

ОЛЬГА ГОЛОТВИНА
КАПИТАН «МОРСКОЙ ВЕДЬМЫ»

Моему сыну Андрею, придумавшему добрую половину этих приключений.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Все, что вам нужно для того, чтобы отправиться навстречу приключениям, – это карандаш, ластик и игральный кубик.

ЛОВКОСТЬ, СИЛА И ОБАЯНИЕ

Перед тем как отправиться в путешествие, необходимо при помощи кубика определить ваши изначальные *ЛОВКОСТЬ*, *СИЛУ* и *ОБАЯНИЕ*.

Все три параметра определяются по таблице. Киньте кубик два раза и найдите строчку, соответствующую сумме выпавших на нем чисел.

Выпало на кубиках	ЛОВКОСТЬ	СИЛА	ОБАЯНИЕ
2	8	22	8
3	10	20	6
4	12	16	5
5	9	18	8
6	11	20	6
7	9	20	7
8	10	16	7
9	8	24	7
10	9	22	6
11	10	18	7
12	11	20	5

ЛОВКОСТЬ – это оценка вашего боевого мастерства и умения выпутываться из любых передраг. По ходу игры ваша *ЛОВКОСТЬ* остается неизменной (кроме особых случаев, о которых вы прочтете в тексте).

СИЛА – это показатель вашего здоровья, воли к жизни, решимости довести начатое дело до конца. Невзгоды и раны будут уменьшать *СИЛУ*, еда и отдых помогут восстановить ее (но не выше первоначальной цифры). Если ваша *СИЛА* снизилась до нуля – вы погибли, игра проиграна. Придется начинать все сначала.

Встречая на своем пути самых разных людей, вам придется не раз полагаться на свое *ОБАЯНИЕ*. Этим словом называется способность расположить человека к себе, заставить его себе поверить, привлечь на свою сторону.

Чтобы проверить, насколько вы *ОБАЯТЕЛЬНЫ* в данной ситуации, бросьте кубик два раза. Если сумма выпавших чисел меньше вашего *ОБАЯНИЯ* или равна ему – все в порядке. Если больше – вам не удалось расположить к себе встреченного человека.

В случае успеха ваше *ОБАЯНИЕ* увеличится на 1, в случае неудачи уменьшится на 1.

УДАЧА

К сожалению, есть ситуации, где не помогут ни *ЛОВКОСТЬ*, ни *СИЛА*, ни даже *ОБАЯНИЕ*. В таких случаях приходится рассчитывать на *УДАЧУ*.

Перед началом игры напишите на *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА* (в графе *УДАЧА*) цифры от 1 до 6. Затем дважды бросьте кубик. Вычеркните в своем списке цифры, которые выпадут на кубике. Впредь эти цифры будут означать неудачу. Если на кубике оба раза выпала одна и та же цифра, вычеркните только ее.

Встретив в тексте слова *ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ*, БРОСЬТЕ КУБИК. Если выпадет одна из цифр, вычеркнутых в вашем списке, то вам не повезло. Увы, вас ждут неприятности или даже гибель. Если же выпавшая цифра в вашем списке не вычеркнута, то удача сопутствует вам. Но выпавшую «счастливую» цифру придется в списке вычеркнуть, и при следующих проверках *УДАЧИ* она оказывается уже «несчастливой».

Раз за разом проверка становится все более рискованным делом. Но некоторые приключения дадут право увеличить шансы на счастливый случай. Встретив в тексте фразу *УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ*, впишите в *ЛИСТОК ПУТЕШЕСТВЕННИКА* любую из вычеркнутых цифр, она еще раз сможет принести удачу.

БИТВЫ И ОРУЖИЕ

В пути вам предстоит немало сражений. В тексте указаны *СИЛА* и *ЛОВКОСТЬ* каждого из ваших противников. Бой происходит так: вы дважды кидаете кубик за противника и прибавляете к полученному числу его *ЛОВКОСТЬ*. Полученная цифра покажет *МОЩНОСТЬ УДАРА* врага. Затем дважды киньте кубик за себя и прибавьте к выпавшим цифрам свою *ЛОВКОСТЬ*. Так вы узнаете свою *МОЩНОСТЬ УДАРА*.

Если *МОЩНОСТЬ УДАРА* вашего противника больше вашей, то он ранит вас (ваша *СИЛА* уменьшается на 2). Если ваш *УДАР* мощнее – вы ранили врага (вычтите 2 из его *СИЛЫ*). Если *МОЩНОСТЬ УДАРОВ* одинакова – не ранен никто.

Затем наносите следующий удар – и так до тех пор, пока чья-нибудь *СИЛА*, ваша или вашего врага, не станет равна нулю. Это означает гибель. Если вы убили противника – продолжайте свой путь.

Иногда вам придется биться сразу с несколькими противниками. В таком случае выберите того, с кем будете биться в первую очередь. Для каждого раунда измеряйте *МОЩНОСТЬ УДАРОВ* всех противников, но ранить вы можете лишь того, с кем сражаетесь. Вас же может ранить любой, чья *МОЩНОСТЬ УДАРА* выше вашей (причем каждая рана уменьшает *СИЛУ* на 2). Расправившись с первым противником, переходите ко второму. И так до тех пор, пока вы не победите всех или не погибнете.

Во время боя нельзя подкреплять силы едой и лекарствами.

У вас при себе пистолет, и вы можете без сражения застрелить любого противника. Пистолет можно пустить в ход в разгаре боя. Вы – отличный стрелок и не промахнетесь. Впрочем, как вы скоро поймете, стрелять вам придется редко...

НАХОДКИ И ЕДА

Во время путешествия вам будут попадаться разные вещи, которые могут пригодиться в дороге. Вы можете взять их с собой, но помните: в кожаном заплечном мешке поместятся лишь 6 предметов. Причем один предмет в вашем мешке уже есть. Это кисет, в котором лежат кремень и огниво. Любую из вещей вы можете в любой момент вынуть и оставить на дороге, чтобы положить на ее место что-нибудь более полезное.

Если удастся добыть или купить еду, не обязательно есть ее сразу. Можете взять ее с собой (она займет в мешке 1 место) и подкрепить свои силы тогда, когда сочтете нужным.

У вашего пояса – фляга с водой. Вы можете сделать из нее 2 глотка, каждый глоток прибавит 2 к *СИЛЕ*. Когда фляга опустеет, можете наполнить ее у любого источника.

В кошельке у вас 15 золотых монет. Найденные в дороге деньги вы кладете не в мешок, а в кошелёк, причем без ограничений. Не имеет значения и то, что местные монеты не похожи на ваши: золото есть золото.

Кроме этого, при вас шпага и пистолет, за поясом пороховница.

В дороге пользуйтесь *ЛИСТКОМ ПУТЕШЕСТВЕННИКА*. Не забывайте вписывать в него свои находки и вычеркивать то, с чем вы расстались. Отмечайте также изменения *СИЛЫ, ЛОВКОСТИ* и *ОБАЯНИЯ* (но не вычеркивайте первоначальной цифры). Аккуратно записывайте также полученную в пути информацию о местах, по которым пролег ваш путь. Попробуйте составить карту – это поможет вам в дальнейших странствиях по этим краям.

КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ

Книга разбита на пронумерованные параграфы. Читать ее подряд бесполезно. Это только собьет вас, и потом, в нужный момент, вы не сможете принять правильное решение.

В конце каждого параграфа сказано, какие параграфы надо смотреть дальше (в зависимости от развития сюжета и от вашего выбора).

Следуйте этим указаниям – и вы станете главным героем книги, отважным капитаном шхуны «Морская ведьма».

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шхуна «Морская ведьма», потрепанная жестоким штормом, нашла убежище в уютной бухточке на побережье неизвестного острова, не обозначенного на карте.

