальше?

Но если вы настроены рискнуть, тогда вам предстоит проверить, насколько хороший вы скалолаз:

● **AA:** Проверка ЛВ, которая получает штраф +7, если у вас нет навыка *карабкания*.

● **DSA:** Проверка *карабкания*.

В случае успеха идите на 149, в противном случае на 320.

157

И кто же, по-вашему, виновен в смерти Бриана?

· Одилон (190)

· Радульф (88)

· Сержант Язинда и солдат Расмунд (74)

· Грордан (111)



158

Вас ни свет ни заря поднимает грохот телег и громкие крики возникших, которым не так-то просто проехать по узким улочкам на громоздких подводах. Поднимаетесь со своего ложа - что бы им ни служило - чтобы быстро позавтракать и отправиться в путь.

Если у вас есть кодовое слово «работяга», вам на **238**, в противном случае идите на **212**.

159

- Баннбаладин!

Пристально смотрите в глаза Одилону. Его взгляд светлеет. Вас тут же приглашают присесть рядом. Куколка, по словам Одилона, предназначена вам.

- Послушай, Одилон, мне надо кое-что обсудить с тобой, - начинаете разговор. - Я считаю, что Брина убили. Ты можешь в это поверить?

- Нет. А кто?!

- Да ведь ты! Из ревности. Давай, дружище, мне ты можешь сказать.

- Ты же знаешь, что у меня нет секретов от тебя, и я бы сказал, если бы это был я, - отвечает Одилон с искренним недоумением в голосе.

Что ж, результат не тот, что ожидался. Похоже, что-то с чарами пошло не так. Оставив Одилона в покое, отправляетесь на **38** (если раньше Одилон был нейтральным или враждебным, то теперь он ваш друг).

160

Разрыв увеличивается. Наконец, вам приходится признать, что вы проиграли гонку. С проклятиями останавливаетесь и размышляете, что делать дальше. В голову не лезет ничего, кроме возвращения в лагерь. Дальше читайте **198**.

161

Сделайте проверку заклинания. Если она неудачна, сразу отправляетесь на **186**, если удачна, читайте дальше. От боли орк дергается и корчится. Вы разрушили его сосредоточенность на заклинании - небольшая, но победа. К несчастью, черномехий быстро приходит в себя и атакует вас на **274**. Не забудьте, что ваш противник начинает бой, уже потеряв 1 ЖЕ (АА) или 2К6+ОЗ*ЖЕ (DSA).

162

Пройдя по тропинке какое-то время, выходите к примитивной хижине. Лишенное окон «здание» сооружено из веток, палочек и листьев. Вход загораживает кожаная ширма. Вы, как идущий впереди, сдвигаете ее в сторону и первым видите внутренне убранство хижины. Как только ваши глаза приспособляются к полумраку,

видите гору мышц с зубами - бойцовую собаку орков, в добрых сорок стоунов весом. Животное явно натаскано охранять хижину внутри и не выбегать наружу, когда слышит или чует чужаков.

Однако вошедший внутрь непременно сведет неприятное знакомство с зубами зверя - вот как вы сейчас.

Собака вас атакует. Из-за тесноты в хижине вы не можете толком ни атаковать, ни защищаться. Поэтому на время этого боя ваши АТ и ПА снижаются на 1.

● АА: Бойцовая собака орков

АТ 13 ПА 4 ЖЕ 4

● DSA: Бойцовая собака орков

Укус: ИНИ 11+К6 АТ 13 ПА 4 Урон 1К+4
Дистанция: К ЖЕ 20 ТЛ 10 БР 1

Если вы владеете заклинанием FULMINICTUS, можете применить его во время боя.

Если сумеете продержаться четыре раунда, дальше читайте **245**. Если ваша жизненная энергия до того момента упадет до 0, тогда вам на **263**.

163

Ваша задача: перетащить при помощи лошадей срубленные стволы на сборный пункт, для чего мы придумали небольшую игру, коротко описанную ниже. Во-первых, стволы нельзя тащить через другие деревья или камни. Во-вторых, лошади могут только тянуть, но не толкать. Лошадь занимает 2 клеточки. Чтобы тащить ствол торцом вперед, нужно запрячь лошадь спереди. Две лошади, запряженные у концов ствола, могут тащить ствол боком. Естественно, животные не могут перескакивать камни или другие стволы. Чтобы лошадь могла тащить ствол, перед ней должна быть хотя бы одна свободная клеточка. На картинке показано, какие движения возможны, а какие нет.

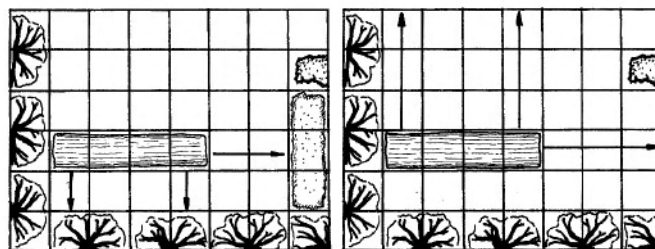


Рисунок 1

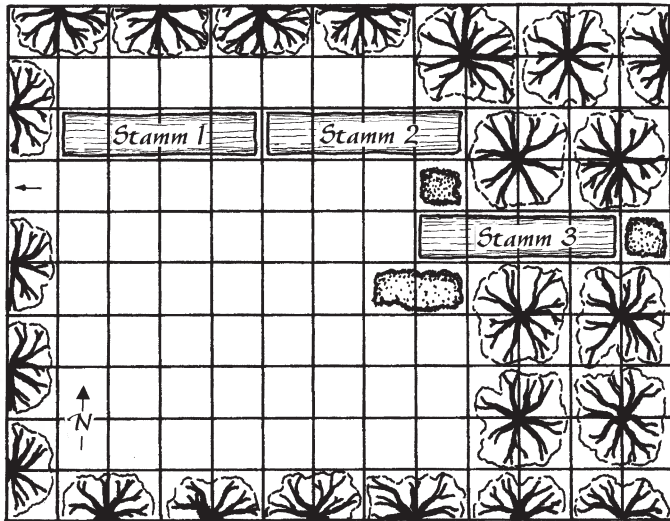
Рисунок 2

Рисунок 1: Ствол нельзя двинуть боком вниз, поскольку там нет двух пустых клеточек, чтобы впрячь лошадь (ведь лошадь может только тянуть, а не толкать). Торцом его также не сдвинешь - хоть там и есть две клеточки для лошади, но дальше-то тянуть некуда!

Рисунок 2: Тут достаточно места, чтобы тянуть в любом из указанных направлений.

Параграфы с 164 по 168

А ситуация на поляне следующая:



Сборный пункт находится в направлении, указанном стрелочкой. Если сумеете пройти игольное ушко, там будет достаточно пространства, и больше маневрировать не понадобится. Какую упряжку выберете?

Ствол 1: 4 клеточки боком на юг (289)

Ствол 1: 1 клеточка боком на юг (280)

Ствол 3: 5 клеточек торцом на запад (225)

164

- Уж не хочешь ли ты сказать... И думать забудь! Ни я, ни кто другой к этому не причастен. Это просто была воля богов и ничего больше.

Если Радульф был к вам дружелюбен, то теперь он будет держаться с вами настороженно, то есть нейтрально. Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника. Если вы уже поговорили с двумя товарищами или не желаете продолжать расспросы, переходите на **параграф 68**.

165

Прошло еще несколько дней (можете восстановиться дважды), и работа опять входит в обычную колею. Так как бригада недоукомплектована, работа продвигается медленнее. Тем не менее, вы продвинулись достаточно, чтобы вновь передвинуть лагерь.

Хотя сержант и подумывала послать кого-то в Хонинген за новыми работниками, но отвергла эту идею. Ведь тогда бригада станет на несколько дней еще меньше, и нет никаких гарантий, что вообще удастся кого-нибудь завербовать.

Вы работаете на каменистом склоне холме, где срубленные стволы особенно трудно тащить лошадьми. И как будто это было мало, беда пришла опять. Небольшая змейка, ползущая в траве, напугала лошадь. Животное попятилось в упряжке, застряло и тюкнуло старого Горма по голове.

Лесоруб, руководивший всем процессом, рухнул на землю. К нему моментально подсочила сержант и осмотрела потерпевшего. Услышав ее вердикт, все не так плохо, как кажется, все вздохнули с облегчением.

Понадобится время, чтобы Горм пришел в себя, и хоть на

его лице красуется сине-зеленый отпечаток копыта, дни его отнюдь не сочтены. К счастью, ранен он не сильно.

Но работа должна продолжаться, даже без Горма. Сержант подыскивает замену пострадавшему бригадиру и безошибочно останавливается на вас. Теперь вы отвечаете за то, чтобы все шло гладко, и не возникало задержек - ведь иначе всем сегодня придется вкалывать сверхурочно. Так что если сегодня вы примете неверные решения, друзей это вам гарантировано не добавит. Дальше читайте **163**.

166

Ваш герой сорвался, когда был почти на самом верху. Удара от падения от такой высоты он все равно не почувствовал, потому что разбился насмерть. Борон, владыка смерти, упокой его душу. Гибель героя - всегда печальное событие, но не стоит переживать, лучше погрузиться в приключение с новым персонажем на **параграфе 1**.

167

Какое заклинание выберете?

FLIM FLAM GLITTER (178)

SOMNIGRAVIS (144)

HORRIPHOBUS (294)

FULMINICTUS (161)

Только учтите, шаман и сам сведущ в магии, а потому заколдовать его не так-то просто.

Если вы считаете, что ни одно из предложенных заклинаний не подойдет, или не владеете магией, вам остается прибегнуть к оружию на **274**.

168

Удивляет вас это или нет, да только вас с нетерпением ожидает пара здоровенных сопровождающих некоей госпожи.

- Сам отдашь, или тебе помочь? - спрашивает один из них.

Вам нечего предложить, и вы что-то мямлите о небольшом затруднении, и что надо еще подождать. Однако их терпение не беспредельно. Они подзывают пристава, стоящего на посту перед ратушей, и поясняют, что вы не желаете расплачиваться с долгами с госпожой Раствюргер. Очевидно, госпожа пользуется в городе намного большей репутацией, чем вы, потому что вас отводят напрямиком в долговую тюрьму. Там вы будете томиться все прекрасные летние месяцы, и вас отнюдь не утешит открывающийся из вашей камеры великолепный вид.

Осенью, когда дни становятся короче, а ночи холоднее, вас выпускают с напутствием покинуть Хонинген в течении часа и не возвращаться, пока не истечет один год и один день.

Могло, конечно, случиться и так, что ваш герой освоил заклинание FORAMEN и освободился до конца срока заключения. Однако в этом случае его пребывание в Хонингене еще более нежелательно.

Но приключение вас ждать не будет, а потому берите-ка нового героя и начинайте заново с **параграфа 1**.

169

- Послушай, не гони лошадей! - переводите дух. - Все на самом деле не так. Не зачаровывал я тебя. Я вообще колдовать не умею. Гадом буду, я всего лишь сказал: «Давай останемся друзьями!»!

Поверят ли в вашу наглую ложь, зависит от вашей убедительности. Сделайте проверку УМ при +2 (AA) или проверку *убеждения* при +4 (DSA). В случае успеха отправляйтесь на 140, при неудаче на 122.

170

Перед вами открывается глубокое ущелье, где стремится безудержный поток. Полезете вниз? Тогда вам на параграф 194. Можете продолжить свой путь по карте.

171

- Сестра Мериса, сзади!

От вашего предупреждения посвященная оборачивается и наставляет на скелет кулак. Костяк тормозит и разваливается. Но на лице служительницы Борона отчетливо видна усталость.

Осмотрите окружающий лес? (90)

Или посмотрите, что творится в руинах? (182)

172

Как ни стараетесь, но не удастся обнаружить даже малейшего следа. А потому решаете вернуться в лагерь. Однако возвращаетесь слегка другим маршрутом, чем пришли.

Вскоре вам попадается загадочное место - на поляне выстроен круг из шести камней в рост человека. Вы подозреваете, что в этом каменном кругу когда-то проводили свои мрачные ритуалы друиды - или проводят до сих пор. Воображение рисует вам кровавые жертвоприношения, поэтому, пожившись, побыстрее покидаете это жутковатое место. С облегчением вздыхаете, когда, наконец, впереди показываются палатки лагеря. Дальше читайте 165.

173

После вечерней службы сестры Мерисы все лесорубы крепко спят. Можно не сомневаться, что подобная возможность выпадет еще не скоро. Надеемся, вы сделали верный выбор. Если хотите передумать, возвращайтесь на 238 и выбирайте другую пару.

Гвинна и Фириза спят в палатке на противоположном конце лагеря. К несчастью, прямо там стоит и охранник, охотница Хела - и спать на посту она явно не собирается. Вы должны ее как-то отвлечь, и вы пробуете старейший трюк в мире - бросаете камешек в кусты. Хела слышит шорох и отправляется проверить. Это ваш шанс попасть в палатку. Но при этом надо быть сразу тихим и осторожным, потому что у охотницы необычайно острое зрение, а слух и того острее.

● **AA:** Сделайте проверку ЛВ+2, если у вас есть навык *скрытности*, а если нет - проверку ЛВ+9.

● **DSA:** Сделайте проверку *скрытности* при +2.

Получилось (312) или нет (13)?

174

Да пребудут с вами боги! Потому что если вас заметят... Ладно, поздно передумывать.

● **AA:** Если у вас есть навык *скрытности*, сделайте проверку ЛВ, если этого навыка нет, тогда проверку ЛВ+7.

● **DSA:** Сделайте проверку *скрытности*.

Получилось (50) или нет (306)?

175

Как трогательно, а? Мотив у Одилона все же был. Может, он расколется, если высказать ему в лицо подозрения?

- Послушай, Одилон, а если это не несчастный случай? Теперь Брина нет, путь свободен - не ты первый, не ты последний убиваешь из ревности. (295)

Возможно, вы добьетесь большего не столь прямолинейным подходом.

- Что будешь делать теперь, когда вернешься домой? (214)

176

С громким криком бросаетесь на них. Враги застигнуты врасплох, а потому не смогут парировать первые две ваши атаки.

● **AA: Первый орк**

АТ 11 ПА 8 ЖЕ 3

Второй орк

АТ 9 ПА 8 ЖЕ 3

● **DSA: Первый орк**

Дубинка: ИНИ 8+К6 АТ 11 ПА 8 Урон 1К+2

Дистанция Б ЖЕ 17 ТЛ 9 БР 0

Второй орк

Сабля: ИНИ 7+К6 АТ 9 ПА 8 Урон 1К+3

Дистанция Б ЖЕ 16 ТЛ 8 БР 0

Орков в бегство не обратить - они сражаются насмерть. Если победите, можете прочесть 52. Если погибнете в этом бою (эти двое орков не склонны к милосердию), вам нужно на 307.

177

Не забудьте записывать все свои находки. А теперь читайте 282.

178

Сделайте проверку, чтобы наложить FLIM FLAM. Если ничего не получится, отправляйтесь сразу на 186, а если получится, можете читать дальше.

Над вашей левой рукой появляется шар света. Если не считать того, что теперь орк знает о вашем присутствии, другого эффекта он не дал. Шаман устремляется к вам, замахаясь берцовой костью. Сражайтесь с ним в **параграфе 186**.

179

Работа продвигается без особых происшествий. После хорошей недели (не забудьте восстановиться за это время) в лагерь прибывает посвященная Борона сестра Мериса. Но, похоже, она не в силах разбить проклятие, лежащее на лесорубах. Судьба неотвратимо катит по своей колее.

Вместе с Гормом и Эфферданой вас отправили осмотреть остаток маршрута и пометить деревья для вырубки. Проходя мимо крутого склона, вы услышали грохот. Посмотрев вверх, увидели начало лавины.

Ваш предупреждающий крик не спас Эффердану и Горма. Оба смертельно ранены, а на вас ни царапины. Благодарение богу мертвых, что пощадил вас. Но сквозь ужас от гибели ваших товарищей пробивается холодный расчет. Обыскиваете их на предмет карт - и, вуаля, вы их находите! У Эфферданы в рюкзаке карта 4, а у Горма в кармане куртки карта 5. Быстро суете добычу в карман и возвращаетесь в лагерь. Вы боитесь и оправданно - вот уже не в первый раз вы приносите плохие новости. И вас действительно встречают неприкрытой враждебностью, но сестра Мериса становится на вашу защиту. Дальше читайте **291**.

