

королевство
Кенерлейс

Глеб Гадяцкий

<http://quest-book.ru>

Глеб Гадяцкий

КОРОЛЕВСТВО КЕПЕРЛЕЙС

Оформление: Jumangee
«Книги-игры и интерактивные рассказы»
<http://quest-book.ru>



Вступление

Темный чародей Мнгах угрожает королевству Кеперлейс. Его не смогли остановить самые сильные маги. Но надежда еще есть. Нужен отважный герой, который поможет жителям многострадального королевства обрести покой и навсегда избавиться от Мнгах. Ты готов выступить в роли такого героя? Тогда - в путь! На твоём пути Гремящие скалы и логово дракона, орды гоблинов и пираты. Но если ты умен и храбр, если не боишься оборотней и извержения вулкана, то спеши! Тучи над Кеперлейсом все сгущаются....

Если вы знаете, что такое **"книга-игра"** (например - читали книжки В.Браславского), то можете сразу читать правила игры.

Если вам что-то говорят термины **"виртуалка"**, **"денжен"**, **"волшебка"**, **"словеска"**, то можете пропустить следующий абзац.

Ну а если вы читали хоть одну хорошую книгу из жанра "фэнтези" (раньше это называлось художественной фантастикой), то вспомните, как в моменты наивысшего накала событий вы начинали мысленно отождествлять себя с героем (или с одним из героев) книги. Вместе с ним вы мысленно шли под каменными сводами таинственных пещер, подкрадывались к пещере дракона или, очертя голову, бросались в схватку с очередной бандой гоблинов. А после прочтения думали: "Эх, меня бы туда, уж я бы им сразу показал, как надо поступать с драконами, а этого подлого оборотня я бы моментально раскусил". **Стоп!** А почему бы и нет. Вот эта книга дает вам шанс самому определить ход действий. Вы не будете просто следовать за мыслью автора, а будете самостоятельно принимать решения, что сказать королю волшебной страны, бежать или нет от дракона или еще какие. Потому что это - **книга-игра**. И вы будете не просто читать ее, а играть. Вы сможете погулять по улицам Кеперлейса, помочь освободиться от чар злого волшебника несчастному моряку, а в финале... ну что будет в финале вы узнаете, когда доберетесь. Если доберетесь... Да-да, играть так играть, если вы сделаете глупый ход, то ваш герой может погибнуть. И придется все начинать заново. Помните - все зависит от вас. Не торопитесь, книга не жизнь, тут можно остановиться, поразмышлять над ситуацией, вспомнить, что вам известно. Ну что, готовы? Ну тогда - читайте следующую страницу.

Данная книга является одним из видов виртуалок, денженов, волшебок, словесок (все эти термины означают практически одно и то же), только в нее можно играть одному, без ведущего. О всем, что будет происходить с вашим персонажем, вы узнаете из текста книги. Даже привычный кубик не нужен. Ну а при желании, вы можете использовать книгу для вождения группы. Только в этом случае рекомендуется сначала все же полностью пройти ее самому и составить карту. Можете читать следующую страницу.

Правила игры

Как вы уже могли заметить, текст книги разбит на пронумерованные параграфы (от 1 до 420). Читать книгу просто подряд - бессмысленно, вы ничего не поймете, а только запутаетесь. В процессе игры вы будете переходить от параграфа к параграфу, следуя данным в их тексте указаниям. Например, вы находитесь на параграфе 345:

345. Ты вошел в дом. С виду он пустой. Однако в пыли на полу ты ясно видишь следы. Кто-то в обуви с подковами несколько раз прошел тут от входа к лестнице на второй этаж. Что ты выберешь: поднимешься по этой лестнице <456>, сначала осмотришь первый этаж <156> или покинешь дом <300>?

Вы должны выбрать один из трех вариантов и перейти к параграфу с указанным около него номером. То есть, если считаете, что герой должен подняться по лестнице, то переходите к параграфу номер 456. Если по вашему - нужно сначала осмотреть первый этаж, то нужно переходить к параграфу 156. Ну а если вы считаете, что герою тут делать нечего, то пусть он уходит из дома, а вы, в этом случае, переходите к параграфу 300. Номер параграфа, на который можно переходить всегда заключен между знаками < и >.

Это самый простой вариант. Есть и другие.

В конце книги находится лист модификаторов, на котором написаны числа от 1 до 80. Разумеется, такой лист вы можете сделать и сами. В процессе чтения книги, в конце читаемого вами параграфа, вам может встретиться такое выражение:

M14=173

Это модификатор 14 и его значение. Встретив такое место, вы должны записать на листе модификаторов рядом с номером 14 значение (=173). Если после этого вы попадаете, например, на параграф 203, где прочтете:

203. Обязательный переход по модификаторам: M14.

Ты медленно идешь к руинам замка 334.

Посмотрев на лист модификаторов и найдя там значение M14 (в примере выше это 173), вы должны, не читая дальнейший текст параграфа, сразу перейти на параграф 173. Если же вам ранее не встречался модификатор, и рядом с числом 14 на листе ничего не записано, вы читаете текст параграфа дальше и переходите к параграфу 334. Иногда может быть указано несколько модификаторов, например "обязательный переход по модификаторам: M14, M15", но вам всегда будет известен только один из них, по нему и надо перейти.

Модификаторы могут удаляться. Если в конце параграфа вам встретится фраза

Вычеркните M14

Тогда на листе модификаторов следует вычеркнуть значение (=173) напротив числа 14.

В процессе игры вам будут попадаться предметы, с которыми можно совершать какие-то действия. При получении героем такого предмета вам будет сообщено его “значение” в виде положительного или отрицательного числа. Посмотрите на приведенный пример

270. Тебе достается отличный боевой топор (+50), ты прибираешь его в сумку и переходишь на параграф <100>.

Для записи этих предметов заведите себе листок бумаги, это будет ваша “дорожная сумка”. Встретив предмет с номером, запишите название предмета и его номер в эту “сумку”. Иногда предметы будут не совсем предметами. Например - с первых же параграфов вам будет известно имя мага Вейздема. Но записывайте его (и значение) на этот же лист, где “сумка”.

Когда вы решите воспользоваться топором из приведенного выше примера, то прибавьте к номеру текущего параграфа 50 и, не закрывая текущий, посмотрите параграф с полученным номером. Например, вы находитесь на параграфе 253:

253. Орк взмахивает боевой палицей и идет на тебя. Кажется, тебе придется бежать от него, шутить он не будет <371>.

Но вы решаете, что герою бежать не нужно, а лучше использовать топор. Считаете: $253+50=303$. Смотрим параграф 303:

303. [253,100] Ты не собираешься отступить, а выхватываешь оружие. Орк сразу останавливается. Будешь атаковать его <400> или попробуешь поговорить <103>. А может быть, все таки отступишь <371>?

Обратите внимание на числа в квадратных скобках в начале параграфа. Если среди них есть номер параграфа, откуда вы сюда перешли, значит, переход допустим. Если номера (в приведенном примере 253) в квадратных скобках не будет (а то и не будет самих скобок), то значит, что вы не можете сейчас применить данный предмет или ошиблись при сложении. Остальной текст открытого параграфа в этом случае читать не надо, а следует вернуться к тому параграфу, с которого вы попытались применить предмет и принять иное решение. Ну а если номер есть, то закрывай предыдущий параграф (в приведенном примере это 253) и начинайте читать параграф 303.

Встречающиеся предметы могут иметь и отрицательные значения, например (-30). В таком случае, для применения предмета, следует вычесть 30 из номера текущего параграфа.

Разумеется, вы можете нарушать правила. Книга это только книга, она не может полностью проконтролировать вас. Но если вы хотите самого себя обманывать, то проще сразу открыть и прочитать самый последний параграф.

Особенности данной книги-игры:

1) В данной книге очень сложно умереть. Но можно. Ваша основная задача не пронестись "галопом по Европам", рубя и заколдовывая всех встречных-поперечных, а разобраться, что делается в волшебной стране. Поэтому, по большей части параграфов вы можете пройти не один раз. Вы можете неограниченное время ходить по улицам Кеперлейся, поговорить с магами, ремесленниками, почитать королевскую библиотеку, посудачить с людьми в трактирах. В общем - ваш герой будет именно жить в Кеперлейсе и у вас будет достаточно времени для анализа ситуации и принятия обдуманных решений.

2) В большинстве случаев вам не указывается, что в данном параграфе можно применить такой-то предмет. Догадывайтесь сами, пробуйте, экспериментируйте. Анализируйте, что говорят вам персонажи на этом параграфе (или что говорили раньше). Но все события в книге логичны, так что применять меч на короля в его собственном замке (кругом охрана) не стоит, это просто абсурдно. А вот продемонстрировать ему результаты своей военной победы - это вариант.

Королевство Кеперлейс: Лист персонажа

МОДИФИКАТОРЫ

M1	M21	M41	M61
M2	M22	M42	M62
M3	M23	M43	M63
M4	M24	M44	M64
M5	M25	M45	M65
M6	M26	M46	M66
M7	M27	M47	M67
M8	M28	M48	M68
M9	M29	M49	M69
M10	M30	M50	M70
M11	M31	M51	M71
M12	M32	M52	M72
M13	M33	M53	M73
M14	M34	M54	M74
M15	M35	M55	M75
M16	M36	M56	M76
M17	M37	M57	M77
M18	M38	M58	M78
M19	M39	M59	M79
M20	M40	M60	M80

ИНВЕНТАРЬ

[illegible]

Предисловие

Страх и безумный восторг - вот два чувства, которые переполняли тебя, когда все это началось. Только что ты шел по дороге и...все куда-то делось. Кажется огромной силы смерч налетел на тебя и куда-то понес. Выше-выше, вот под тобой уже облака, а какая-то сила продолжает тянуть тебя в неизвестность.

Но не успел ты толком осмотреться, как взлет сменился скоростным спуском. Ты истошно заорал, предвкушая смертельный удар (при такой скорости не важно о что), но... удара не последовало. Твои ноги плавно коснулись земли. Вот только куда делся привычный пейзаж? Ты стоишь на каком-то холме, а вокруг тебя - море. Быть не может, от того места, где ты был, до моря много дней пути. Но три не три глаза, щипай себя за все части тела, а море не пропадает. А вот привычный Утумский лес, ну никак не появляется.

Тут ты прекратил себя щипать и отпрыгнул на пару метров - прямо перед тобой, ну из ниоткуда возник призрак. "Стой!" - прозвучало в воздухе (или в твоих перепуганных мозгах). Голос мягкий, но властный разом остановил тебя. "Слушай!" - и ты весь обратился в слух: ...Данным давно существовало королевство Кеперлейс. Но еще раньше появились маги, их было несколько. Они освоили эти земли и помогли людям поселиться здесь. Коренные обитатели - гномы, гоблины и пр. народец были малочисленны и не мешали людям. Но не было единства у магов. И нашелся один, имя его Мнгах, который решил, что королевство это должно принадлежать только ему, и никому больше. Труд прочих магов при создании здесь нормальных мест для жизни он решил приписать себе. Прочим эти амбиции не понравились. Сначала между магами возникла напряженность в отношениях, потом конфронтация, а потом началась война. Но Мнгах обратился к запрещенным силам и оказался сильнее. Он нашел ключ к сердцу жителей Кеперлейса, кто был алчным, кто хвастливым, кто самолюбивым. Тогда объединились все маги. Была страшная битва и все потеряли свою силу. Мнгах тоже потерял, но не до конца. И сейчас он восстанавливает свое влияние. Но опутал Кеперлейс своими чарами и никто не мог противостоять ему. Но я, некогда самый могучий маг, нашел способ остановить амбиции Мнгаха. Да, он учел все, он знает помыслы всех. Но если придет кто-то не из этого мира, то Мнгах не заметит его. И этот пришелец будет иметь шанс победить. Так получилось, что этим пришельцем стал ты. Я не могу помочь тебе физически, поскольку сил моих очень мало, но тебе поможет мое имя. Запомни, меня зовут Вейздем. И мое имя еще помнят те, кто когда-то учился у меня. Они все не малые люди в Кеперлейсе. Возможно, что я смогу подсказывать тебе советами, но не везде. Произнеси мое имя, когда я буду нужен. Я не могу объяснить тебе природы магии, но где-то это поможет, а где-то нет. Так что надейся на себя. На этот мир уже легли чары Мнгаха и он ищет пути к сердцу каждого. Но твое сердце еще свободно и он не знает про тебя. Ты - наша последняя надежда..... С этими словами призрак исчезает. Хоть бы объяснил толком, что сделать надо. Да что с этих магов возьмешь, они слишком умные, поэтому непонятные <156>.

1. Этот человек прячет правую руку под столом. Но тебе удастся заметить, что на ней следы сильного ожога. Ты заводишь разговор, покупаешь пива. Через некоторое время отношения налаживаются и человек рассказывает тебе свою историю "Ух, давно это было. Еще флот наш был тут. А плыли мы за золотой пудрой к Лазурному берегу. Ну и буря случилась, нас-то того, с курса сбились. Видим - дым, ну, наверное, остров. И точно - остров. А вот только не обычный, весь горит. А был у нас один чудик, так он и говорит, там мол у гномов старые клады, горы золота и камней. А мы, лопухи, уши-то развесили. Ну сошли на береге, походили-побродили - нет ничего. А он нашел какую-то пещеру и хочет туда. А там лава текла, но уже сверху застыла, ну как мостик такой. И пошел по нему. И тут-то мостик и того - рухнул. Ну парень прямо в огонь, выдернуть-то мы его выдернули, горит он весь. Куртка его спасла, хотя обгорел - жуть. Я, пока вытаскивал, тоже руку обжег. Вот и все, что мы на острове нашили. А бедняга умер через два дня. Так что мой совет - окажешься около тех мест - на берег не шагу. А то жаркое из тебя будет, вот и все сокровища. А, где этот остров я тебе расскажу, значит как выходишь из Кеперлейса...." Так ты узнаешь координаты Огненного острова=255. Когда ты будешь в море и захочешь туда плыть, то перейди на параграф с этим номером. Ты покупаешь собеседнику еще пива, а потом уходишь <283>.

2. [222] Ты идешь по болоту, следуя указаниям разведчика. Вскоре ты и впрямь видишь какой-то замок <336>.

3. Алхимик, вот кто хозяин лавки. В данный момент он что-то старательно пытается выпарить в треснувшей реторте. "Дрянь" - говорит он - "Невозможно работать без нормальной посуды. Чего тебе?". Ты начинаешь говорить о превращении камня в плоть, но химик говорит, что о таком он ничего не знает. "У меня все без магии. Вот надо тебе кислоту - это могу сделать. Только не сейчас. У меня жуткая проблема с химической посудой. Старая бьется, а новой достать негде. Со Стеклянного острова давно торговцы не приплывали. Слушай! Если ты говоришь, что у тебя есть корабль, то сплавай туда и привези мне химической посуды. Если привезешь, я тебе помогу добыть материал, который не горит в огне. А? Вот только дорогу я туда не знаю." Если хочешь, можешь уходить <242>. Хотя, тут вроде бы и так больше делать нечего.

4. Обязательный переход по модификаторам:M63

Ты решительно направляешь бег корабля к берегу <326>.

5. У ворот, перекрывающих выход из гавани, стоит караул. "Пропуск" - властно говорит капрал - "Без пропуска выход не разрешен". Шутить тут не будут, так что при отсутствии оного придется уйти <53>.

6. [356] Ты подаешь начальнику бутылку с лекарством. Он нюхает ее - "Запах точно такой, какой должен быть. Я его ни с чем ни спутаю. Когда я служил в гарнизоне в деревне, то только эта штука нас и спасала. Свое обещание помню. Вот тебе пропуск в тюрьму, с правом говорить с заключенными, как будто по моим делам" (-160). Параграфа <394>.

М16=394

7. Дракончик пока спит и у тебя нет желания ждать, когда он проснется <334>.

8. У входа в гавань в город стоит караул. "Пропуск" - властно говорит капрал - "Без пропуска вход не разрешен". Кажется, тебе придется уйти <37>.

9. Молодой астролог сидит и что-то пишет в книжке. "Лавка закрыта" - сообщает он - "У меня пропал очень важный прибор и я не знаю, чем его заменить". Ни о чем другом он говорить не хочет. Так что тебе можно уходить <242>.

10. [410] Ты отдаешь священникам бумаги, которые отдали тебе потерпевшие кораблекрушение. Они смотрят и не верят своим глазам. "Это те самые записки" - говорит кто-то - "Как они к тебе попали?". Ты рассказываешь эту историю. "Ты совершил великое дело" - говорит самый старший священник - "Ты вернул в Храм записки одного из учеников нашего Господа, которые считались утраченными. Мы будем молиться о помощи тебе в борьбе с Мнгахом (-340)." Чем тебе это поможет, ты не представляешь, но говоришь спасибо <351>.

М59=351 Вычеркните М57

11. [401] Так, где у нас там буква Р...ромашка...регония...рута. Ты находишь описание нужной тебе травы (-280). Судя по описанию, у руты должны быть очень приметные фиолетовые листья и цветы <341>.

12. Казармы тщательно охраняются. Пробраться туда лучше и не пробовать. Караул преграждает тебе путь "Кто такой? Чего надо? Начальника нет, так что приходи после. Свободен!" Мда, солдаты, что с них взять, тут лучше всего - уйти, пока можно <97>.

13. Из полуразрушенной караулки выходит скелет человека, рядом идет скелет огромной собаки. "Ну-ка песик, посмотри" - говорит утробным голосом мертвец - "К тебе мяско пришло". Ну что, ретируемся <150>.

14. Ты высаживаешься на небольшое плато. Когда-то это был поток лавы, но теперь она застыла. Остров весь объят дымом, всюду текут огненные реки. Бродить тут наугад просто безумие, так что лучше всего - быстро покинуть его <212>.

15. [65] "Какая прекрасная лилия" - говорит девушка замороженным голосом - "Я никогда-никогда такой не видела. Это мне? Огромное тебе спасибо. Ты наверное тот самый рыцарь из сказок, который приходит в последний момент, чтобы спасти мир от зла. Во всяком случае, меня ты уже спас" <405>.

M20=405 Вычеркните M19

16. [406] "А не знаешь такое растение - рута" - спрашиваешь ты. "Ой нет" - отвечает лесник - "Не слышал. Хотя, всякие там умники из города любят простые растения по умному обзывать, ты мне скажи, как оно выглядит?" <406>

17. [267] Ты протягиваешь начальнику доверенность алхимика и просишь помочь в получении товара. Он тут же выписывает тебе нужную бумагу (+210), чтобы кладовщик отпустил товар. Довольный, ты уходишь <214>.

M8=214 Вычеркните M7

18. [358] Тишину убежища Мнгах внезапно нарушает звуки органа и голоса "Господи, молим тебя, помоги нам одолеть Мнгаха" Мнгах издает звериный вопль, роняет посох и ... воспламеняется. Огонь охватывает его, а багровое пламя в центре комнаты начинает гаснуть. На том месте, где только что стоял могучий чародей висит только какой-то темный силуэт, но и он медленно тает.....Ты поднимаешь посох (-60) и осматриваешь зал <93>.