Оглядев капитанским взглядом повреждения, вы приказываете команде чинить рангоут и такелаж, а нескольких матросов отправляете на берег – запастись дичью и отыскать пресную воду.

Не успеваете вы сделать запись в корабельном журнале и нанести на карту неведомый берег, как на палубе раздаются крики. Вы выходите из каюты и обнаруживаете, что отряд вернулся в весьма плачевном виде.

Боцман, пересыпая рассказ бранью, говорит, что на отряд напали какие-то дьяволы, вооруженные луками и длинными ножами. Атака была такой внезапной, что моряки не успели дать врагам отпор. Четверо матросов ранены, а двоих – рулевого Сэма Стоуна и плотника Чарли Грина – скрутили и уволокли в чащу.

Вы решаете вооружить своих людей и пуститься в погоню за похитителями. Но команда, обычно дисциплинированная, не спешит выполнить приказ.

Боцман почтительно объясняет, что матросы боятся. Эта мрачная, заросшая непролазными дебрями земля, видимо, и есть тот самый Остров Несчастья, о котором рассказывают жуткие истории во всех портовых тавернах от Ямайки до Калькутты. А нападавшие наверняка не люди, а здешние злые духи, попросту говоря – нечистая сила.

Вы понимаете, что суеверный экипаж на грани бунта.

И тогда вами овладевает холодная ярость. Ах, вот как? Эти морские зайцы, эти дохлые медузы боятся идти за своим капитаном? Что ж, вы и один отправитесь на поиски Сэма и Чарли! И не вернетесь, пока не узнаете, что с ними стряслось! Вы клянетесь в этом всеми ветрами небесными и всеми морскими течениями!.. А за старшего на борту пока останется боцман!..

Команда потрясенно глядит, как вы уходите вглубь леса – за поясом пистолет, на перевязи шпага, у плеча кожаный походный мешок...

Первое время вы не глядите по сторонам – приходится пробиваться сквозь непроходимую чащу. Но вскоре вы оказываетесь на тропе, которая с обеих сторон стиснута гигантскими деревьями. Зеленые великаны так переплелись ветвями, что трудно понять, какая ветви из какого ствола растет. Лианы опутали их причудливой сетью. Неба почти не видно. Все поросло мхом – узловатые стволы деревьев, щупальца лиан, земля у вас под ногами...

На одной из колючих ветвях вы замечаете обрывок матросской куртки. Значит, здесь вели пленников!

И тут же – неприятное открытие: за то время, что вы прорубали дорогу в дебрях, с пояса исчезла пороховница! Вероятно, ее сорвала цепкая лиана. Правда, пистолет заряжен. Одного из своих врагов вы можете застрелить, но это слабое утешение...

Вскоре тропа раздваивается. Где же вы будете искать своих попавших в беду друзей: на востоке [п526](#) или на северо-западе [п326](#)?

п2

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам повезет, то [п404](#). Если нет, то [п90](#).

п3

Наконец стены расступаются. Вы с наслаждением распрямляете плечи и видите, что коридор раздваивается. Куда направитесь: налево [п182](#) или направо [п615](#)?

п4

Тут пожилая женщина, до сих пор молча сидевшая в стороне, тихо говорит, что, если ей дадут золотой, она тоже кое-что расскажет.

Дадите ей монету [п554](#) или сделаете вид, что не слышали слов старушки [п350](#)?

п5

Сундук прочен, взломать крышку трудно. Однако попробуйте: бросайте два кубика до тех пор, пока на них не выпадут одинаковые цифры. За каждую попытку вычитайте 1 из своей *СИЛЫ*.

Если вы добились успеха, то [п437](#).

Конечно, в любую минуту можете отказаться от этой затеи и покинуть пещеру [п267](#).

п6

ВОИН

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

Если вы убили его, то [п294](#).

п7

Пригнув голову, проплываете под невысоким деревянным мостиком. Рядом городская стена, подножие которой заросло кустарником. Прекрасно, будет где спрятать лодку!

Отсюда видны городские ворота – узкая каменная арка, украшенная резьбой в виде птиц и зверей. У ворот на часах стоят трое стражников в шлемах и кольчугах... Впрочем, «стоят» – это неверно сказано. Один, развалившись на земле, дремлет, двое играют в кости.

Вытащив лодку на берег, вы прячете ее в кустах. Затем направляетесь вдоль стены к воротам... но вдруг останавливаетесь.

Почти над самой водой – узкая железная дверь, на которой висит тяжелый ржавый замок.

Попытайтесь открыть дверь [п84](#)? Или, не обращая на нее внимания, пойдете к воротам [п151](#)?

п8

Сделав на конце веревки петлю, забрасываете ее на острый выступ у края пещеры и сноровисто – сразу видно бывалого моряка! – взбираетесь наверх. Веревку отвязываете и снова кладете в мешок [п200](#).

п9

Делаете несколько шагов – и проваливаетесь в холодную бездну... Вы уже не узнаете, что из этого колодца прежний хозяин пещеры брал воду. Да и вообще уже ничего не узнаете...

п10

Вы собираетесь спрятать свою добычу, но изумительная игра алмаза так завораживает взор, что вы, почти не сознавая, что делаете, надеваете кольцо на палец... Что ж, так оно не будет занимать места в мешке. Но все же отметьте находку в *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА* [п453](#).

п11

Вы оказываетесь на неширокой темной улочке. Уже стемнело, вы неясно различаете низкие дома за деревянными резными оградами. Прохожих нет, час-то поздний...

Но что это? Совсем неподалеку слышны голоса и лязг стали!

Осторожно подойдя ближе, видите, что двое дюжих оборванцев самого бандитского вида, вооруженные узкими мечами, теснят к забору человека в нарядной малиновой рубаше и черных шароварах. Он немолод, но не робеет и изо всех сил отмахивается кривой саблей.

Ваше появление не испугало бандитов. Численное превосходство придает им наглости, и они советуют вам немедленно убраться – иначе, мол, от вас останется только шляпа, да и та мятая...

Как вы поступите? Придете на помощь жертве грабителей [п516](#)? Или поспешите прочь, чтобы избежать неприятностей [п303](#)?

п12

Вы уже собираетесь спускаться, как вдруг замечаете в кроне кучу сухих веток, похожую на гнездо. Это сулит занятные находки, ведь птицы часто притаскивают в гнезда самые необычные предметы...

Но подойти к гнезду можно только по ветке, которая не кажется надежной...

Попробуйте добраться до гнезда [п63](#)? Или, не желая рисковать из-за такого пустяка, спуститесь на землю [п207](#)?

п13

При первом угрожающем движении хозяин лодки отталкивается от берега, и стремительное течение уносит лодку с ваших глаз. Вы сокрушенно вздыхаете. Ну, что поделаешь!

Придется идти в обратную сторону (вниз по течению) и искать другой способ переправиться [п610](#).

п14

Срывающимся голосом парнишка спрашивает, кто вы такой и почему шляетесь в чужих местах. Как ни странно, язык понятен вам: он похож на один из восточных языков, которые вы слышали во время скитаний по морям...

Конечно, паренек может оказаться союзником тех, кто захватил в плен Сэма и Чарли. Но когда в сердце направлена стрела, отмалчиваться глупо, да и врать рискованно.

Вот первый случай испытать ваше *ОБАЯНИЕ*. Расскажите этому мальчишке свою историю. Поверит он [п259](#) или нет [п477](#)?

п15

Стражники отводят вас в городскую тюрьму. Мало кто вышел живым из этого мрачного здания. И вы не будете исключением: на милосердие здешних судей рассчитывать не стоит...

п16

Вы покрыты глубокими царапинами, выдохлись (*СИЛА* уменьшилась на 2). Но хуже другое: вы потеряли ориентацию. Проклятые кусты смыкаются над головой, мешая находить дорогу по солнцу. К тому же приходится внимательно глядеть под ноги, потому что вы потревожили уже не одну притаившуюся меж корней змею. Какая-нибудь из них может рассердиться за то, что нарушен ее мирный дневной сон...