180

- Бойся! - эхом разносится по вырубке. Медленно и неохотно крона могучего дуба начинает крениться, как будто склоняясь в куртуазном поклоне. Но - какая неожиданность - дерево падает не в том направлении. Там, куда оно обрушится через несколько мгновений, Брин и Грордан деловито очищают ствол от веток. Выкрикиваете предостережение, но его, скорее всего, не слышно из-за визга пилы. Если хотите предупредить Бриана и Грордена, вы должны подойти поближе, а это очень опасно.

Если у вас достаточно отваги для этого, бегите на **параграф 199**. Если вы слишком заботитесь о собственной шкуре, или же вам просто начхать на участь ваших товарищей, читайте **параграф 78**.

181

С грохотом и дребезгом скелет разваливается на куски. Собравшись было по привычке почистить оружие, замечаете, что крови на нем нет. Однако из земли уже встает следующий костяк.

Хотите снова сражаться? (258)

Или бросите эту затею и убежите, пока герой жив? (30)

Если крикнете Мерисе предупреждение и отступите, потому что планируете осмотреть местность, сделайте это на **171**.

182

Заходите в руины через пролом между стгнивших стволов. Посреди двора стоит мускулистая фигура почти человеческих размеров, заросшая черной шерстью - орк! На мехе нанесен причудливый узор красной краской. На нем одна лишь набедренная повязка, да вокруг шеи шнурок с когтями, зубами и перьями. В правой руке у него бедренная кость крупного животного.

Орк пляшет вокруг небольшого костра. Он поет хриплым голосом и регулярно подбрасывает в огонь травы и порошки, извлекаемые из различных кошельков на поясе. Хотя вы никогда не видели шамана, подозреваете, что это он и есть. Орк вас пока не заметил, и вы можете подумать о своих действиях.

Хотите атаковать орка? (274)

Или прибегнете к магии? (167)

183

- Хоррифобус! - вопите и вытягиваете кулак. Расмунд и Язинда, размахивая руками и крича, удирают в лес. Больше вы их не увидите. Два дня спустя старый Горм решает послать охотницу Хелу и Фиризу в Хонинген сообщить об исчезновении сержанта и солдата. Через неделю они возвращаются - с новым сержантом и новым солдатом.

Сержант Коруна Окенхельд - сильный офицер с ежиком белокурых волос - она ваш новый командир и будет руководить работой. Ее цель - не отстать от графика. А потому ее первый приказ, раз уж дни сейчас стали длиннее, то и работать надо дольше, чтобы наверстать упущенное время. Как и Хольберк, избытком женственности она не страдает. Но как и Хольберк она всегда готова выслушать своих подчиненных - если тем действительно есть, что сказать.

● **AA: Коруна**

АТ 13 ПА 10 ЖЕ 6

● **DSA: Коруна**

Меч: ИНИ 11+К6 АТ 13 ПА 10 Урон 1К+4
Дистанция: Б ЖЕ 3 ТЛ 14 БР 3 СМ 6

Солдат Фрумольд Геррих

Напрямую сержанту подчинен плешивый Фрумольд. Он вдвое решительней своей начальницы, и то, что он не сделал карьеры, не означает отсутствие у него рвения. Он будет подгонять лесорубов, но в меру.

● **AA: Фрумольд**

АТ 10 ПА 8 ЖЕ 5

● **DSA: Фрумольд**

Меч: ИНИ 8+К6 АТ 10 ПА 8 Урон 1К+4
Дистанция Б ЖЕ 29 ТЛ 12 БР 2 СМ 3

После того, как две новых метлы пройдутся по лагерю и наведут порядок, можете прочесть **38**.

184

Эффердана и Горм обмениваются взглядами, затем кивают. Ненадолго нырнув в свою палатку, Эффердана вручает вам карту 4, а Горм карту 5.

- Но если ты нас дурачишь, - угрожающе добавляет Горм. Заверяете, что у вас и в мыслях такого не было, и отправляетесь на **291**.

185

Проходит несколько дней, заполненных работой. Сегодня Горм и Эффердана осматривают оставшийся маршрут, в основном, чтобы пометить деревья, которые надо срубить.

Когда они проходят мимо крутого склона, начинается лавина. Хотя редкие деревья и притормаживают валун-другой, камней слишком много, и каждый из них обладает убойной силой.

Ваш предостерегающий крик запаздывает. Лавина обрушивается на старого лесоруба и его напарницу. Подбегаете к лежащим на земле телам. Ваши страхи подтверждаются - они мертвы. Быстро прикидываете, что можно сделать, затем решаете поискать у них карты. В яблочко! У Эфферданы есть карта 4 в рюкзаке, а Горма карта 5 в кармане куртки. Суετε находки в карман и уходите. Вам совсем не улыбается принести

дурные вести. Впрочем, скоро в лагере хватятся пропавших и отправятся на поиски. И самым глупым для вас будет дать себя найти. Поэтому, наскоро прочитав молитву, вручающую души погибших лесорубов Борону, идете вы отнюдь не в лагерь. Дальше читайте **291**.

186

Ваша попытка колдовать оканчивается ничем, ну разве что орк вас замечает и бросается в атаку. Сразитесь с ним в **274**.

187

«Заклинание не сработало», - мелькает в голове последняя мысль в вашей жизни, и дуб резко обрывает ваше земное

существование. Вы уже не успеваете этого понять, как попадаете в загробный мир. Остальные лесорубы прекрасно понимают, что вы отдали жизнь ради товарищей, и хоронят вас как героя. Не следует слишком печалиться - подыщите нового героя и начните приключение заново с **параграфа 1**.

188

- Ишь, как заговорил. Если ты ведешь себя, как дерзкий ребенок, то и наказание будет таким же.

По приказу сержанта вам отвечивают пятнадцать ударов палками по голой заднице. Теперь вы не можете сидеть, зато можете прочесть **9**.

189

Орк сует руку в поясной кошель и швыряет вам в лицо порошок, который жжет глаза и ослепляет.

Следующие два раунда боя вы не можете

парировать и использовать магию. На этот период ваша АТ уменьшается в два раза. По

прошествии двух раундов боя можете применить FULMINICTUS, если хотите. Если из этого боя вы выйдете победителем, тогда прочтите **134**.

Если же ваша жизненная энергия упадет до 0, вы должны отправиться на **297**.



190

- Одилон, я уверен, что с Брином был вовсе не несчастный случай. И я знаю, кто убил его - ты! Из ревности ты подстроил так, чтобы дерево упало на Брина. Я тебя арестую и передам сержанту.

- Ты спятил, - отвечает Одилон. Но видя решимость в ваших глазах, он достает тяжелый кинжал и готовится к бою. Похоже, лучшая защита - это нападение.

Показатели Одилона см. **параграф 324**.

Вы побеждаете, если у Одилона останется 2 ЖЕ (AA) или меньше 10 ЖЕ (DSA). В этом случае прочтите **139**. Если же судьба будет к вам неблагоприятна, и ваша жизненная энергия упадет до 0, отправляйтесь на **227**.

Сдаться, в надежде, что это закончит бой, можно на **параграфе 127**.

191

Проход по размерам и природе не отличается от того, по которому вы пришли в пещеру. Но если раньше царил полная тишина, то теперь вы различаете слабый звук. Похоже, на пол капает вода... или слюни медведя! Осторожно идите вперед и выходите в пещеру. Она пять шагов в длину и три шага в ширину. Потолок усеян длинными иглами сталактитов, засверкавших в вашем свете всеми цветами радуги. В противоположном конце из пещеры выходят два коридора.

Выберете северный (260) или восточный (90)? Также можете вернуться назад на 26.

Возможно, вам приглянулись красивые сталактиты. Попробуете сбить сталактит, бросив камешек, чтобы можно было взять домой сувенир? (31)

192

Чуть не влипли! Вовремя замечаете приближение вашей сменщицы Эфферданы. Немного скованно улыбаетесь ей и встаете. Они молча кивают и садятся возле покойника. Прощаетесь и отправляетесь в свою постель в параграфе 265.

193

- Благородная госпожа, мне так жаль, но, увы - у меня нет столько денег при себе. Но меня ждет многообещающая работа лесорубом. Все, что мне нужно - сходить в ратушу. Подождите здесь, и я вернусь и оплачу ущерб.

И прежде чем кто-то успевает что-то сказать, поворачиваетесь и торопитесь в сторону ратуши. Когда, по вашим оценкам, вы скрываетесь с их глаз, сворачиваете в переулок. А за следующим углом утыкаетесь в двух плечистых слуг госпожи - они явно последовали за вами и сейчас вышли наперерез.

- Далековато от ратуши, а? - говорит с ухмылкой один из них.

Ваш прекрасный план пошел насмарку. Отправитесь теперь с услужливыми провожатыми к ратуше? Тогда прочтите параграф 83.

Также можете сказать этой парочке, куда они могут засунуть свою ратушу. Действительно ли наглость - второе счастье, узнаем в 18.

194

Это рискованно, но возможно именно в ущелье лежит то, что вы ищете.

● **AA:** Если у вас есть навык *карабкания*, сделайте проверку ЛВ, если этого навыка нет, то проверку ЛВ+7.

● **DSA:** Сделайте проверку *карабкания*.

В случае успеха отправляйтесь на 6, при неудаче на 133. Само собой, вы можете передумать и пойти дальше.

195

Входите в дом и видите лежащий в прихожей скелет. На нем еще сохранилась кое-какая одежда, видно также, что это была женщина. Что любопытно, в костлявой руке скелет зажал клочок кожи. Вынимаете ее, вздрогнув, когда костяшки пальцев с грохотом рассыпаются. Вы нашли карту 6.

Кроме карты внутри есть лишь пыль да мусор. Если хотите спуститься в колодец, можете это сделать на 283. Осмотреть сарай можно на 269. Ну и, конечно, можно пойти своей дорогой дальше.

196

Балка бьет вас по голове, вышибая 1 ЖЕ (AA) или 1К6 ЖЕ (DSA). Если ваша жизненная энергия упала до нуля, вы должны отправляться на 297. Осмотреть дом поближе можно на 195, спуститься в колодец можно на 283. Если хотите, можете просто пойти своей дорогой дальше.

197

Если у вас есть какие-то деньги, кладете половину в чашу для подаяний. Затем опускаетесь на колени и погружаетесь в молитвенный транс. Чувствуете свободу и облегчение, вручая свое внутреннее «я» богу.

Говорят, Борон справедлив, но безжалостен. Пред ним все равны, он приходит за каждым, и нет такого богатства, чтобы откупиться от него. Но к вам он проявит снисходительность. До конца этого приключения вы можете один раз перебросить проваленную атаку или парирование. Почему Владыка мертвых столь к вам расположен, мы не знаем. Но кто мы такие, чтобы измерять божью волю?

Теперь вернитесь в храмовый зал на 208 и выберите другое действие. Если это было вашим вторым действием в храме, вы должны его покинуть на 95.

198

У входа в лагерь вас уже ждут сержант Хольберг и солдат Расмунд, оба с оружием наголо.

- Медленно положил оружие и подошел сюда. Тебя обвиняют в попытке наложить злые чары. Это черная магия! Ты будешь связан, а твою дальнейшую участь пусть решает суд.

Сдадитесь? (142)

Или окажет сопротивление? Однако в этом случае вам придется сражаться за свою жизнь - или использовать заклинание. (223)

199

Отбрасываете веревки, которыми только что собирались привязывать ствол к лошади, и с криками бежите к Брину и Грордану. Вы рискуете быть раздавленным деревом, поэтому должны выполнить

проверку ЛВ, чтобы успеть выскочить из опасной зоны.

В случае успешной проверки отправляйтесь на 119.

При неудаче прочтите 253.

Также вы можете решить, что ваше спасение в магии - ее можно применить в **параграфе 303**.

200

Ближайший храм Прайоса находится в Хонингене, на дорогу туда и обратно у вас уйдет одна неделя. Это слишком долго! Кроме того, задаетесь вопросом, а пролетит ли лучезарный князь богов Прайос немного света вам в помощь. Вам остается признать, что вы не знаете, что делать. С отчаянным и беспомощным вздохом отправляйтесь на **параграф 30**.

201

В лесу вы обнаруживаете дом на высоком дубе, отмеченный на карте. Судя по взгляду с земли, домик хорошо сохранился. Хотите залезть? Тогда идите на 299. Если нет, можете идти дальше.

202

- Так чего ж ты приперся сюда? Интересно, где ты был, когда Хезинда раздавала живым существам мудрость? Проваливай, да поживее!

Вербовщик недвусмысленно указывает на дверь. За спиной у вас ворчит очередь, недовольная задержкой, и вы, с большой неохотой, покидаете помещение.

Что ж, от вас не требовались вершины искусства дипломатии, чтобы получить работу лесоруба, но хоть немного соображать, что именно говоришь, надо! Для вашего героя все закончилось, даже не начавшись.

Если вы кому-то что-то должны, прочтите 168. В противном случае подберите нового героя и начните все сначала в **параграфе 1**.

203

Расстояние сокращается, и наконец вы настигаете жертву. Если считаете, что следует атаковать с помощью оружия, тогда прочтите 77. Или попытаете убедить, что вы не имели в виду ничего плохого? В таком случае отправляйтесь на 169.

204

Через какое-то время останавливаетесь и прислушиваетесь. Все тихо, не слышно никаких шагов настигающих преследователей - лишь сова хрипло кричит в ночи. Вам совершенно ясно, что в городе больше оставаться нельзя. В большой Хавене вы бы легко укрылись, но в маленьком Хонингене вы уже завтра будете, как бельмо на глазу.

Вот только ворота уже заперты, да вдобавок, они в любом случае охраняются. Придется вам перелезть через стену.

Однако, когда вы видите окружающую Хонинген стену - защиту от внешних врагов, хотя для вас она скорее петля - начинают закрадываться сомнения. Стена добрых шесть шагов в высоту, и карабкаться на нее будет опасно.

Все равно хотите попытаться? Тогда вам необходимо выполнить проверку:

● **AA:** Проверка ЛВ при + 8 (или при +1, если у вашего героя есть талант *карабкания*)

● **DSA:** Проверка *карабкания* при + 1

В случае успеха дальше читайте 136. При неудаче отправляйтесь на 166.

Если хотите передумать и вернуться к лесорубам, тогда можете это сделать на 220.

205

Время выбрано верно - Одилон сидит чуть в стороне от лагеря и вырезает деревянную куколку. Подходите к своей жертве сзади на расстояние семи шагов.

- Одилон, посмотри сюда.

Он поворачивается, а вы выпаливаете формулу.

Какое заклинание хотите попробовать? SOMNIGRAVIS (75), HORRIPHOBUS (27) или BANNBALADIN (159)? Сделайте проверку заклинания. (DSA: при необходимости СМ можно посмотреть в параграфе 324).

Если проверка будет успешной, отправляйтесь на соответствующий заклинанию параграф. При неудаче вам на 222.

206

Сделайте проверку *колдовства*. В случае успеха идите на 229, в противном случае - на 116.

207

Ваше мужество действительно заслуживает признания.

● **AA:** Если у вас есть навык *карабкания*, выполните проверку ЛВ, если этого навыка нет - проверку ЛВ при +7.

● **DSA:** Выполните проверку *карабкания*.

Если проверка окажется успешной, отправляйтесь на 286.

Если нет, вам остается только отправиться на 313.

208

У входа в круглый, темный храмовый зал можно вознести краткую молитву. Напротив стоит алтарь - крупная черная глыба базальта. Позади него вырезанное из базальта же разбитое колесо - большое, верных два шага диаметром. Ряд свечей дает лишь тусклый свет, сводчатый потолок исчезает во тьме. В конце зала стоят скамьи из черного дерева. Здесь верующие приобщаются к вере. Перед алтарем находится постамент высотой до колена, на котором выставляются гробы перед погребением.

Чего вы хотите в храме? Можете выбрать два действия из перечисленных:

Вознесете прочувствованную молитву? (197)

Исследуете храмовые архивы? (71)

Взыскуете исцеления? (120)

Вы можете покинуть храм на 95. Также на этот параграф необходимо будет перейти после выполнения двух из указанных выше действий.