M80=93

19. [379] Ты протягиваешь пирату письмо из Храма. Он читает его и начинает блаженно улыбаться. "Они пишут, что дано уже простили меня и обещают прислать священника. Ты спас мою душу. Я открою тебе страшную тайну. Наш капитан зарыл некий клад на одном из островов, на вершине которого росло огромное дерево. Около этого дерева он клад и зарыл. Там было немного вещей, но большая часть из них - очень ценная. Он составил карту, но карта осталась на его корабле. А корабль - на пиратском острове. Тут никто не знает, что там сейчас

делается. А я - знаю. Остров захвачен всякой нечестью. Меня и еще небольшую горстку наших спасло то, что мы пошли ловить рыбу, а когда на острове началась заварушка - дали деру на лодке. Трое сошли с ума, когда видели, что творится на берегу. Да, нас потом мотало по морю без воды и еды, но это лучше, чем быть разорванным на части или убивать себя от неземного ужаса". Так ты узнаешь координаты пиратского острова =107. Когда твой корабль будет в море и ты захочешь заглянуть в это премилое местечко, то перейди на параграф с этим номером. Пират еще долго благодарит тебя <166>.

М29=166

20. [200] Ты демонстрируешь Грольшу наковальню первого Гнома. Он в священном трепете преклоняет колени перед ней. "О человек" - говорит он - "Ты сделал велико дело. И награда за это будет соответственная". С этими словами он что-то говорит гному у дверей и тот ведет тебя куда-то. В небольшом зале на каменном столике стоит шкатулка. Гном вынимает из шкатулки красный камень величиной с куриное яйцо. Внутри камня ты видишь сияющую звезду. С трудом удается отвести от нее глаза. Камень отдают тебе (-100). Плохо только то, что гному знают, что это очень важный камень, но не помнят, для чего он нужен. Хотя, один старый гном вспоминает, что с помощью этого камня воевали с древним чудовищем Горготом <221>.

М67=221

21. "Как ветерок на море" - спрашивает у тебя сидящий за столом детина - "Это здесь у нас в Кеперлейсе такая тишина. Вот я однажды видел Гремящие скалы! Такой бури пережить бы никто не смог, наш корабль уцелел лишь чудом, хотя и потерял мачту. Там риф на рифе постоянное волнение, так что если жить хочешь, не плавай к ним..." Он настроен поболтать и ты узнаешь от него координаты Гремящих скал=315. Если ты будешь плыть по морю и решишь, что тебе край надо к Гремящим скалам, то перейди на параграф с этим номером. А больше ничего полезного собеседник сказать не может (или не хочет) <79>.

22. Корабль стоит около берега, который весь покрыт обломками других кораблей. Вероятно, волны приносят сюда обломки кораблей, которые погибли в Гремящих скалах. А может...нет о об этом лучше не думать. Несколько сотен метров пустого песчаного берега и отвесные скалы взлетают на много-много метров вверх. Ну что, к скалам <369> или домой <212>?

23. [323] Ты вспоминаешь свой визит в Храм и наставления священника. "Именем Господа я приказываю тебе покинуть это место" - грозным голосом говоришь ты и идешь в глубину подвал. Громкий стон оглашает своды и ты видишь, как что-то черно-красное проваливается в пол. В тот же миг в подвале

загораются факелы. Ты проходишь через подвал иходишь в сокровищницу. Корона короля лежит на хрустальном столике, ты берешь ее (-310) и выходишь <45>.

M46=45

24. Лес как будто вымер. Лишь иногда крикнет какая-то птица. Следов тоже не много. Хотя...вот это лапка тут прощлась. След размером с добрый щит. Такому лесному обитателю лучше не попадаться. Дорог нет, а блуждать наугад тут не безопасно. Так что, если тебе какой-то конкретный путь не известен, то лучшей уйти <334>.

25. Кузнеца напоминает оружейку. Все стены увешаны мечами, копьями. В углу стоят несколько комплектов доспехов. "Начальник городской стражи заказал" - убитым голосом говорит кузнец - "Обещает щедро заплатить. А куда мне деньги, когда они никому не достанутся. Доченьку мою, кровушку мою, оборотни украли. Уже несколько смельчаков пытались вернуть, да все без толку. Узнали, что ее в старых гномских копиях держат. Там гнездо у всей этой нечисти. Да без толку - никто вернуть не смог. Весь мой арсенал бессилен против оборотней. Специальное оружие нужно против них. Из настоящего серебра. А где это настоящее серебро взять?" Да, плохие дела. Надо уходить <263>.

26. [326] "Именем Господа приказываю вам - уйдите" - грозно кричишь ты скелетам. Они, словно по команде, рассыпаются и скрываются в воде. Хохот прекращается. И тишина....<404>.

M63=404

27. Не сказать, что дворец уж жутко богатый, но ничего. Ты сейчас в так называемом Центральном зале. Отсюда можно выйти к тронному залу <352>, лестница уводит в башню придворного мага <235>. Недалеко вход в подвалы замка <145>. Слева дверь с надписью "Кладезь знаний" <341>. Ну а на против нее - канцелярия <44>. Можно поискать (и не без успеха) вход в покои принцессы <254>. Ну а если хочется свободы, то можно уйти <97>.

28. В этом доме ты находишь массивную металлическую дверь, закрывающую вход в подвал. На ней много следов взлома, но взломщики ушли не солоно хлебавши. В замочной скважине пытались чем-то ковыряться, но тот, кто делал эту дверь, работал на совесть. Ты понимаешь, что твоих сил все равно мало, чтобы сломать дверь. А значит - надо уходить <258>.

29. Ты заходишь в небольшую рощицу, находящуюся между двумя отрогами холма. Там бежит ручеек, образуя маленькое озеро (или большую лужу). Тут уютно и хорошо. А около этой лужи стоит человек. В нем что-то странное. Вот это да! Человек - наполовину каменный! Нижняя часть его подобна статуи, а вот выше пояса - обычное тело. Он смотрит на тебя и говорит "Не пей из ручья, я выпил и вот во что превратился. Это Мнгах заколдовал это место, раньше мы всегда брали тут пресную воду. Помоги мне. Там за холмом мой корабль, я могу написать письмо матросу, чтобы он свозил тебя в Кеперлейс, может быть ты там найдешь мага, который может помочь мне. Проглоти меня акула, у меня есть бумага и чернила, но нечем писать. Найди что-нибудь" Куда ты пойдешь - к огромному дереву <164>, на северный берег острова <376> или на южный <240>.

30. В твоих руках какой-то доклад, точнее - часть доклада:

...На основании собранных мною материалов следует, что часть своих сокровищ пират Худо-Приш-Ло спрятал где-то на одиноком острове. Мне удалось получить показания с допросов нескольких людей из его команды. Искомая вещь не входила в эту часть, но один берила там чего стоит, а если....

Мда, руки бы пообрывать тем, кто книги портил. Или лапы <147>.

31. Обязательный переход по модификаторам:M80

Перед тобой массивная дверь, на ней изображены различные чудовища <191>.

32. [332] "Именем Господа приказываю тебе - пойдь вон" - кричишь ты. Скелет рассыпается на отдельные составляющие. Из черепа падает лист бумаги. Это какая-то карта (+250). Разумеется, ты берешь ее себе <130>.

M64=130

33. Фонтан создает приятную прохладу в этом уголке парка <314>.

34. "Какие будут приказания для войны против гоблинов?" - спрашивает тебя офицер. Надо что-то придумывать, как одолеть этих зеленых тварей. Офицер тем временем рапортует тебе - "Разрешите доложить. Где-то в болотах замок гоблинов. Дорога к нему не известна. Да и штурм замка практически не возможен, по данным разведки он очень укрепленный, а на болоте ни катапульту не поставишь, ни подкоп не сделаешь. Требуется придумать иной способ штурма." Ну а думать, конечно, тебе <97>.

35. Ты походишь к кабатчику. "Чего изволите" - расплывается он в улыбке. Ты заказываешь кружку пива и начинаешь смаковать его, одновременно разговаривая с кабатчиков. Тот жалуется на отсутствие в гавани источника питьевой воды и что воду приходится возить в бочках. Вот скоро слуги поедут за водой. Ты пытаешься робко намекнуть на то, что тебе нужно выбраться из гавани, но он сразу начинает смотреть на тебя подозрительно. Приходится купить еще кружку пива и отойти от стойки <79>.

36. Заходишь в дом. В доме нет ничего целого. А внутри лежит скелет человека. Судя по всему, человека убили ударом дубины или чего-то подобного по голове, так как от черепа осталось крошево. Вся мебель переломана, все изорвано и поломано. На стене корявая надпись "Умрите люди" чем-то красным. Ты догадываешься, чем. Тут уже основательно все перешарено, так что можно уходить <258>.

37. Ты стоишь на пригорке, недалеко от того ручья, где воду набирают, и обзираешь окрестности. От этого места дороги разбегаются во все стороны света. Ближе всего к тебе вход в гавань <8>, одна дорога уходит к лесу <83>, а одна ведет к городу <63>. Еще одна дорога ведет к деревне, за которой начинается огромное болото <294>. Есть еще путь, который направляется к недалеким горам <280>. Выбирай, куда идти хочется.

38. [328] Ты громко называешь титул, который дал тебе король. Раздается звук трубы и ты чувствуешь, что ничего тебя не удерживает и можно идти дальше <184>.

M50=184

39. Обязательный переход по модификаторам:M66

Ты решил пойти и посмотреть, кто это так храпит <185>

40. Обязательный переход по модификаторам:M61 M62

Ты решил зайти в Гильдию стеклодувов <311>

41. "Ты можешь поговорить с заключенными" - говорит начальник - "Но будь осторожен!" Ну что, поговорим <138> или уходим <281>.

42. [412] Ты протягиваешь ему бумажку, переписанную в библиотеке. Аптекарь читает ее. "Эврика!" - восклицает он - "Это очень похоже на нужный

рецепт. Есть одна загвоздка - тут нужна некая травка. Называется рутой, а где растет - не известно. Ты не мог бы мне ее найти?" То, что нужная трава называется рутой, ты запомнил (-390). Но больше о ней тебе ничего не известно <382>.

M24=382

43. Одеты эти двое весьма скромно. Рядом с мужчиной стоит чехол из мандолины. Скорее всего - бродячие музыканты. Ты заговариваешь с ними. Они искренне приветствуют тебя, но в глазах девушки остается грустинка. "О чему грустишь, красавица" - говоришь ты. "Это дочь моя" - говорит мужчина - "А грустит потому что у нее сломалась любимая флейта. Мы бродячие музыканты и хорошо играли вместе. А мастера по музыкальным инструментам тут нигде нет. Так что ей приходится играть на инструменте очень низкого качества. И сам понимаешь, каково это для опытного музыканта с тонким слухом." Да, тут проблема <225>.

44. Обязательный переход по модификаторам:M45

Ты открываешь дверь королевской канцелярии <264>.

45. Различные демонические надписи на каменных стенах подвала - вот и все, что напоминает о демоне. Но скоро сотрутся и они. Хочешь побродить по подвалу <343> или выйдешь <27>.

46. Ты решаешь, что другие измерения - это не по твоей части, тебе дел и в этом хватит и выпaziшь через пролом из корабля <172>.

47. Но взять золото ты не успеваешь. Из темноты возникает огромная пасть с множеством зубов. Твой жуткий вопль оглашает окрестности. Через несколько секунд все кончено. Чудовище, в погоне за жертвой, пролезло в корабль, настигло беглеца, но при этом обрушило все внутренние конструкции и не смогло вылезти. А теперь оно подзакусило и будет ждать очередного смельчака. Возможно, матрос скорой пойдет искать тебя....КОНЕЦ.

48. Ты срезаешь канат, пробуешь его на прочность, накрепко привязываешь к остаткам мачты и лезешь в трюм <269>.

49. Ты идешь по лесу и смотришь под ноги. Редкие травки все не попадают, зато попались останки большого медведя. Судя по следам, зверя просто порвали

на части и разжевали. Деревья вокруг опалены. Лучше, не зная дороги тут не бродить <334>.

50. Ты идешь к кораблю. На сходнях стоит матрос с абордажным топором и говорит тебе "Капитан приказал никого на корабль не пускать. Так что проваливай, пока цел!" Пройти он явно не даст. Можно пойти на западный <333> или на восточный <194> берег, а можно - в центр острова <164>.

51. Ты находишь древнюю книгу, рассказывающую о временах рыцарей, прекрасных дам и злых драконов. Чистой воды сочинительство, хотя...что это за заметки на полях. Описание какого-то подвала...так..."нажми на каменный листок и поверни шарик"... это описание какого-то тайника. Но почему оно выделено в книге. А ну-ка на просвет....ага, так и есть - письма "То, что дарит покой душе укрыто в тайнике в подвале твоего замка". Это уже не фантазия, а реальность. Тут описание какого-то тайника (-200). Вот только где этот замок <341>.

52. Начальника Гильдии стеклодувов нет на месте <160>.

53. Гавань обнесена небольшой крепостной стеной с одними воротами и представляет собой крепость. Причем не понятно, с какой стороны предполагается вести оборону. Ворота из гавани прикрыты и около которых стоит стража. Помимо ворот в гавани много построек на берегу. Ты можешь посетить форт <248>, пойти на мол, к маяку <361>. В центре гавани - здание торгового склада <417>. Для желающих выпить и пожевать есть кабак <79>. Ну а можно и попробовать выйти из гавани, либо через ворота <5>, либо на корабле, в море <199>.

54. [364] "Ваше величество" - произносишь ты - "Вот ваша корона." Король соскакивает с трона и берет у тебя корону - "Она. Как тебе это удалось?" Приходится рассказывать историю спасения короны и изгнания демона. "Если ты такой отважный и умный, то я назначаю тебя командующим над моим войском и приказываю одолеть гоблинов" - говорит король и тут же издает соответствующий указ (+390). Остается поблагодарить <203>.

M42=203, вычеркните M41

55. Ты подходишь по старой дороге к воротам, ведущим под горы. Недалеко видны еще несколько ворот поменьше, но они все завалены или заперты. Главные заперты быть не могут, так как створки их лежат на земле. Такое ощущение, что чья-то огромная рука просто сорвала их с петель. За каменной аркой ворот

начинается туннель, уходящий в глубину гор. Следы волков тут все покрыты. И не маленьких волков. Ну что, входим <73>? Или пойдешь к той дороге, которая не заброшена <322>. А может быть - пойти в сторону ручья, у которого все дороги сбегаются <280>.

56. [186] "Может быть ты о Вейздеме" - говорить ты. Маг подскакивает как укушенный - "Где, где ты видел Вейздема?" Ты рассказываешь свою историю. "Так значит учитель жив и не спинул в мрак" - говорит маг - "Я должен немедленно отправляться в путь. А тебе..." Он внезапно очень пристально смотрит в хрустальный шар - Тебе пригодится вот эта склянка с водой из фонтана (+150). Вода, как вода, но может ему виднее. А пока надо уходить <99>. M23=99

57. "Кто такой Мнгах и как с ним можно бороться" - говоришь ты. Прорицательница начинает сосредотачиваться, но внезапно ее дергает. "Я не могу" - говорит она - "Мнгах тут всю магию контролирует. Нужно что-то, что сильнее магии" <202>.

58. [358] "Именем Господа я приказываю тебе уйти" - кричишь ты. Мнгах меняется в лице, но тут же начинает хохотать - "И ты тоже уповаешь на какого-то бога, словно темный крестьянин. Хочешь, я заставлю священников из этого самого Храма чистить тебе одежду и молиться тебе. Я буду богом этого мира, а ты - моим избранником. Соглашайся, безумец!" согласишься? Тогда <125>, ну а если нет, то <271>.

59. Гоблинов в замке очень много. Если королевская армия захочет штурмовать замок, то ей придется очень нелегко. Стены высокие и прочные, а вокруг - болото. Вооружены они так себе, но есть несколько складов с оружием. Да и одних камней на стене запасено немало. Ну что, выходим из замка <336> или попробуешь спуститься в его подземелья <234>. Гоблины, почему-то туда не ходят. Можно было бы зайти в центральную башню, но ты слишком плохо знаком с повадками гоблинов и тебя легко раскроют. Так что пробовать ты не хочешь.

60. Кузнец сидит рядом с дочерью. Вероятно, все боится отпустить ее надолго. Так что если у тебя нет к нему дел, то лучше уйти <263>.

61. Корабль стоит около острова, покачиваясь на мелкой зыби. "Плывем в Кеперлейс или хотите сойти на берег" - спрашивает матрос. Решай, отдать приказ выйти в море <199> или хочешь выйти на берег <164>.

62. Тыходишь в следующий дом. Этот дом сильно пострадал от пожара. Внутри дома два человеческих скелета и три нечеловеческих. Скорее всего - гоблины. Здесь был бой не на шутку, в обгорелых стенах много наконечников от стрел. Есть ржавые обломки зазубренного меча и разбитый в щепы щит. Но полезного нет ничего и ты уходишь <258>.

63. Широкая и удобная дорога ведет от города до гавани. По ней можно пойти к городским воротам <346>, а можно - к ручью, у которого собираются все дороги <37>.

64. Перед тобой квартал, где люди занимаются всевозможной магией, эзотерикой и лечением. Хочешь посетить здешних спецов <242> или пойдешь куда-то еще <281>.

65. "Это фонтан напоминает огромный цветок" - говорит девушка - "А я так люблю цветы." Ну что еще помолчим или пойдём куда <314>.

66. Ты говоришь, что хочешь бороться с Мнгахом и просишь помощи и наставления в этом деле. "Помни" - говорит священник - "Мнгах набирает силу, целые армии нежити служат ему. Самые сильные маги не смогли одолеть его. Но сила Господа выше всех сил, уповай на него и вся магия Мнгахы будет тебе не страшна" Священник читает молитву, прося Господа благословить тебя и помочь тебе. "Уповай на силу мою и не бойся" - эти слова сами собой проносятся у тебя в голове. Ты запоминаешь проповедь священника (-300). Параграф <121>.

67. Ты находишься на склоне небольшой горы и оглядываешь окрестности. Тебя обдувает свежий ветер. Чайки носятся над водой и ловят рыбу. Забраться выше лучше и не пробовать - хоть гора и низкая, но склоны очень крутые. Свернуть себе шею - раз плюнуть. Рядом с тобой огромное сухое дерево. Его вершина сломана и лежит внизу. Хороший ветерок тут постарался. От этого места можно пойти в любую точку острова. Хочешь пойти к северному берегу - тогда <376>. Хочешь к южному - иди на <333>. Восточный берег <194>, ну а западный <240>.

68. Створки ворот лежат на земле. На них следы огромных зубов. Ты осторожноходишь <13>.

69. Тебя приводят в комнату, где собрались несколько священников. "Чего ты хочешь от нас?" - спрашивают они тебя. Надо что-то говорить определенное. Ну а

если нечего, то остается рассказать, что борешься против Мнгах, тебе скажут, что это дело тяжелое и все <197>.

70. Так. Это какой-то отчет мореплавателя. И куда он плавал?....Вот...Стеклянный остров....это куда-то к югу...не доплывая до Гремящих скал....не бери правее, там где-то пираты....ну что, координаты этого Стеклянного острова=160, а значит можно и сплавать. Когда будешь плыть по морю, то можешь перейти на параграф с этим номером и окажешься у его берегов. Больше в этом документе глаз ни на чем не задерживается <341>.

71. Твои следы останутся в этой пещере на сотни лет. Если только ее не затопит магма. Больше ничего в ней нет и ты уходишь <255>.