Да, вы заблудились. Кажется, очень удалились от реки, но и в этом у вас нет уверенности.

Целую вечность вы прорубаете тоннель в этой колючей враждебной стене. Наконец кусты расступаются [п514](#).

п17

Вы кидаетесь на кошку, но ловкая негодяйка уворачивается и, не выпуская добычи, бежит дальше, а вы, промахнувшись, падаете и больно ушибаете локоть (вычтите 1 из *СИЛЫ*).

Незнакомец, не переставая кричать, пробегает мимо [п625](#)...

п18

Очень легко заплутать среди кривых улочек, переулков и тупиков. К счастью, вы хорошо запомнили дорогу, и вскоре перед вами открывается площадь [п100](#).

п19

Вождь с презрительным смехом забрасывает подарок в кусты и наносит первый удар (вычтите 2 из своей *СИЛЫ*) [п80](#).

п20

Дом ювелира совсем рядом. Хозяин вводит вас в просторную комнату, где нет никакой мебели. Пол и стены затянуты великолепными шкурами – тигриными, медвежьими, рысьими. По полу разбросаны парчовые подушки. С потолка на затейливых цепочках свисают светильники в виде фантастических зверей.

Вы опускаетесь на подушки. Две миловидные служанки расстилают скатерть, ставят на нее украшенные резьбой деревянные блюда.

Еда непривычная, но вкусная и сытная, и вы сами не замечаете, как восстанавливаете свою *СИЛУ* до первоначального уровня [п407](#).

п21

Тропинка убегает на северо-восток. Чарли на ходу рассказывает о своих злоключениях.

Вдруг тропа раздваивается. Куда вы пойдете: направо [п299](#) или налево [п180](#)?

п22

Что же может оказаться пропуском? Черно-красное перо [п60](#)? Медный браслет [п134](#)? Позолоченный ошейник [п257](#)? Перстень с алмазом [п325](#)? Зеленый пояс [п389](#)? Если ничего этого нет, придется или раскошелиться [п590](#), или драться [п628](#).

п23

Вот здесь действительно темно. Вы даже не можете определить, велика ли пещера, в которую вы попали.

Делаете несколько шагов – и воздух вокруг оживает, наполняется мягким шорохом и шелестом крыльев. В шею и в лицо вам впиваются мелкие острые зубки.

Это летучие мыши, разбуженные вашим приходом, набрасываются на незваного гостя (и уменьшают вашу *СИЛУ* на 2).

Да, не повезло! Обычные летучие мыши – безобидные существа, они питаются насекомыми или фруктами и не причиняют вреда человеку. Но вас угораздило нарваться на колонию рыжих десмонов. Эти небольшие бесхвостые зверьки с темно-бурой шерстью вполне могут постоять за себя.

Не драться же в темноте со стаей летучих мышей!.. Прикрыв лицо руками, вы наугад перебегаете пещеру и, к счастью, находите выход в противоположный коридор [п555](#).

п24

Но сможете ли вы убедительно солгать?

Проверьте свое *ОБАЯНИЕ*.

Если заставите звездочета поверить вам, то [п432](#). Если нет, то [п334](#)

п25

Заметив быстрые взгляды, которые начальник стражи бросает на перстень, вы тихонько говорите, что драгоценность надоела вам и вы охотно с ней расстанетесь.

«Занятная безделушка...» – цедит он, стараясь сохранить равнодушный вид.

Вы снимаете перстень с пальца – и командир не выдерживает [п487](#)...

п26

Вы склоняетесь над котлом и с удовольствием вдыхаете запах варева. Судя по всему, это овощная похлебка. Хотите попробовать ее [п601](#) или окликнете Чарли и пойдете своей дорогой [п475](#)?

п27

Первое, что бросается в глаза, – это огромный, во всю стену, очаг, где варится туша какого-то животного. Возле очага на подушках восседают десятка два оборванцев.

Хозяин подводит вас к огню и уходит, чтобы приготовить комнату. Сразу же рядом возникает парень с физиономией мошенника: он готов услужить почтенному чужеземцу. Он даже не просит денег! Достаточно, если щедрый господин подарит ему какую-нибудь вещь из своего мешка...

Выслушаете его рассказ [п611](#)? Или посоветуете ему отойти от вас подальше [п170](#)?

п28

Ключ сначала не поворачивается в замке, а когда вы нажимаете сильнее – сгибается. Вытащить его нельзя. Приходится уходить, но куда? Налево [п438](#) или направо [п619](#)?

п29

Над поляной с хриплыми криками мечется стая разноцветных попугаев – их испугал какой-то хищник. Голоса птиц очень похожи на человеческие, но...

Взволнованный, вы возвращаетесь на прежнюю тропу [п347](#).

п30

Если у вас есть черно-красное перо, то [п283](#). Если нет, то [п449](#).

п31

Вы обходите здание, изучая его взглядом, как врага перед поединком.

Кроме главного входа, удастся обнаружить маленькую дверцу в южной стене. Окон всего два: в северной и восточной стене, причем оба довольно высоко над землей.

Как вы попытаетесь проникнуть в храм? Через главную дверь [п595](#)? Через потайную дверцу [п187](#)? Через окно в северной стене [п621](#)? Через окно в восточной стене [п213](#)?

п32

Вы стряхиваете с себя врага и оборачиваетесь. Перед вами леопард, готовый к атаке.

ЛЕОПАРД

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

Если вы убили его, то [п585](#).

п33

Неподалеку от тропки в болотной жиже барахтается человек.

Вы на скорую руку ломаете тростник, бросаете перед собой и по этому ненадежному настилу ползете к погибающему. Он вцепляется в вашу руку.

Тащить человека из болота – работа трудная и долгая. Когда вы оба оказываетесь на тропинке, вы чувствуете, что обессилели (и действительно, ваша *СИЛА* уменьшается на 3). Зато вы сделали доброе дело, и судьба вознаградит вас за это.

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п188](#).

п34

Вы вспоминаете, как в индийском порту видели факира, зачаровывавшего кобру звуками флейты. А что, если...

Вы достаете серебряный колокольчик и начинаете раскачивать его перед глазами змеи. Та следит за каждым вашим движением, но нападать не спешит.

Вы продолжаете звонить, не подозревая, что чудовище ничего не слышит: все змеи глухи...

И все же ваши старания не пропадают зря. Ритмичное покачивание колокольчика ублаживает змею, она сворачивается кольцами и засыпает. Уходите, пока она не проснулась!

Но куда? В левую [п124](#) или в правую [п415](#) дверь?

п35

Вы спускаетесь по ступенькам. У ваших ног – озерцо маслянистой жидкости с необычным запахом. Вы успеваете подумать, что так же пахли факелы на стене подземелья...

И тут огненная капля, сорвавшись с вашего факела, падает на поверхность озерца. Тут же стеной взрывается пламя, отрезая вам выход...

Вы так и не узнаете, что нефтяное озеро, из которого жрецы брали нефть для светильников и факелов, будет пылать три дня; что стены храма от жара пойдут трещинами и провалятся внутрь; что жители города в панике будут толпами покидать проклятое богами место...

Бесспорно, гибель величественная, но цели своей вы так и не достигли...

п36

На поляне – человек в синих шароварах и белой холщовой рубаше. За спиной у него мешок. Стрел у незнакомца больше нет – он отбрасывает лук и срывает с пояса кривую саблю.

Попробуете с ним поговорить [п508](#)? Или предпочтете бой [п609](#)?

п37

Вы пробуете кусочек – и не замечаете, как съедаете все. Мясо отлично приготовлено (прибавьте 4 к своей СИЛЕ).