209

Как вы ни пытитесь, а расстояние не сокращается. Если у вас есть лук, и вы знаете, как с ним обращаться, и, чисто случайно, разумеется, захватили его с собой... Что ж, так далеко от лагеря никто никогда ничего не узнает. Можете попробовать застрелить жертву своего заклинания на **параграфе 67**.

Если же у вас нет стрелкового оружия, сделайте проверку ЛВ при +2. В случае успеха можете продолжать **параграфом 203**, в противном случае вас ждет **параграф 160**.

210

- А, так тебе позарез нужно в город? Ну, как будешь там, не забудь навестить мою сестру и узнать, как поживает повредившая лапку ее собака.

Почему-то вам кажется, что у сержанта проснулся сарказм. И последовавший яростный рык подтверждает ваши страхи.

- Совсем ополоумел? Пр-р-рочь!!!

Да, не сработало. Ничего не остается, как остаться в лагере и читать 9.

211

Радульфа также требуется хоронить без промедления, учитывая летнюю жару. Но сержант решает, что его могилу нужно благословить, как и могилу Одилона. А потому она пошлет одного из вас в Хонинген привести посвященного бога смерти Борона. Кроме того, живым не повредит и духовное заступничество, оберегающее от дальнейшего вреда. Сержант хочет, чтобы посвященный остался с лесорубами и регулярно проводил службы.

Добровольцев для путешествия в Хонинген вызвалось немало - то ли они боятся оказаться следующей жертвой, то ли им охота повидать что-то отличающееся от палаток и деревьев. А именно: Эффердана, Линай, Биня, Паринор, Гвинна и вы. Остальные либо не хотят, либо их не отпускают обязанности. Поскольку сержант хочет быть максимально справедливой, она бросает жребий.

Бросьте 1К6, чтобы узнать, кто отправится в Хонинген:

1: Эффердана	2: Линай	3: Биня
4: Паринор	5: Гвинна	6: вы

Если жребий пал на вас, отправляйтесь на 300, если нет - на 301.

212

Как и было условлено, на следующее утро встречаетесь с сестрой Мерисой. Вместе отправляетесь в лагерь, куда и прибываете четыре дня спустя.

Вы подозреваете, что у кого-то из ваших товарищей также могут оказаться кусочки начертанной на коже карты, вроде уже найденного вами. Но у кого? Можете проверить:

· Горм и Эффердана (232)

· Гвинна и Паринор (57)

· Фириза и Биня (242)

Если вы считаете, что у вас просто разыгралось воображение, можете оставить эту затею на 221.

213

- Баннбаладин, баннбаладин, - бормочите, глядя в глаза Язинде и Расмунду.

- Ты хочешь заколдовать нас, ты... - Расмунд делает движение вперед.

- Расмунд, не дури, - обрывает его Язинда со счастливой улыбкой. - Никто не хочет нас заколдовать. Мы все друзья.

- Госпожа сержант, вас наверняка заколдовали.

- Ма-алчать! - злобно вспыхивает Язинда.

- Но...

- Это приказ, солдат Альграйн!

На ваше счастье Расмунд подчиняется. А ведь легко могло быть и наоборот - подумать только, если бы заклинание на нем сработало, а на его начальнице нет... Решаете пока воздержаться от использования магии и возвращаетесь к работе. И вообще, лучше быть подальше, когда сержант очнется. Теперь прочтите 38.

214

- Ну, теперь-то уж Серена будет моей - Брин обошел меня всего на волосок! Уж я-то знаю, как сделать ее счастливой. Одилон ухмыляется и делает пару непристойных жестов, после чего вы вновь принимаетесь за работу.

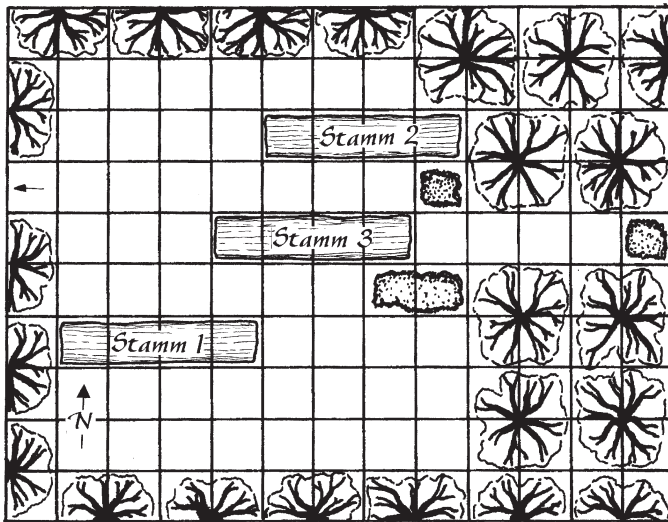
Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника. Если вы уже поговорили с двумя товарищами, или не хотите продолжать расспросы, отправляйтесь на 68.

215

Заглядываете в яму и бормочите: «Одед арканум». И действительно, яма озаряется красным светом, хотя и очень слабым. Возможно, там лежал волшебный предмет. Но сейчас его нет, и где его искать вы не знаете. Решаете не тревожить других и приберечь открытие для себя. Возвращайтесь на 245.

216

Ситуация следующая:



Вы не можете перетащить ни одного ствола, как лошадей ни впрягай. Остается только одно - распилить стволы. Думаем, вы без труда представите себе, с каким энтузиазмом ваши товарищи примутся за эту лишнюю работу. Далее читайте 236.

217

Подойдя к пещере, вспоминаете, что вы уже осматривали ее. Поскольку в ней небезопасно, решаете не рисковать второй раз и идете дальше.

218

Убийственная хватка, наконец, ослабевает, и после вашего последнего удара корни просто безвольно свисают. Снимаете с шеи отростки в руку толщиной. Вас так и подмывает покинуть пещеру побыстрее, но сперва надо отдышаться. Затем вытаскиваете тело Радульфа из ниши, взваливаете на плечи и припускаетесь бежать во весь дух. Во имя всех двенадцати богов, ну и тяжел же этот парень! А извилистые проходы отнюдь не облегчают вам задачу. Наконец выбегаете под слепящий солнечный свет. Вам надо проморгаться и подождать, пока глаза снова к нему привыкнут. Возле пещеры вы и дожидаетесь Линай, которая приходит через какое-то время. С ужасом она смотрит на мертвого товарища. В нескольких словах описываете случившееся. Впрочем, неизвестно, поверила ли она вам или считает, что вы задушили Радульфа, а отметины на вашей шее - результат борьбы с ним. Лицо у Линай каменное, без малейших следов эмоций. Сооружаете носилки и тащите мертвеца в лагерь. Далее читайте 12.

219

Замечаете на берегу рюкзак Одилон. В реке застрял тяжелый дубовый ствол. Ваши худшие опасения оправдываются,

когда вы заходите в воду - Одилон под стволом, дерево прижало его к дну реки. Как ни напрягаетесь, сдвинуть тяжелый ствол не удастся ни на йоту. А и удалось бы, что толку - Одилон уже утонул. Что же тут произошло? Похоже, Одилон попытался протолкнуть застрявшее дерево. Однако, ему не следовало выполнять такую работу в одиночку. Сплавщики расставлены не для того, чтобы самостоятельно сталкивать с мели застрявшие стволы, а чтобы приводить в этих случаях помощь. Почему же Одилон пренебрег этой инструкцией, имеющей целью как раз его безопасность?

Сперва вы хотели сразу же поднять тревогу и позвать остальных лесорубов, но затем передумываете. Одилон - не первая жертва несчастного случая с начала вырубki, и есть у вас гаденькое ощущение, что вас могут заподозрить в причастности к этим случаям. Решаете докопаться до истины.

Именно поэтому, а не потому, что хотите ограбить труп, осматриваете рюкзак Одилон. Кроме личных вещей находите небольшой кусок кожи, который оказывается старой картой. Вернее, фрагментом карты. (См. карту 2 из приложения). Только потом бежите назад и сообщаете товарищам о случившемся.

Они следуют за вами на место происшествия. Сержант приказывает выловить тело Одилон. Горм отправляет вас к комлевой части ствола. Вместе с Фиризой закрепляете дерево веревкой, чтобы его не унесло сразу же по реке, как только остальные освободят его. Ваша задача не из легких - вы должны сделать проверку СЛ+1. В случае успеха отправляйтесь на 126, при неудаче на 311.

220

Пытаетесь прошмыгнуть незамеченным мимо охраны. Однако на этот раз действительность оказалась далека от желаний. Охранники вас поймали и втроем немного «отряхнули пыль с ушей» - болезненный опыт, стоивший вам 1ЖЕ (AA) или 1К6 ЖЕ (DSA). После этого можете идти в лагерь.

Как ни странно, но охота гулять у вас пропала начисто. Чувствуете себя усталым и как побитая собака - причем буквально - поэтому отправляетесь искать, где бы прилечь, на параграф 256.

221

Проходит несколько дней, и жизнь входит в колею. Вместе с Гормом и Эфферданой вас посылают осмотреть остаток маршрута и пометить подлежащие вырубке деревья. Проходя мимо крутого склона, слышите грохот. Подняв взгляд, видите его причину - оползень.

Ваш предупреждающий крик опаздывает - Эффердана и Горм смертельно ранены, а вот на вас ни царапинки.

Благодарение Борону, что пощадил вас. Смерть товарищей наполняет вас ужасом, но холодный рассудок берет верх над эмоциями. Обыскиваете их на тот случай, если у них есть карты - и таки да, вы их находите! У Эфферданы в рюкзаке карта 4, у Горма в кармане куртки карта 5. Быстренько суετε находки в карман и возвращаетесь в лагерь. Вас беспокоит, что вы уже не в первых раз приносите дурные вести. И вас действительно встречают с неприкрытой враждебностью, но сестра Мериса встает на вашу защиту. Дальше читайте 291.

222

- Ты... Ты хотел заколдовать меня? - заикась, произносит ваша жертва, не в силах поверить своим глазам. Затем она разворачивается и убегает.

Броситесь в погоню? (209)

Или побежите напрямиком в лагерь? (51)

223

- Вы и правда считаете, что я пойду как барашек на бойню? Свою жизнь я продам дорого!

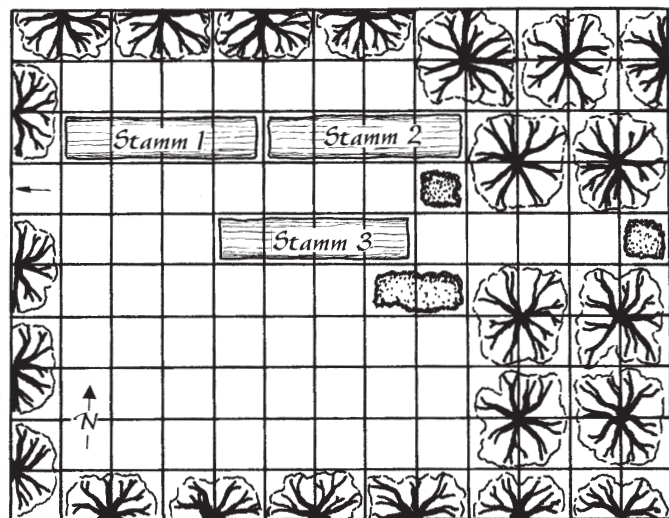
Если вы владеете заклинанием HORRIPHOBUS, и у вас достаточно астральных очков, можете им воспользоваться (35). Если предпочитаете сражаться одной лишь сталью, тогда вам на 296.

224

Щелкнув пальцами, произносите: «Флим флам функель». Над левой ладонью возникает шар, освещающий комнату. Но даже в его волшебном свете ничего особого не видно. Вычеркните 1 очко астральной энергии и возвращайтесь на 245.

225

Ситуация следующая:



Ситуация еще хуже, чем была в самом начале - вся проделанная работа насмарку.

Можете представить, какой это вызовет энтузиазм. Дальше читайте 236.

226

Ваши последние монеты ушли на постель в общей комнате третьесортной забегаловки. На следующее утро съедаете скудный завтрак, пакуете вещички и отправляетесь к южным воротам.

- Эй ты, а ну стоять! - крикнул вам стражник. Делаете несколько быстрых шагов в надежде успеть прошмыгнуть сквозь городские ворота, но ваши планы не сбылись. Стражник хватает вас за шиворот.

- Фонарь под глазом, расквашенный нос - все сходится с описанием госпожи Раствюргер.

Вы были правы, подозревая, что эта женщина может доставить вам больше неприятностей, чем вам надо. Очная ставка окончательно все прояснила, и вас поместили в долговую тюрьму. Отсюда вам открывается по-настоящему великолепный вид на Хонинген, но на этом преимущества и заканчиваются. Осенью вашего героя освободят, но будет слишком поздно, чтобы отправиться на приключение. Вы также можете освободиться раньше этого срока с помощью заклинания FORAMEN. В этом случае можете направить своего героя на поиски иных приключений. Так что можете выбрать нового героя и начать заново с параграфа 1.

227

С последними каплями крови жизнь покидает вас. Вас милостиво приветствует темная тишина царства мертвых Борона. Была ли ваша смерть ненапрасной, указав на убийцу, или вы набросились на совсем не того, а потому ваша смерть целиком бессмысленна? Здесь, где мирские заботы совершенно лишены смысла, эти вопросы вас не волнуют. Если же хотите получить на них ответ, есть лишь один путь - выбрать нового героя и начать приключение заново с параграфа 1.

228

Осознав тщетность ваших усилий, опускаете оружие. Язинда и Расмунд связывают вас, и на следующий день солдат и охотница Хела уводят вас в Хонинген. Там вы проводите ночь в тюрьме, а затем вас переводят в храм бога смерти Борона. Но и там вы остаетесь лишь на одну ночь. На следующее утро вам предстоит более долгое путешествие в монастырь Нойонитов. Вас явно считают помутившимся рассудком и пытаются исцелить вашу душу. На все ваши протесты, что вы не душевнобольной следует успокаивающий тихий ответ: «Да-да».

Спустя годы вас, наконец, выпускают как «вылечившегося». За пережитый опыт можете записать 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA).

Теперь-то вы догадываетесь, что раскрыли далеко не все тайны Леса могил. А потому, вам следует начать заново со свежим героем в параграфе 1.



229

Резкая боль в плече остается почти не замеченной. Вы быстро теряете сознание и уплываете в царство мертвых. Был ли в вашей смерти какой-то толк, вы не знаете, а там, куда вы попали, это уже не имеет ни малейшего значения. В одном можно быть уверенным - лесорубы не забудут вашего самопожертвования и устроят вам достойные похороны. Как бы ни была печальна гибель героя, но вам нужно смотреть в будущее. Подыщите нового героя и начните приключение сначала в **параграфе 1**.

230

После вечерней службы, проведенной сестрой Мерисой, все лесорубы крепко спят. Можете не сомневаться, подобная возможность выпадет еще не скоро. Надеемся, вы выбрали правильно. Если хотите передумать, возвращайтесь на **238** и выберите другую пару. Палатка Гвинны и Паринора не так далеко от вас, как палатка Бини и Фиризы, но и от стоящей сегодня на часах Хелы она не достаточно далеко. У охотницы острый зор и слух, будет непросто обмануть ее чуткие чувства. Но удача на вашей стороне. Где-то ухает сова, и Хела, которой явно скучно до одури, ухает в ответ. Завязывается перепалка между охотницей и лесной совой, стремящейся защитить свою территорию от возможного захватчика. Вы не упускаете подвернувшейся возможности.

● **AA:** Сделайте проверку ЛВ+1, если у вас есть навык *скрытности*, если нет - проверку ЛВ+8.

● **DSA:** Сделайте проверку *скрытности*+1.

При неудаче отправляйтесь на **13**, в случае успеха прочтите **312**.

231

- Что за вздор. Кто вообще в такое поверит? Советую тебе не забивать голову этой ерундой и не поднимать бучу.

Гвинна стучит пальцем по лбу. Теперь она относится к вам с предубеждением, и если раньше была дружелюбной, то станет нейтральной. Если вы владеете заклинанием BANNBALADIN, можете им воспользоваться. При успешной проверке *колдовства* Гвинна останется к вам дружелюбна. В случае неудачи отправляйтесь на **222**. (DSA: устойчивость Гвинны к магии см. **параграф 324**).

Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника. Если вы уже поговорили с двумя товарищами или не желаете продолжать расспросы, отправляйтесь на **68**.