72. Обязательный переход по модификаторам:M46
Ты открываешь дверь, ведущую в подвал <323>.

73. Обязательный переход по модификаторам:M70 M71
Ты осторожно идешь к воротам <392>.

74. [264] Ты подходишь к самому старшему из чинуш и суешь ему под нос бумагу короля. Он читает ее, потом говорит "Для оказания Вам помощи мы сделаем все, что в наших силах". Сил их хватило только на пропуск, который дает возможность беспрепятственно входить и выходить из гавани (+410) . Но и на том спасибо. После всего у всех этих канцелярских крыс начинается бессрочный обед <174>.

M45=174

75. Больше в подвале этого дома ничего интересного нет. Так что нечего на него время терять <258>.

76. Обязательный переход по модификаторам:M27
Ты заходишь в лавку, на вывеске которой реторта <3>.

77. Ты шагаешь в шкаф и начинаешь куда-то падать. Приземляешься ты очень мягко...в магму. Последнее, что ты слышишь, это чей-то злорадный голос "Добро пожаловать в преисподнюю". Это КОНЕЦ.

78. [398] Ты достаешь из сумки сверток с тканью и разворачиваешь его. Мерцание ткани заполняет всю комнату. Портной выпячивает глаза - "Ух ты! Вот это ткань! Сколько лет живу, а про такую не слышал". "Сшей из этого свадебное платье" - говоришь ты. "Да-а-а!" - только и может выдать портной - "Если уж от такого платья принцесса отвернется, то я уж и не знаю, что же еще может быть лучше". И он принимается за работу. Вскоре платье готово (-30) и ты забираешь его <193>.

M38=193 Вычеркните M37

79. Ты находишься в кабаке "Глаз моря". Людей мало, лишь за некоторыми столиками сидят одинокие посетители. В дальнем углу - стойка. Ближе всех к входу сидит очень худой человек, который только что поел <173>, чуть дальше моряк вешает лапшу на уши двум юнцам <310>. В углу сидит здоровый детина и глазеет по сторонам <21>. Еще один посетитель, уже изрядно выпивший полу развалился около окна <155>. У самой кабацкой стойки сидит старик <233>, а сам хозяин что-то подсчитывает в большой книге <35>. Хочешь поговорить с кем-то или покинешь заведение <53> ?

80. Тыходишь к городской тюрьме. Около ее ворот стоит караул. Пройти мимо него можно только по очень веским основаниям. Но если подойти и съездить капралу по фейсу, то тебе даже помогут войти. Вот только обратно выпускать не захотят. Ну что, подойти поближе <357> или вернуться на площадь <281>?

81. Обязательный переход по модификаторам:M39

Тыходишь к вывеске с сапогом. Это лавка сапожника <195>.

82. Обязательный переход по модификаторам:M57 M59

Ты решил встретиться со старшими священниками Храма <69>.

83. Обязательный переход по модификаторам:M14 M15

Ты находишься на дороге, ведущей от перекрестка всех дорог к лесу <301>.

84. Старый солдат неторопливо поглощает ужин и расписывает свои подвиги двум симпатичным служанкам. "И вот лезу я по лестнице на этот замок гоблинов, а вокруг - ад крошечный. Стрелы, камни, гоблины из бойниц копьями тычут. Ну доспех меня ни один раз спас. И вот только я почти до верху долез, там гоблинов давай отгонять от стены, чтобы перелезть, как наш начальник приказал отступить.

Побоялся, что много положит, а то бы я на стену первым взошел...." Оказывается у гоблинов где-то есть замок (-260). Это нужно запомнить <225>.

85. [185] Ты достаешь из сумки камень, который подарили гному и идешь в пещеру. Как только тыходишь в нее храп исчезает. А в темноте появляются очертания огромной головы с двумя горящими глазами. Дракончик тебя почуял. Ты поднимаешь над головой камень. Дракон смотрит на тебя, переводит взгляд на камень....и застывает, загипнотизированный. Его глаза закрываются и он засыпает. Ты тихонечко проходишь за него. В самом дальнем углу пещеры ты находишь хрустальный посох (+60). Как только ты берешь его в руку пещера озаряется нежным светом, идущим из посоха. Больше тут ничего нет, пора уходить <7>.

M66=7

86. Обязательный переход по модификаторам:M67 M68 M69

Ты решительно шагаешь к воротам, ведущим к подземельям <200>.

87. Хозяин лавки дремлет на кресле-качалке. Услышав шаги он поднимает голову "Чего ищете, уважаемый?". Ты спрашиваешь - "А что это за вывеска у вас значит?". "А, уже ничего не значит" - отвечает хозяин - "Раньше у меня воздушный шар был, а теперь нет. Выехал я как-то с ним в близлежащую деревеньку. По заданию начальника стражи. Надо было посмотреть, что на болотах делается. Сверху-то это виднее. А тут на деревню гоблины напали. Шар-то мой там где-то и остался, я сам еле ноги унес. Так что теперь я уже никакой не авиатор". С этими словами он прикрывает глаза. Кажется, тебе пора уходить <263>.

88. Пошарив по башне, ты находишь еще одну записку, только более древнюю "Я, Артайн, маг с Лазурного берега. Я прибыл на остров, чтобы узнать, что здесь и как. Если ты, читающий это, можешь, то беги скорее отсюда, потому, что здесь живут карталисы. Это чудовища вызваны сюда, наверное, из самой преисподней. Они неуязвимы для оружия. И даже моих заклинаний может не хватить для боя с ним. Корабль, на котором я сюда приплыл, был только что атакован еще одним карталисом. Команда вся уничтожена. Насколько я понял, один карталис живет в форте и не может выходить за его пределы, а еще как минимум один - обитает на берегу. У меня нет ни еды, ни воды. Сообщить кому-то о своей беде я не могу. Я опробовал на карталисе несколько заклинаний, но они не действовали. Мне осталось только одно - отдохнуть и применить заклинание "руки смерти". Если мне удастся коснуться карталиса, то он, возможно, умрет. Это мой последний шанс"

Судя по тому, что карталис ждет тебя, план Артайна не сработал или он просто не успел прикоснуться <290>.

89. [339] Ты протягиваешь кладовщику доверенность алхимика. Он внимательно изучает его, потом хмыкает и говорит - "Вон, мешок в нише номер 7. Забирай, твое." Ты, не мешкая, забираешь этот мешок, который набит странной белой материей (+140). Теперь можно и уходить <285>.

M12=285, вычеркните M11

90. [270] Ты демонстрируешь наковальню первого Гнома. Грольш в священном трепете преклоняет колени перед ней. "О человек" - говорит он - "Ты сделал велико дело. И награда за это будет соответственная". С этими словами он что-то говорит гному у дверей и тот ведет тебя куда-то. В небольшом зале на каменном столике стоит шкатулка. Гном вынимает из шкатулки красный камень величиной с куриное яйцо. Внутри камня ты видишь сияющую звезду. С трудом удастся отвести от нее глаза. Вот только никто не знает точно, что это за камень. Хотя всем гномам известно, что он очень важный. Один из гномов говорит, что именно этот камень был использован против заклятого врага гномов - Горгота (-100). Разумеется, ты принимаешь камень <362>.

M69=362, вычеркните M68

91.Властитель Материи - (Сун) властитель всего. Покровительствует кузнецам, рудокопам и т.п. Владычица Разума - (Мун) заключает в себе высшее знание. Покровительствует жрецам, искателям и подобным. Хозяин Животных - создал всех животных. Покровитель охотников. Хозяйка Растений - создала растения. Покровительница плодородия, рождения, лечения..... ...Помимо этих есть и другие, но эти - главные. Остальным нет большого интереса до этого мира....

Это какие-то эзотерические измышления. Скорее всего - абсолютно глупые и не нужные <341>.

92. [392] Ты вспоминаешь о посещении Храма и просишь помощи Господа. Ужас пропадает так же бесследно, как и начался. Точки в коридоре пропали <327>.

M70=327

93. Массивные двери и трон Мнгахы рассыпались в пыль, в центре залы - яма, которая ведет наверно в преисподнюю. Там, далеко внизу, клоочет лава <324>.

94. Ты заходишь на корабль, он не большой, но вполне подходит для дальних морских путешествий <61>.

95. Обязательный переход по модификаторам: M73

Ты осторожно спускаешься все глубже <237>.

96. [286] "Мне нужен такой "Мне нужен такой маскировочный костюм" - говоришь ты и показываешь бумагу короля о помощи. Портной изучает ее - "Ну раз ты доверенный человек у короля, то бери". Так ты получаешь маскхалат, в котором будешь похож на гоблина (+100) и переходишь на параграф <398>.

M37=398

97. Ты выходишь к королевскому дворцу. У ворот дворца стоит караул. Не думаю, что он пропустит всякого встречного-поперечного к вельможе. Но можно попробовать <397>. А если пробовать не охота, то вернись на городскую площадь <281> или можно пойти по небольшой улочке куда-то за дворец <377>.

98. Ты залазишь в трюм этого корабля и подходишь к светящемуся шкафу. Он весь украшен золотом и драгоценностями. Осторожно заглядываешь на светящуюся стенку....знаешь, такое ощущение, что это не стенка, а дверь куда-то. Явно не в шкаф, а как минимум в соседнее измерение. Там все переливается огненно-красным светом. Хочешь шагнуть в эту дверь <77> или лучше уйдешь <46>.

99. На двери лавки висит табличка "Закрыто. Все ушли на борьбу с Мнгахом" <242>.

100. Старичок-смотритель пытается в очередной раз рассказать тебе историю про корабли, но уже с продолжением (он уже забыл твою роль в их возвращении). Но ты исчезаешь под вежливым предлогом <53>.

101. [161] Тыходишь к священнику в Храме и, протягивая ему посох Вейздема, говоришь "Это посох мага, маг просит отдать его вам, так как посох теперь служит злу". Священник говорит тебе "Магия всегда опасна. Даже если ты пользуешься ей ради добра, ты не можешь знать, к каким последствиям это может привести. Используя магию нарушает естественное течение дел в мире, а это может обернуться злом." Он берет посох и читает молитву. Внезапно посох в его руках начинает трещать, крошиться и...разворачивается как ткань. Да-да, посох превратился в кусок отличной переливающейся ткани. Священник говорит тебе "Эта ткань нужна тебе, бери ее" Ты аккуратно свортываешь ткань и убираешь в сумку (-320). А тишину Храма нарушает слабый голос Мнгах "Ты лишил меня сил, мерзавец. Но мои дела живут в этом мире." Голос скатывается в хрип и пропадает <300>.

M56=300

102. "Пентаграмма - это пятиконечная звезда, но ты должен нарисовать ее так, чтобы два ее луча смотрели вверх. Как рога у козла. Рисуй! Хочешь рисовать <238> или откажешься <179>.

103.Музыка - вот то, что может вернуть гармонию в душу. И это знали еще с незапамятных времен. Не сохранились имена первых музыкантов, но искусство ширилось и росло. В печали и в радости, в страхе и в гневе ты чувствуешь музыку и следуешь ей. Если грусть и тоска овладела другом, то помоги ему музыкой....

Философия - это хорошо. Но сейчас важно иное <341>.

104. Тоннель делает поворот и разбивается на множество тоннелей, уходящих дальше в темноту. Ты хочешь сунуться в один из них и еле успеваешь увернуться от каменной глыбы, которая падает сверху. Ловушка! Тут наугад нельзя, надо знать куда лезть. А если не знаешь, то лучше отойди <127>.

105. "Садись" - приветствует тебя человек за столом - "Кто, добр человек, будешь?" Вы обмениваетесь взаимными приветствиями. А потом ты спрашиваешь человека, что тут на острове делается. "А ничего не делается. Совсем ничего" - отвечает он - "А все почему? А потому что без праздника живем. Все какие-то серые, мрачные. Раньше - гулял остров каждый месяц, а теперь - каждый сидит в своем углу и молчит. Ни то что праздника - песни или музыки тут не услышишь. Да и где сейчас лучше?" Тут собеседник ударяется в жуткий пессимизм и ты оставляешь его <283>.

106. Внутри ты наталкиваешь еще на два тела. Один человек погиб в бою с кем-то, и этот "кто-то" искромсал его до неузнаваемости. На несколько метров тут все вымазано кровью. Второе тело лежит около входа в каюту, которая принадлежала, скорее всего, капитану. Кто-то выпустил несчастному все внутренности. Сразивший эту компанию был настоящим мастером клинка. Хочешь войти в каюту <411> или быстро ретируешься <226>.

107. Корабль подходит к Пиратскому острову. Вид острова очень зловещий - несколько остовов кораблей на берегу, из под воды торчат мачты еще как минимум двух. И гробовая тишина, наводящая ужас. Ни одной птицы. Хочешь сразу уплыть <212> или попробуешь высадиться <4>.

108. Обязательный переход по модификаторам:M18
Ты направляешься к фонтану <230>.

109. [309] Ты достаешь найденную тобой в библиотеке бумагу и начинаешь искать нужные элементы. "Нажатие на каменный лепесток и одновременный поворот каменного шарика..." бормочешь ты и....участок стены бесшумно отходит вглубь. Там маленькая комната, в которой ты находишь золотую флейту (+340). Больше ничего там нет <227>.

M77=227

110. [200] "Грольш. Как тебе нравится вот этот молот?" - говоришь ты. Грольш берет молот в руках и начинает разбирать руны на нем. "О, Первый гном!" - восклицает он - "Это же молот Первого гнома. Ты вернул нам реликвию, которую мы считали утерянной в недрах старых поселений. Я отвечу тебе достойно. Ты ищешь способ одолеть Мнгаха. Я открою тебе тайну лабиринта Мнгаха. Это ведь гномы как-то построили Мнгаху его убежище. Наши предки просили нас никогда и никому не говорить об этом. Но я нарушаю клятву ради тебя. Значит так, входить надо в третий проход от...." Он долго и дотошно объясняет тебе, как пройти этот лабиринт (+270). Ты все записываешь <270>.

M68=270

111. [301] Ты предъявляешь ему бумагу короля. Тот внимательно читает и говорит "Бумага в порядке. Ты, стало быть, хочешь порядок тут навести. Ладно, хочешь знать где у дракона нора? Ну так слухай сюды.." Так ты узнаешь путь до пещеры дракона (+330). Это в лесу и не далеко <406>.

M14=406

112. Обязательный переход по модификатору: M36

Ты заходишь в ювелирную лавку <151>.

113. Шхуна тут появилась значительно позже остальных кораблей. Никакой пиратской символики на ней нет. Мачта у ней сломана почти у самой палубы и следов мачты не видно нигде. Хочешь завезти на нее <142> или отойдешь <226>.

114. Тыходишь к решетке, окружающей городской сад. Ворота туда открыты. Хочешь войти <314> или пойдешь в другое место <281>.

115. "Больше тут спасать некого" - говорит капитан и поворачивает корабль назад <355>.

116. Ты встаешь, куда надо и произносишь слова клятвы. Остальное происходит как во сне, Мнгах что-то говорит и ты начинаешь проваливаться куда-то....Твое тело теперь будет служить Мнгаху, а твоя душа достанется демонам преисподней. Эх, говорила тебе бабка - не вздумай с сатанистами общаться. КОНЕЦ.

117. Тебе предлагают бесплатный обед, если ты голоден <197>.

118. [348] Горелка тут же прилаживается на место и вскоре воздушный шар уже парит над городом. "Если тебе потребуется мой воздушный шар, я всегда к твоим услугам" - говорит авиатор. Так что теперь у тебя есть воздушный шар (-40). Ну а пока перейди на параграф <187>.

M35=187, вычеркните M34

119. Глубже и глубже спускаешься ты. Мерзкий запах и постоянные шорохи. Внезапно, снизу доносится леденящий душу вой и нечеловеческий крик. Ну что, на поверхность <55> или в глубину гор <208>

120. Ты извлекаешь кусок какого-то письма и читаешь:

....а ключ передам знакомому, который в гавани. Я понимаю, что это чужое, но гоблины.. ..и времени нет, я хозяину сам... ..лейсе в квартале, где куз..... Текст написан размашисто и коряво. Бумага лежала в нетолстой книге, которую несколько раз чем-то пронзили <147>.

121. Обязательный переход по модификаторам: M56
Тыходишь в сам Храм <161>.

122. Алхимик колдует со своей новой посудой. До тебя ему уже дела нет <242>.

123. [243] Сложно подобрать слова, чтобы описать радость кузнеца и дочери при встрече. Когда они наконец-то могут обратить внимание на внешний мир кузнец долго благодарит тебя. Потом идет в дальний угол и извлекает из сундука чешуйчатый доспех (+130) . "Это делалось для короля" - говорит он - "Но тебе он нужнее! Он легкий и необычайно прочный. Бери. А если что-то изготовить надо, то я всегда к твоим услугам". Ты, в свою очередь, благодаришь его <60>.

M32=60 Вычеркните M31

124. Матрос отдает тебе честь своим топором и говорит "ну что на корабль или пока ждем?". Если хочешь взойти на корабль, то <94>. Ну а если манит суша, то выбирай, куда направить ноги - к западному <333> или к восточному <194> берегу. Или ты хочешь взобраться на холм в центре <164>.

125. "Я согласен служить" - говоришь ты. "Вот и прекрасно" - улыбается Мнгах - "Мне нужен понятливый человек, а то эти гоблины и пираты-зомби сущие бестолочи. А ты будешь правителем в Кеперлейсе и моей правой рукой. А чтобы ты не сомневался, я научу тебя магии. Не тому ее жалкому отблеску, которым пользуется этот старикашка Вейздем. Есть истинные силы, которые будут служить тебе и выполнять все твои желания. Они безмерно могучи и ждут своего часа, чтобы установить свой порядок во Вселенной. Мы, ты и я, будем их эмиссарами в этом мире. Твое могущество будет огромно, конечно после моего. Ты знаешь, что такое пентаграмма? Нет, ну тогда смотри и слушай <102>.

126. [406] "А скажи мне, ты растение фиолетовыми листьями в лесу не видел? Оно еще рутой зовется." - спрашиваешь ты. "С фиолетовыми листьями видел, но что рутой зовется - не знал. Я его просто фиолеткой называл. Только оно какое-то не сильно хорошее. Его никто есть не любит" - отвечает лесничий. И рассказывает тебе, как найти нужную поляну (+300). Это не сильно далеко от опушки <320>.

M15=320 Вычеркните M14

127. Ты находишься на небольшой площадке. Можно надуть воздушный шар, вернуться к своим и уплыть в Кеперлейс, а можно пойти к огромному тоннелю, уводящему в глубину гор <104>.

128. Ты обходишь стойку и заглядываешь в дверь. Дверь ведет на кухню. А за кухней виден склад с бочками. Хочешь попробовать попасть туда <210> (вроде бы тебя никто не видит) или не станешь рисковать <79>.

129. Несколько лилий поменьше украшают пруд. Но рвать еще и их у тебя не поднимается рука. Да и они не так прекрасны, как первая <314>.

130. В каюте лежат остатки скелета, рваные судовые журналы, но время (или еще что) стерло все надписи. Больше тут ничего нет <189>.