Теперь можете выпить вина [п215](#). А если не хотите – пора уходить [п298](#).

п38

Вы низко пригибаетесь, и копьё пролетает над вашим плечом.

Продолжите погоню [п537](#) или возвратитесь на поляну [п189](#)?

п39

Лодка мирно тычется носом в валуны, и вы, зайдя по пояс в воду, без труда дотягиваетесь до нее.

Это действительно ценная добыча. Теперь вам река не помеха [п480](#)!

п40

Коридор поворачивает направо – и в глаза ударяет яркий свет. Перед вами выход из пещеры: солнце, лес, река!

Но... вы быстро определяете, что это все тот же южный берег. Перебраться через реку, увы, не удалось [п610](#)...

п41

Деревня издали кажется пустой, только худые рыжие собаки бродят среди свай. Подойдя ближе, вы видите на единственной деревенской улице кучку женщин в ярких одеждах. Они о чем-то болтают, оживленно жестикулируя.

Заметив вас, псы поднимают лай, а женщины с визгом исчезают в домах. Откуда-то появляются двое тощих мужчин в набедренных повязках. У одного в руках самодельное копье, у другого – дубинка. Вид у обоих угрожающий.

Атакуете их [п144](#) или попытаетесь с ними потолковать [п201](#)?

п42

ПРОВЕРЬТЕ ВАШУ УДАЧУ.

Если вам повезет, то [п310](#). Если нет, то [п592](#).

п43

Так и есть! У моста охрана: трое здоровенных воинов в набедренных повязках и с ожерельями из птичьих перьев. Они уже заметили вас и мчатся навстречу, размахивая ножами и палками. Безоружный Чарли пытается вам помочь, но получает удар по голове и теряет сознание [п277](#).

п44

Тропка раздваивается. Пойдете прямо [п147](#) или свернете направо, на восток [п424](#)?

п45

В ноздри ударяет острый запах зверинца. На покрытом соломой полу сидят три леопарда и с интересом наблюдают за вами. Не принимают ли они вас за свой ужин?

В углу есть что-то вроде деревянной загородки с дверцей. Пожалуй, там можно укрыться. Но пройти туда надо мимо зверей. На них позолоченные ошейники, но ручными они совсем не выглядят...

Если у вас есть такой же ошейник, достаньте его [п115](#). А может быть, у вас есть серебряная плеть [п263](#)? Или еда, которую можно бросить леопардам [п331](#)? Иначе вам предстоит бой с тремя свирепыми хищниками [п499](#).

п46

Сундук приходится долго взламывать (вычитите 1 из *СИЛЫ*). В нем вы находите 10 золотых. Теперь, если хотите, откройте второй сундук [п192](#) или, взяв добычу, покиньте сокровищницу [п297](#).

п47

Люди покинули деревню давно. Дома, сплетенные из прутьев и обмазанные глиной, расплзлись от дождей и покрылись буйной травой, в них с трудом можно угадать бывшие человеческие жилища.

Хотите взглянуть на них поближе [п193](#) или обойдете деревню и продолжите свой путь [п548](#)?

п48

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.

Если вам удалось расположить к себе этого человека, то [п455](#). Если нет, то [п291](#).

п49

Вода в роднике очень вкусная и такая холодная, что ломит зубы. Ваша *СИЛА* восстанавливается на 3, вы наполняете флягу свежей водой и возвращаетесь на прежнюю тропу [п289](#).

п50

Дом похож на крепость. Стены из громадных бревен, окованная железом дверь, маленькие окна-бойницы – все говорит о том, что это строение может выдержать любую осаду. Но перед этим грозным сооружением – мирный крестьянский двор. Голенастые куры ищут в пыли червяков, у крыльца на вязанке хвороста лежит топор, посреди двора – огороженное камешками кострище с еще не потухшими углями. В хлеву с плетеными стенами блеет коза – вероятно, это для нее заготовлена куча свежих веток у ворот.

От дома бегут три дорожки (по одной из них вы сюда пришли).

Пойдете по левой дороге [п579](#)? Пойдете по правой дороге [п327](#)? Подкрадетесь ближе к дому, спрячетесь среди ветвей и попытаетесь узнать, кто тут живет [п154](#)?

п51

Вы поворачиваетесь, чтобы спастись бегством. Но кабан летит сквозь кусты, как пушечное ядро. Его острые, загнутые кверху клыки пропарывают вас насквозь.

п52

В правой стене вы замечаете низенькую каменную дверцу. Хотите войти в нее [п323](#) или пойдете дальше по коридору [п228](#)?

п53

Ослабевшему от ран, вам все труднее удерживаться на узком, пляшущем под ногами мостике. Одно неверное движение – и вы летите в поток под победный клич врага.

п54

Узкий коридорчик уводит далеко в сторону от прежней дороги. Вдруг Сэм трогает вас за локоть и шепчет: «Капитан, там тупик!»

Вы и сами видите, что коридорчик оканчивается глухой серой стеной... Хотите пройти его до конца, чтобы убедиться, что выхода нет [п162](#)? Или возвратитесь на развилку и пойдете другим путем [п498](#)?

п55

Солнце поднялось высоко, вас мучит жажда. А рядом – целое озеро воды! Правда, она мутновата, но вы не из привередливых...

Попробуете воду на вкус [п561](#)? Или не рискнете пить эту зеленоватую жижу [п157](#)?

п56

Горилла явно настроена драться. Ее желтые клыки оскалены, шерсть на загривке встала дыбом. Ужасная обезьяна грозно ухает и гулко бьет себя в широкую грудь громадными кулачищами...

Будете с нею сражаться [п569](#)? Или попытаете отвлечь ее каким-нибудь предметом из вашего мешка [п238](#)?

п57

Вы уже хотите идти дальше, как вдруг замечаете, что у одного из поверженных врагов вокруг пояса намотана веревка. Наверное, ею собирались вас связать...

Веревка длинная, прочная. Можете ее взять – в дороге пригодится [п196](#).

п58

Великолепная реакция не подводит вас – вы уворачиваетесь от летящей стрелы. Она лишь слегка задевает плечо (и уменьшает вашу *СИЛУ* на 2).

Сэм перевязывает вам рану лоскутом своей рубахи, а вы разглядываете искусно прилаженный к стене самострел, от спускового крючка которого тянулась веревка [п330](#)...

п59

Вскоре тропа выводит вас на поляну, где тощий старикашка в набедренной повязке подбрасывает хворост в костер под большим железным котлом.

Ваше появление испугало старика. Он бежит в лес и исчезает меж стволов. Будете его преследовать [п594](#)? Подойдете взглянуть на котел [п388](#)? Или продолжите путь [п149](#)?

п60

Стражники смотрят на вас как на сумасшедшего. Кажется, все-таки придется драться [п628](#).

п61

Если порох не истрачен, благоразумнее застрелить морскую змею, иначе вам придется драться с действительно страшным противником.

МОРСКАЯ ЗМЕЯ

ЛОВКОСТЬ 13 СИЛА 14

Если вам удастся ее убить, то [п402](#).

п62

Дорогу преграждает завал: неровные крупные камни стеной громоздятся от пола до потолка. Сквозь щели между ними сочится свет и тянет чистым ветерком. Попытайтесь разобрать завал [п501](#) или вернетесь на развилку и выберете другой путь [п443](#)?

п63

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам повезет, то [п406](#). Если нет, то [п281](#).

п64

Деньги перекачывают в ваш кошелек, а на прощание ювелир дает дружеский совет. В этом городе иноземцев не любят даже днем, а ночью стража может схватить вас без всякого повода. Лучше найти себе приют на ночь. Эта улочка (тут ювелир указывает направо) приведет к маленькой круглой площади, на которую выходят еще две улицы. Свернув на левую, подойдете к харчевне, хозяин которой не задает лишних вопросов. Правда, место это несколько подозрительное, но все же...