232

- Какие карты? - спрашивает Горм, и вы отчетливо понимаете, что он что-то скрывает.

- Ты прекрасно знаешь, о чем я. Старые карты на коже. Мне нужны они. Вы все в опасности.

Если Эффердана и Горм ваши друзья, прочтите **184**.

Если только Горм ваш друг, тогда отправляйтесь на **параграф 58**.

Если только Эффердана ваш друг, вам нужно прочесть **101**. Но если они оба нейтральны или враждебны, тогда вы увязаете в просьбах, мольбах и спорах, и нам ничего не остается, как отправить вас на **221**.

Но возможно, ваше личное обаяние таки повлияет на них.

● **AA:** Сделайте проверку УМ.

● **DSA:** Сделайте проверку ОБ. В случае успеха можете прочесть **184**.

233

Видите следы, явно двух пар ног. Наследившие носили отнюдь не франтоватые туфли, а грубые сапоги, и были довольно тяжелыми. Следы столь глубоки, что их не может не заметить даже самый тупой крестьянин. Идите по следу и вскоре слышите голоса. Затаив дыхание, слушаете, но не можете понять ни слова. Лишь через какое-то время понимаете, что виной тому не шорох листьев или птичье пение, а то, что говорят на совершенно незнакомом языке. То, что доносится до ваших ушей, звучит как грубое карканье и рычание, даже странно, что подобное может

издавать человеческое горло. Чтобы ответить на ваш вопрос, вам необходимо увидеть говорящих. В свою очередь, это возможно, только если приблизиться ползком. Если хотите воздержаться, тогда сразу отправляйтесь на 45. Однако если желаете рискнуть, то 174 это именно то место, куда следует пойти отважному герою вроде вас.

234

Если сержант или кто-то из лесорубов таил к вам враждебность, сейчас она прошла. Из Хонингена прибывает несколько новых рабочих, пополнивших бригаду, и возобновившаяся работа споро продвигается, но ясно, что в этом году не управитесь. С первым снегом, который выпадает в этом году рано, вы получаете расчет - 35 талеров и столько колбасы, сыра и ветчины, сколько можете унести.

Мериса не остается с лесорубами. Но она собирается потом вернуться, чтобы позаботиться о надлежащем погребении для костей в руинах. С вами она прощается особенно тепло. Даже просит составить ей компанию, чтобы поговорить напоследок.

- Скажи, много ли ты взял из того, что тебе не принадлежит?

Вы потупились.

- Пускай даже они не ходят среди живых, - продолжает она, - но души законных владельцев обретаются в божьих чертогах. Помни о тех милостях, что даровал тебе Владыка Смерти.

С Бороном шутки плохи, и вы отводите Мерису к своему тайнику. Она собирается забрать эти вещи, но в награду за вашу честность вам позволено выбрать что-нибудь из следующего списка (разумеется, если эти предметы вы нашли и положили в тайник):

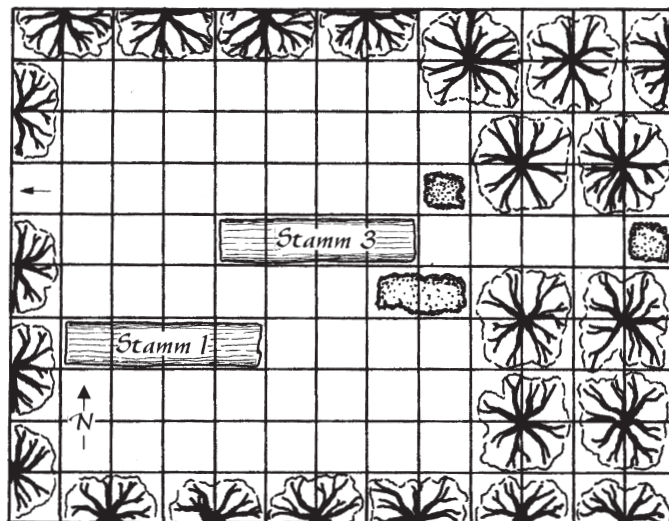
- Рубин стоимостью 20 талеров
- Две медных чаши стоимостью 10 талеров каждая
- Серебряный кинжал стоимостью 25 талеров (чисто декоративное оружие, не пригодное для серьезного боя)

А теперь мы переходим к наиболее важной награде для истинного героя - очкам приключения. За каждого члена первоначальной бригады (включая сержанта, солдата и охотницу), оставшегося в живых и не удравшего, а также за каждый найденный кусочек карты получаете 1 ОП (AA) или 10 ОП (DSA).

Надеемся, вам понравилось приключение. Так не позволяйте же книге пылиться на полке. Сыграйте с другим героем с иными способностями и умениями. Или попробуйте конвертировать «Лес могил» в групповое приключение.

235

Упряжка была выбрана мудро. Вы близки к финишу, обдумывайте тщательно, чтобы не застрять. Ситуация следующая:



Что дальше?

Ствол 1: 2 клеточки торцом на восток (11).

Ствол 3: 1 клеточка боком на север (240).

236

Остальные лесорубы недовольны. Ваши возражения, что они и сами могли бы что-то придумать, парируются следующим: ваше дело было думать, их - работать. Перейдите на параграф 324 и бросьте 1К6 для каждого лесоруба (кроме Горма, который все проспал). При броске 1 или 2 все остается как раньше, при броске 3-6 тот, кто был к вам дружелюбен, становится нейтральным, а нейтральный становится враждебным. Дальше читайте 239.

237

Ползете на четвереньках между палаток и успешно достигаете кустов и подлеска. Тут вас уже не увидят, хотя могут услышать, если проявите неуклюжесть. Но и это последнее препятствие преодолеваете без труда, а дальше дорога в Хонинген открыта. Дальше читайте 16.

Ах, да - если вы нашли и припрятали сокровище, то с таким поспешным уходом забрать его не успеваете.

238

Утром еще раз ненадолго встречаетесь с Мерисой. Она отвечает, что согласна откликнуться на призыв сержанта о помощи. Покидаете Хонинген и как можно быстрее отправляетесь в лагерь. В пути отдыхаете лишь самую необходимую малость, а потому восстановление невозможно. Хотя вы уже не можете жить с лесорубами, вы жаждете раскрыть убийства и предотвратить еще худшее, оставаясь в укрытии. Спустя три дня прибываете на место. Вечером посвященная уже в лагере. Ее размещают в палатке сержанта.

После ужина она возносит краткую молитву, к которой вы тоже присоединяетесь - хотя и отдельно от остальных, из укрытия. Подозреваете, что у лесорубов есть еще карты? В таком случае вам необходимо их заполучить, поскольку карты могут оказаться нужным вам ключом.

У кого будете искать?

У Бини и Фиризы? (173)

У Горма и Эфферданы? (124)

У Гвинны и Перинора? (230)

Если же считаете это ненужным риском, отправляйтесь сразу на 185.

239

Следующие две недели обходятся без происшествий (не забудьте восстановиться, если нужно). Наступает лето, жара мешает работать, не говоря о комарах, муравьях и осиных гнездах.

Как-то утром в лагере поднимается суматоха - Радульф пропал. Сосед по палатке говорит, что ночью Радульф вышел, а вот вернулся или нет он не знает, потому что быстро уснул. Сержант отряжает вас с Линай на поиски Радульфа.

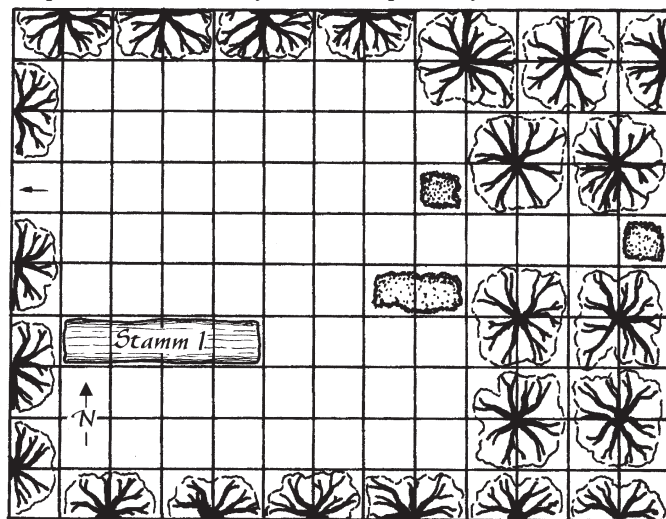
Можете выбрать два предмета из лагерных запасов и добавить их к своему снаряжению: молоток и гвозди, крюк-кошка, веревка (10 шагов длиной), 3 факела с огнивом и трутьницей, топор, пила, подковы, кожаные пояса (2 шага длиной), пергамент и древесный уголь, сковородка, одеяло, иголка с ниткой.

Из лагеря отправляетесь на север. Через какое-то время решаете разделиться. Вы идете направо, а Линай - налево. Вы собираетесь поискать следы на земле, а потом снова встретиться.

Через какое-то время ваше внимание привлекает пещера в скале, с одной стороны от входа в которую растут две на редкость могучие ели, и еще одна с другой. Хотите исследовать пещеру (26) или пойдете дальше (268)?

240

Ствол 3 теперь можно вытащить без труда, что вы и продельваете. Ситуация теперь следующая:



Тщательно подумайте, куда тащить:

Ствол 1: 3 клетки боком на север (114)

Ствол 1: 2 клетки торцом на восток (318)

241

- Госпожа сержант, госпожа сержант!

Названная госпожа останавливается и поворачивается к вам.

- Госпожа сержант, у Эфферданы было видение. Она говорит, что из земли поднимутся слуги злых богов, и все мы умрем. Мы должны бросить вырубку.

Сержант дружелюбно обнимает вас за плечи.

- Знаешь, после десятой кружки крепкого фердокского пива у меня тоже бывают видения. А теперь-ка возвращайся к работе. И не вздумай остальных пугать своими баснями.

Все ясно. Вам лучше вернуться на 68 и выбрать другой вариант.

С другой стороны - а что, если Эффердана права, и за вашу болтливость на вас обрушится несчастье? Если хотите удрать, можете сделать в 118.

242

- Чего? О какой карте ты говоришь? - ворчливо спрашивает Фириза, а Биня смотрит на вас, как на полоумного. Даже если карта у них и есть, добровольно ее не отдадут, в этом вы уверены и прекращаете расспросы. Дальше читайте 221.

243

Спереди вы ничего не нащупали, но ведь есть еще шов на спине. Поскольку перевернуть труп на живот было бы крайне непочтительно, вы должны сунуть руку под тело Брина и медленно ощупать. К счастью, Расмунд отворачивается в другую сторону - он действительно сейчас поворачивается к вам спиной. Света от сторожевого костра вполне хватит, чтобы солдат понял, что что-то не так. Поэтому вы должны отдернуть руку, как только он обернется. Во имя всех двенадцати богов, Брин что, набрал вес? Как вы ни дергаете, рука застряла. Выход только один - склоняетесь над мертвым товарищем. Возможно Расмунд поверит, что вы оплакиваете Брина. Солдат очень долго смотрит на вас, затем снова отворачивается. Ваша хитрость удалась. Щупаете дальше и наконец что-то находите. Что-то мягкое, возможно из ткани или кожи.

Хотите вспороть шов и вытащить то, что там спрятано? Тогда читайте 94. Если считаете, что риск слишком велик, возвращайтесь на 282 или 135, или любой другой параграф, где были перед этим.

244

- Другого я от тебя и не ожидала.

Похоже, в устах сержанта это наивысшая похвала. Гордо выпячиваете грудь.

- Отведешь нас туда, - продолжает она.

Параграфы с 245 по 252

Отводите отряд туда, где в первый раз слышали голоса. Затем принимаетесь искать следы.

● **AA:** Если у вас есть умение *выслеживания*, сделайте проверку УМ, если нет - проверку УМ+7.

● **DSA:** Сделайте проверку *выслеживания*.

В случае успеха отправляйтесь на **162**, при неудаче на **251**.

245

Наконец вам удастся переместить бой наружу. Теперь-то сержант и остальные обрушиваются на скотину и быстро ее приканчивают. Вы на скорую руку перевязываете раны, затем обыскиваете хижину. Ничего ценного внутри нет. Большую часть помещения занимают три постели из веточек, мха и листьев. Кроме них есть еще деревянное копье.

Обшаривая постели, находите неглубокую яму где-то шаг в глубину и два на два шага шириной. Вероятно, орки там прятали что-то ценное и собаку поэтому натаскали не покидать свой пост. Но что именно пряталось в этой яме, вы не знаете.

Хотите поколдовать? Каким заклинанием воспользуетесь? FLIM FLAM (**224**) SOMNIGRAVIS (**288**) или ODEM ARCANUM (**215**)? Сделайте проверку, и если заклинание окажется успешным, отправляйтесь на соответствующий параграф. Если же проверка не удастся, просто читайте дальше (но не забудьте вычеркнуть потраченные астральные очки).

Сержант решает спалить эту хижину, и вы только рады выполнить ее приказ. Затем снова осматриваете окрестности в поисках следов, но на этот раз тщетно. А потому ваш небольшой отряд возвращается в лагерь. Дальше читайте **165**.

246

Вытаскиваете труп из ниши, взваливаете на плечи и отправляетесь к выходу. Парень достаточно тяжел, а извилистые проходы отнюдь не облегчают вам задачу. Наконец покидаете темноту пещеры и сгружаете ношу на землю. Нужно подождать, пока глаза снова привыкнут к яркому свету.

Садитесь и дожидаетесь Линай. Вид мертвого товарища повергает ее в шок. В нескольких словах описываете, где нашли Радульфа. Впрочем, неизвестно, поверила ли она вам или считает, что вы задушили Радульфа - по ее каменному лицу ничего не скажешь. Сооружаете носилки и тащите мертвеца в лагерь на **12**.

247

Просите оставить вас на ночную стражу, чтобы побыть с телом юноши, так как чувствуете себя ответственным за его смерть. Если больше половины лесорубов к вам враждебны, в вашей просьбе отказывают, а вы отправляетесь на **параграф 97**.

В противном случае отправляетесь на **14**, согласно вашей просьбе.

248

Вам даже чудится, что вы слышите чмокающий звук, с каким стрела пронзает плоть вашей жертвы. Она падает на землю - теперь-то она от вас не убежит. Дальше читайте **19**.

249

По счастью суеверные лесорубы не заметили вашего колдовства - кто знает, что бы они иначе učinили с вами. Однако они убеждены, что вы ничего не сделали для спасения Брины и Грордана. До конца дня с вами никто не разговаривает. Те, кто был нейтрален, теперь враждебные, а дружелюбные стали нейтральными. Внести изменения в **параграфе 324**. Поскольку Брин и Грордан теперь мертвы, больше вы не сможете с ними разговаривать. Если вам в ходе приключения будет дан такой вариант действий, вы должны выбрать что-то другое.

Понадобилось несколько часов, чтобы срезать дубовые ветви и вызволить тела Брины и Грордана. Старого лесоруба тут же заваливают камнями и читают над ним коротенькую молитвы - он с самого начала работы сказал, что желает для себя таких простых похорон. Наконец, на лагерь опускается ночь. Дальше читайте **141**.

250

Точно. Каменный круг вы видели, когда было найдено тело Одилона. Теперь у вас есть ориентир, и вы можете найти свое положение на карте. Дальше читайте **254**.

251

Какое-то время идите по следу орков, но вскоре он теряется. Возвращаетесь в лагерь с пустыми руками. Дальше читайте **165**.

252

Вас вместе с Гвинной посылают расчистить от кустов дорогу к ручью, чтобы можно было сплавать бревна. В последнее время стволы застревают так, что даже две лошади не могут вытащить. Спрашиваете Гвинну, что она знает о Брине.

- Брин, Одилон, Радульф и я, мы все родом из Вайрнхайма. Брин был сыном самого зажиточного крестьянина, Радульф был из бедняков. Поля его матери были маленькие, каменистые и на большом расстоянии. Все трое парней ухаживали за деревенской красавицей Сереной, и она досталась Брину. Одилон не стал делать трагедию из своего проигрыша, но Радульф так и не смирился.

Хотите продолжить разговор? Если да, тогда отправляйтесь на **34**, если нет, возвращайтесь на **100** или на **68**, если Гвинна ваш второй собеседник.