131. [221] "Грольш. Как тебе нравится вот этот молот?" - говоришь ты. Грольш берет молот в руках и начинает разбирать руны на нем. "О, Первый гном!" - восклицает он - "Это же молот Первого гнома. Ты вернул нам реликвию, которую мы считали утерянной в недрах старых поселений. Я отвечу тебе достойно. Ты ищешь способ одолеть Мнгаха. Я открою тебе тайну лабиринта Мнгаха. Это ведь гномы как-то построили Мнгаху его убежище. Наши предки просили нас никогда и никому не говорить об этом. Но я нарушаю клятву ради тебя". Так ты узнаешь путь в лабиринте Мнгаха (+270). Теперь твое имя навечно войдет в историю гномов <362>.

M69=362, вычерните M67

132. Обязательный переход по модификаторам:M37 M38
Ты решаешь заглянуть к портному <286>.

133. [273] Ты даришь правительнице золотое ожерелье. Ну, какой бы неприступной она не была, но устоять против такой красоты не может ни одна женщина. В общем - ты получаешь нужную бумагу (-150). Теперь параграф <360>.

M76=360, вычеркните M75

134. [394] "А что за замок гоблинов" - спрашиваешь ты. Начальник рассказывает тебе - "У гоблинов на болотах есть замок. Точнее -раньше был замок какого-то мага, а теперь в нем гоблины поселились. И выбить их оттуда не удастся. Сильно хорошо замок укреплен. Наши разведчики туда иногда ходят в маскахалатах. Гоблины не сильно к своим внимательны, если ты на гоблина похож - можно и в замок прошмыгнуть. Если хочешь узнать дорогу поточнее - найди в трактире нашего разведчика. Его Тахнасом зовут (+70) . С виду - юноша такой невзрачный. А мне уходить надо..." Тебе тоже долго отдыхать некогда <299>.

M17=299 Вычеркните M16

135. [405] Ты достаешь сборник стихов и читаешь оттуда стих. Глаза девушки внезапно вспыхивают. "Это его стихи" - говорит она - "Где ты нашел эту книгу?" Ты называешь ей адрес астролога. "Я срочно бегу к нему" - продолжает девушка - "Я вспомнила. Это именно он. А тебе я подарю очень важную вещь. Так как ты самый настоящий герой, то именно ты можешь помочь королю. А мой подарок поможет тебе войти во дворец. Там сейчас все в запустении. А самое плохое - главный наш маг впал в полное уныние, потому что стоят городские часы, а он не может починить." Так ты получаешь перстень короля (-210), а девушка убегает <217>.

M21=217 Вычеркните M20

136. К обстановке в замке правительницы тоже очень хорошо подходят слова "замок затопила скука". Все тут какие-то чопорные, насупленные, угрюмые. Ни одной улыбки. Правительница принимает тебя очень холодно. "Запасы кварцевого песка на острове очень малы, расходовать их на какого-то алхимика я не вижу смысла". Что называется "от ворот поворот". Как-то бы их развеселить, а так - все без толку <160>.

137. Обязательный переход по модификаторам:M23

Ты решил зайти в магическую лавку <186>.

138. Три камеры заняты в данный момент. Не много, хочешь познакомиться с обитателями или предпочтешь уйти <281>. Обитателей только мало, заняты всего три камеры. В одной сидит пират <342>, во второй - один из гоблинов-вожаков <391>, а в третьей - какой-то гном <252>.

139. Вся комната часовщика наполнена тиканьем различных часов. А в центре комнаты лежит огромный часовой механизм. Ты с восхищением смотришь на это собрание всевозможных колесиков, пружин, молоточков и т.п. "Это от главных часов с башни" - говорит часовщик - "Все очень просят починить, а не могу. Причину-то я уже давно нашел, клянусь всеми шестеренками. Да вот устранить ее - ну никак. Камешек мне нужен для этого. Камешек редкий, бриллом зовется. А вот достать его никто не может. Говорят, что последний берилл захватил жестокий пират Худо-Приш-Ло и где-то потопил. А так как сам пират тоже пропал, то надежды никакой." Да, если никакой, то надо идти дальше <263>.

140. Свет от хрустального посоха озаряет зал и ты идешь, огибая квадраты с надписями "Ловушка. Не вставать" Много тут этих квадратов, пройти наугад практически не реально. На одном из них лежит скелет. Ну что, идем дальше <321> или решил вернуться <384>.

141. Ты направляешь корабль туда, где, по указаниям книги из библиотеки, должен быть Храм. Скоро вдалеке показывается небольшая гавань. Ты причаливаешь к берегу <197>.

142. Ты взбираешься на борт шхуны. Теперь ты видишь, что по другую ее сторону лежат несколько скелетов. Смерть этих людей была ужасной. У кого-то не хватает руки, у кого-то ноги, а кто-то полностью "разжеван". На песке валяется пара сломанных копий и несколько ржавых мечей. В палубе шхуны - дыра, на том месте, где должен был быть люк. Хочешь подойти к ней и заглянуть во внутрь <340> или уйдешь <226>.

143. Ты в здание склада. Чем-то оно напоминает тюрьму - толстые каменные стены. Наверно, обеспечивают таким образом сохранность товара. Подходишь к начальнику склада. "Если товар получать, то прошу предъявить разрешение начальника форта на отпуск товара" - говорит он. Вот и поговорили <53>.

144. Море идет до самого горизонта без каких-нибудь намеков на сушу. Там, где ты недавно освободил птицу, уже никого нет. Так что остается пойти к огромному дереву <164> или на северный <376> или южный <240> берег острова.

145. Ты направляешься к входу в подвалы дворца. Похоже, что подвалом не сильно пользуются. Ну что, спускаемся <72> или вернемся в Центральный зал <27>.

146. В беседке сидит девушка. В глазах ее читается грусть. "Добрый день, красавица" - говоришь ты девушке. "Разве сейчас могут быть добрые дни" - меланхолично отвечает она и отворачивается - "Я очень любила шум фонтана в этом парке. А теперь фонтан сломался и никто не может починить." Да, так хочется ее чем-то утешить <314>.

147. Осторожно заходишь в этот дом. В нем жил кто-то очень грамотный. Книг было немало. Да вот только теперь все это разорвано в клочья и лежит на полу. Где сам хозяин - не известно. Перед домом ты видишь свежие тела двух гоблинов, утыканных стрелами. Кто-то их совсем недавно сложил. Хочешь уйти <258> или хочешь покопаться в обрывках книг. Обрывком немало, так что выбирай <120>, <30>, <400>, <282>, <419>, <180>. А может - ну их, бежать отсюда?

148. По звону металла, клубам дыма и запаху всевозможных кож, химикатов и т.п. ты понимаешь, что перед тобой квартал ремесленников. Хочешь заглянуть туда <263> или нет <281>.

149. "Спеши" - говорит окаменевший капитан - "Мнгах не остановится на этом. Я могу помочь тебе добраться до его логова. Я хорошо знаю дорогу через Гремящие скалы. Только найди что-то, что расколдует меня" Направишься к вершине острова, где растет огромное дерево <164>, пойдешь на северный берег <376> или хочешь осмотреть южный <240>.

150. В центре острова стоит небольшой каменный замок. Одна башня и стена. Хочешь пойти туда <196>? Или предпочтешь прогуляться по берегу, на котором лежат старые корабли <226>. А, может быть, скорее уплывешь от этих берегов <212>.

151. "Чиню, паяю, очищаю, восстанавливаю" - говорит ювелир - "Мог бы что-нибудь изготовить, но золота нет". Да, с золотом нынче напряженка <263>.

152. Вскоре оказываешься около нужного входа. Тут возникает закавыка - Грольш говорил, что здесь должна быть лестница. Может быть она и была, но сейчас из арки течет огненной рекой магма. Дальше можно разве что лететь. Жалко, что ты не владеешь искусством ходить по огню босиком, а посему, наверное, придется уходить <255>.

153. Обязательный переход по модификаторам:M26

Ты решил зайти в дом, на вывеске которого изображены звезды, <9>.

154. Двери перед тобой распахивают и тыходишь в центральный зал дворца <27>.

155. Изрядно выпивший субъект рассказывает тебе веселую историю, как он с собутыльниками уронил в речку бутылку с отличным вином. "Ик! ...А холодно, в воду лезть неохота, а тут идет паренек один, а в руках - веревка. Ик! И говорит нам, мол дайте глотнуть - достану бутылку. Но говорим - давай, Ик, дерзай. И что ты думаешь, он с помощью этой самой веревки ее и вытащил, но как он потом глотнул - чуть не половину осушил, Ик, Ик, ну и глотка у него, хоть сам то неказистый...." Праведному гневу этого человека нет предела, но тебе некогда слушать его побасенки <79>.

156. Итак, что есть с собой? Ага, нож на поясе (-110) и моток веревки в сумке (-20). Да теперь еще имя этого призрака - Вейздем (-130). А теперь внимательно осмотрим окрестности <67>.

157. Тыходишь в подземный зал. В центре его лежит неимоверно большой волк. Зверь поворачивает к тебе голову и говорит низким, рыкающим голосом - "Ага, мясо само пришло, меня твоими молитвами и мечиками не напугаешь". За его спиной ты замечаешь коридор с множеством решеток. Ну что решай, чем действовать дальше. Может быть - отступить <55>.

158. [288] "Вейздем ищет возможность бороться с Мнгахом" - произносишь ты. Король внезапно выходит из транса - "Ты сказал - Вейздем? Откуда ты знаешь Вейздема?" Ты рассказываешь королю свою историю. "Я не склонен верить всем сразу, но некоторую помощь окажу" - говорит король и начинает что-то писать. Потом отдает бумагу тебе. В этой бумаге король рекомендует помогать тебе по мере возможностей (-190). Ну что, это уже немало <364>.

M41=364

159.Однажды горгот Длайм совсем обнаглел и стал подлинным бедствием для страны. И тогда правитель добыл где-то камень, который называли "Сон горгота" и показал его горготу. И Длайм уснул, в таком виде его связали и сбросили в море....

Сказка какая-то. Это не для тебя <341>.

160. Твой корабль стоит около Стеклянного острова. Можно сойти на берег, охрана тут не строгая. На берегу к твоим услугам таверна <283>, Гильдия стеклодувов <40> или дворец правительницы острова <256>. Ну а можно покинуть эти воды <212>.

161. Священник спрашивает тебя, что ты хочешь. Хочешь помолиться и получить наставления в вере и поддержку Господа <66> или у тебя есть иные дела? А может быть - ты хочешь покинуть Храм <197>.

162. Обязательный переход по модификаторам:M74

Ты хочешь подойти к столику, за которым сидят мужчина и девушка <43>.

163. Судя по следам на полу, сюда прошли два матерых волка. Обрато вышел только один. Их сопровождали еще волки, но они не пошли в этот коридор. Идем дальше <95> или хочешь вернуться на развилку и принять другое решение <381>.

164. Обязательный переход по модификаторам:М1

Ты взбираешься по склону холма, находящегося в центре острова <67>.

165. Старик-смотритель начинает рассказывать тебе, что с недавних пор около гавани Кеперлейса появляются странные корабли. Они безмолвно проходят около берега и подают сигналы, как будто заблудились. И хотя и маяк зажигают, и с берега начинают орать, махать флагами и подают сигналы дымом, корабли быстро скрываются за горизонтом. Говорят, что эти корабли попали в водяную яму и теперь это просто призраки. А кто-то говорит, что это миражи. Если тут больше делать нечего, то ты уходишь <53>.

166. "Я теперь живу только ожиданием того дня, когда сюда войдет священник из Храма" - говорит тебе пират <138>.

167. "Ты всегда желанный гость в моем доме" - приветствует тебя кузнец. Ты приветствуешь его. Если тебе тут больше ничего не надо, то можно уйти <263>.

168. "Что за корабли ходят около Кеперлейса" - спрашиваешь ты. Она смотрит как сквозь тебя, потом говорит "Это корабли попали в искажение и не могут вернуться обратно. Для них время как остановилось. Но их можно вернуть, а во как - я не знаю. Но что-то определенно знают, но не люди, ищи их во дворце" <202>.

169. [139] Ты извлекаешь берилл и протягиваешь его часовщику. "Я не ювелир" - говорит то - "Ювелир рядом". Но тут он сообщает что это такое. "Лопни все мои пружины! Это же берилл! Я теперь смогу починить главные часы, клянусь всеми шестеренками!" Он берет камень и начинает что-то делать в часом механизме. Через некоторое время вызывает повозку и везет этого механического монстра на площадь. И скоро бой часов разносится над городом (+90). Но тебе некогда его слушать <387>.

М30=387

170. Больше в этой лаборатории ничего не происходит и все дальнейшие призывы к Вейзему остаются без ответа. Остается покинуть ее <384>.

171. Когти зверя выдрали хороший кусок из твоей одежды, но ты успел взобраться на второй этаж. Лестница слишком узка, чтобы эта тварь могла по ней взобраться. На втором этаже чувствуется запах тления. Там лежит полуразложившееся тело и несколько скелетов. Рядом с ним записка

"Я, моряк и искатель приключений из Кеперлейса. Я прибыл сюда в поисках сокровищ пирата Худо-Приш-Ло. Но зверь загнал меня в башню. Мой напарник попытался отбиться от него, но зверь растерзал его. У меня нет ни воды, ни еды и никакой надежды. Мой корабль атакован скелетами и был потоплен на моих глазах. Господи, спаси мою душу..."

Итак, твое положение аналогичное положению этого бедолаги. Ты выглядываешь в окно. Зверь лежит недалеко от входа в башню. Его глаза смотрят прямо на тебя. Выйти из башни живым он тебе не даст <88>.

172. Не успеваешь ты выбраться, как из шкафа ударяет струя огня и твой наполовину сгоревший труп падает рядом с остальными скелетами. Да, Вейздему придется искать кого-то еще....КОНЕЦ.

173. "Ты небось со Стеклянного острова будешь?" - спрашивает тебя невероятно тощий и длинный завсегдатель. "А давно ваших тут не было видно, зазнались что ли. А у нас тут такие дела, такие дела! Бардак - вот одно точное и меткое название нашим делам. Весь Кеперлейс - один бардак! Всем на все наплевать, гоблины средь бела дня мужиков режут, а девиц насилуют. А войско всё заперлось в столице и этих гоблинов боятся как огня. Король тот где-то, говорят, корону потерял, так теперь на людях не показывается, а этот колдун его скорее всего сам себя заколдовал. Я - то вообще всех этих магов и колдунов недолюбиваю. До чего дошло - часы в городе поломались, а чинить никто не торопится. А в лесу-то, говорят, зверь какой-то поселился. Думаю - брехня, это лесничий всем уши лапшой обвешивает, ему надоело там в лесу, вот и бросил службу. И управы на него нет...." Когда ты отходишь от столика, он даже не замечает этого и продолжает ругать всех и вся <79>.

174. На каждом столе в канцелярии стоит табличка "Временный перерыв". Слой пыли на некоторых табличках свидетельствует, что "временный" - очень относительно понятие <27>.

175. [385] Ты показываешь перстень короля и говоришь "Я приглашен на аудиенцию, вот доказательство" <213>.

M40=213

176. [366] Ты показываешь завхозу бумагу короля о помощи тебе. Он её читает, потом говорит - "Я должен посоветоваться с братьями" и куда-то уходит. Через некоторое время он возвращается и дает тебе запечатанный мех - "Здесь масло, которое горит в лампадах Храма. Огонь его может указать нужный путь". Это масло ты забираешь (+110), но как священники напоминают магов - чего-то скажут, а не разъясняют <117>.

M60=117

177. [157] "А ну сначала этого отведай" - бормочешь ты и выхватываешь серебрянный меч. Волк отпрыгивает назад и... обращается в человека с красными глазами и клыками, торчащими из рта. Оборотень выхватывает откуда-то свой клинок. Звон оружия наполняет пещеру. Но кузнец постарался не зря - после очередного мощного удара клинок оборотня ломается, а ты тыкаешь зверя своим. От визга и воя кажется лопнут уши. Оборотень оседает на пол. Ты, для верности, тыкаешь его еще, но он уже мертв. За решетками находятся пленники оборотней. Среди них ты находишь и дочь кузнеца (-120). Ты сбиваешь замки с решеток и выпускаешь людей <403>. M72=403

178. Обязательный переход по модификаторам:M49

Ты заходишь в другой дом, он более низкий и приземистый, но пошире остальных <28>.

179. Мнгах подходит к тебе и взмахивает посохом. С конца посоха в тебя прилетает фиолетовая молния. Ты падаешь на каменный пол без сознания. Что будет дальше - уже не важно. Но для тебя это КОНЕЦ.

180. А это что? Никак страница из учебника по магии:

...При получении магической силы магу требуется произнести свое истинное имя, дабы построить канал, по которому пойдет магическая сила. Этот канал исчезнет, после прохождения по нему магической силы, то есть после окончания плетения заклинания. В этом месте мага ожидает первый подводный камень, если канал открыт, но заклинание сплетено неверно, то вырвавшийся поток магической силы способен натворить бед. Хорошо то, что канал, созданный одним истинным именем невелик и очень больших бед от него ждать не приходится. Но серьезное заклинание может....

Эх, кто бы тебя магии кто научил. Ладно, может без магии оно и лучше. Магия штука очень опасная, а человек слишком ограниченное существо, чтобы понимать, что он может намагичить <147>.

181. "Чиню, паяю, очищаю, восстанавливаю" - говорит ювелир. Хочешь еще что-то изготовить? Если нет, то <263>.

182. Ты осторожно поднимаешься на борт корабля. Доски скрепят под ногами и прогибаются. Так и шею запросто свернуть можно. Внутри корабля ты видишь багровый свет. Хочешь заглянуть <249> или предпочтешь исчезнуть <226>.

183. Ты выходишь к небольшой бухте, где ты выловил бутылку. Змея со дна бухты смотрит на тебя в ожидании, когда же ты захочешь искупаться. Но ты купаться не хочешь (во всяком случае - в этом месте). А потому - решай, куда идти: к центру острова <164>, на его западный <333> или восточный берег <194>.

184. Ты проходишь арку и оказываешься в полной темноте. Темнота тут не обычная. Ты зажигаешь предусмотрительно прихваченный факел, но он тут же гаснет. А без света тут лучше не ходить. Никто не знает, какие еще сюрпризы ждут внутри. Так что, пока тут полная темнота, тебе лучше уйти <384>.

185. Ты подходишь к пещере. Дракон, судя по храпу, там. Ну что, войти рискнет только самоубийца. Если ничего ни приходит в голову, то надо сматывать удочки, пока цел <334>.

186. Относительно молодой маг сидит и глядит в хрустальный шар. По его глазам понятно, что он ничего и не собирается там увидеть, а просто смотрит на игру света. Он поднимает глаза и говорит абсолютно равнодушным голосом "Лавка не работает. Ничем не могу вам помочь. Мой учитель пропал бесследно." Да, плохо без учителя. Ну что, надо уходить <242>.

187. "Как только захочешь полетать - заходи" - говорит тебе авиатор <263>.

188. "Как можно бороться с драконом" - говоришь ты. Пророчица отвечает очень коротко "Раньше драконов звали иначе, они по мудрому называются Горготы" <202>.

189. Двухмачтовый корабль не совсем лежит не берегу, а стоит в воде. Он утонул, но на очень мелком месте и даже наполовину не погрузился в воду. На берег ведут сходни. Судя по всему, кто-то посещал корабль после затопления. Может быть вон тот скелет около сходней - этот "кто-то". Такое ощущение, что этого "кого-то" просто порвали на куски. Хочешь подняться на корабль <287> или выберешь иной вариант <226>.