Вы прощаетесь со стариком, не переставшим призывать на вас благословения. Куда вы теперь пойдете: налево, за поворот [п393](#)? Или направо, к площади [п604](#)?

п65

Перед вами кряжистое дерево с дуплом. Вокруг дупла кто-то грубо вырезал клыки, а сверху – два хищно сощуренных глаза. Вероятно, это лесное святилище, где дикари оставляют приношения богам и духам. Просунете в дупло руку, чтобы на ощупь определить, что в нем лежит [п224](#)? Или, опасаясь ловушки, продолжите путь [п347](#)?

п66

Коридор начинает расширяться и вливается в небольшой круглый зал, украшенный росписью и ярко освещенный. Но не это привлекает ваше внимание. У стены стоит человек, который зажигает светильник. На нем длинное, до пят одеяние с прорезью для лица. Вероятно, это один из жрецов. На ваши шаги он молниеносно оборачивается и выхватывает из складок своего зелено-золотого одеяния кривую саблю [п476](#).

п67

Вскоре тропинка выводит вас на дорогу – хоть неширокую, но все же настоящую дорогу [п82](#).

п68

Здесь очень глубоко, но кажется, что до дна можно дотянуться рукой. Виден каждый камешек на дне, каждая чешуйка на проплывающей под лодкой стайке рыбок.

Вдруг рыбки бросаются врассыпную, и вы замечаете на дне странный блеск... Нет, это не игра света, не луч солнца на камнях! Там, присыпанная песком, лежит какая-то металлическая вещь... может быть, золотая!

Попытайтесь нырнуть и достать ее [п163](#) или решите не задерживаться [п550](#)?

п69

Потайная тропка быстро выводит вас к берегу Большой реки. Ожидает ли вас Сэм с лодкой [п488](#)? Или лодки нет, но вы знаете, где ее найти? Тогда ищите скорее!

Но, может быть, вы не можете этого сделать [п624](#)?

п70

Вы в просторном, хорошо освещенном зале. Светильники в виде птиц спускаются с потолка на золотых цепочках. В два ряда стоят колонны странной формы: искусные руки резчиков превратили их в корявые древесные стволы, увитые лианами. На стенах и потолке яркими красками нарисованы ветви и листва.

Меж рядов колонн у стены восседает ужасная статуя. У нее тело обезьяны или безобразного человека, голова напоминает жабу, но из пасти выбегают сверкающие клыки. На морде застыла мерзкая кровожадная ухмылка, красные глаза-рубины, кажется, не отрываются от вас. Когтистыми лапами Бог Лесов упирается в колени, а два стоящих на задних лапах каменных леопарда поддерживают его под локти.

Перед статуей – каменное возвышение со следами засохшей крови (наверняка жертвенник).

Слева и справа от статуи – две двери. В левой стене, почти под самым потолком – окно. Возле него часть стены закрыта длинным, от пола до потолка, синим занавесом.

Посмотрите, что скрыто за этим занавесом [п251](#)?

Войдете в левую дверь [п124](#)?

Войдете в правую дверь [п415](#)?

п71

Нет, у нее здесь не гнездо. В дупле – дикие пчелы, которые очень недовольны вторжением. Настолько недовольны, что ваша *СИЛА* уменьшается на 3...

Вы поспешно уходите, ругая коварную птицу. Но, между прочим, злитесь вы зря. Эта птичка многим помогла разжиться медком. Ее так и называют – медоуказчик. А сама потом занялась бы сотами, ставшимися в разоренном дупле [п184](#).

п72

Ни с чем нельзя спутать этот звук – грохот воды, летящей с высоты на камни. Прямо по курсу – водопад!

Здесь понадобятся все силы, опыт, мастерство, хладнокровие...

ПРОВЕРЬТЕ ВАШУ ЛОВКОСТЬ.

Бросьте кубик дважды. Если сумма выпавших чисел меньше вашей *ЛОВКОСТИ* или равна ей, то [п558](#). Если меньше, то [п146](#).

п73

Вы схватили за хвост короля джунглей – сетчатого питона! Одну из самых больших в мире змей!

Но это и спасло вам жизнь. Не привыкший к такому наглому обращению питон в панике удирает по ветвям, и вскоре его серое, в коричневых ромбах, десятиметровое тело скрывается в густо переплетенных кронах. Не будем уточнять, кто из вас при этом испугался больше [п522](#)...

п74

Коридорчик делает поворот – и вам на голову падает тяжелая каменная плита. Это сработала одна из ловушек, защищающих храм от незваных пришельцев.

п75

Сражения не будет. Воины узнали вашего спутника – и окаменели. А он, положив руку на эфес меча, говорит ласково:

«Эй вы, дети шакалов! Доставьте мне радость – примите бой! Нас только двое против троих...»

Но «дети шакалов» молча пятятся в кусты и исчезают.

Охотник оборачивается, и вы впервые видите на его лице улыбку.

«И это называется охрана! – весело говорит он. – Попались бы они мне в те времена, когда я был командиром городской стражи! Я бы их выучил порядку!.. Хотя, говорят, теперь и там стражники от рук отбились, взятки берут... Ну что ж, пора расставаться. Желаю удачи! Мне-то в город нельзя. Там каждая собака знает, что я объявлен вне закона...»

Вы хотите ступить на мост, но ваш спутник жестом останавливает вас и скрывается в прибрежных кустах.

«Здесь шаман лодку прячет, – слышите вы. – Тебе лодка нужнее, чем старому мошеннику!»

Возьмете лодку и отчалите [п480](#)? Или решите отказаться от подарка и двинетесь дальше пешком [п287](#)? В любом случае поблагодарите нового друга и попрощайтесь с ним.

п76

Знакомство с тайнами храма может вам дорого обойтись, к тому же скобы такие ненадежные... Вы решаете, что разумнее будет вернуться на развилку и пойти в другую сторону [п498](#).

п77

Вы отходите совсем недалеко – и останавливаетесь. У ваших ног – рыбацья сеть, еще сырая, в налипшей чешуе. Вы настораживаетесь. Вокруг – никого. Но какой же рыбак бросит в лесу то, что его кормит?

Вынув шпагу, вы осторожно идете вперед – и видите догорающий костер. Следы вокруг рассказывают печальную повесть о рыбаке, который только что достал сеть... начал жарить на углях рыбу... сзади к нему подкрались... была схватка... его уволокли... возможно, живого: следов крови нет. Жаль беднягу!

И было это недавно: даже рыба не успела стореть.

Попытаетесь помочь рыбаку [п577](#)? Или сочтете, что это бесполезно, и не станете отвлекаться от своей цели [п178](#)?

п78

Из-за поворота выходят несколько служителей храма в зеленых балахонах и с кривыми саблями. Увидев вас, они на миг застывают от изумления, а затем молча и яростно кидаются в атаку. Конечно, вы защищаетесь, как можете, и Сэм не стоит в стороне, но исход битвы предрешен: вам не покинуть подземелья...

п79

Торговец предупреждает, что здешние тропы опасны, особенно для чужеземцев. Сам-то он не очень боится тут бродить, ведь торговля между двумя берегами так выгодна! Он уже распродал здешним рыбакам и охотникам товары, что принес из города, а теперь собирается покупать шкуры. Но пока удалось приобрести лишь несколько странных безделушек, неведомо как попавших в эту глухомань... Не желает ли почтенный господин взглянуть на них [п214](#)?

п80

Вам предстоит нелегкий бой.

ВОЖДЬ

ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 12

Если вам удалось победить своего могучего противника, то [п335](#).

п81

В хижине горит маленький очаг. Женщина в кожаной одежде снимает с огня глиняный горшок с кипящей водой. Она оборачивается – и видит вас.