253

Бежите и вопите во всю глотку. Брин и Грордан успевают заметить вас, но тут на них обрушивается грозившая им катастрофа. Они пытаются отпрыгнуть и убежать. Увидев это, вы немедленно разворачиваетесь и также пытаетесь вырваться из опасного места. Но одна из ветвей отламывается и отлетает в вашу сторону, задевая вас по плечу. Теряете 1ЖЕ (AA) или 1К6 +2 ЖЕ (DSA). Если у вас больше не осталось очков жизненной энергии, отправляйтесь сразу же на **параграф 22**.

Придя в себя после краткого обморока, видите стоящих в молчании у рухнувшего дерева сержанта и товарищей-лесорубов. Затем замечаете, как Грордан утирает слезы. Сразу становится ясно - Брин не спасся.

Ваша героическая попытка спасти их не осталась незамеченной. Те, кто был к вам враждебен, теперь нейтральны, а нейтральные стали дружелюбными. Внесите соответствующие изменения в **параграфе 324**.

Понадобилось несколько часов, чтобы спилить достаточно дубовых ветвей и вытащить покалеченное тело Брина. Теперь прочтите **141**. Небольшое примечание: Поскольку Брин мертв, вы уже не сможете поговорить с ним в ходе приключения. Если где-то вам будет предложен такой вариант действий, вы должны его проигнорировать.



254

Вы можете отправиться с карты, куда пожелаете (разумеется, лишь на те кусочки карты, которые у вас уже есть). Решаете придерживаться отмеченных тропинок, чтобы не заблудиться. Всякий раз, когда вы заходите на новый кусочек карты, посмотрите, пожалуйста, **параграф 323** (запишите, чтобы не забыть) и проверьте, нет ли столкновения с бродячим монстром. Рядом с отмеченными на картах особенностями местности приводятся номера. Чтобы попасть туда, нужно прочесть номер интересующего участка задом наперед и отправится на получившийся параграф. Но не забывайте, летать вы не умеете, поэтому должны придерживаться отмеченных тропинок, а потому переходить с карты на карту, тем самым подвергаясь случайным столкновениям. Изучив участок, можете вернуться на карту - для возвращения номер параграфа не указывается.

Сейчас вы стоите на перекрестке на Карте 4. Здесь вы собираетесь начать поиски тайны Леса могил. Если карта вам больше не нужна, в любой момент можете перейти на **параграф 30**.

255

Немного в стороне от остальных вы с Одилоном пилите толстый ствол. Остановившись передохнуть, заговариваете с напарником о смерти Брина.

- Брин и я, мы ухаживали за одной и той же девушкой, и он победил. В ту пору я искренне желал, чтобы его пришибло деревом. Но теперь я жалею. Ужасно это. Продолжите диалог? Если да, отправляйтесь на **175**, если нет, возвращайтесь на **100** или **68**, если Одилон второй, кого вы расспрашиваете.

256

В палатке уже есть два человека - мужчины или женщины, в темноте не разобрать. Храп просто ужасный, но случилось вам спасть и в худших условиях. Вытягиваетесь на оставшемся свободном месте и вскоре проваливаетесь в глубокий сон. Следующее утро встречаете свежим и отдохнувшим (если вы уже потеряли ЖЕ или АЕ, за ночь они восстанавливаются по обычным правилам). На завтрак получаете питательный черный хлеб, сыр и колбасу. Затем вместе с товарищами сворачиваете палатки и наконец выстраиваетесь в отряд на **параграфе 21**.

257

И кого вы подозреваете?

- Одилон (**205**)
- Радульфа (**151**)
- Грордана (**56**)
- Сержанта Язинуду и солдата Расмунда (**112**)

258

Яростно взревев, обрушиваетесь на ходячий костяк.

● AA: Скелет

АТ 10

ПА 2

ЖЕ 4

● DSA: Скелет

Меч: ИНИ 10+К6

АТ 8

ПА 2

Урон 1К+4

ЖЕ 20

ТЛ –

БР 1

Против скелетов эффективно дробящее оружие, все остальное наносит им лишь половину повреждений.

Если вы знаете заклинание FULMINICTUS, можете использовать его один раз в бою.

Если победите, читайте дальше 181, если же ваш ЖЕ упадет до 0, ваша дорога неотвратимо ведет на 297.

259

Через несколько шагов натываетесь на первую пещеру. Зайдете внутрь (26) или пойдете по дороге на восток (191)?

260

Через какое-то время туннель выводит в большую пещеру. Она не меньше пятнадцати шагов на пять по площади и четыре шага в высоту. Ваш факел даже не может толком осветить ее. Видите смутные очертания трех выходов: юго-западного, юго-восточного (через него вы вошли) и восточного. Но кроме того, вы не можете осветить северо-восточный угол с того места, где стоите.

Помимо лишайников и уже знакомых белых пауков тут есть грибы в палец длиной с острыми бледно-лиловыми и охряными шляпками, растущие на земле. Посмотрев на них поближе, замечаете, что один гриб надгрызен. На месте пиршества валяется дохлая мышь. С учетом увиденного, от грибной диеты лучше воздержаться.

Если вас интересует, кем же питаются местные пауки, можете посмотреть. Они едят небольшие мышинные трупики, обгрызая их до косточек.

Хотите покинуть пещеру? Через какой выход? Юго-западный (259), юго-восточный (152) или западный (105). Если же хотите вообще выйти из пещерного комплекса, идите на 47.

Если же вас интересует темный угол, можете осмотреть его в параграфе 17.

261

Ваша сила явно впечатлила госпожу. Она хватает служанку за руку и поспешно удаляется. Двое громил лежат на земле, постанывая.

Вы также решаете удалиться, пока эти двое не очнулись и не устроили матч-реванш. Торопясь по улицам, обдумываете

свое положение. Госпожа явно была не из простых, она наверняка сможет устроить вам новые неприятности. Хонинген это далеко не Гарет, и возможностей здесь спрятаться намного меньше. Может, стоит завербоваться в лесорубы, там ведь еще и аванс дают? В этом случае прочтите 66.

Если же первый вариант вас не прельщает, и вы собираетесь следующим утром покинуть город, тогда узнайте свою судьбу на 226.

262

Да, это оно! У Эфферданы находите карту 4, а у Горма карту 5. Быстренько прячете небольшие кусочки кожи и придаете одежде и рюкзакам тот вид, который у них был до вашего визита. Затем прислушиваетесь, но слышите лишь тихое дыхание спящих. Успокоившись, возвращаетесь и достигаете края леса, никому не поправшись на глаза. Дальше читайте 291.

263

Зубы зверя последний, роковой раз погружаются в вашу плоть. Вы понимаете, что потеряли слишком много крови. Пытаетесь еще атаковать напоследок, но жизнь слишком быстро покидает вас сквозь многочисленные раны. Проваливаетесь в темноту, прямиком в царство мертвых Борона. Ваши товарищи, несомненно, будут помнить вас, ведь вы отдали жизнь за них. Такая смерть достойна героя.

Печально, что вы должны навсегда распрощаться со своим героем. Тем не менее, отнеситесь к судьбе с улыбкой и выберите нового героя, с которым и начнете с самого начала с параграфа 1. Потому что в Лесе могил еще многое надо раскрыть.

264

По существу, Радульф так ничего и не сказал. Если считаете, что это он причастен к «несчастному случаю», который в таком случае называется убийством, можете вынудить его сознаться, высказав обвинение в лицо.

- Послушай, Радульф, а ты единственный в лагере, у кого была настоящая причина желать смерти Брину. Ты, часом, не помог ему в этом? (102)

Может, следует быть слегка осторожнее.

- Не думаю, чтобы это был несчастный случай. Кто-то приложил к нему руку. Но кто? (164)

265

Если вы взяли больше трех предметов или 2 талера, 4 геллера и ювелирное украшение, сразу отправляйтесь на 153. В противном случае читайте этот параграф дальше. Спите вы беспокойно, то и дело просыпаясь. Очевидно, с вашими товарищами творится что-то подобное.

Вместо размеренного храпа и сопения вы снова и снова слышите, как кто-то беспокойно ворочается на постели. С чувством подлинного облегчения встречаете проблески зари на черном небе. (В эту ночь вы ничего не восстанавливаете). Теперь читайте **100**.

266

Лес редет. Перед вами лежат руины старого форта с частоколом. Колья сгнили, заросли грибами и мхом - они почти неотличимы от мертвых древесных стволов. На всем лежит зловещая тишина... и сладкий запах разложения. Что-то скребется, и вы оглядываетесь в поисках источника звука. В конце концов, до вас доходит посмотреть под ноги - костяная пальцы прокапываются на поверхность, за ними появляется рука, и вот перед вами уже стоит человеческий скелет с мечом! Отпрыгиваете назад, а скелет медленно следует за вами.

Хотите сражаться со скелетом? Тогда читайте **103**. Если же вы знаете кого-нибудь, кто может помочь вам против нежити, можете обратиться к нему - вы легко убежите от скелета (**115**).

267

Навстречу вам выходят сержант Язинда и Расмунд. Командир требует объяснений. Что вы скажите? Что вы всего лишь покарали убийцу Брина? А хоть какие-то доказательства у вас есть? И как вы оправдаетесь, когда жертва ваших чар обвинит вас в колдовстве?

Понимая тщетность своих усилий, обрываете оправдания на полуслове. Однако сержанту этого недостаточно. Вас связывают, на следующее утро Расмунд и охотница Хела конвоируют вас в Хонинген. Тем временем ваша жертва всем рассказывает о ваших злых чарах, усугубляя вашу вину. Вас помещают в тюрьму дожидаться приговора. Ваши деяния могут быть расценены как применение черной магии. Но может, случится что-то хорошее? Например, вы сумеете сбежать из тюрьмы и отправиться в другой район Аventura за новыми приключениями.

Или вы сумеете убедить судью, что колдовали с благой целью, и вас оправдают. Кто знает, какую еще судьбу уготовили вам боги, но в любом случае за пережитый опыт получаете 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA).

Но не стоит бросать это дело. В Лесу могил еще остались нераскрытые тайны, и вам следует начать приключение заново с новым героем в **параграфе 1**.

268

Вероятно, это самый лучший выбор - мало ли, кто может оказаться в пещере. Медведь, саблезубый тигр или дракон лапчатый - отвратительная, вонючая шестиногая скотина.

Идете дальше и вскоре встречаетесь с Линой. Как и вы, она ничего не нашла. Вместе вы еще какое-то время ищете, но вечером возвращаетесь в лагерь с пустыми руками. Дальше читайте **43**.

269

Открываете дверь сарая - и этого хватает, чтобы прогнившее насквозь строение развалилось! Отпрыгиваете, пытаясь спастись от падающих обломков. Сделайте проверку ЛВ. В случае успеха идите на **40**, при неудаче на **196**.

270

- Опять колдовать! - кричит Язинда и вместе с Расмундом бросается на вас. Вдвоем они быстро прижимают вас к земле. Какая участь вас ждет, узнайте в **параграфе 142**.

271

С отвращением глядите на гнусный труп. Затем отираете паучью кровь с клинка, перевязываете, как можете, свои раны и продолжаете свой путь. Через несколько дней видите башни Хонингена (**16**).

272

- Думаю, ты малость сбрендил. Если ты считаешь, будто можно прочесть об убийцах и преступниках в храмовых архивах, то неужели этого не может сделать и пристав? Не думаю, что послать тебя в Хонинген будет хорошей идеей, совсем наоборот. Раз ты такой умный, я предпочитаю, чтобы ты шевелил своими мозгами здесь. Как плохо, но возможно сержант по-своему права, и здесь от вас будет больше пользы. Дальше читайте **9**.

273

Вы не видите, как ошеломленно вытянулись рожи стражников, когда вы развернулись и рванулись во все лопатки, но можете представить.

- Тревога, трево-о-ога! - надрываются у вас за спиной. Охранник и как минимум один из его товарищей следуют за вами по пятам. Сумеете ли вы оторваться от погони, решит проверка ЛВ. В случае успеха прочтите **204**, в противном случае **параграф 5**.

274

Бой будет не на жизнь, а на смерть.

● **AA: Орк-шаман**

АТ 9 ПА 8 ЖЕ 3

● **DSA: Орк-шаман**

Берцовая кость: ИНИ 7+К6 АТ 9 ПА 8 Урон 1К+2

Дистанция Б ЖЕ 16 ТЛ 8 БР 1

По счастью шаман не знает заклинаний, которыми можно воспользоваться в бою. Но если вы знаете FULMINICTUS,

можете его применить один раз, пока находитесь в этом параграфе.

Если бой продлится два раунда, он продолжится на **189**. Если вы погибнете, вам нужно на **297**.

275

Самоотверженное решение, достойное настоящего героя. И пока ваша голова занята подобными мыслями, а ноги идут в Хонинген, вы спотыкаетесь. Первым делом вы ругаете то, что подвернулось вам под ноги. Но когда вы понимаете, что это, страх пробирает вас до печенок - блестящая нить паутины в руку толщиной! И сплетшая ее тварь должна быть неподалеку.

Вы едва успеваете отпрыгнуть назад, когда на вас бросается черный волосатый лесной паук размерами в добрый шаг. Сражайтесь за свою жизнь!

● AA: Лесной паук

АТ 9 ПА 0 ЖЕ 3

● DSA: Лесной паук

Укус: ИНИ 6+К6 АТ 9 ПА 0 Урон 1К+1
Дистанция К ЖЕ 17 ТЛ 8 БР 1

Если вы владеете заклинанием FULMINICTUS, можете один раз применить его в бою.

В случае победы читайте **271**, если ваша жизненная энергия упадет до 0, прочтите **93**.

276

Язинда и Расмунд валятся на землю, истекая кровью из множества ран. И хотя для вас бой также не прошел бесследно, этим можно пренебречь. Теперь вы вне закона, на вас будут без устали охотиться, дабы вручить веревке или мечу палача. Не теряя времени, захватив лишь меч Язинды, чтобы продать его в случае необходимости, удираете в лес так быстро, как позволяют ваши раны. Лишь убедившись, за вами нет погони из лагеря, останавливаетесь отдышаться, вытереть оружие и подыскать кой-какой лечебной травки.

Пять дней спустя вы видите высящиеся горы Кош, преодолев которые вы окажетесь в безопасности. По пути вы продали меч. Хотя он принес лишь 4 талера, гораздо ниже реальной стоимости, но покупатель был осторожен и не задавал ненужных вопросов.

Спустя два дня вы стоите на Грифоньем перевале. Отсюда можно бросить последний взгляд на страну, путь в которую вам теперь надолго заказан. За пережитый опыт получаете 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA).

И теперь вы спрашиваете себя, было ли это все, или в Лесу могил остались еще тайны? Так узнайте же! Найдите себе нового героя и начните заново с **параграфа 1**.

277

Над вашей левой рукой загорается шарик света - дуб просто замрет от изумления! Шутки в сторону - ни Брин, ни Грордан не заметили световой сигнал, и уж тем более на падающий дуб он не повлиял. Вам больше ничего не остается, только стоять и смотреть, как двух ваших товарищей раздавит несколько тонн древесины. Дальше читайте **249**.

278

Боги распорядились так, что заклинание, прежде чем сработать, должно пройти проверку. А потому сделайте проверку *колдовства* - в случае успеха путь ваш ведет на **290**, при неудаче на **187**.

279

Далеко идти не надо - ратуша стоит на рыночной площади. У входа уже выстроилась небольшая очередь. Вы не ожидали, что будет столько желающих, остается лишь надеяться, что ваши услуги все-таки понадобятся. С нетерпением ожидаете захватывающего приключения, которое вам не хотелось бы пропустить. Леса Альбернии буквально кишат феями, похищающими смертных, чтобы пировать с ними в своем царстве во славу Райи, а затем щедро награждающих их магией и самоцветами - по крайней мере, так рассказывают. Вы как раз не прочь повеселиться на пиру с феями, заедая сладкими фруктами нектар и вино с пряностями! (**87**)

280

Понукаете лошадей, и Гвинна замечает, что вы перекрыли проход. Теперь надо их перевпрячь, чтобы освободить дорогу к сборному пункту. Лишняя работа, когда и так столько было сделано - ваши товарищи отнюдь не в восторге, ведь уже поздно. Мы не готовы здесь напечатать их слова, адресованные вам. Дальше читайте **236**.

281

Оврагов тут много, они даже на карте есть. Вот только вам пока не один не встретился. А потому карта для вас бесполезна, ведь вы не знаете, что она изображает, и где вы находитесь. Остается только сдать и вернуться на **30**.