190. Он не был свет, но был послан, чтобы свидетельствовать о Свете. Был Свет истинный, Который просвещает всякого человека, приходящего в мире был, и мир чрез Него начал быть, и мир Его не познал. Пришел к своим, и свои Его не приняли.

Хм. Какой-то текст с явно религиозным уклоном. Так, вот и указание, откуда получен....Храм Господа. Где это?.... А, вот и координаты=141. Совсем рядом. Если выйти из Кеперлейса на корабле, то перейди на параграф с этим номером, то окажешься у цели. Больше ничего не понятно <341>.

191. Внезапно она распахивается и внезапно властный голос нарушает тишину - "Ко мне!!!" И твои ноги против твоей воли подчиняются ему <358>.

192. Замок пуст, трупы гоблинов утопили в болотах, тела своих унесли в Кеперлейс. В башнях и в центральном здании все разграблено и поломано. Тут надо целый полк уборщиц, чтобы навести мало-мальский порядок и убрать все следы гоблинов. Так что остается лишь покинуть замок <294> или заглянуть в его подземелья <234>.

193. "Что, тебя уже можно Ваше высочество называть или нет?" - спрашивает портной. Похоже, что еще нельзя <263>.

194. Обязательный переход по модификаторам:М4 М5
Ты идешь к восточному берегу острова <29>

195. Сапожник сосредоточенно ремонтирует чей-то сапог. Судя по всему - сапог попал в костер и прогорел. Или обгорел. "Это же как он так его так спал?" - говорит он - "Ладно. Починю. А вот слышал я, что есть материал, который не горит в огне. Вот бы из такого сапоги сшить. Говорят, что есть земля вся раскаленная-раскаленна. Что твоя сковорода. А вот надень такие сапожки - и ходи спокойно. Да только байки все это, думаю. Вон сосед у меня - кузнец. Так он любой металл может расплавить. Но может - и не байки. Горн-то у него не плавится..." Ты задаешь ему несколько вопросов, но он не может (или не хочет) сказать что-то интересное. Так что надо уходить <263>.

196. Около форта ты видишь множество останков людей. Здесь был бой, но с кого и с кем - не ясно. Точнее, ясно, что противником был не человек. По костям, обрывкам одежды и разодранной в клочья кольчуге ясно, что людей просто рвали на куски. Кое-где видны обломки сабель и копий. Теперь смотри, войти в форт можно через ворота <68>, а можно и через обвалившийся участок стены <305>. Ну а можно и не входить вообще <150>.

197. Ты стоишь около Храма. Огромное белое здание взлетает вверх на много-много метров, при всей его массивности оно кажется парящим над морем. Хочешь войти в сам Храм <121>, зайдешь в хозяйственные постройки <350> или пойдешь к жилым домам и поищешь встречи с местным руководством <82>. Или поплывешь в Кеперлейс <212>.

198. Хозяин таверны дремлет за стойкой с абсолютно невозмутимым выражением на лице. Но услышав твои шаги он оживляется "Путь добрый, каким ветром в наших краях? Мы-то думали что все корабли Кеперлейса уже давно потонули или дракон их морской заглотил. Он-то вообще кого хочешь заглотит и управы никакой, поскольку магия на него не действует. А у нас тут скука полная... А, пива, ну всегда пожалуйста... Так вот, правительница наша какая-то вся не такая, раньше каждый месяц - бал, а теперь ничего. А на каждый бал у меня столько всякой снеди заказывали. А все почему - торговли-то нет. И золота нет. А она-то уж украшения из золота так любит, ну просто жить без них не может. Да-с! А может - отужинаете, у меня все дешево, но жутко вкусно! Клянусь всем стеклом нашего острова, лучшей кухни нет тут нигде. Ну заходите чуть позже, сегодня жаркое из молодого барашка. Да-с, всегда рад услужить" <283>.

199. Волны покачивают корабль и ветер поет в парусах. Решай, куда путь держать. Можно - в королевство Кеперлейс <212>, можно - на остров, с которого все начиналось <61>. А может быть, тебе еще какие-то координаты известны?

200. На твой стук выходят несколько вооруженных гномов и спрашивают, что ты хочешь. Настроены они вполне дружелюбно. Ты хочешь побеседовать с главным. Тебя впускают и проводят к главному. Гном с серебрянной кистью на капюшоне и золотой каймой на одежде приглашает тебя сесть "Я Грольш, глава клана гномов. С кем имею честь говорить и какова цель визита?" Ты представляешься и говоришь "Я ищу средство борьбы с Мнгахом". Гном думает некоторое время, потом отвечает "Я не могу чем-то помочь тебе непосредственно в этом деле. Но у нас есть один камень, который мы передаем из поколения в поколение. И есть информация, что где-то есть Огненный остров. А на этом острове хранится наковальня Первого гнома. Если ты добудешь нам ее, то ты получишь помощь. Она скрыта в огненной пещере, а дорогу я тебе объясню..." Так ты узнаешь путь к Огненной пещере (+400). Гном говорит тебе напоследок - "И еще совет - наши старые копи захвачены оборотнями. У нас не было сил оборонять и те и эти шахты. Вот они и поселились. Так что туда лучше и не ходи, сожрут и не подавятся." Аудиенция окончена <322>.

201. В баше тихо. Королевский маг лежит у на лежанке у окна. Судя по паутине и пыли на нем - он так лежит не первый день. Да, поговорить с ним в таком состоянии явно не удастся <27>.

202. Ты заходишь в этот дом, где предлагают узнать свою судьбу. Там полумрак, горят ароматические палочки и висит куча колокольчиков, стеклянных шариков и других вещей для запудривания мозгов. "О чем ты хочешь знать?" - спрашивает прорицательница. Ну, выбирай тему: о кораблях-призраках <168>, о Мнгах <57>, о своей судьбе <295> или о драконе <188>. Ну а можешь уйти <242>.

203. "Ну, скоро я услышу, что гоблины навсегда изгнаны из Кеперлейса?" - спрашивает король. Больше ему ничего не надо <27>.

204. На полу небольшого зала, в пыли отчетливо видны только твои следы. Дороги дальше нет. Ты у самого основания гор <381>.

205. "Чего изволите, почтенный" - встречает тебя хозяин заведения - "Есть все вино, пиво, жареный молоденький поросенок, можно зелени... А, пива! Ну это одномоментно, ты и на якорь встать тут не успеешь. Да, да, пиво отменное, свежее и крепкое. Нет, гарпун мне в бок, разбавлять я никогда и не пробовал.... Это ты верно приметил, я раньше моряком был, а теперь в сухом доке, на почетной стоянке. У, где только не был! Избороздил моря от Гремящих скал до Лазурного берега. Нет, в навигации не силен. Друг мой штурманом был, он куда угодно мог путь подсказать. Да, да, гарпун мне в бок, нет его уже. Нет, сам то он здоровяк

был. Погиб, на моих руках. Какая еще болезнь! Пираты - вот болезнь наших морей. Шли мы со Стеклянного острова с грузом всякой стеклятины ихней для короля. И тут этот Худо-Приш-Ло из пролива и выныривает. А корабль у него приметный, тут двухмачтовых больше нет. Нет, до ближнего боя не дошло, но стрелами они нас накрыли. Одна друга и зацепила, гарпун им всем в бок. Может быть жаркое из барашка? Не пожалеете, главное - язык не проглотите. У меня повар что надо. Ну не сейчас, так после заходите... Всегда рад услужить!" Хозяин попался говорливый <225>.

206. [396] Вид бумаги с королевской печатью заставляет их резко сбавить наглость (читать-то они не умеют) <267>. M7=267

207. "Желаю вам быстрой победы" - говорит тебе офицер. Он, с маленькой группой солдат, остается охранять город <97>.

208. Обязательный переход по модификаторам:M72

Ты крепче сжимаешь в руках серебрянный клинок и продолжаешь спуск <157>.

209. [229] Ты завязываешь на конце веревки петлю и набрасываешь ее на лилию. Цветок скрывается в воде, но ты терпеливо ждешь. Вот он появляется в центре веревочного кольца. Рывок и лилия у тебя в руках (-50). Но без нужды природу лучше не губить <129>.

M22=129

210. Ты видишь, как два помощника кабатчика грузят на телегу пустые бочки. Вероятно, поедут за водой. Хочешь попробовать забраться в такую бочку <261> или лучше не будешь рисковать <79>.

211. "Получив удар моргульским клинком, Фродо не растерялся и ответил Королю-Призраку хоббитским пинком. Только санаторий в Упокоищах смог поставить на ноги несчастного назгула"....

"Дворец Элронда в Ривендейлле. Народ сидит у камина и квасит. Неожиданно на крыше слышатся шаги, кашель, ругань, затем, ко всеобщему изумлению, в камин падает Кольцо. Гэндальф: - Не обращайтесь внимания. Это Фродо тренируется"...

Мда. Это явно что-то очень важное, но не для тебя <341>.

212. Твой корабль входит в гавань Кеперлейса. В гавани тишина, лишь с форта, что охраняет вход в гавань, на тебя смотрят несколько солдат и пара баллист. Корабль подходит и швартуется к причалу и ты сходишь на берег <53>.

213. "А, проходи-проходи" - говорит тебе начальник стражи. Ну что, входим <154>. Или нет <97>.

214. "Удачи вам" - напутствует тебя начальник форта. Тут больше ни чем помогать не хотят <53>.

215. [375] Ты показываешь пропуск в тюрьму и тебя проводят к начальнику <41>. M28=41

216. Старик с совершенно седой головой сидит около стойки. Он медленно пьет стакан вина и тяжело вздыхает. В глазах его отчаянье и безысходность. Увидав тебя, он говорит - "Мой сын ушел в море и больше от него нет вестей. Скорее всего, он утонул или убит пиратами. Он хороший моряк и давно должен был вернуться. И дернуло же его связаться с каким-то важным поручением Храма. Какой прок от Храма, если он не может вернуть мне сына!" Сложно утешить человека в такой горе <79>.

217. Сейчас беседка пуста <314>.

218. Ворота замка охраняет несколько здоровых гоблинов. Да и на стенах замка дежурят еще несколько. Тут не прошмыгнуть незаметно, не пробиться с боем. А человек от гоблина здорово отличается. Можно конечно поговорить, но на башне над воротами висят головы людей. Наверно, лучше не говорить и вернуться в деревню <258>

219. Обязательный переход по модификаторам:M54

Дверь с легким скрипом открывается и на тебя сыплется пыль. Давно ей никто не пользовался <371>.

220. [60] "Мне нужна вот такая горелка" - говоришь ты и протягиваешь чертеж. "Сделаю!" - поспешно говорит кузнец - "Я для тебя все сделаю. Эй, подмастерья! А ну один на мехи и тащите со склада железо самое лучшее. Работа срочная есть" Вскоре ты получаешь то, что просил (-230). Небольшая горелка в состоянии надуть шар теплым воздухом, чтобы он мог лететь <167>.

M33=167, вычеркните M32

221. Гномы приводят тебя к Грольшу. "Ты всегда желанный гость у нас" - говорит он. Если хочешь что-то сказать ему, то говори. Иначе - не надо злоупотреблять временем такой важной персоны <322>.

222. Дорога одним концом как растворяется в болоте, точнее превращаясь в кучу запутанных тропинок, а другим ведет в деревню. По болоту шарить наугад - занятие абсолютно глупое и опасное. Так что придется в деревню топать <258>.

223. [413] Ты протягиваешь смотрителю бумагу короля. Он щурит глаза, читает. Потом долго думает и чешет в затылке - "Ну это, как бы помочь-то и нечем. На маяке у меня все нормально, но так как кораблей нет, то и не зажигаем, ну разве иногда, когда начальник говорит. А так, вот и...а, есть у меня ключик один. Хозяина-то его гоблины подстрелили, прямо под стенами гавани. А обождать не успели. А ключик он перед этим мне отдал. Только ну не помню я, на кой ляд он нужен. Но ты-то умный, раз король тебя поддерживает. Так у тебя появляется ключ непонятно от чего (+380). Переход на параграф <165>.

M9=165

224. [254] Ты извлекаешь из сумки сверток с платьем и разворачиваешь его. Мерцание ткани заполняет всю комнату. Выражение глаз принцессы начинает меняться. В течении какого-то мига в них пробегают все гаммы от того безразличного холода до искренней девичьей радости новому наряду. Звон колокольчиков заполняет комнату. Проклятие снято. И сквозь этот звон ты слышишь голос Мнгах "Ты разрушил все, что я так долго создал. Я еще поквитаюсь с тобой...." Но голос становится все тише и тише. Мнгах уходит из этого мира....А ты переходишь на параграф <420>.

225. Ты в трактире "Меч и метла". С виду - вполне опрятное заведение. Но если хочешь покинуть его, то <281>. А если нет, то можно поговорить с трактирщиком <205> или с посетителями. Их не много. Ближе всех к входу сидит пожилой человек с армейской выправкой, около него сидят двое служанок, судя по всему, он им что-то интересное рассказывает. Подойти? Тогда <84>. Около окна сидят пожилой мужчина и девушка <162>. Какой-то тип с утрюмым лицом сверкает глазами из угла <388>. А недалеко от стойки сидит какой-то юноша <236>.

226. Ты стоишь около кораблей, лежащих на берегу. Судя по всему, они изначально были в море и лишь потом волна их выбросила на скалы. Корабля всего три. Ближе всего к тебе двухмачтовый корабль <189>, потом лежит какой-то одномачтовый <239>, а еще дальше шхуна, у которой вообще мачты нет <113>. Ну а если тебе тут не нравится, то можно пойти на место высадки <150>.

227. Небольшая комната-тайник пуста. Не сильно много богатств там было <27>.

228. [358] "Вейздем" - кричишь ты. Но ничего не происходит. "Ты напрасно связался с этим колдунишкой" - говорит Мнгах - "Он бессилен. У меня его посох и его сила служит мне. Чем служить ему, служи мне. Ты будешь моей правой рукой и наместником в Кеперлейсе. Согласен?" Если согласен, то <125>. Ну а если нет, то <272>.

229. В центре небольшого пруда красуется обалденная лилия. Но только ты хочешь протянуться за ней, как она внезапно закрывается и уходит под воду. Увы, так просто ее не достать. А красивая - очень. Какой девушке подари - обалдеет. Вот только сорвать не получается <314>.

230. Фонтан не работает. Его чаша давно высохла. Ну ни капли воды. "В чем дело" - спрашиваешь ты у какого-то жителя. "Проклятье, говорят, кто-то наложил, вот и не могут запустить" - отвечает он. Проклятье - это серьезно. Тут надо знать, чем снимать <314>.

231. [311] "Корабли возвращаются" - говоришь ты главе гильдии. Он не верит и выбегает на мол. Так и есть, корабли швартуются в гавани Стеклянного острова <409>.

232. Твои шаги гулко разносятся по каменным плитам. Перед тобой дверь, на которой написана витиеватая буква W. Иных дверей или чего подобного в зале нет. Ну что, остается прислушаться и войти <219>.

233. Обязательный переход по модификаторам:M13
Ты решил поговорить со стариком, сидящим у стойки <216>.

234. Обязательный переход по модификаторам:M50 M51
Ты находишь лестницу, ведущую в подземелье и идешь по ней <328>

235. Обязательный переход по модификаторам:M44
Узкая винтовая лестница ведет тебя в башню придворного мага <201>.

236. Молчаливый юноша неторопливо поглощает неплохой ужин. Что странное - он почти не пьет. Все твои попытки разговорить его оказываются тщетными <225>.

237. Перед тобой - небольшая арка. За ней начинается коридор, стены которого выложены какими-то плитками. В этом коридоре лежит скелет большого волка. Судя по следам, к арке подошли два зверя, но второй войти в нее не стал. Скелет, лежащий в коридоре весь поврежден. Такое ощущение, что все кости кто-то точил грубым напильником. Ты поднимаешь небольшой камешек и бросаешь его в коридор. Звон, из каменных стен вылетают какие-то иглы. Как только кто-то идет по коридору, он тут же превращается в подушечку для этих игл. Если тебе не хочется повторить судьбу этого оборотня, то лучше уйти <381>

238. Ты выводешь перевернутую звезду. "А теперь" - продолжает Мнгах - "Встань в нее и говори - клянусь служить силам, чью дверь я отворяю". Из ямы в центре зала начинает бить яркое пламя. Встанешь и скажешь, что говорит Мнгах <116> или откажешься <179>.

239. Одномачтовый корабль с крутыми бортами был явно купеческим судном. Сейчас он лежит на боку на песчаной косе. Около корабля лежит сломанная баллиста. Мачта надломлена. На ней укреплен лоскут черной ткани, на которой еще можно разглядеть "Веселого Роджера". Возможно, что все внутренности корабля сильно порушены и лазить туда очень расковано. Хочешь попробовать <182> или не будешь рисковать <226>.

240. Обязательный переход по модификаторам:М6

Ты идешь к южному берегу острова <50>.

241. [371] "Вейздем" - произносишь ты. Раздается звук колокольчика и ты видишь, как в центре комнаты появляется знакомый светящийся силуэт. "Это была моя лаборатория" - говорит Вейздем - "Я защитил ее от чужих, но защитить замок не смог. Тебе, а точнее одному из твоих друзей потребуется вон тот эликсир. Это для того, кого ты встретил одним из первых. Спешу. Мнгах набирает силу. У него мой посох, а значит - большая часть моей силы" Силуэт пропадает. Какие же эти маги странные, нет чтобы толком объяснить что и как. Но эликсир ты берешь с собой (+170) и упаковываешь в сумку <170>.

М54=170

242. Тихая музыка и аромат благовоний плывет над кварталом, где трудятся всякие маги, гадалки, врачи и другие представители этих направлений. Так, посмотрим, что можно посетить. Вот совсем рядом магическая лавка <137>, дальше идет аптека <302>. За ней лавка с вывеской в виде реторты <76>. По другую сторону дом, на вывеске которого изображены звезды <153>. Дальше заманчивая надпись "Узнай свою судьбу" <202>. Ну а если тебе тут ничего не прельщает, то можно уйти <281>.

243. "Ну как успехи в войне с оборотнями?" - говорит кузнец. Пойдешь за успехами <263>?

244. [184] Ты достаешь хрустальный посох, который добыл в пещере дракон. Он тут же начинает светиться. Мрак отступает <140>.

М51=140, вычеркните М50

245. Ты протягиваешь ему записку. Он читает ее и разворачивает корабль. Вас обдает с головы до ног брызгами, скалы, кажется, сами тянутся к кораблю. Вскоре вы находите нужный остров. Люди на нем уже отчаялись ждать помощи и вы явились для них как подарок от Господа. Вы грузите их на борт. Их корабль разбился о здешние скалы. Они везли какой-то важный документ для Храма. Документ удалось спасти (-400). Теперь можно уплыть <115>. М55=115

246. А эта книга о ядах и противоядиях. Ну что, полистаем ...алклисты... боад... ага, гоблины. Это интересно. Что тут...рецепт противоядия от яда, используемого гоблинами. Рецепт-то есть, только сколько в нем всяких малопонятных слов. Это надо кому-то сведущему в медицине читать, но переписать можно (-370). А что есть еще...так, тут что-то вообще не знакомое....это же язык свернуть можно...нет, тут без медика не разобраться <341>.