Несколько секунд вы молча глядите друг на друга. Потом женщина издает оглушительный вопль и выплескивает на вас кипяток из горшка (вычтите 2 из своей *СИЛЫ*) [п605](#)...

п82

Дорога выбегает к небольшой речушке, и теперь вы идете вдоль берега.

Меж дорогой и речкой видите дерево невиданной высоты. Пожалуй, с вершины этой громадины будет виден весь остров!

Забраться на него было бы не очень трудно, но в кроне вам чудится возня... как будто там кто-то есть...

Рискнете все же влезть на дерево и осмотреться [п181](#) или пройдете мимо [п618](#)?

п83

Коридор становится все круче. Вы невольно ускоряете шаги и, наконец, вынуждены бежать, чтобы удержаться на ногах. Справа замечаете какое-то черное отверстие, но не можете остановиться, чтобы осмотреть его... Внезапно коридор обрывается. Замедлив бег, вы мягко спрыгиваете на узкий каменный карниз [п255](#).

п84

Вы собираетесь открыть дверь? А ключом вы запаслись? Если да, то каким: серебряным [п346](#) или бронзовым [п506](#)?

Если ключа нет, можете попытаться выломать дверь [п617](#) или, махнув на нее рукой, идти к воротам [п151](#).

п85

Перед вами полянка, поросшая высокой травой и цветами. Внезапно кроны деревьев вокруг нее оживают – крики, визг, верещание... С ветвей спрыгивает стая мартышек. Они совсем не боятся человека. Не охотятся тут на них, что ли?

Обезьяны скачут вокруг вас, дергают за одежду, пытаются стянуть шляпу, а самые нахальные уже развязали мешок.

Надо что-то делать, иначе они не дадут уйти.

Если есть еда – бросьте им, пускай оставят вас в покое [п532](#). Или, если хотите, дайте мартышкам какой-нибудь предмет из мешка, чтобы их отвлечь [п436](#).

Есть еще один способ: взять палку подлиннее да разогнать этих безобразниц [п321](#)!

п86

Вы плывете вдоль берега, ища место, чтобы причалить. Но тут из леса появляется отряд полуголых воинов, вооруженных луками и копьями. Вы пытаетесь повернуть прочь от берега, но поздно: стрелы настигают вас...

п87

Вы идете очень быстро, не глядя по сторонам, и останавливаетесь лишь тогда, когда обнаруживаете, что вернулись на прежний перекресток.

Левая дорога, убегающая на юг, вас не интересует. По какой из двух оставшихся дорог вы пойдете: по правой [п313](#) или по средней [п123](#)?

п88

Поднимаетесь по крутым ступенькам к маленькой деревянной дверце. Открыть ее очень легко, и... Ура, свобода! Над головой – рассветное небо [п580](#).

п89

Старик оказывается неплохим воином. К тому же лезвие его ножа зазубрено, как пила, и оставляет рваные раны (поэтому каждый раз, когда он наносит вам удар, вычитайте из своей *СИЛЫ* не 2, а 3).

СТАРИК

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п304](#).

п90

Попытка убежать от страшного зверя оказывается неудачной. В могучем прыжке хищник обрушивается на вас и одним ударом тяжелой лапы ломает позвоночник.

п91

В комнате совсем нет мебели. На полу – вытертые волчьи шкуры и несколько подушек. С потолка свисает круглый светильник на медной цепочке.

Хозяин кланяется и уходит, оставляя вас одного [п484](#).

п92

Теперь можете без помехи осмотреться.

Дверь в стене напротив окна, на которой нет дверного кольца, не поддается вашим усилиям, открыть ее можно только снаружи. Придется поискать выход за деревянной загородкой [п510](#).

п93

Когда-то здесь хранили съестные припасы. Вдоль стен – длинные полки, трухлявые и пыльные. Полки пусты, только в дальнем, самом темном углу вы различаете что-то вроде глиняного кувшинчика.

Хотите достать его [п511](#) или собираетесь уйти отсюда [п222](#)?

п94

Вы протягиваете руку к оружию, но колдун оказывается проворнее. С насмешливым криком он хватает глиняный кувшин и выплескивает его содержимое вам в лицо. Резкая боль заставляет вас вскрикнуть. С трудом протираете вы глаза, но еще много дней не сможете видеть так же хорошо, как раньше (вычитите 2 из *СИЛЫ* и 1 из *ЛОВКОСТИ*).

Придя в себя, обнаруживаете, что в хижине никого нет, а вещи, которые колдун предлагал вам, исчезли. Более того – исчез ваш кошелек!

В ярости вылетаете вы из хижины, но колдуна и след простыл. Только в кронах деревьев издевательски хохочет какая-то птица... Придется выбираться на прежнюю тропу и идти по ней дальше [п284](#).

п95

Замок сломан. Крышка люка легко отходит сторону, вы с Сэмом поднимаетесь по ступенькам и... оказываетесь в большом зале с колоннами, перед чудовищной статуей Бога Лесов.

Вы не успеваете толком оглядеться. Где-то наверху печально и тревожно звенит колокол. И тотчас же ночной храм оживает. За стенами слышен гулкий топот, словно сюда бежит целая армия...

Если у вас есть покрывало жреца, то [п155](#). Если нет, то [п536](#).

п96

Вы отчаянно пытаетесь бороться с потоком, но он швыряет вас, как куклу, злобно бьет о камни и... выбрасывает на песчаную отмель!

Тело страшно болит – *СИЛА* уменьшается на 6...

Если после этого сурового испытания вас удалось остаться в живых, то [п474](#).

п97

Вы поворачиваетесь, бросаетесь наутек – и тут же между лопаток вам вонзаются две стрелы...

п98

Темнеет, пора подумать о ночлеге. Устройте привал, выбрав местечко поуютнее [п172](#)? Или решите идти всю ночь [п344](#)?

п99

Коридор расширяется, и вы оказываетесь в небольшом подземном зале. Спускающиеся с потолка острые клыки сталактитов делают его похожим на пасть дракона. Вы чувствуете легкий озноб – не от страха, а от пронизывающего пещерного холода.

Из пещеры три выхода: левый [п249](#), средний [п320](#) и правый [п515](#). Какой вы предпочтете?

п100

Перед вами храм Бога Лесов. Впервые видите вы его, но узнаете сразу. Сердце подсказывает, что ваш друг – здесь, в этом приземистом, обширном здании.

Стены храма сплошь покрыты резьбой, но разглядеть ее во тьме не удастся. У массивных дверей стоят, как вам сначала показалось, две статуи... Нет, это люди в шлемах и кольчугах, с маленькими щитами и узкими мечами. Они стоят совершенно неподвижно и не обращают на вас ни малейшего внимания.

Пойдете к дверям [п595](#) или сначала обойдете храм и поищите другой вход [п31](#)?

п101

Идти приходится не так уж долго. Лес расступается. Перед вами крутая и высокая горная гряда. Издали слышен рев воды: похоже, скалы отделяют вас от реки.

Ваш зоркий глаз быстро замечает черное отверстие метрах в трех от земли. Если у вас есть веревка, то [п8](#). Если нет, то [п419](#).

п102

Похоже, этот предмет знаком горилле. Она приходит в дикую ярость, уханье превращается в рев. Зверь наносит удар так стремительно, что вы не успеваете защититься (вычитите 2 из *СИЛЫ*) [п569](#).

п103

Перед вами большая поляна с вытоптанной травой. В центре ее – кострище, над которым еще поднимается дымок. Вокруг поляны кольцом стоят два десятка круглых хижин. Не видно ни души, только за деревьями слышны голоса. Неподалеку убегает в лес тропа.

Надо уходить, но тут вы вспоминаете, что вас не только взяли в плен, но и дочиста ограбили. Бог с ними, с вещами и деньгами, а вот без оружия в лесу – верная смерть. Необходимо найти хоть что-нибудь, что могло бы защитить вас.