282

Что будете обыскивать?

Карманы одежды Брины? (**44**)

Проверите, не зашил ли Брин что-то в край куртки? (**243**)

Рюкзак Брины? (**125**)

Можете выбрать любые два из трех вариантов. После чего отправляйтесь спать на **параграф 100**. Если теперь вы считаете, что лучше бы вам отказаться от первоначальных намерений, отправляйтесь на **41**. Если вы уже обыскали два места, и желаете сделать еще одну попытку, тогда отправляйтесь на **135**.

283

Спускаетесь. Когда вода уже рядом, из нее выстреливают щупальца в руку толщиной и стараются вас утащить в мутную жижу. Избежать верной смерти можно, лишь выполнив проверку СЛ. В случае успеха прочтите 287, а иначе - 155.

284

Офицер явно восхищен.

- Что ж, лишь немногие смогли дать точный ответ. Ты принят. (137)

285

Последний пропущенный удар отправляет вас на какое-то время в царство снов. Когда вновь приходите в себя, противник хватает вас под мышки и приподнимает с земли.

- Итак? - спрашивает госпожа и требовательно протягивает ладонь.

- Неш... ни шалера... - шепелявите в ответ. Сплюнув немного крови и шатавшийся зуб, улучшаете дикцию. - Но я собираюсь завербоваться в лесорубы. Когда дойду до ратуши. Там дадут аванс. Тогда и рассчитаюсь.

Двое громил становятся по бокам от вас и ведут к ратуше. Там уже выстроилась небольшая очередь. Один из провожатых дает вам тряпицу отереть кровь и грязь с лица, а затем подталкивает в направлении очереди.

- И без фокусов, - шипит он на прощание. Занимаете место. В 87 вы узнаете, чего ожидать.

286

Ну наконец-то балкон! Укрываетесь между кустов, став практически невидимым. До вас доносятся лишь обрывки разговоров в зале, которые не могут подтвердить ваши подозрения. Спускаетесь вниз и ищите, где переночевать. Дальше читайте 158.

287

Ваша нога горит огнем, когда вы наконец вырываетесь. Шустро, как горный геккон, взлетаете по камням наверх. Что бы там ни таилось в этой мутной жиже, вы совершенно не желаете познакомиться с ним поближе.

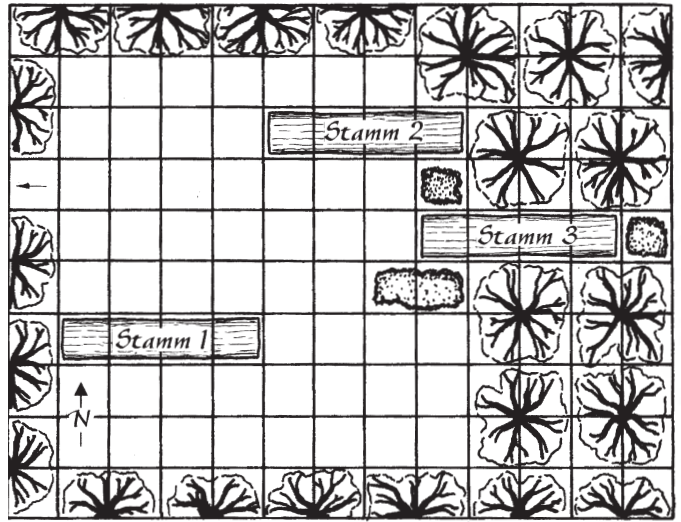
Если желаете войти в дом, сделайте это 195. Дорога в сарай ведет на 269. Или можно просто уйти отсюда по карте.

288

Скучающая Биня сидит у входа на корточках. Смотрите на нее, зеваете и шепчете: «Сомнигравис». Биня тут же погружается в глубокий сон, разбудить ее теперь можно лишь несколькими грубыми оплеухами. Потом у нее будет куча неприятностей с сержантом и недельная чистка сортира. Возвращайтесь на 245.

289

Верный выбор, потому что остальные никуда не годились, и ваши товарищи встречают его с одобрением, когда вы объясняете им свой замысел. Постарайтесь, чтобы и дальше все шло так же хорошо. Ситуация следующая:



Как впряжете дальше?

Ствол 3: 4 клеточки торцом на запад (216)

Ствол 2: 2 клеточки торцом на запад (10)

290

С удовлетворением видите, как Брин и Грордан погружаются в глубокий сон, прежде чем дуб убивает вас троих. Очевидно, что и выбор заклинания, и оценка времени были не самыми удачными. Лесорубам придется поломать голову, если они захотят узнать, что именно тут произошло. Но вы отдали жизнь ради товарищей - это наверняка получит признание, и вам устроят соответствующие похороны. Возьмите нового героя и начните заново с параграфа 1.

291

Интуиция подсказывает, что действовать вам предстоит самостоятельно. Рассматривая кусочки карты, замечаете, что все они - это части более крупной карты. Быстро собираете их вместе. Сперва, вам надо привязаться к местности. Возможно, вы уже видели отмеченные на картах места...

... Каменный круг (250)

... Водопад (82)

... Ферма (36)

... Овраг (281)

... Пещера с тремя деревьями у входа (23)

292

Делаете второе, очень важное открытие - даже Горм и Эффердана потомки Дамотила. Находите еще два имени: Госвин Фредор и Алдар Рогель. Оба пропали примерно два года назад и объявлены умершими.

Параграфы с 293 по 297

В хронике набега орков находите следующий эпизод - разбойничая орки награбили прорву сокровищ, из которых лишь часть была отбита и возвращена законным владельцам. Считается, что солдаты также присвоили часть сокровищ.

Но буквы уже расплываются перед глазами. Вы и так узнали достаточно. Покидаете храм на 95.

293

Тяжелый удар оправляет сержанта баиньки. Вы этого не хотели, но с другой стороны, если бы вас арестовали, вас обвинили бы в злокозненном применении магии. Прощаетесь с «другом» Расмундом и убегаете. Даже в лагерь не заходите, чтобы вещи забрать.

Десять дней идете на восток, так далеко, насколько только хватает сил. Все это время вы голодаете - охотиться и ставить силки у вас нет времени. Даже крестьянам нельзя показываться на глаза, выпрашивая кусочек хлеба или немного супа. Наконец, когда вы считаете себя в безопасности, устраиваетесь батрачить на ферму. Через какое-то время вы скопите достаточно, чтобы опять вернуться к приключениям - хотя в королевство Альберния путь вам заказан. За пережитый опыт получаете 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA). Но не все тайны Леса могил были раскрыты. Вам следует выбрать нового героя и начать приключение сначала с **параграфа 1**.

294

Сделайте проверку заклинания при +8. При неудаче сразу идите на 186, в случае успеха читайте дальше. Вытянув к шаману кулак, выкрикиваете: «Хоррифобус»!

Мгновение орк озадаченно смотрит на вас, затем удирает со всех ног. Что ж, как минимум вы разрушили его сосредоточенность на ритуале. К несчастью, мохнач вскоре приходит в себя и возвращается. Сражайтесь с ним в параграфе 274.

295

Не трать слов попусту, Одилон заезжает вам кулаком в лицо. От неожиданности плюаетесь на задницу.

Поскольку неподалеку проходил солдат Расмунд, большой драки не получилось. Одилон позволяет вам доделать работу, но отныне он к вам враждебен. Но вы можете воспользоваться заклинанием **BAN-NBALADIN**, если знаете его.

В случае успешной проверки **колдовства** Одилон станет вашим другом. В случае неудачи отправляйтесь на 222. (СМ Одилона см. параграф 324). Теперь возвращайтесь на **параграф 100** и выберите другого собеседника. Если вы уже поговорили с двумя товарищами, или не желаете продолжать расспросы, отправляйтесь на 68.



Alexander 2002

296

Какое неслыханное мужество! Между прочим, вам противостоят два опытных бойца. Их характеристики см. 324.

Если вы владеете заклинанием **FULMINICTUS**, можете применить

его в бою один раз при успешной проверке **колдовства**. Если одолеете обоих противников, триумф ведет вас на 276. Однако, если вы погибнете, вам на 59. Можете капитулировать в любой момент. В таком случае прочтите 121.

297

Вы чувствуете, что конец вас настиг, когда цель была уже близка. С последним вздохом проклинаете бога Смерти за такую несправедливость. Но Владыка Борон, наверное, простит вам хулу на себя, ведь вы отдали жизнь

за благое дело. Всегда печально навеки прощаться с героем, но не расстраивайтесь, а начните с начала с новым персонажем в **параграфе 1**.

298

Подходите к кругу камней и осматриваете монолиты в рост человека более внимательно. Замечаете, что все они просто утоплены в высокой траве, лишь южный, похоже, стоит на каменном фундаменте. Осмотрев сам фундамент, выясняете, что один из его камней можно вынуть.

Внутри лежат два золотых кубка и декоративный серебряный кинжал. Драгоценный металл сильно почернел, но его можно почистить. Забираете ценную находку и идете дальше.

299

К стволу приколочены перекладыны, поэтому подниматься легко. Оказавшись наверху, открываете дверь. С удивлением слышите внутри старческий голос!

Домик состоит из одной комнаты с койкой, столом и табуретом. Вас приветствует скрюченная старушка.

- Приветствую тебя, ты один из имеющих кожаные карты?

Да, обычно вы выглядите гораздо умнее. Старуха отвечает на незаданный вопрос.

- Это было прошлым, нет позапрошлым летом. Пришли мужчина и женщина, у них были кусочки кожи, и они их мне показали. Они говорили, что проводят исследование, служа Хезинде, но из их глаз смотрела алчность к золоту, поэтому я прогнала их. Но у тебя хорошие глаза, я помогу тебе.

Вы думаете, что можете без вреда довериться старушке, и рассказываете ей все, что с вами произошло.

- Так-так, - говорит старушка и начинает свой рассказ почти так же, как и любой старый человек. - Сто и сто, и сто, и сто, и еще несколько лет тому назад орки двинулись через этот лес на юг. Они воевали с людьми и были разбиты здесь. Где-то на севере, не знаю точно где, они похоронили одного из своих вождей. Могила до сих пор почитается у них, и один из шаманов со своими помощниками присматривает за ней. Вероятно, он испугался, что могилу осквернят, и потому убивал твоих товарищей, чтобы остановить вырубку. А что до карты, она может вести к сокровищу, которое лежит в могиле. Может быть поэтому орки особенно преследуют владельца карты.

Вы еще какое-то время общаетесь со старушкой. На ваш вопрос, что она тут ест - ведь она не может спускаться и подниматься по лестнице - она отвечает, что у нее есть кому помогать. Вы приносите ей немного воды и дров и прощаетесь.

Продолжаете идти дальше.

300

Ах, мечты о большом путешествии. Но, может, оно и к лучшему - можно будет расследовать загадочные смерти на месте преступления. Потому, если вы согласны с результатом жеребьевки, отправляйтесь на **9**.

С другой стороны, возможно, что ответ на все вопросы обнаружится в Хонингене. В тамошних храмах есть архивы, в которых вы можете отыскать ключи к происходящему и к картам. Да и поговаривают, что градоначальник не в восторге от новой дороги. Если это он приказал устраивать убийства, вы также сможете отыскать доказательства в Хонингене. Если хотите попросить сержанта отправить вас в город, можете попытаться на **143**.

301

Через несколько дней вы видите башни Хонингена. Пройдя в городские ворота, первым делом направляетесь в храм Борона.

Храм бога смерти стоит на краю большого кладбища. Это высокое здание из черного базальта гор Кош, квадратной формы и увенчанное высоким куполом. Слева и справа от входа стоят две колонны со статуями черного ворона - ворон священное животное бога смерти. Также ворон относит души умерших в Царство мертвых.

У входа вас встречает послушник. Очевидно, он заметил, что вам нужно больше, чем молча помолиться.

- Я хочу поговорить со слугой Ворона.

Послушник передаст вашу просьбу. Он молча указывает на скамью - посвященные Борона предпочитают тишину - и вы садитесь. Через какое-то время послушник возвращается вместе с женщиной в длинной черной мантии жреца Борона. Когда она приблизилась, вы видите, что лицо, доселе сокрытое в тени капюшона, потрясающе красиво.

- Я сестра Мериса, - представляется посвященная. - Что у тебя на сердце?

Вы называете свое имя и рассказываете обо всем, что произошло, начиная с момента вашей вербовки в лесорубы. Мериса внимательно вас выслушивает и соглашается отправиться с вами в лагерь лесорубов. Но сперва она отводит вас в большой храмовый зал. Дальше читайте **208**.

302

Шмяк! Стрела глубоко и плотно входит в ствол молодой березки. Разражаетесь проклятиями. Отбрасываете лук и вновь устремляетесь в погоню. Но уже через несколько шагов понимаете, что это бесполезно. Разворачиваетесь, подбираете лук и возвращаетесь в лагерь на **параграф 198**.

303

Поскольку вы более чем в 7 шагах от Бриана и Грордана, можете использовать лишь FLIM FLAM или ODEM ARCANUM. Сделайте проверку заклинания. В случае неудачи отправляйтесь на **117**.

Параграфы с 304 по 310

Если бросок был успешный, отправляйтесь на 277, если накладывали FLIM FLAM, или на 145, если это было ODEM ARCANUM.

304

Решение принято, и вы также знаете, что не сможете просто так вернуться, когда уйдете. Но вы настроены продолжать расследование, и собираетесь отчалить сегодня после ужина. Главное, чтобы часовые - солдат и Горм - вас не заметили.

Тихонько выползаете из палатки. Наблюдаете за часовыми, и когда те смотрят в другую сторону, ускользаете - вернее, вы хотите ускользнуть, а вот получится ли это у вас, зависит от проверки.

● **AA:** Если у вас есть навык *скрытности*, сделайте проверку ЛВ, если такого навыка нет - проверку ЛВ+7.

● **DSA:** Сделайте проверку *скрытности*.
Получилось (237) или нет (129)?

305

- Госпожа сержант, я хочу выяснить, что стоит за «несчастными случаями», и я считаю, что мог бы провести расследование в Хонингене.

- Да? И как?

- Очевидно, это не один из нас. Я также считаю, что между Брином, Одилоном и Радальфом есть какая-то, пока нам не известная, связь. Я могу поспрашивать в Вайрнхайме по дороге. Если мы узнаем, как эти трое были связаны, возможно, мы поймем, почему они погибли. Также я могу просмотреть храмовые архивы в Хонингене. Возможно, на этом лесу лежит давно забытое проклятие.

- Хм, - хмыкает сержант. По крайней мере, вас не прогнали сразу, а это хороший знак. Что ж, все зависит от того, насколько убедительно вы привели свои аргументы.

● **AA:** Сделайте проверку УМ.

● **DSA:** Сделайте проверку *скрытности*.

В случае успеха прочтите 131, при неудаче 272.

306

Вы не знаете, как этот проклятый богами сухой сучок попал вам под ноги. В любом случае, он отзывается на ваш шаг громким треском, который в ваших ушах гремит как кузнечный молот по наковальне. Кто бы тут ни был - а это наверняка великан-людоед четырех шагов ростом - он вас наверняка услышал! Вот и настало время пожалеть, что не женились на соседской дочке и не стали крестьянином, как вам всегда советовали родители.

Но ничего не происходит, лишь слышите стремительно убегающие шаги двух пар ног. От погони решаете воздержаться, потому что наверняка они знают лес лучше и заведут вас в ловушку. Поэтому возвращаетесь в лагерь на параграф 165.

307

Прижимаете руки к груди, как раз там, где вас проткнул меч орка. Кровь струится меж пальцев - вы не в силах ее остановить, как не в силах остановить и ускользающую жизнь. Наконец все окутывается мраком и Борн милостиво прибирает вашу душу в Царство мертвых. Смерть героя это очень печально. Но следует смотреть в будущее, выбрать нового героя и начать заново с **параграфа 1**.

308

За водопадом есть карниз, на который можно встать. Нужна осторожность, потому что некоторые камни скользкие от мха и брызг водопада. На выступе из скалы лежит скелет. Тут сухо и вы можете его осмотреть. Судя по одежде, это был мужчина. Его меч изготовлен из лучшей стали, и хотя на нем уже появилась ржавчина, хороший оружейник может перековать его за несколько талеров. Но намного интереснее для вас карта, которую вы находите в водонепроницаемом пакете из шкуры выдры. Это карта 7.