247. И тут ты вспоминаешь о том, что священники Храма обещали молиться за тебя. Ты уже неоднократно убеждался в силе имени Господа, не нужно сомневаться и в этот раз <18>.

248. Обязательный переход по модификаторам:M7 M8
Ты идешь к воротам форта <396>.

249. Ты ползком приближаешься к пролому в палубе и заглядываешь в трюм. В трюме стоит какой-то шкаф, одна из стен которого светится так, как будто в ней горит огонь. Напротив этой стены в борту корабля огромная дыра. Ощущение, как будто из этого шкафа ударили огромным тараном и проломили борт. Около шкафа лежат несколько скелетов. Причем они сильно обуглены, а на стенках корабля видны следы огня. Хочешь попасть в трюм <98> или сочтешь, что там слишком опасно <226>.

250. [50] Ты показываешь матросу приказ капитана. Он внимательно изучает бумагу, опускает топор и вы с ним вместе идете к капитану. Капитан говорит матросу, чтобы он помог тебе найти что-нибудь, что может помочь. Вы возвращаетесь к кораблю <124>.

M6=124

251. Ты бочком-бочком подходишь к краю стойки и осматриваешься. За стойкой есть дверь куда-то, но что за ней - не видно. Хочешь осторожно зайти за стойку и посмотреть <128> или вернешься в зал <79>.

252. В этой камере сидит гном. Среди гномов редко бывают такие, он был изгнан из гор за кражу, а в Кеперлейсе был схвачен за мародерство и насилие во время нашествия гоблинов. Гном отворачивается от тебя к стенке и не хочет говорить. Если тебе нечего ему сказать, то <138>.

253. [363] Ты внимательно осматриваешь окрестности, но нигде не видно никакой опасности. Тогда ты осторожноходишь в воду и приближаешься к птице. Остальные отплывают в сторону, но потом окружают тебя со всех сторон, хоть и держатся на расстоянии. Чтобы зарезать птичку на обед не может быть и речи - сородичи просто закроют тебя. Ты осторожно разрезаешь ножом сеть. Довольная птица взмывает вверх, а на воде остаются несколько ее перьев. Одно перо ты берешь себе (+360). А теперь на <144>
M3=144

254. Тебя пропускают к принцессе. Она мельком смотрит на тебя и говорит "Еще один. Как они мне надоели!" Спорить нечего, красоты она не земной. Но в глазах такой холод, что хочется убежать прочь. Ну что, бежим <27>?

255. Корабль стоит около Огненного острова. Судя по всему, на острове идет извержение вулкана. Хочешь высадиться <14> или поплывешь назад <212>.

256. Обязательный переход по модификаторам:M75 M76
Тыходишь к дворцу правительницы Стеклянного острова <136>.

257. Обязательный переход по модификаторам:M22
Тынаправляешься к пруду <229>.

258. Тыходишь в деревню. Деревня нежилая. Причем везде следы погромов и боев. Некоторые дома прямо утыканы стрелами. Местами был пожар. Все двери в домах повывломаны, окна смотрят как глазницы черепа. Запустение и разруха со всех сторон. В деревне две дороги, одна ведет к пересечению всех дорог <294>, другая уводит в болота <222>. Но можно и по домам пошарить, может быть чего узнаешь или найдешь (засаду гоблинов, например). Итак, без риска для жизни можно зайти только в четыре дома. Остальные могут рухнуть в любой момент. Так что если хочешь, то заходи <36>, <178>, <62> или <147>. Все они примерно одинаковые с виду.

259. [409] "Ну" - говорит глава - "Сегодня же всю эту химическую шушеру выдую". К вечеру ты получаешь груз химической посуды (+290). Чего в нем только нет, куча всяких колб, пробирок, трубок и прочего барахла <52>.
M62=52, вычеркните M61

260. Там, где недавно был окаменевший капитан - только мятая трава. И табличка "Воду не пить! Заколдовано Мнгахом". Ну что, идем в центр острова <164>, а может на южный <240> или на северный берег <376>.

261. Ты незаметно устраиваешься в бочке. Телега (судя по окрику охраны) выезжает за пределы гавани. Скоро она останавливается. Бочки начинаю сгружать на землю. Ты выскакиваешь из бочки и под крики "Эй! Это что за тип? А ну лови его!" бежишь к небольшой рощице <338>.

262. Человек с полностью седой головой предлагает тебе присесть за его столик. "Ты молод и силен" - говорит он "А ты знаешь, что такое счастье? Так вот я - счастлив. Да-да! Я сумел вернуться живым из ада. Нет-нет, я не пьян, зря усмехаешься. Вот слушай сам. Плыли мы шхуне, дело было когда тут кораблей было немало. И попали в бурю. Ну буря для наших моряков - пустяк да и только. Да вот мачта гнилой оказалась. И треснула. Тут нас и помотало! Нескольких за борт смыло. А потом к какому-то острову выбросило. А на острове - корабли на берегу лежат, старые, сгнившие. И скелеты. Что уж там точно было - не знаю, я на берег не пошел, меня и еще двоих оставили на корабле. Нет, корабль-то на мель сел, а все на шлюпку и пошли на берегу помощи искать. И нашли! Точнее - оно их само нашло. Я поседел, когда увидел, что с ними сделала эта тварь. Рассказать? Ой, лопни мои глаза, жуть да и только! Ты безумец, не знаю я никаких координат и знать не хочу. И сказать на что похожа не могу. Нет таких зверей. Ближе всего к кошке! Что она с нашими сделала? Да просто порвала на части! Ха, мечи и копья у них были, да она на них и не реагировала. Ну да ладно, один, что со мной остался как это увидел, весь завтрак тут же в море отправил. А второй-то не наш был. Он откуда-то из Храма. Они мне и говорит, что уплывать надо. И откуда силы взялись. Я плот связал кажется за миг. А тварь эта в воду не лезет, на берегу прыгает и наших жрет, да что там жрет - издевается. Ногу оборвет и смотрит, как человек уползти пытается. Вот-вот, как кошка с мышью. Ну а мы на плот и от берега. А тут прямо из воды скелеты встают и к нам. Я как этот увидел - чувств лишился. И хорошо, напарник мой-то совсем без ума остался. А этот из Храма что-то кричит, кричит. Что потом было - не помню. В общем - прихожу в себя - плывем и остров это далеко-далеко. Ой, неделю нас по морю бросало. Ладно, что фляга с водой была. А потом подобрали нас. Вот такая жуть!" Ну если он это не сочинил, то рассказ заслуживает выпивки <283>.

263. Ты стоишь в квартале ремесленников. Здесь много различных лавочек и мастерских, где опытные мастера могут починить или изготовить все, что угодно. Хочешь заглянуть к таким мастерам? Ну тогда выбирай, к кому. Тут есть мастерская часовщика <365>, за ней небольшая кузница <390>, потом какая-то лавка, на вывеске которой изображено крыло <303>. Чуть дальше стоит могучего вида охранник, это ювелирная лавка <112>. На другой стороне - вывеска с иглой и нитками. Там, судя по всему, трудится портной <132>. А за ним вывеска в виде сапога <81>. Ну а если ты считаешь, что тебе тут делать нечего, то <281>.

264. В канцелярии сидят несколько чиновников и что-то пишут. Судя по их разговорам, они решают абсолютно бесполезные дела и всех этих тыловых крыс давно пора на войну с гоблинами отправить. На все твои вопросы они отвечают одним "Ничего не знаем, получите соответствующую бумагу, тогда что-то может быть решено". Бюрократия тут властвует <27>.

265. ...Водяная дыра - одна из самых больших загадок. Тот, кто попадет в нее, теряет материальную связь с этим миром. Для нас он становится призраком, который вечно ищет дорогу и не может найти ее. Но он обречен на бесконечные скитания. Хотя, священники утверждают, что им удавалось возвращать таких с помощью масла. Но как они это делали - не ясно. Судя по слухам - они сжигали масло в....

Далее текст обрывается. Плохо тут хранят книги <341>.

266. [216] Ты протягиваешь старику бумагу, найденную в бутылке. Он пробегает ее глазами и внезапно оживляется - "Он жив! Жив! Корабль разбился в Гремящих скалах, а он жив! Я счастлив! Значит я еще увижу его!. К старику спешит кабатчик, узнает в чем причина и тоже начинает радоваться со стариков. Он приносит еще вина, угощает тебя и они начинают изливать со стариком друг другу души (судя по всему - они старые приятели). О тебе они пока забыли <330>.
M13=330

267. "Проходите, господин" - дружно говорят часовые у ворот форта. Тебя пропускают и проводят к начальнику форта. С этим надо говорить о чем-то конкретном. Иначе - придется задать несколько вопросов "ни о чем" и ретироваться <53>.

268. Обязательный переход по модификаторам:M55

"Пойдем, поищем тех, кто кораблекрушение тут потерпел" - говоришь ты <307>.

269. Ты спустился в трюм. Там тихо и темно. Прямо перед тобой лежит скелет человека. Точнее - остатки скелета, все кости изгрызены. А чуть дальше лежит...золотой слиток <47>.

270. Гномы приводят тебя к Грольшу. "Ты всегда желанный гость у нас" - говорит он. Сам понимаешь, что без дела с Грольшем лучше не говорить, так что говори, что надо, или уходи <322>.

271. И это не помогло, хотя определенно какой-то эффект возымело. Мнгах начинает злиться. Пламя в центре пещеры разгорается все ярче <358>.

272. Да, это на Мнгах не подействовало. Может быть еще что-то придумать <358>.

273. А на балу самое время приударить за красивыми женщинами. Не забывай - здешняя королева, какая бы холодная она не была, тоже чувствительна ко вниманию. Хороший подарок - вот что нужно для успеха твоего предприятия. Если дарить нечего, то <160>.

274. Ты сворачиваешь направо и осторожно идешь все глубже и глубже, местами тебе попадаются клочья шкуры или кости. Иногда в боковых тоннелях ты замечаешь красные точки <119>.

275. [165] Ты заливаешь в лампу маяка масла из Храма и ждешь кораблей-призраков. Когда они приходят ты поджигаешь масло. И...чудо происходит. Корабли находят землю. Большой флот швартуется в гавани Кеперлейса. Кабатчик, наверное, за один день заработает больше, чем за полгода. Большая часть кораблей принадлежит Стеклянному острову и она вскоре уходит туда. Это хорошее известие для Стеклянного острова (-80). А тебе пора <100>.

M10=100, вычеркните M9

276. Ты выходишь на берег. Только ветер шуршит морским песком. Ни травинки, ни былинки. Нервы на взводе, тут все может быть <150>.

277. "Что нового, мой верный рыцарь?" - спрашивает король. Я всегда рад слышать о твоих подвигах <27>.

278. *"В Первой степени проснулись мы, не ясно , кем занесены
Нам было ново все вокруг, и ветра шум и солнца круг
И первый дождь и птицы трель, и тот клыкастый черный зверь
На землю капли крови пали, так первый раз мы Дар узнали.
Попробуй он тогда нас тронь , когда мы жгли первый огонь
Не сохранилось уж следа, кто первый камень взял тогда
И бледный отблеск луны пал на первый созданный кинжал
Сейчас кошмарные лишь сны напомним ночь первой войны...."*
Что-то не очень понятно. Наверно - народная поэзия <341>.

279. Ты показываешь приказ короля о помощи священнику. Он говорит тебе -
"С этой бумагой сходи к братьям в хозяйственные постройки. А я могу помочь тебе духовным наставлением" <197>.

280. Ты стоишь на развилке дороги, ведущей от пересечения дорог к горам. О этого места к горам ведут две дороги, одна достаточно новая, по ней регулярно ходят и видны следы телег. Вторая дорога запущены, а вот чего на ней много, так это...следов волков. Куда отправишься? К ручью <37>, по новой <322> или по старой дороге <55>.

281. Город Кеперлейс по конфигурации напоминает звезду - все основные улицы идут как лучи от центра. Так что выбирай, куда хочешь идти. К королевскому дворцу <97>, к городской тюрьме <80>, к кварталу, где всякие маги и лекари сидят <64>. Может быть ты хочешь погулять по кварталу ремесленников <148> или по городскому саду <114>. Ну а если проголодался - то заходи в трактир <225>. Желающих покинуть город прошу следовать на <346>.

282. Это похоже на записки какого-то путешественника. Или на сказку для взрослых:

... остров представляет собой действующий вулкан. Я высадился на него, но каково было мое удивление, когда я нашел там следы какой-то цивилизации. Каменные лестницы, шахты, колодцы и даже остатки гавани, может быть там жили гномы? Но никаких подтверждений или опровержений этому я не нашел. Удивительно другое - некоторые постройки успешно противостоят стихии. Я видел коридор, по ступеням которого стекала расплавленная магма, а сам коридор не плавился. Но усиливающееся извержение вынудило меня...

Не боишься, что тебя "вынут" дубиной по голове, пока ты читаешь <147>?

283. Маленькая таверна "Золотой дублон" практически пуста. Трое посетителей тут больше коротают время, чем питаются. Подойдешь к стойке и поговоришь с хозяином <198> или к кому-то из посетителей. Они не сильно отличаются, так что выбирай наугад <1>, <262> или <105>. Ну а если хочешь уйти, то <160>.

284. [304] Ты завязываешь на веревке затягивающуюся петлю и с нескольких попыток набрасываешь это лассо на горлышко бутылки. Змея равнодушно наблюдает за тобой с дна, понимая, что тебя не достать. Подтягиваешь бутылку к берегу и достаешь ее. В ней лежит какая-то бумага. Горлышко окаменело и не хочет открываться. Приходится разбить сосуд и достать бумагу. Это записка потерпевших кораблекрушение (+50) где-то за Гремящими скалами. Они сумели выбраться на какой-то остров и просят их спасти <183>.

M2=183

285. "По моему, ты уже получил, что хотел" - произносит начальник склада - "Или что-то забыл?" Надо уходить <53>.

286. Судя по тому, что у портного шьется, весь город только и занимается тем, что женится. Свадебные платья всех возможных вариантов. "Неужели такой спрос на все это?" - спрашиваешь ты. "Да нету его, спроса" - отвечает портной - "С чего все началось-то. Не знаешь? Ну ладно, слушаю. У короля нашего долька есть. Красоты неопишуемой, как в сказке. Ну все мало-мало приглядные молодые люди давно на нее глаз положил, что и понятно, других королевств рядом нет, а дочку сумеешь "поймать" - ты и будешь потом королем. Но она сначала все выбирала, да присматривала. А тут как-то пришел какой-то юноша в город. Ну, попал на прием, сам такой красивый. И чего уж там было - точно не знаю. Люди умные говорили потом, что это сам Мнгах был. И с тех пор принцесса-то наша ни на кого смотреть не хочет и в полной тоске. Придворный маг еще магов пригласил, колдовали-колдовали и выяснили, что вернуть все на круги своя можно только подарив принцессе необычное свадебное платье. Вот тут и началось. Все, кто на дочку короля глаз положил, начали мне разные платья заказывать. Да все без толку. Ни одно ей не по душе". Тут ты замечаешь в углу шкуру гоблина - "Это тоже на свадебное платье?". "Конечно нет" - следует ответ - "Это маскировочный костюм под гоблина для наших разведчиков по заказу начальника городской стражи. Но он не продается." Придется уйти не солоно хлебавши <263>.

287. Ты заходишь на корабль. На палубе лежит труп. Причем, именно труп, а не скелет. Лицо, хоть и обезображено гниением, но сохраняет выражение безграничного ужаса. Судя по положению, тот, кто потом стал этим трупом, выбрался из люка, ведущего внутрь корабля. Больше на палубе ничего нет. Хочешь спуститься в трюм <106> или решишь уйти <226>.

288. В центре зал - трон. На нем сидит король. По бокам - отряд стражи. В зале тишина. По углам топчется несколько слуг. Тебе приходят в голову слова из песни "Замок затопила скука...". Тут что-то подобное. Король даже не смотрит на тебя. Он в полной апатии и внешний мир ему безразличен. Говорить с ним не получается. Его ничего не интересует <27>.

289. [59] Ты кладешь коробочку с армией на плиты замка и открываешь ее. Звук органа и тысяча отборных воинов стоят во дворе замка. Что тут началось! И крик и лязг со всех сторон. Ты забился в угол, не пресало начальнику самому мечом махать без крайней надобности. Преимущество явно не на стороне гоблинов. Людей много, люди одоспешены и вооружены, а у гоблинов ни доспехов, ни толкового оружия. Может быть, где-то у них это и есть, но снаряжаться нет времени. Через час все кончено. Спаслись немногие зеленые уродцы. Среди твоих людей потери весьма скромные. Вот что значит внезапная атака. Тебе подносят ключи от замка гоблинов (+190). Ты осматриваешь замок <192>.

M53=192, вычеркните M52

290. Ты выбираешься на крышу башни и видишь следующую картину - твой корабль окружают скелеты. Матрос спешно ставит парус. Может быть, ему и удастся спастись. но сюда он больше не вернется, это факт. Для него ты уже погиб. Так что тебя ждет незавидная участь - либо умереть от жажды и голода, либо броситься с башни вниз и разбить себе голову. Хотя, если голова окажется крепкой, то найдется кому "помочь" тебе. Карталис хочет кушать. Похоже, что для тебя это КОНЕЦ.

291. [201] "Городские часы пошли" - говоришь ты и распахиваешь окно. И в комнату врывается бой часов. Маг внезапно встает и говорит "Спасибо! Я позволил этому унынию одолеть меня. Но ты вернул меня к жизни. Я знаю, чем могу помочь тебе." И он протягивает тебе небольшую железную коробку (+310). "Эта не обычная коробка" - говорит он - "В ней можно спрятать целое войско". А теперь я должен спешить и он выходит из комнаты. Все они маги такие - ничего толком не объяснят и исчезают <368>.

M44=368

292.Есть скал угрюмых череда на моря берегу, там птиц не видно никогда и реки не бегут

А много лет назад иной хозяин был у гор, за этой каменной стеной жил Грам - черный дракон.

Его огромных крыльев свист был вестником беды, а хвост ударами валил могучие дубы,

И много было смельчаков, боровшихся с бедой, да только после кости их облизывал прибой.

Но павших кровь к мести зовет, и близится финал, и вот тогда явился Он, против дракона встал.

Три дня и ночи длился бой у тех угрюмых скал, а на четвертый пал дракон и больше не восстал.

Упали черных два крыла, навеки потух взор, и стало слышно возле скал лишь камня с водой спор.

А воин юный, что тогда дракона поразил, шкуру с чудовища содрав стал граф Драгонокилл"

Интересный стих. Вот только пользы не видно. По крайней мере - сразу <341>.

293. [3] Алхимик очень рад новой химической посуде. Он с нежностью перебирает различные реторты, трубочки, пробирки и прочий хлам. "На тебе бумагу, по ней ты получишь в гавани со склада груз асбеста. Это именно то, чего я тебе обещал" - говорит он, вручая тебе доверенность на получение асбеста (-250). Ну что, это неплохо <122>.

M27=122

294. Ты стоишь на дороге, которая ведет от ручья, у пересечения дорог, к небольшой деревне, за которой начинается безграничное болото. На вид деревня не жилая - ни одного дымка, ни человека, ни животных. Хочешь пойти туда <258> или вернешься к ручью <37>.