Пересекать поляну рискованно, поэтому вы решаете исследовать одну из соседних хижин – ту, что справа [п589](#), или ту, что слева [п248](#).

п104

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам повезло, то [п574](#). Если нет, то [п17](#).

п105

Из воды медленно появляется голова гигантской морской змеи.

Вы не раз слышали рассказы матросов о морских змеях, но до сих пор вам не доводилось их видеть... Лучше бы и сейчас не довелось! От чудовища веет холодной ненавистью и древней мощью. Бог знает, какие подводные глубины хранили это живое воспоминание о давно ушедших временах. Ее тело, толщиной с бревно, отливают тусклым серебром, а громадная пасть может проглотить вас, как лягушку. Что-то подсказывает вам, что такого грозного противника вам еще не приходилось встречать, да и вряд ли придется когда-нибудь [п61](#)...

п106

Совсем другое дело! Сильное, но плавное течение несет лодку вдоль берегов, на которых раскинулись вспаханные поля. Иногда попадают лодки, но лодочники не обращают на вас никакого внимания.

А впереди, все ближе и ближе, поднимает над водой свои серые стены город [п7](#).

п107

Скорее всего, парнишка ни разу в жизни не видел пистолета. Но ваше резкое движение расценил правильно и успел вовремя спустить стрелу с тетивы.

п108

Вы проходите мимо неглубокой заводи. Даже в мутной воде видны две полуметровые рыбины на дне – темные, зеленоватые, с длинными усами. Сомы, что ли? Они выглядят вялыми и сонными. Вероятно, их можно поймать даже руками. Попробуетесь [п533](#)?

Но... вдруг эти рыбины ядовитые или кусачие? Может, безопаснее пройти мимо [п385](#)? (Кстати, если вы расстались с мешочком, где хранили кремь и огниво, так или иначе придется отказаться от рыбалки: ведь нечем развести костер, чтобы зажарить улов.)

п109

Вы спешите исчезнуть, но, прежде чем кусты смыкаются за вашей спиной, воин успевает выстрелить еще раз – и не промахивается. Рана не смертельна, но уменьшит вашу *СИЛУ* еще на 2.

Придется обойти опасное место, скрываясь в кустарнике [п16](#).

п110

Коридор стал шире и ровнее, но потолок в трещинах и не внушает доверия... Вы спешите скорее миновать этот проход, но перед вами снова развилка. Свернете направо [п640](#) или налево [п507](#)?

п111

Ночь проходит без приключений (сон увеличивает вашу *СИЛУ* на 2), и с рассветом вы идете дальше по той же тропке [п470](#).

п112

Вы спускаетесь к лодке и отсчитываете деньги. Лодочник уверенными взмахами весла направляет лодку на быстрину.

Вскоре вы уже на противоположном берегу. Лодочник показывает на дорогу вдоль небольшой речки, которая вытекает из большой реки и бежит на север. По этой дороге и лежит теперь ваш путь, мимо вспаханных полей, к городу на горизонте, а по левую руку клонится к закату огромное красное солнце [п413](#).

п113

Тут кожаный полог откидывается. Входит слуга. В руках у него поднос, под мышкой – сложенная скатерть. Он расстилает ее на полу, ставит на нее блюдо с едой и глиняный кувшинчик.

Вы напоминаете слуге, что не заказывали ужин. Он равнодушно пожимает плечами. Ему велели принести – он принес, а уж вы сами с хозяином разбирайтесь. Не хотите – не ешьте...

Забрав поднос, слуга уходит.

Вы торопитесь, но несколько минут у вас найдется. Может быть, хотите поесть мяса [п37](#) или выпить вина [п215](#)? Если не хотите задерживаться – отправляйтесь в дорогу [п549](#).

п114

На прощание торговец говорит, что город, куда вы идете, находится за рекой, но лодку добыть трудно, а мост на востоке, под охраной Лесных Людей. Его-то самого перевезет знакомый рыбак, но не сейчас, а через несколько дней...

Новый знакомец машет вам рукой и исчезает в кустах, а вы продолжаете путь на север [п472](#).

п115

Вы достаете ошейник – и со свирепыми хищниками происходит перемена. Кажется, они приняли вас за одного из своих хозяев и ожидают, что вы поведете их на прогулку!

Звери бурно трутся о ваши ноги и тычутся в вас мордами, пока вы пробираетесь к деревянной загородке [п510](#).

п116

С опаской ступаете вы на раскачивающийся мост и благополучно переходите на другую сторону оврага [п593](#).

п117

Свет факела разрывает мрак в клочья, озаряя серые стены из гладко отесанного камня. На стенах выбиты надписи, но в полумраке их не разобрать. Вы оглядываетесь в поисках выхода – и внезапно слышите стон [п221](#).

п118

Тропинка огибает не очень высокое, но чудовищно толстое сухое дерево. Кора его исполосована врезавшимися в нее лианами-душителями, а вершина разбита и обуглена давным-давно ударившей туда молнией.

А ведь это дерево может вам пригодиться...

Без труда взбираетесь вы к обугленной верхушке. Да, молния выжгла в стволе громадное дупло, в котором легко может разместиться человек! Чем не место для ночлега? Во всяком случае, с земли вас не заметит ни зверь, ни человек.

Если хотите воспользоваться этим пристанищем, то [п387](#). Если не хотите – что ж, придется идти всю ночь [п545](#) или устроиться прямо в траве, где-нибудь неподалеку от тропинки [п265](#).

п119

Стражники благосклонно принимают деньги и пропускают вас в город [п190](#).

п120

Перед вами небольшая мрачная пещерка. Здесь темнее, чем в коридоре, поэтому глаза не сразу различают нишу, в которой стоит каменный трон. На нем полулежит скелет в парчовой одежде, расшитой драгоценными камнями. На черепе – золотой зубчатый венец. Когда-то шею мертвеца украшало ожерелье, но от времени нить порвалась. Изумруды,

рубины и сапфиры распались по коленям мертвого владыки и по широкому трону. Хотите их собрать [п584](#)? Если не хотите, то [п219](#).

п121

Деревья вокруг вас стоят уже не такой плотной стеной, лучи солнца все чаще пробиваются в зеленоватый мрак сквозь разрывы в колыхающемся пологие листы.

Вы отдохнули, и дорога не тяжела вам. Вы бодро идете, вслушиваясь в шорохи леса... и вдруг останавливаетесь. Перед вами развилка. Решайте, куда свернете: налево [п400](#) или направо [п486](#).

п122

Вы осторожно идете по дорожке из жердей и ветвей, раздумывая: кто же издавал тот странный рев. Вдруг вы слышите другой крик – на этот раз человеческий. И, как вы сразу понимаете, предсмертный. Хриплый отчаянный вопль разносится над болотами – и резко обрывается. Тишина... Кто бы ни кричал – этот человек уже мертв.

Мороз пробегает у вас по коже. Пойдете вперед, несмотря на таящуюся там опасность [п369](#)? Или попытаетесь обогнуть это подозрительное место, покинув гать и перепрыгивая с кочки на кочку [п529](#)?

п123

От вашей тропки отбегает другая – прямо на запад. Пойдете по ней [п562](#) или не будете сворачивать [п85](#)?

п124

Вы оказались в маленькой квадратной комнатке с голыми серыми стенами. Не успеваете вы осмотреться, как пол с одного конца начинает опускаться. Вы пытаетесь удержаться на образовавшейся горке, но мягко съезжаете по гладкому камню куда-то вниз [п600](#).