После этой находки возвращаетесь к озеру. Если все еще хотите поискать в глубине под водопадом, прочтите 156. В противном случае можете просто пойти дальше.

309

Вас отсылают в следующую комнату, где какой-то коновал заглядывает вам в рот, щупает мускулы и измеряет рост. В углу жует зубочистку прислонившийся к стене офицер. Когда коновал заканчивает и кивает, офицер обращается к вам:

- Теперь проверим твою соображалку. Дураки нам ни к чему. Сколько будет дважды два:

- Четыре! - Срывается с ваших губ, как стрела с тетивы, и вы отправляетесь на 284.

- Где-то между тремя и пятью! - Отвечаете после некоторых раздумий и отправляетесь на 106.

- Сто сорок шесть! - отвечаете с глубоким убеждением. А вот правы ли вы, можно узнать в **параграфе 146**.

310

Сержант созывает общий сбор.

- Народ, тут у нас орки, а это тот еще геморрой. Нужно выследить и уничтожить эти трусливые отродья. Но так как вы не солдаты, это будет рискованно. Поэтому я никому не приказываю. Мне нужны добровольцы.

Но так как времени ждать у сержанта нет, она назначает добровольцем вас. (110)

Или вызоветесь сами. (244)

311

Упираетесь ногами в землю, стараясь изо всех сил - но недостаточно. Ствол вырывает веревку у вас из рук. У Фиризы же петля захлестнулась вокруг запястья, и она не успевает освободиться. Ее уносит и затягивает под тяжелый дубовый ствол. Но плывущее дерево вращается вокруг оси, и Фиризу снова выносит на поверхность и выбрасывает на берег.

Вы без промедления склоняетесь над безжизненным телом товарища. Она не дышит. С другой стороны подбегает сержант и осматривает Фиризу. Печально качает головой: «Сломала шею».

Вы сделали все, что смогли, но все равно чувствуете вину в гибели Фиризы. То, что другие лесорубы разделяют вашу точку зрения, груз вины не облегчает. Те, кто были дружелюбны, теперь нейтральны, а нейтральные стали враждебными. Если теперь к вам враждебны более половины лесорубов, вам прямиком на **123**.

В противном случае вы с товарищами относите тела Фиризы и Одилона в лагерь. Их хоронят этим же вечером, потому что сержант считает, что людей слишком мало, чтобы отрядить кого-нибудь доставить тела в храм Борона в Хонингене. Однако молитву отслужить все же надо, и после окончания работ кого-нибудь отправят за посвященным, чтобы благословить могилы задним числом. Дальше читайте **165**.

312

Обыскиваете рюкзаки, сумки, грязную одежду, короче все, до чего дотягиваетесь, но карты не находите. В разочаровании возвращаетесь. С одной стороны, вам невероятно повезло, что вас не заметили. Но с другой стороны, вы понимаете, что к несчастью подобная возможность выпадет еще не скоро. Потому временно отказываетесь от плана спереть карты и продолжаете читать **185**.

313

Уже у самой цели вы соскальзываете и летите с высоты больше трех шагов. Боль от сломанной при падении ноги заставляет вас вскрикнуть. Тут же появляется охрана и арестовывает вас.

Ну и что вы скажете в свое оправдание, что подозревали градоначальника в убийстве? Лучше попробовать другую стратегию. Сознаетесь, что собирались принести кое-кому, кто вам очень дорог, редкий цветок, растущий на балконе градоначальника. Добрый судья был столь растроган, что дал вам только шесть месяцев темных застенков.

Когда вы выходите на свободу, уже стоит зима. Ветер пробирает вас до костей и свищет в пустых карманах, зато можете уматывать на все четыре стороны. В конце концов, несмотря на молодость, вас уже можно назвать тертым калачом. Для вашего героя приключение закончено.

За пережитый опыт можете записать ему 4 ОП (AA) или 40 ОП (DSA). Но многие тайны Леса могил все еще далеки от раскрытия. А потому, выберите нового героя и начните заново с **параграфа 1**.

314

Сержант и ее подчиненный отбрасывают оружие и громкими криками удирают. Но вскоре они придут в себя. Решаете не дожидаться этого, и сразу уйти. Задерживаетесь лишь для того, чтобы подобрать меч сержанта - потом его можно будет продать. Забрать же свои пожитки из лагеря не осмеливаетесь - ведь многие лесорубы видели, что тут произошло.

На тракте Хонинген-Гарет возле Вайрхайма встречаете странствующего торговца, который покупает меч Язинды за 4 талера. Это гораздо ниже его реальной цены, но зато он не спрашивает, откуда у вас меч.

За пережитый опыт получаете 3 ОП (AA) или 30 ОП (DSA). И вам следует проследить, чтобы ваш герой не показывался в ближайшее время в королевстве Альберния, особенно в окрестностях Хонингена. Вряд ли судья сочтет мелким преступлением наложение на сержанта магии господства. Если же вы считаете, что раскрыли далеко не все тайны Леса могил, то вы правы. А потому вам следует начать заново с новым героем с **параграфа 1**.

315

- Я... э... у меня нет денег, по крайней мере так много, - сознаетесь.

- Что-о-о-о? - от удивления госпожа застывает с открытым ртом, как будто собирается что-то откусить.

- Но у меня хорошая работа, - спешите ее успокоить. - По крайней мере, скоро будет. Мне просто нужно пройти до ратуши, где я получу аванс. А там я расплачусь с долгами. Сглатываете, ожидая, примет ли госпожа ваше предложение или прикажет своим головорезам посчитать ваши ребра.

- Ладно, - наконец выдает она. Ее эскорт зажимает вас с двух сторон, и у вас уже не остается сомнений, что никакие они не слуги. Перед ратушей выстроилась небольшая очередь. Пристраиваетесь в конец, а ваши конвоиры отходят на несколько шагов в сторонку, ласково вам улыбаясь - и вы понимаете, что они обязательно дождутся, когда вы выйдете (**87**).

316

- Баннбаладин! - пристально смотрите в глаза Радульфу. Нарождающаяся в его взгляде грубость исчезает.

- Скажи-ка, Радульф, - начинаете разговор, - ты ведь терпеть не мог Одилона, а Брина вообще ненавидел, так?

- Да. Брин увел мою невесту.

- А почему ты его убил? Давай, это останется между нами.

- Я часто мечтал, как собственноручно прикончу Брина. Но я не убивал его. Ты ведь знаешь, тебе я врать не стану.

Параграфы с 317 по 323

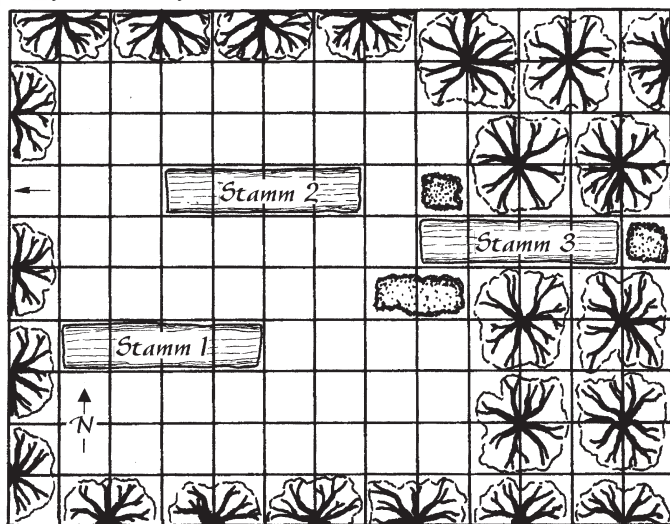
Правда? Вы знаете, под воздействием BANNBALADIN человек сделает, все о чем попросят, но только если это не подвергает его смертельной опасности - а признание в убийстве именно такую опасность и создает. Поэтому вы не знаете, можно ли действительно верить словам Радульфа. Наверняка известно только одно - хватит с вас пока магии. Продолжайте на 38.

Если Радульф раньше был нейтрален или враждебен к вам, теперь он дружелюбен.

317

Мудрое решение - теперь можно утащить ствол 2 на сборный пункт. Первый барьер взят.

Ситуация следующая:



Какую упряжку выберете теперь?

Ствол 1: 2 клетки торцом на восток (54)

Ствол 3: 4 клетки торцом на запад (235)

318

Теперь ствол чуть-чуть на север и все. Вы справились! Остальные хлопают вас по плечам и говорят, что даже старый Горм не сделал бы лучше. Дальше читайте 55.

319

Остальные лесорубы вскакивают и устремляются в лес. Шум становится громче и яростнее, затем все смолкает. Потом люди возвращаются с Брином, отделавшимся легкими ранениями - и это явно не ваша заслуга, о чем вам недвусмысленно ставят в известность. Из остальных лесорубов никто серьезно не пострадал.

Однако теперь они знают, что вам не стоит доверять в трудную минуту. Вечером никто с вами не разговаривает, никто не желает ночевать с вами в одной палатке, поэтому спите под открытым небом. Поскольку это не слишком комфортно, никаких очков этой ночью не восстанавливаете. Оправляйтесь в параграф 324 и отметьте всех лесорубов как «враждебных».

Одним из следствий общего к вам отношения является и то, что вместо похлебки наливают одну жижу, а мясо дают жесткое, как подметка (или это и была подметка?). На вырубке никто не хочет работать с вами, и вам приходится все делать самому. Рубить лес - работа опасная, очень опасная, как вы слишком скоро обнаруживаете, и никто не хочет, чтобы его жизнь зависела от вас. Теперь прочтите параграф 180.

320

Вы не можете отыскать стартовую точку и потому должны отказаться от своих планов. Вы никогда не узнаете, чего лишились. Попробуете посмотреть за водопадом? Тогда прочтите 308. В противном случае идите дальше.

321

- Сомнигравис, - бормочите и зеаете. Язинда и Расмунд тут погружаются в глубокий сон с храпом. Скребете в затылке. Кажется, это было не совсем подходящее заклинание. Насвистывая, возвращаетесь в лагерь, решив на будущее воздержаться от заклинаний. Продолжайте 38.

322

Не веря своим глазам, глядите на рану в груди, откуда вместе с кровью вытекает и ваша жизнь. С последними ударами сердца успеваете спросить себя, имеет ли ваша смерть хоть какой-то смысл. Ответить уже не успеваете - все погружается в темноту, и вы отправляетесь на веки вечные в царство мертвых Борона. Гибель героя всегда печальное событие. Однако, не стоит проклинать судьбу, лучше выберите нового героя и начните приключение заново с параграфа 1.

323

Бросьте 1К6. Если выпадет 3 и больше, можете пересечь границы карты, никого не встретив, но при результате 1 или 2 вы встречаете кого-нибудь из следующего списка. Если дойдет до боя, и вы знаете заклинание FULMINIC-TUS, можете его наложить перед боем один раз.

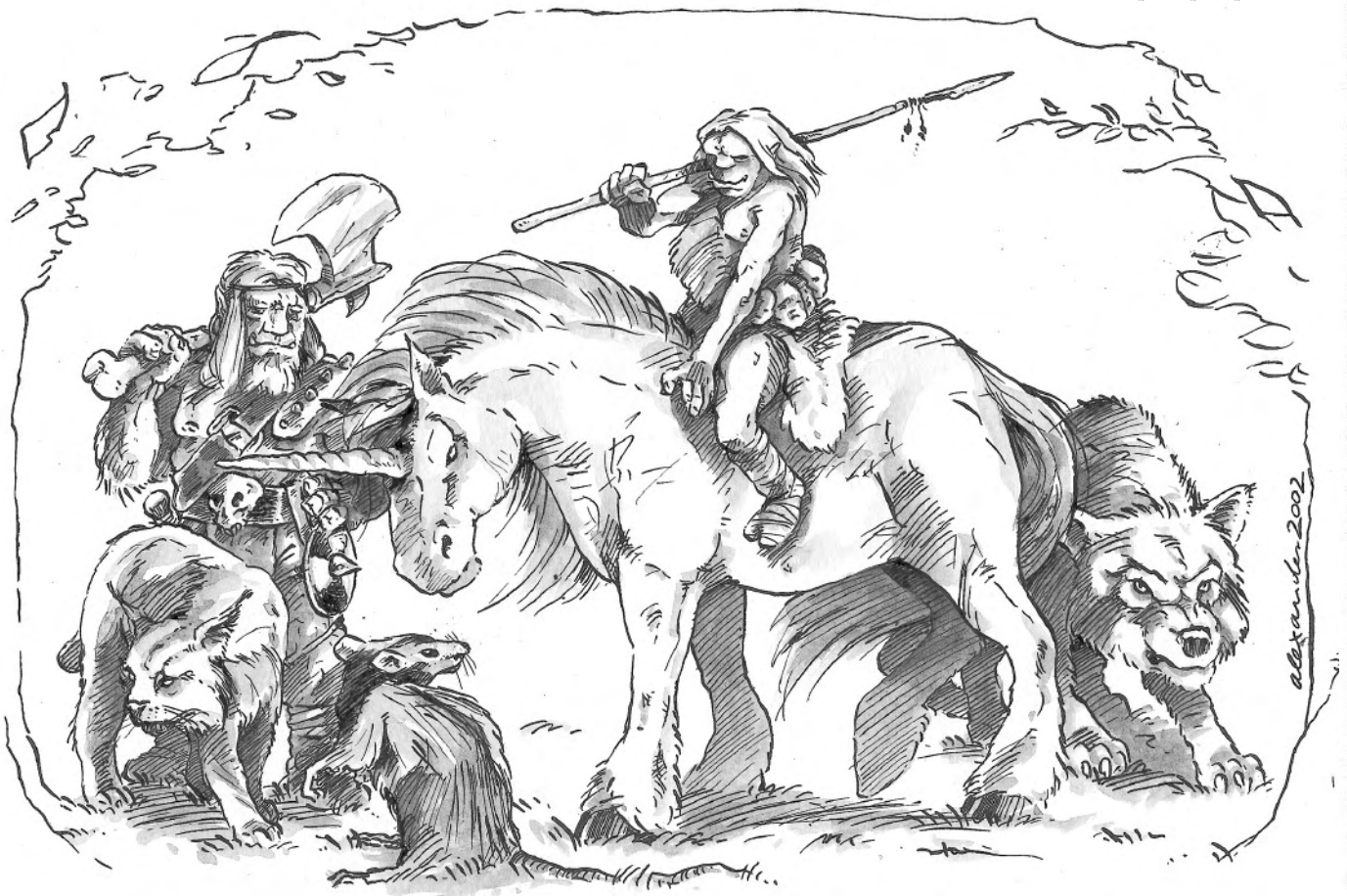
1. Орк

Из кустов выскакивает кто-то размером с человека и с обнаженным мечом, но покрытый черным мехом и преграждает вам путь. Оно что-то лопочет на своем языке, которого вы не знаете, но даже так понимаете, что вряд ли вам говорят что-то приятное. Времени у вас ровно на то, чтобы вытащить свое оружие, потому что чернощкурый вас атакует.

● AA: Орк

АТ 9 ПА 8 ЖЕ 3

Если орк потеряет 2 ЖЕ, он удерет, а вы считаетесь победителем.



● **DSA: Орк**

Сабля: ИНИ 7+K6 АТ 9 ПА 8 Урон 1K+3
Дистанция Б ЖЕ 16 ТЛ 8 БР 1

Если орк потеряет 10 ЖЕ, он удерет, а вы считаетесь победителем.

2. Гоблины

Есть у гоблинов такая гнусная черта - они всегда ходят стаей. На ваше счастье, этих красношкурных похожих на 1,5-шаговых обезьян образин всего двое. Гоблины довольно умны, пусть и не так, как человек или эльф, и их шайки можно встретить повсюду. Двое ваших противников вооружены саблями.

● **AA: Гоблины**

АТ 8 ПА 7 ЖЕ 3

Как только гоблин теряет 1 ЖЕ, он удирает. Вы одержите победу, когда удерут оба.

● **DSA: Гоблины**

Сабля: ИНИ 7+K6 АТ 9 ПА 8 Урон 1K+2
Дистанция Б ЖЕ 12 ТЛ 6 БР 0

Как только гоблин теряет 1 ЖЕ, он удирает. Вы одержите победу, когда удерут оба.