295. "Скажи мне, что меня ждет впереди?" - вопрошаешь ты. Прорицательница задумывается, потом говорит растерянно - "Я не вижу тебя в этом мире. Ты не от сюда и твой путь мне не известен. Но помни, в мое есть остров, на нем живет страшная нежить, если тебе там что-то потребуется, то иди, зная куда идти..." Объяснить она не может <202>.

296. Твои друзья музыканты теперь регулярно играют в этом трактире и приносят заведению славу (а следовательно - и не малый доход) <225>.

297. Обязательный переход по модификаторам:M19 M20 M21

Ты идешь к тенистой беседке, увитой плющом <146>.

298. Ты стоишь на вершине холма и оглядываешь остров. Яма на склоне напоминает тебе прочитанную давно книгу о острове сокровищ. Только тут было поменьше, но зато и конкурентов не было. А теперь решай, на какой берег острова хочешь пойти: северный <376>, западный <333>, восточный <194> или южный <240>.

299. "Начальник посты осматривает" - сообщает солдат - "Когда вернется - не знаю". Так что остается только пойти в Кеперлейс <281> или прочь из города <63>.

300. В Храме тихо, горят свечи. Священник читает молитвы, прося Господа помиловать всех и направить на путь истинный <197>.

301. На опушке леса сидит человек. На нем зеленая куртка, в руках посох. Но поясе виден нож. Он смотрит на тебя подозрительно - "Ты вообще откуда будешь? Я видел, что тебя в бочке из гавани вывезли. Может - контрабандист? Или ты с драконом воевать хочешь?". Откровенно говорить с тобой он не намерен. Вернешься к ручью и выберешь другую дорогу <37> или пойдешь в лес <334>.

302. Обязательный переход по модификаторам:M24 M25

Ты направляешься в аптеку <412>.

303. Обязательный переход по модификаторам:M34 M35

Ты решил заглянуть в лавку, на вывеске которой крылья, <87>.

304. Ты выходишь к небольшой бухте, берега которой очень обрывисты. В ней, недалеко от берега, плавает... бутылка. Запечатанным горлышком кверху. Бутылка из темного стекла и рассмотреть с такого расстояния, что в ней, не удастся. Но только ты собираешься сплавать за ней, как замечаешь не дне бухты какое-то бревно. Да это же огромная морская змея! Мда, плавание отменяется, если не хочешь достаться ей на обед. Можно пойти к вершине холма <164>, прогуляться на западный <333> или восточный <194> берег острова.

305. Участок стены длиной несколько метров развалился и тыходишь во двор бастиона через этот пролом <13>.

306. [236] "Тахнас" - говоришь ты юноше. Тот вливается в тебя взглядом, а его рука молниеносно устремляется куда-то в район пояса. Ты вкратце излагаешь ему, как ты узнал про него и говоришь, что тебя интересует замок гоблинов. Тахнас успокаивается и объясняет тебе, как найти замок. Для этого следует пойти в разоренную деревню, что у болота. Пройти через нее к болоту, а дальше...." Ну в общем - путь тебе теперь известен (-220). Можно поблагодарить разведчика и уйти <225>.

307. "Ну что, где они там потерпели крушение?» - спрашивает капитан - "Давай сюда записку." Хочешь плыть к нужному острову <245> или передумал <355>.

308. ...Тьма укроет, след погони не найти.

Ты не знаешь, что там будет на пути

Брызги икр, вновь клинок в клинок.

Вал девятый и огонь у ног

Не найти начало и конец.

Смерть отметит тайный путь сердец.

Пелена опять идет волной.

И обратно шаг закрыт стеной.

Просто - слишком это тонкий путь.

Мчится змей, в воде взбивая муть.

Кости брошены - ответа нет.

Только шрамы - счет былых побед

По земле кружится шквал огня.

Все исчезло - кров, любовь, друзья

Старый путь, отравленный туман.

Ты вернешь заветный талисман....

Бред чистой воды <341>.

309. Ты тщательно осматриваешь стены подвала. Все они покрыты сложным рисунком, странными знаками со множеством объемных деталей. Тут и каменные цветы, всякие шарики и призмы. Отделывали тут на совесть. Но ничего интересного так и не находится <27>.

310. Пожилой моряк потягивает пиво и рассказывает двум юнцам, как он однажды видел остров, на котором все горело. "Там реки взаправду огненные текли, пар над островом - как у нашего кабатчика над большим котлом, в общем - жуть. Туда только подплыть можно, а высадиться - ну никак. Один огонь. Зато рыба прямо вареная плавает, наш кок черпал ведром и сразу подавал на стол..." Юнцы сидят, распустив уши и покупают рассказчику пиво <79>.

311. Тебя принимает сам глава гильдии стеклодувов "У меня сейчас нет химической посуды. А все потому, что наши корабли ушли и не вернулись. Вот вернутся - тогда они добудут водорослей, мы их высушим. А сухие водоросли дают такое пламя, что только держись. Тогда и посуду любую изладим. Вот такие дела". Да, пока нет кораблей, тут делать нечего <160>.

312. [382] Ты достаешь из суки руту и подаешь ее аптекарю. Он чуть не пляшет от счастья. Быстро варит что-то и дает тебе запас этого зелья во внушительной бутылке (-350). Теперь можно уходить <370>.

M25=370, вычеркните M24

313. [13] "Именем Господа повелеваю - пошли вон" - спокойно говоришь ты. Скелеты падают на землю и рассыпаются на отдельные кости. Можно зайти в башню <345>, а можно и уйти <150>.

314. Ты идешь по центральной аллее городского сада. Людей здесь почти нет. Тишина и покой. Хочешь куда-то свернуть или погуляешь и уйдешь <281>. А если свернуть, то куда? Тут (судя по указателям) есть фонтан <108>, беседка <297> и пруд <257>.

315. Твой корабль подходит к Гремящим скалам. Это сущий ад для корабля. Множество рифов и никогда не утихающее волнение. Без опытного капитана тут лучше и не пробовать пройти, а сразу плыть домой <212>.

316. Обязательный переход по модификаторам: M16 M17

Ты решил зайти в сторожевую башню над воротами <356>

317. [67] Ты извлекаешь пиратскую карту, находишь нужные ориентиры и начинаешь отсчитывать шаги. В голове гудит, похоже ты заболел самой настоящей золотой лихорадкой. Тебе мерещатся набитые золотом сундуки, серебряная посуда и прочие драгоценности. Заступ и лопату ты прихватил с

корабля. Вот и нужное место. Эх, размахнись рука! Вскоре заступ ударяет в дерево и ты вытаскиваешь из ямы небольшой сундук. Что же, ты ожидал большое, но и это неплохо. Тебе достается берилл (+30), золотой слиток (+180) и слиток серебра (+370). Вот только серебро какое-то слишком твердое. Не похожее на обычное. Параграф <298>.

M1=298

318. [218] Ты надеваешь на себя маскировочный костюм и становишься очень похож на гоблина. Стража пропускает тебя даже не удостоив словом. Теперь ты в замке <59>. M52=59

319. [149] Ты протягиваешь капитану эликсир из лаборатории Вейздема, он выпивает его и...чудо. Он снова человек из плоти с ног до головы. «Ты помог мне» - говорит он - «мой корабль и мои знания в твоём распоряжении. Проглоти меня акула, если ты найдешь лучшего капитана, чем я во всем Кеперлейсе». Так что теперь в твоей команде есть опытный капитан (+40). Не стоит ждать, вперед на <260>.

M5=260, вычеркните M4

320. "Дракона-то не боишься?" - спрашивает тебя лесничий, сидящий на опушке. Ну что, идешь в лес <334> или к ручью <37>, где все дороги сходятся.

321. Ты собираешь волю в кулак и идешь в дальний конце этого зала с ловушками <232>.

322. По дороге тыходишь к воротам, ведущим в гору. Массивные каменные створки приоткрыты. Из-за них слышится слабый стук молотков. Хочешь войти <86>, вернешься на развилку <280> или отправишься к заброшенной дороге <55>.

323. Ты спускаешься в темноту подвала. Факел в руке внезапно гаснет и ты видишь огромную огненно-черную фигуру, идущую к тебе снизу. Демон! Да какой огромный! Чудовище протягивает к тебе две лапы, на каждой из которых коготки размером с добрый меч. Пора ретироваться <145>.

324. Обратный путь значительно легче, так как ты выходишь через центральные ворота. Несколько часов и ты около корабля. Капитан выводит корабль в море и берет курс на Кеперлейс. Всю дорогу ты спишь, не взирая на качку <212>.

325. Дом закрыт, шторы на окнах задернуты. Да, тут ничего и никого не хотят видеть <242>.

326. Нервы на пределе, до дрожи пальцев, берег все ближе. Внезапно, около самого берега, из воды встает...скелет. Он вооружен ржавой зазубренной саблей. Рядом с ним поднимается еще один, еще и еще... Дьявольский хохот раздается между скал. Волна ужаса обрушивается на тебя. В голове только одна мысль "Бежать!" Матрос начинает возиться с рулем, чтобы повернуть корабль <212>.

327. Ничего не преграждает тебе путь. Во всяком случае - пока. Но тут, из глубины тоннеля появляется здоровый волк, шкура клочьями, из пасти торчат неестественно длинные клыки. Красные глаза светятся в темноте. Похоже оборотень. Обычным оружием такого не одолеть, надо отступить <55>.

328. Спуск окончен и тыходишь к массивной арке, ведущей в подвал. Но налетаешь на невидимую стену и слышишь громовой голос "Не благородный, да не войдет!" Кажется тебе придется уйти <384>.

329. [369] Ты достаешь с корабля заранее припасенные оболочки воздушного шара и горелку. Через два часа шар несет тебя над скалами. Острые пики проплываю в нескольких метрах под корзиной. Но вот скалы кончаются и ты начинаешь травить теплый воздух из шара <127>.

330. Старик и кабатчик потягиваю вино и вспоминают свою молодость и строят планы на возвращение сына старика, чтобы тот больше не вздумал уйти в море. "Да на Ульке жени его" - советует кабатчик - "Она девка хваткая, от себя шататься по Гремящим скалам не отпустит". А ты уши не распускай, пока кабатчик там разглагольствует, можно заглянуть за стойку <251>. Может и не заметит. Ну а можно и еще с кем поговорить <79>.

331. [151] "Мне нужно украшение из этого слитка" - говоришь ты и протягиваешь слиток. Через некоторое время ты получаешь превосходное ожерелье (-140) и тщательно прячешь его в сумку <181>.

М36=181

332. В каюте тебя ждет... скелет. Скелет сидит в кресле и курит трубку, только дыма нет. "Входи, живой" - говорит он. От его голоса тебя начинает трясти мелкая дрожь. Перед ним лежит абордажная сабля и он подтачивает ее куском кирпича. Скелет берет саблю в руку и говорит - "Ты мне кусочек уха не подаришь, просто на память о встрече?" Так, если не хочешь, чтобы эта встреча стала последней, то надо что-то делать. Ну, например, удирать <189>.

333. Обязательный переход по модификаторам:М3

Ты направляешься к западному берегу <363>.

334. Тыходишь в лес. Что ты хочешь делать в нем - поискать кого-нибудь живого <24> или прособирать редкие растения <49>. А может быть - решишь покинуть лес <83>.

335. [195] Ты лежишь перед сапожником тюк с асбестом и говоришь "Мне из этого сапоги надо. Чтобы по огню ходить". Сапожник сначала не верит, сует лоскут в печь. Когда извлекает его оттуда целый, то долго охает и ахает и говорит "Ладно, будут тебе такие сапоги!" Так у тебя появляются сапоги, которые в огне не горят (+220). Ты упаковываешь их в сумку <373>.

М39=373

336. Ты находишься недалеко от замка. Подойдешь к замку <384> или лучше пойдешь прочь <258>.

337. Ты сворачиваешь туда, где нет следов волков. Хотя нет, несколько одиноких старых следов попадаетсся. Они приводят тебя к пролому в стенке тоннеля. Раньше тоннель уходил куда-то влево, но теперь проход завален, а в боковой стене зияет огромная дыра, за которой начинается грубо отделанный коридор. Причем дыра явно сделана не инструментом. Такое ощущение, что скала просто треснула на несколько глыб, а их потом откатали. Пойдешь по нему <163> или вернешься <381>.

338. Вбегаешь в кустарник, а там уже кто-то сидит. Похожее на человека или обезьяну, только шкура зеленая. Зеленое существо визжит и бросается бежать. Ага, да это маленький гоблин. И что-то оставил после себя. Вот это да - астробия (+350). Спер где-то, мерзавец. Пока оглядываешься по сторонам, кабацкие уже набрали воды и уехали, можно вылезти <37>.

339. "Пожалуйста, доверенность или еще что на получения нужного товар" - услужливо улыбаясь, говорит этот бюрократ-кладовщик. Надо что-то предъявить или уходить <53>.

340. Дыра в палубе, скорее всего, искусственная. Как будто кто-то разодрал настил и прорвался внутрь. Хочешь спуститься туда (придется по веревке, все конструкции там разрушены) <48> или не будешь рисковать <226>.

341. Ты идешь по королевской библиотеке. Многие-много ряды полок, на которых лежат книги, свитки, картинки. Если бы можно было изучить все это - ты бы мог претендовать на звание самого мудрого человека в Кеперлейсе. Но тебе изучать некогда. Хотя, можно покопаться, авось что-то и попадется. В общем - решай. Если хочешь уйти из библиотеки, то <27>. А если хочешь почитать, то выбирай: <401>, <190>, <91>, <159>, <103>, <265>, <51>, <308>, <292>, <246>, <278>, <70> или <211>.

342. Обязательный переход по модификаторам:M29

Ты решил поговорить со старым пиратом <379>.

343. Обязательный переход по модификаторам:M77

Ты осторожно осматриваешь подвал. Кое где тут лежат кости тех, кто попался демону <309>. А может, и еще кому.

344. [34] Ты извлекаешь коробу, подаренную придворным магом и говоришь "Так, отобрать тысячу самых лучших бойцов, снарядить и вооружить по полной и построить перед казармой. Когда бойцы построены, то кладешь коробочку на землю. Раздается звук органа и вся тысяча исчезает. Офицер хватается за голову, но ты показываешь ему коробочку. Там стоят солдаты, только многократно уменьшенные (+230) . Теперь остается только доставить коробочку в замок гоблинов и открыть. Ну что, угадай, кто их туда понесет <207>.

M48=207, вычеркните M47

345. Тыходишь в башню. Винтовая лестница ведет на второй этаж. На первом этаже ты видишь остатки каких-то мешков и тюков, но они все разорваны в клочья. Внезапно, в башне становится темнее. Ты оборачиваешься....в дверях стоит ужасный зверь, размером с крупного быка. Оскаленная пасть усеяна множеством острых зубов, когти на лапах напоминают сабли. Вступать с таким в бой - нечего и думать. Ты бросаешься по лестнице вверх и вовремя <171>.

346. Ты находишься около ворот города Кеперлейса. Теперь есть три варианта пути - идти на городскую площадь <281>, идти по дороге, ведущей из города к перекрестку всех дорог <63> или зайти в сторожевую башню и поговорить с тамошним начальником стражи <316>.

347. [327] Ты выхватываешь серебрянный меч и тыкаешь им волка. Тот с визгом бросается прочь, его вой постепенно затихает где-то в глубине гор <381>.

M71=381, вычеркните M70

348. "Ну как с горелкой?" - спрашивает авиатор. Можно уходить <263>.

349. [49] Ты осторожно идешь туда, где по словам лесничего растет рута. На полянке ты замечаешь растения с фиолетовыми листьями. Судя по всему - это и есть рута (-70). Срываешь сколько-то и запихиваешь в сумку. Теперь можно и уходить <334>.

350. Обязательный переход по модификаторам:M60

Ты направляешься к хозяйственным постройкам, находящимся за Храмом <366>.

351. "Да поможет тебе Господь" - говорят тебе священники <197>.

352. Обязательный переход по модификаторам:M41 M42 M43

Ты идешь в тронный зал <288>.

353. [143] Ты протягиваешь ему бумагу, которую выписал начальник форта. Он внимательно изучает ее. Утвердительно хмыкает и возвращает тебе. "Бумага верная" - говорит он <339>. M11=339

354. [24] Ты вспоминаешь указания лесника и идешь в нужном направлении. Выходишь к небольшому холму, в склоне которого огромная нора. До тебя доносится храп ну очень крупного зверя. Пойти на звук <39> или нет <334>?

355. [315] Капитан твердой рукой направляет корабль в узкий проход. Волны бросают вас как щепку, кажется, еще миг и вы окажетесь на рифах. Но капитан чувствует тут себя как дома и корабль, послушный его умелой руке, идет все дальше и дальше. Скоро вы проходите Гремящие скалы. "Куда поплывем?" - спрашивает капитан - "К острову, где потерпели кораблекрушение те бедолаги <268>, или к самому Мнгаху в гости <22>? А может - домой рванем <212>?"

356. Начальник стражи смотрит на тебя и спрашивает "Ты не разбираешься в ядах? Точнее - в противоядиях? Мои люди сильно страдают от яда, которым гоблины покрывают свои стрелы. Если можешь приготовить что-то действенное - в долгу не останусь. Я знаю одного пирата, он знает, где деньги хорошие зарыты. Сейчас он в тюрьме. Найди лекарство - помогу разбогатеть" Если тебе нечего сказать, то выбирай - покинуть город <63> или пойти на городскую площадь <281>.

357. Обязательный переход по модификаторам:M28
Ты подходишь к городской тюрьме <375>.

358. Ты оказался в небольшом зале. В центре зала яма, из которой вырываются языки пламени. У противоположной от входа стены - трон из черепов самых разных существ. В зале стоит человек в темных лохмотьях. Только в глазах его сияют зеленые точки. "Входи, чужеземец" - говорит он - "Ты ищешь со мной встречи, ну вот я, перед тобой. Он идет вокруг огня к тебе, держа в руках посох. Надо что-то делать или будешь просто ждать развития событий <179>.

359. [9] "Не это" - говоришь ты и протягиваешь астроблабу. Астролог вцепляется в нее обеими руками и говорит - "Она, именно эта. Хорошо помню эти царапины на ободке. А где она была?" Ты пересказываешь ему историю про гоблина. "Ты оказал мне неоценимую услугу" - говорит он - "я подарю тебе книжку с моими стихами и моей подписью" (-270). Сказать честно - ты не понимаешь, зачем эта книга тебе. Но берешь, стихи там неплохие. И уходишь <325>.

M26=325

360. Правительница очень довольна твоим подарком и приглашает тебя погостить у нее недельку. Но тебя ждет Мнгах <160>.

361. Обязательный переход по модификаторам:М9 М10
Ты идешь к маяку <413>.

362. Гномы приводят тебя к Грольшу. "Ты всегда желанный гость у нас! " - говорит он -"Расскажи, какие еще подвиги ты совершил?" Можешь немного похвалиться, но время не ждет <322>.