3. Волчьи крысы

Вам встречается стая из трех крупных волчьих крыс, которые на вас набрасываются.

● **AA: Волчьи крысы**

АТ 7 ПА 0 ЖЕ 1

● **DSA: Волчьи крысы**

Укус: ИНИ 5+K6 АТ 7 ПА 0 Урон 3 ОУ*
Дистанция К ЖЕ 8 ТЛ - БР 0

* Волчьи крысы всегда кусают незащищенные места.

Когда убьете двоих, третья сама удерет.

4. Рыжая рысь

С дерева на вас прыгает рыжая рысь.

● **AA: Рыжая рысь**

АТ 14 ПА 6 ЖЕ 3

● **DSA: Рыжая рысь**

Укус: ИНИ 12+K6 АТ 14 ПА 6 Урон 1K+6
Дистанция К ЖЕ 25 ТЛ 10 БР 1

Бой начинается на расстоянии К «рукопашная».

Вы не можете парировать первую атаку рыси. Если вы попадете по зверю хотя бы раз, он решит, что вы не такая уж легкая добыча, и удерет.

5. Суровый волк

Вы встречаете большого серого сурового волка. Обычно они встречаются только в стаях, но вам предстоит иметь дело с одиночкой, который считается особо опасным из-за крайней раздражительности и агрессивности.

● **AA: Суровый волк**

АТ 9 ПА 5 ЖЕ 4

Когда волк потеряет 2 ЖЕ, он удерет.

Параграф 324

● DSA: Суровый волк

Укус: ИНИ 10+К6 АТ 9 ПА 5 Урон 1К+3

Дистанция К ЖЕ 22 ТЛ 10 БР 1

Когда волк теряет 7 LeP, он удерет.

6. Единорог

До вас доносится пронзительное ржание, и вы решаете пойти к источнику звука. Осторожно пробравшись сквозь кустарник и раздвинув ветки, видите настоящее чудо - на полянке стоит снежно-белый прекрасный жеребец с золотым закрученным рогом на морде. От этого зрелища чувствуете прилив сил - восстановите 1 АЕ или ЖЕ (АА), или 1К6 АЕ или ЖЕ (DSA). Какие именно очки восстанавливать, астральные или жизненной энергии, решаете сами. Через какое-то время единорог делает свечку, ржет и галопом ускакивает, развевая гриву и помахивая хвостом.

Если вы переживете любую из встреч, то можете пересечь границы карты. Если же погибаете, вас уносят крылья мертвого ворона Голгари на 297.

324

А тут мы познакомим вас с отрядом лесорубов. Запишите номер этого параграфа, потому что в ходе приключения вы можете снова и снова заглядывать сюда за информацией - даже если в тексте и не будет отсылки. Прочитав этот параграф, возвращайтесь на тот параграф, где были перед этим.

Начальство

Сержант Язинда Хольберк (Yasinde Holberk)

Власть Хонингена представляет высокая жилистая женщина со светло-рыжими волосами, откомандированная руководить работами. Хольберк ожидает выполнения своих приказов. Язинда вооружена мечом и очень неплохо умеет с ним управляться.

● АА: Язинда

АТ 12 ПА 10 ЖЕ 6

● DSA: Язинда

Меч: ИНИ 10+К6 АТ 12 ПА 10 Урон 1К+4
Дист Б ЖЕ 36 ТЛ 14 БР 2 СМ 6

Расмунд Алграйн (Rasmund Algrein)

Черноволосый Расмунд подчиняется сержанту, но отвечает в основном за лесорубов. Расмунд следит за выполнением приказов Язинды в лагере лесорубов. Вооружен мечом.

● АА: Расмунд

АТ 10 ПА 8 ЖЕ 5

● DSA: Расмунд

Меч: ИНИ 9+К6 АТ 10 ПА 8 Урон 1К+4
Дист Б ЖЕ 30 ТЛ 14 БР 3 СМ 5

Охотница Хела Хилигон (Hela Hiligon)

Шатенка-охотница немногословна, а если и говорит, так только с сержантом. Она держится обособленно и часто ночует в одиночестве в лесу в сотне шагов от лагеря. Носит украшенный бахромой, мехами и перьями кожаный охотничий костюм. Волосы коротко подстрижены. Несмотря на не самый модный стиль, она довольно симпатична. Задача Хелы - разведка местности и снабжение лесорубов мясом. Вооружена охотничьим ножом, охотничьим копьём и длинным луком.

● АА: Хела

АТ 11 ПА 9 ЖЕ 6

● DSA: Хела

Охотничий нож: ИНИ 10+К6
АТ 11 ПА 9 Урон 1К+2 Дист Б
Лук: ИНИ 11+К6 ДБ 17 Урон 1К+6
ЖЕ 32 ТЛ 12 БР 2 СМ 5

Остальные лесорубы

Под описанием каждого лесоруба есть три окошка, обозначающее его отношение к вам, где вы ставите галочку. Поскольку за время приключения отношение может не один раз меняться, ставить ее лучше карандашом, чтобы можно было стереть. Кто как к вам относится, и на что это влияет, будет сказано в соответствующем параграфе. Если вы оказались на этом параграфе в первый раз, поставьте значение «нейтральный» всем, кроме Линой - она не в ладах со всем миром.

Сержант Язинда Хольберк, солдат Расмунд Алграйн, охотница и разведчица Хела Хилигон считают себя намного выше остального отряда. Поэтому их отношение всегда будет «нейтральным».

Брин Окенхельд (Brin Okenheld)

Брин белобрысый юноша семнадцати лет, стремящийся произвести впечатление. По его словам, дома в Вайррингеме у него осталась возлюбленная, ждущая его возвращения. На заработанные деньги он собирается сыграть свадьбу. Брин вооружен кинжалом.

● АА: Брин

АТ 8 ПА 7 ЖЕ 5

● DSA: Брин

Кинжал: ИНИ 8+К6 АТ 8 ПА 7 Урон 1К+2
ЖЕ 26 ТЛ 12 БР 1 СМ 4

Друг Нейтральный Враг

Грордан Дамотил (Gordan Damotil)

В свои пятьдесят пять Грордан самый старый в отряде. Некогда он владел винным погребком, но такая профессия сделала его алкашом. Но потом он научился бороться с пагубным пристрастием. А чтобы избавиться от соблазнов, решил бросить свое дело и начать все с нуля. Благодаря своему погребку, Грордан знал кое-что о

городском закулисье. А именно - управляющий Хонингена отнюдь не заинтересован в строительстве дороги, потому что она позволит многочисленным повозкам и пассажирам проезжать Хонинген, не задерживаясь. Город лишится существенных доходов.

● **AA: Грордан**

АТ 9 ПА 7 ЖЕ 5

● **DSA: Грордан**

Длинный кинжал: ИНИ 8+К6 АТ 9 ПА 8
Урон 1К+2 ЖЕ 28 ТЛ 11 БР 0 СМ 5

Друг Нейтральный Враг

Одилон Гессе (Odilon Gesse)

Одилон родом из Вайрнхейма. Лет ему столько же, сколько Брину, но он крупнее и темноволосый. И у него тоже осталась в деревни возлюбленная, о которой он, впрочем, знает немного. О Гвинне он знает, что она была служанкой в его родной деревне, но была уволена из усадьбы Окенхельдов, когда три коровы умерли от странной болезни. Вооружен Одилон тяжелым кинжалом.

● **AA: Одилон**

АТ 9 ПА 7 ЖЕ 5

● **DSA: Одилон**

Тяжелый кинжал: ИНИ 8+К6 АТ 9 ПА 8
Урон 1К+2 ЖЕ 28 ТЛ 12 БР 0 СМ 4

Друг Нейтральный Враг

Фириза Хайнзайте (Firisa Hainsaite)

Восемнадцатилетняя красавица Фириза пользуется покровительством своих коллег-мужчин, из чего извлекает немалую выгоду - она никогда не собирает хворост и не ставит палатку. Для защиты Фириза носит дубинку.

● **AA: Фириза**

АТ 7 ПА 5 ЖЕ 4

● **DSA: Фириза**

Дубинка: ИНИ 8+К6 АТ 7 ПА 5 Урон 1К+2
ЖЕ 25 ТЛ 10 БР 0 СМ 3

Друг Нейтральный Враг

Гвинна Каролус (Gwynna Karolus)

Пряди седины пронизывают собранные в хвост на затылке рыжие волосы этой зеленоглазой женщины, которой уже за сорок. Она из Вайрнхайма, как Брин, Одилон и Радульф. О троице своих земляков она знает, что все трое влюблены в одну девушку. Гвинна вооружена булавой.

● **AA: Гвинна**

АТ 9 ПА 7 ЖЕ 5

● **DSA: Гвинна**

Булава: ИНИ 8+К6 АТ 9 ПА 8 Урон 1К+2
ЖЕ 27 ТЛ 12 БР 0 СМ 4

Друг Нейтральный Враг

Биня Брауэр (Binya Brauer)

Сорокалетняя черноволосая Биня - бывшая искательница приключений из Хавены. Она осела в Хонингене, но после смерти мужа стала такой же перекаати-поле, как в молодости. На свою зарплату лесоруба она хочет профинансировать вторую карьеру искательницы приключений. Вооружена Биня саблей.

● **AA: Биня**

АТ 11 ПА 9 ЖЕ 6

● **DSA: Биня**

Сабля: ИНИ 9+К6 АТ 11 ПА 9 Урон 1К+3
ЖЕ 33 ТЛ 12 БР 0 СМ 6

Друг Нейтральный Враг

Эффердана Грабензальб (Efferdane Grabensalb)

Эффердана между двадцатью и тридцатью. Черные, длиной до плеч кудри она повязывает цветастой косынкой. Вкупе с крупными золотыми серьгами это придает ей вид бродячего скомороха. Тем, кому она доверяет, Эффердана рассказывает о своих видениях. Вооружена тяжелым кинжалом.

● **AA: Эффердана**

АТ 10 ПА 7 ЖЕ 5

● **DSA: Эффердана**

Тяжелый кинжал: ИНИ 8+К6 АТ 10 ПА 8
Урон 1К+2 ЖЕ 28 ТЛ 11 БР 0 СМ 2

Друг Нейтральный Враг

Линай Корнингер (Linai Korninger)

Линай около тридцати. Она жизнерадостна и всячески подбадривает остальных лесорубов - по крайней мере, поначалу. Тех, кто не смеется над ее шутками, она искренне ненавидит. Поскольку чувство юмора у нее крайне специфическое, ей далеко не всегда рады. Через несколько дней она прекращает с кем-либо разговаривать и замыкается. Вооружена Линай коротким мечом.

● **AA: Линай**

АТ 9 ПА 7 ЖЕ 5

● **DSA: Линай**

Короткий меч: ИНИ 8+К6 АТ 9 ПА 8
Урон 1К+2 ЖЕ 28 ТЛ 12 БР 0 СМ 4

Друг Нейтральный Враг

Радульф Кремзо (Radulf Kremso)

Щеку восемнадцатилетнего Радульфа пересекает шрам, начинающийся у внешнего уголка глаза.

Нельзя сказать, что его лицо изуродовано, но это явно не тот случай, когда шрамы украшают. Радульф из Вайрнхайма, но держится осторонь своих земляков.

● **AA: Радульф**
 АТ 9 ПА 7 ЖЕ 5

● **DSA: Радульф**
 Короткий меч: ИНИ 8+К6 АТ 9 ПА 8
 Урон 1К+2 ЖЕ 28 ТЛ 10 СМ 3

Друг Нейтральный Враг

Паринор Трутцер (Parinor Trutzer)

Трудно сказать, сколько Паринору лет. Кожа на лице гладкая, но седые как лунь спутанные волосы подчеркивают растерянное выражение лица. В моменты просветления Паринор тихий малый, но - особенно по ночам - иногда он не в себе и рассказывает, что в далеком Борнланде он приговорен к смерти за убийство, но сумел спастись, потому что веревка оборвалась. Подтверждением этой истории служит шрам вокруг шеи, но не факт, что шрам у него именно из-за этого. Паринор считается безвредным, но из-за бормотания никто не хочет жить с ним в одной палатке. По причине душевного расстройства Паринора нельзя использовать на опасных работах - обычно его дело кухаварить. Вооружен кнжалом.

● **AA: Паринор**
 АТ 8 ПА 5 ЖЕ 5

● **DSA: Паринор**
 Кинжал: ИНИ 7+К6 АТ 8 ПА 6 Урон 1К+2
 ЖЕ 27 ТЛ 12 БР 0 СМ 1

Друг Нейтральный Враг

Горм Бахенталь (Gorm Bachental)

Горму между тридцатью и сорока, он шатен. На лице красуется густая борода. Он единственный опытный лесоруб в бригаде, а потому назначен бригадиром. Вооружен топором дровосека.

● **AA: Горм**
 АТ 8 ПА 6 ЖЕ 6

● **DSA: Горм**
 Топор дровосека: ИНИ 8+К6 АТ 8 ПА 6
 Урон 2К ЖЕ 30 ТЛ 13 БР 0 СМ 5

Друг Нейтральный Враг

Аббревиатуры

AA - правила из набора «Авентурийские приключения»
 DSA - правила из набора DSA4

АЕ - Астральные Единицы	ОП - Очки Приключений
АТ - Атака	ОУ - Очки Урона
БР - Броня	ПА - Парирование
ЖЕ - Жизненные Единицы	СЛ - Сила
ИНИ - Инициатива	СМ - Сопротивляемость Магии
К6 - 6-гранная кость	ТЛ - Телосложение
ЛВ - Ловкость	УМ - Ум

**Словарь важных терминов
 Авентурии**

Альберния - королевство, самая западная провинция Срединной Империи.

Свет изгоняющий - орден церкви Прайоса, играющий роль инквизиции, преследующей черных магов. «Свет изгоняющий» служит князю богов Прайосу, которому, как правило, противна магия и ее использование. Кроме того, Прайос - бог закона, а потому заклинания в мире Авентурии, хотя далеко и не везде, не приветствуются, а то и объявлены вне закона. Но есть и Хезинда, богиня науки и магии, простирающая оберегающую десницу над магическим искусством.

Борнланд - аристократическая республика в северо-восточной части авентурийского континента.

Борон - один из Двенадцати Богов, бог смерти и сна. Поскольку авентурийцы считают, что смерть ломает колесо жизни, символом бога смерти служит сломанное колесо. Когда авентуриец умирает, ворон смерти Голгари уносит душу покойного в Океан Нигде (Nirgendmeer) в Залах Борона.

Друиды - заклинатели, занимающиеся в основном магией стихий, часто зловещие отшельники.

Гарет - столица Срединной Империи, крупнейший город Авентурии с населением около 200,000.

Посвященный(-ая) - Жрецы в Авентурии называются «посвященными».

Хезинда - одна из Двенадцати Богов, богиня мудрости, науки и магии.

Ирман - авентурийский вид спорта, вроде хоккея с ясеневыми битами и пробковым мячом.

Кош - протянувшиеся с севера на юг высокие горы Срединной Империи, дом народа гномов Авентурии.

Срединная Империя - империя в центре Авентурии - крупнейшее государственное образование, состоящее из нескольких провинций (королевств, княжеств, маркграфств), включая королевство Альбернию (*аналогично империи Бисмарка - переводчик*).

Нойониты - орден церкви Борона, дающий призрение скорбным главою.

Перайна - одна из Двенадцати Богов, богиня плодородия и сельского хозяйства, в основном сильно почитаемая земледельцами.

Огр - питающийся людьми великан четырех шагов ростом. Умеренно разумные, живут в пещерах и развалинах, встречаются малыми группами по всей Авентурии.

Орки - раса гуманоидов почти человеческих размеров. Все тело орков покрыто мехом. Основное место их обитания Оркланд в северо-западной части Авентурии, хотя небольшие разбойничьи шайки встречаются по всей Авентурии.

Прайос - бог солнца, света, закона и справедливости. Князь Двенадцати Богов.

Светило Прайоса - солнце.

Райя - одна из Двенадцати Богов, богиня экстаза, опьянения и плотской любви.

Шаман - заклинатель у примитивных народов Авентурии, связанный в основном с ритуалами смерти, поклонением предкам и духам.

Томмель - река в северной Альбернии, в среднем течении протекает по границе королевства Нострии.

Двенадцать Богов - пантеон из двенадцати богов, которым поклоняются большинство авентурийцев.