363. Песчаная отмель далеко уходит в море. Здесь мелко и можно было бы организовать отличный пляж. Вот только кто на нем будет купаться? Недалеко от берега плавают больших стая птиц, похожих на гусей. Но они как-то странно плавают, вокруг одного из собратьев. Ты присматриваешься внимательнее и понимаешь, что эта птица запуталась в чем-то и не может не отплыть не улететь. Вода достаточно прозрачная и ты можешь понять, что это "что-то" - кусок рыболовной сети, зацепившейся за кораллы. Жалко птичку. Может быть попробовать освободить? Вот только как? Запуталась она хорошо, а глупая птица не поймет, что ты хочешь освободить ее и не позволит долго колупаться в сети. Ну а если не освобождать, то реши, куда идти дальше - в центр острова <164>, на его северный берег <376> или на южный <240>.

364. Король обращается к тебе - "У меня есть беда. Точнее - бед много, а это одна из них. Как ты видишь, на мне нет короны. Она в сокровищнице. А в сокровищницу никто не может попасть, так как в подвале замка поселился демон. Сумей вернуть корону, это покажет мне твои способности". Ну что, идем сражаться с демоном <27> или уже не надо?

365. Обязательный переход по модификаторам:М30
Ты подходишь к лавке часовщика <139>.

366. Ты заходишь в хозяйственные постройки. Кто-то (скорее всего местный завхоз) спрашивает тебе "Что ищешь ты?" Завхоз он на то и завхоз, что просто так ничего не даст. Так что надо либо доказать свою полезность миру, либо уйти <197>.

367. [237] Ты одеваешь доспей, подаренный кузнецом и шагаешь в коридор. Иглы стучат по металлу, но ни одна не может пробить его и достать тебя. Что самое интересное - иглы бесследно проваливаются в пол. Но тебе не интересно выяснять, на сколько хватит твоего доспехи и ты скорее проходишь коридор смерти. Он предводи тебя в небольшой зал. Под ногами толстый слой нетронутой пыли. Ни одного следа. Даже оборотни сюда не заходили. Стены зала исписаны странными и непонятными тебе надписями. В дальнем углу пещеры, на каменном столбике лежит кузнечный молот. Не обычный, он весь покрыт странными письменами и рисунками. Ты берешь его (-90) и еще раз осматриваешь этот зал <204>.

M73=204

368. В башне придворного мага больше никого нет. Так что придется ее покинуть <27>.

369. Ближайший осмотр скал показывает, что по ним даже кошка не вскарабкается. Капитана говорит, что где-то к северу должны быть главные ворота, по крайней мере он так слышал. Но стучаться в них тебе не кажется лучшим вариантом. "Тебе нужно уметь летать, если хочешь пройти здесь" - говорит матрос. Ну, что - плывем в Кеперлейс и думаем, что делать <212>

370. Аптекарь готовит все новые порции противоядия. "Я им покажу, как деревни разорять" - бормочет он <242>.

371. Ты оказался в какой-то лаборатории. Тысячи склянок, колб, реторт и тиглей окружают тебя. Во многих какие-то разноцветные жидкости, порошки или кристаллы. На каждой баночке - непонятные символы. Все покрыто слоем пыли. На столе лежат несколько книг, но в них какая-то абракадабра. Лишь одна написана понятно - "Книга основ магии". Листаешь несколько страниц...да, без бутылки тут не разобраться. Сразу водоворот формул, непонятных слов и через пару страниц ты вообще уже не можешь понять, о чем речь. Да, изучение магии - дело не на пять минут. Наскоком тут бесполезно, а долгих лет и опытного наставника нет. Так что, ничего не остается, придется покинуть эту лабораторию <384>. Брать что-то из нее ты не рискуешь, кто знает, что в какой реторте.

372. [152] Отсутствие такого умения ты решил компенсировать сапогами из асбеста. Ты натягиваешь это "чудо" и осторожно бредешь по магме. Жара страшная, надо спешить. Поворот, еще и магма кончается. Древние ступени ведут вверх и вверх. Ты заходишь в маленькую пещеру. Это когда-то было кузницей, но слой пыли и копоти тут в палец. В центре пещеры стоит небольшая наковальня (-180). Она невзрачная, но вся покрыта странными письменами <71>.

M65=71

373. Сапожник опять чинит чей-то туфель и насвистывает что-то веселое. Ты перебрасываешься с ним несколькими фразами, но ничего из него выжать не удастся <263>.

374. [104] Ты достаешь карту, которую дал тебе Грольш и начинаешь передвигаться по ее указаниям. Иногда тебе попадаются мумифицировавшиеся тела тех, кто пытался пройти через лабиринт без карты. Их ждала или мучительная смерть от жажды или какой-то сюрприз в виде решетки с копьями на голову или волчьей ямы. Через два часа лабиринт пройден <31>.

375. "Для посещения заключенных требуется особое разрешения" - равнодушно бубнит солдат у ворот этого мрачного заведения - "Или ты хочешь сам стать заключенным. Тогда пускаем без всяких бумаг" Самому заключенным становиться не охота, так что придется уходить <80>.

376. Обязательный переход по модификаторам:M2

Ты направляешься к северному берегу острова <304>.

377. Обязательный переход по модификаторам:M47 M48

Ты подходишь к нескольким зданиям, которые отгорожены от остального города забором. А, это же казармы <12>.

378. [358] Ты выхватываешь меч и атакуешь Мнгаха. Он даже не пытается защититься, но как только твой клинок касается его, то тебя отбрасывает на несколько метров назад, ты ударяешься о стену и падаешь. Рука с мечом сразу онемела. "Ха-ха-ха" - заливается Мнгах - "Да мне никакой меч не страшен. На меня даже огонь дракона не подействует. Подумай! Я озолочу тебя, ты будешь купаться в золоте, а самые лучшие девушки Кеперлейса будут только твоими" Примешь его предложение <125> или нет <272>.

379. Он охотно вступает в беседу с тобой. "Да, я бы пиратом, но теперь раскаялся в этом. Меня держат здесь за грабежи и рабой, и поделом мне. Одно гложет меня - я не могу исповедываться, так как со своими поделщиками мы принесли немало горя Храму. Они не простят меня. Я написал им несколько писем, но никто не может доставить их туда. Может быть ты сумеешь?" Он отдает тебе одно из своих писем (+330). Больше от него ничего получить не удастся и ты можешь уходить <138>.

380. [230] Ты льешь воды из данной тебе магом бутылки в чашу и...из каменного цветка вырывается струя воды. Еще, еще одна. Фонтан начинает работать (+240). Несколько аборигенов смотрят на это с полностью обалдевшим выражением лица <33>.

M18=33

381. Путь в глубины гор. Коридор раздваивается. Хочешь пойти направо, где много следов волков <274>, или налево, где следов нет <337>. А может - ну их всех, скорее покинуть это место <55>.

382. "Ну так как с рутой?" - спрашивает аптекарь. Наверно, надо пойти, поискать <242>.

383. [43] Ты извлекаешь из сумки золотую флейту. "Дарю" - говоришь ты и протягиваешь ей инструмент. Глаза у девушки вспыхивают в восторге. Она прикладывает флейту к своим алым губам и чарующие звуки заполняют зал. Кажется, само время остановилось и слушает их. Мужчина достает мандолину и вносит свою лепту в концерт. Сколько пролетело времени - ты не замечаешь. Такую музыку можно слушать вечно. Когда они заканчивают играть в таверне полно народу и хозяин несет музыкантам еды и вина "за счет заведения". Музыкантам нечем заплатить тебе за такой щедрый подарок, но они готовы помочь тебе, если потребуется хорошая музыка (+280). А пока можно еще послушать их <296>.

M74=296

384. Обязательный переход по модификаторам:M52 M53

Ты осторожно крадешься к замку <218>.

385. Дорогу преграждает охрана. "Посторонним лицам вход запрещен! Предъявите письменное приглашения на аудиенцию." Хмурые ребята, но мечи длинные. Тут лучше не торчать без дела <97>.

386. [146] "Я видела" - говорит девушка - "Ты починил фонтан. Ах, огромное тебе спасибо. Нет, ты просто вернул меня к жизни. Ой, мне скоро пора бежать во дворец" На ее лице появляется слабая улыбка <65>. M19=65

387. Громкий бой городских часов звучит для часовщика победным маршем. "Лопни все мои пружины" - говорит он - "Тебя весь Кеперлейс будет на руках носить" <263>.

388. Этот тип поднимает на тебя глаза и говорит "А я не люблю чужаков. А рожа мне твоя не знакома, так что..." Тут раздается окрик хозяина "Мал! Ты что, забыл где кутузка!? Пикнуть не успеешь, как вспомнишь!" Забияка что-то бормочет и утыкается глазами к кружку. Здесь больше ловить нечего <225>.

389. [29] Ты протягиваешь капитану гусиное перо. Он аккуратно расщепляет кончик, достает из кармана чернильницу (благо, карман был выше пояса) и лист бумаги и пишет приказ матросу. Теперь у тебя есть приказ матросу о помощи тебе (+200). Перейди к параграфу <149>.

M4=149

390. Обязательный переход по модификаторам:M31 M32 M33

Ты открываешь низкую, закопченную дверь кузнецы <25>.

391. В эту камеру входить не рекомендуется. В ней сидит особо крупный гоблин. Увидев людей он кричит "Что! Любуйтесь пока! Скоро наши будут смотреть, как вы будете жариться в клетках. Да, вам наш замок все равно не взять, вороны. А вот нам еще сил подкопить, ваши деревни дорезать, а потом и эту вонючую столицу примемся. Недолго мне тут гнить осталось" Тут точно конструктивного диалога не получится <138>.

392. Делаешь несколько шагов к каменную арку ворот и на тебя накатывается волна ужаса. Хочется развернуться и бежать куда глаза глядят. Одновременно ты замечаешь в глубине тоннеля несколько пар красных точек. В голове одна мысль - бежать, и ты выскакиваешь из ворот <55>.

393. [203] "Ваше величество. Гоблины изгнаны из замка и рассеяны. Больше они не будут угрожать Кеперлейсу. Вот ключи от замка гоблинов" - говоришь ты. Король встает и провозглашает - "За оказанные услуги я жадую тебе рыцарство и

отдаю замок гоблинов тебе. Если восстановить старую дорогу и несколько осушить болота, то там будет премилое местечко. Преклоните колено и повторяйте слова Клятвы рыцаря...." Так ты стал рыцарем (-290). Вот только как это против Мнгаха поможет? А пока, новоиспеченный рыцарь, пора <277>.

M43=277, вычеркните M42

394. Начальник караула обучает группу новобранцев, как воевать с гоблинами. Новобранцы отрабатывают вытаскивание раненного с поля боя и оказание первой помощи. Ты можешь пойти, побродить по Кеперлейсу <281> или покинуть город <63>.

395. [25] "Ты искал серебро" - говоришь ты и протягиваешь слиток. Кузнец берет его, его лицо становится радостным - "ОНО! Это то самое серебро! Эй, подмастерья! Мар, горн раздувай, Конс, стул подай страннику, а потом на мехи. Где мой любимый молот и щипцы?" В кузнице начинается кавардак. И вскоре на всю улицу разносятся звонкие удары молота по наковальне. "Уж я тебе меч скую" - бормочет кузнец - "Всю душу вложу, оборотни тебя запомнят на всю свою вечную жизнь". Через некоторое время он протягивает тебе сверкающий клинок (+20) . Простой, без украшений и каких-либо усложнений, но в нем чувствуется мощь и сила. Мастер постарался - клинок точно по твоей руке, так в бой и просится. "Спеши!" - торопит кузнец <243>.

M31=243

396. Часовые грубо останавливаю тебя "Куда прешь, прохода нет, или ослеп!" Кажется, тебе тут помогать не хотят в твоей важной миссии <53>.

397. Обязательный переход по модификаторам:M40

Ты направляешься к входу во дворец <385>.

398. Портной распарывает очередное свадебное платье. "Чего им тут без толку висеть" - говорит он - "Все равно на принцессу они впечатления не произвели". Больше тут ничего интересного нет <263>.

399. [69] "Один узник из тюрьмы просил меня передать вам его письмо" - с этими словами ты вручаешь письмо пирата одному из священников. Тебя просят подождать, пока письмо будет прочитано. Потом священники сообщают тебе, что они уже давно простили пирату его проделки и один из них поедет в Кеperлейс для встречи с пиратом. О чем тебе дается письмо (-360), которое нужно доставить пирату. На этом беседа заканчивается <410>.

M57=410

400. Это страница непонятно откуда, но текст занятный:

....и самое главное помни - эти вампиры, да и не только они боятся серебра. Но серебро бывает разное, и если обычное на них действует очень слабо, то истинное серебро оказывает смертельный эффект, вот только сейчас это большая редкость в наших краях.....

...Но при первых столкновениях Жизни и Нежити между мирами были пробиты Каналы, которые позволиликоторое могло привести к объединению противоположностей в первозданный Хаос..и разнообразная нежить в Теневом, а.....

Честно сказать - малопонятно <147>.

401. Травник. В этой толстой книге можно найти много интересного о травах. Если бы у тебя было время на ее изучение, но даже на ее беглое прочтение у тебя уйдет не меньше года. Вот если бы был конкретный вопрос, по конкретной травке. А пока придется оставить ее <341>.

402. [12] Ты показываешь патрульным бумагу короля. Они читают, потом отдают тебе честь. Главный кричит "Караул - смирно! Открыть ворота! Новый командующий прибыл!" Тыходишь в казармы <34>.

M47=34

403. Пустой зал с распахнутыми решетками выглядит значительно лучше, чем когда в нем хозяйничал оборотень, а за решетками сидели пленники <55>.

404. Корабль тыкается носом в песок. Ты спрыгиваешь на землю Пиратского острова. Пойдешь по берегу <276> или лучше сразу уплывешь <212>.

405. "Ты знаешь" - говорит девушка - "У меня точно провал в памяти. Я точно помню, что у меня был любимый. Мы любили друг друга безумно. А потом - что-то произошло. И я не могу вспомнить его. Он писал очень хорошие стихи. Ты не знаешь его?" Да, что поделаешь, место уже занято <314>.

406. Ты пытаешься узнать еще что-нибудь о обитателях леса у этого человека в зеленом, но он очень недоверчивый и сам рассказывать не хочет - "Ты спрашивай, а я если смогу - отвечу". Хочешь пойти в лес <334> или к перекрестку дорог <37>.

407. [87] Доставленная тобой оболочка воздушного шара вернула "авиатора" к жизни. "Всем ветрам назло, она целая!" - восклицает он - "Вот только горелки нет, а то и летать бы было можно. Кузнеца бы упросить горелку сделать. Вот только захочет ли он. У меня и чертеж есть, главное - кто его уговорит?" В общем - чертеж достается тебе (+160). И ты собираешься уходить <348>.

M34=348

408. [28] Ты вставляешь ключ, отданный тебе смотрителем маяка, в замок и поворачиваешь его. Замок идет с трудом, но поддается и дверь распаивается. Внутри идет металлическая лестница. Ты осторожноходишь в подвал. Там сухо и тихо. А в центре какая-то бесформенная груда материи. Странная материя - вся покрыта сеткой и очень плотная. А, да это же оболочка от воздушного шара (+320). Хорошая штука, надо запомнить где лежит. А теперь <75>.

M49=75

409. "Теперь у нас снова есть флот. Стекланный остров сможет вернуть себе утраченные позиции в торговле" - говорит глава гильдии. "Проблема только в том, что кварцевого песка на острове очень мало. Я не могу своим решением потратить этот запас. Тебе придется получить разрешение нашей правительницы. Если у тебя такой бумаги нет, то надой идти, получать <160>.

410. "Чего ты еще хочешь от нас?" - спрашивают тебя священники. У них тоже дел хватает, так что толкаться тут без дела не стоит <197>.

411. Обязательный переход по модификаторам:M64

Тыходишь в каюту капитана <332>.

412. Аптекарь что-то усиленно растирает в ступке и не прекращая работы говорит с тобой - "Начальник гарнизона попросил меня сделать лекарство от яда, которым гоблины мажут стрелы. А то наши воины очень страдают от их колючек. Но я нигде не могу найти рецепт этого зелья. Может быть ты знаешь?" Это все, что его интересует <242>.

413. Старый смотритель маяка сидит у входа в маяк. Ты заговариваешь с ним. Он говорит, что уже давно ни один корабль не входил в гавань Кеперлейса и очень рад твоем. Хотя и очень насторожен. Он начинает выпрашивать тебя, откуда ты и зачем приплыл и смотрит на тебя все подозрительнее. Так что придется ретироваться, пока он тебя в пирата или шпиона не записал <53>.

414. [14]

Обязательный переход по модификаторам: M65 Ты вспоминаешь указания Грольша и ищешь нужную пещеру <152>.

415. [5] Ты демонстрируешь пропуск из королевской канцелярии и тебя пропускают. Стены гавани остаются позади и ты выходишь на дорогу <37>.

416. [136] Ты привозишь во дворец своих друзей-музыкантов. Там где слова были бессильны, там проявила себя Музыка. Ее чарующие звуки, как потоки родниковой воды, смыли угрюмость с лиц, холод из сердец. На лицах у людей появились улыбки. Величественная музыка плавно сменилась веселой и задорной и весь замок пустился в пляс. Так во дворце начался никем не запланированный бал <273>.

M75=273

417. Обязательный переход по модификаторам: M11 M12

Ты решил заглянуть в склад <143>, может там что-то интересное.

418. [8] Ты извлекаешь пропуск и солдаты расступаются <53>.

419. А это наверняка сказочка:

....что драконы в ранние времена воевали с гномами, но те сумели найти очень действенно оружие против них, с помощью которого удавалось парализовать дракона и... ..сейчас драконы не встречаются, а гномы могли потерять оружие, хотя если им....

Для тебя главное - голову не потерять <147>.

420. Сложно подобрать слова, чтобы описать все великолепие твоей свадьбы. Теперь ты - законный муж принцессы, а значит - будущий правитель Кеперлейса. И можно не сомневаться, что под твоим мудрым руководством королевство будет жить долго и счастливо. Вейзедем, наконец-то сумел материализоваться, но магией он больше заниматься не желает. Теперь он открыл в Кеперлейсе университет. Дракона ты усыпил камнем и замуровал вход в пещеру. К Пиратскому острову ты отправил эскадру и при поддержке священников из Храма удалось основательно разогнать там нежить. В одном из кораблей, лежащих на берегу, сидел страшный зверь - карталис. Этот корабль просто замуровали в камень, так как уничтожить карталиса не представлялось возможным. Второй карталис обитал в форте, его загнали в башню и тоже замуровали. Никто так и не решился поселиться на этом острове. Ты оставил там дозор, который следит за саркофагами карталисов. Людей в дозоре сменяют каждую неделю, так как слышать по ночам, как каралисы мечутся в своих камерах и грызут стены долго не может никто. По данным дозора, карталис в корабле уже разломал корабль и теперь только каменная стенка держит его. Маги и священники долго изучали странный светящийся шкаф и пришли к выводу, что именно через него на остров проникла нечисть и те же каратлисы. Шкаф, на всякий случай, тоже замуровали. Не дает покоя только одно - откуда он взялся. В архиве Мнгаха нашлась только короткая записка «Согласно договоренности, алтарь Хаоса погружен на корабль и передан пиратам. Давил.» Кто такой Давил? Откуда у него этот алтарь? И почему он говорит с Мнгахом как равный? Вопросы-вопросы... А может найдется смельчак, что сумеет дать на них ответ. Но это уже будет другая история....

2000г.

«Книги-игры и интерактивные рассказы»

<http://quest-book.ru>