п125

Перед вами незнакомец в кожаной куртке и серых шароварах. Он высок, широкоплеч, держится прямо и надменно. Куртка распахнута, на груди играют великолепные мускулы. Черты лица резкие, мужественные, взгляд человека, привыкшего повелевать. Длинные черные волосы рассыпались по плечам. На поясе у незнакомца – прямой узкий меч, в руках – лук, на тетиву которого он уже наложил новую стрелу. И стрела эта глядит на вас.

Человек властно заявляет, что не любит, когда здесь шляются неизвестные люди, и требует ответа: кто вы такой и что вам здесь нужно?

Расскажете о себе [п48](#) или попробуете сразиться с незнакомцем [п375](#)? А может быть, вы уже слышали об этом человеке и хотите показать ему какую-нибудь вещь из вашего мешка?

п126

Моряк вы хороший, а вот следопыт из вас никудышный. Проплутав битый час по зарослям, опять выходите на берег, где на почти догоревшего костра чадят остатки рыбы...

Куда же вы теперь пойдете: на запад [п341](#) или на восток [п239](#)?

п127

Пояс, конечно, не веревка, но он довольно длинный и прочный. Кое-как Чарли связывает им ветви. Остается надеяться, что это сооружение не развалится при первом же толчке [п509](#).

п128

Вы приняли смелое решение – и может быть, мудрое.

1-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 7

2-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

3-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

Если вы победили, то [п173](#).

п129

Вы облюбовали на карнизе резную звериную морду покрупнее и забросили на нее веревку. Несколько минут – и вы уже стоите на узком каменном подоконнике [п461](#).

п130

Вы пробуете варево. Это очень неосторожный поступок. Последний неосторожный поступок в вашей жизни. Потому что в этом котле шаман отваривал ядовитые травы и корни, чтобы смазывать наконечники стрел и копий...

п131

Падая, воин резко толкает лодку. От толчка она вылетает из заводи. Свирепое течение подхватывает ее и на ваших глазах разбивает в щепки о валуны...

Жаль, очень жаль! Упущена возможность переправиться! Не остается ничего другого, как идти дальше по берегу [п381](#).

п132

Неровные крутые ступеньки приводят в пещерку, где кто-то устроил кладовую. Но это было очень давно: куски вяленого мяса покрылись плесенью, из глиняных сосудов доносится запах гнили. Только сушеные плоды в кожаном мешочке неплохо сохранились и могут увеличить вашу *СИЛУ* на 2. Кроме того, в маленькой нише лежат стопкой пять золотых. Это странные монеты, на которых отчеканены вставшие на дыбы леопарды, а на обороте – жуткая жабья морда с клыками, торчащими из углов пасти... Вы пересыпаете деньги в свой кошелек, осторожно спускаетесь по ступеням и продолжаете свой путь [п354](#).

п133

Из деревни ведут две дороги. Судя по рассказам хозяев, западная ведет на берег моря, куда ушли рыбачить мужчины. Туда вам идти ни к чему. Остается дорога на северо-восток [п300](#). Или вы знаете другую тропинку?

п134

Стражники встают, подтягиваются и почтительно склоняют свои копья остриями к земле у ваших ног. Путь в город открыт [п190](#).

п135

Пламя пляшет во мраке, и вы засыпаете, положив голову на мешок. Сквозь сон вам слышатся тихие шаги. Пытаетесь встать, но получаете сильный удар по голове (вычитите 4 из *СИЛЫ*) и теряете сознание [п620](#).

п136

Вы догоняете своего спутника на развилке. Он колеблется, куда свернуть: налево [п513](#) или направо [п52](#)? Решение придется принимать вам.

п137

Вы свистите, и с воды отвечает такой же свист. Из-под берега появляется лодка. Вы сталкиваете в нее ошарашенного Чарли, прыгиваете сами, выхватываете у Сэма весло и твердой рукой выводите долбленку на середину реки.

И тут же поросшие лесом берега оживают: из чащи появляется не меньше сотни Лесных Людей. Они разгадали обман и теперь яростно обстреливают вас из луков. Но лодка удаляется со скоростью хорошей скаковой лошади, и ни одна стрела не попадает в цель [п384](#).

п138

Испуг вашего спутника напрасен: это всего лишь статуя! Вы обходите зал, любуясь росписью на стенах и попутно осмотрев два выхода – в противоположной стене и справа от входа. Затем снова подходите к статуе. Она искусно изваяна из камня, но покрывало на ней – настоящее. Может быть, оно пригодится в ваших странствиях?

Больше в зале нет ничего интересного, пора его покинуть через выход в противоположной [п247](#) или в правой [п582](#) стене.

п139

Нелепая хижина сплошь забита чучелами птиц и зверей, змеиными кожами, связками сушеных трав, деревянными и костяными фигурками, глиняными сосудами. В центре сооружен глиняный очаг, возле которого хлопочет человек в неопишуемой одежде из птичьих перьев. Похоже, перья приклеены прямо к телу.

Человек оборачивается к вам. Он еще не стар, у него худощавое подвижное лицо с большими лукавыми глазами. Без малейшего удивления он делает приглашающий жест.

Вы пытаетесь объяснить, зачем пришли сюда, но незнакомец смеется и машет рукой.

«Я знаю все, – говорит он. – Мое колдовство открыло мне, кто ты. Я умею говорить с духами предков, понимаю язык зверей и птиц, воды и огня... Ты пришел из-за моря. Ты ищешь друзей, которых ищут Лесные Люди...»

Он попал в самую точку, но его хитрые глаза наводят на мысль, что, кроме воды и огня, у него есть и другие источники сведений [п570](#).

п140

На высокой кочке сидит громадная зелено-бурая... лягушка. Ее горло раздувается большим пузырем, дрожит и исторгает тот самый рев, который вы слышали с тропинки.

Вам становится смешно. Конечно же, это лягушка-бык, чей голос слышен за несколько миль! Интересно, многих ли путников, забредших на болото, напугал своими воплями этот «страшный зверь»?

Но вы-то не струсил! И за это вас ждет награда.

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п409](#).

п141

В глазах вождя мелькает растерянность, а затем – бессильная злоба. Он говорит, что с радостью бы увидел, как ваша кровь течет по жертвеннику. Но убивать вас нельзя – вы под защитой лесных духов.

Не прикоснувшись к перу, которое вы ему протягиваете, вождь исчезает в кустах [п335](#).

п142

Лицо звездочета вспыхивает, глаза становятся огромными.

«Этот обычай!.. – страстно восклицает он. – Этот варварский, дикий, постыдный обычай!.. Кровавое поклонение чужому богу, которого наши предки из страха перед лесом переняли у дикарей!.. Я всегда говорил... доказывал... и буду бороться, пока жив...»

Задохнувшись от волнения, звездочет умолкает. Успокоившись, он советует вам спешить, потому что жертвоприношение будет совершено завтра в полдень.

«Но что здесь можно сделать, о бесстрашный чужестранец? Даже если ты вырвешь своего друга из лап жрецов, как вам выбраться из города? Войти сюда легче, чем выйти...»

Звездочет задумывается... и вдруг широко улыбается. Глаза его становятся задорными, как у мальчишки.

«Вспомнил! Когда я был маленьким, мы с друзьями купались в широком ручье. Он течет неподалеку от ворот, ныряет под крепостную стену и впадает в реку. Там, где ручей выбегает из города, отверстие в каменной кладке забрано железной решеткой, чтоб никто не проник в город. Мы с ребятами обнаружили, что нижний прут решетки расшатался и его можно вынуть. Не забудь – нижний, у самого дна! Это тайна моего детства, и я дарю ее тебе, о мой благородный и отважный друг!..»

(Если когда-нибудь захотите воспользоваться подарком звездочета, прибавьте 110 к номеру параграфа, на котором будете находиться.)

Распрощавшись с новым другом и выслушав тысячу пожеланий удачи, вы покидаете дом-башню. И лишь свернув на соседнюю улицу, вспоминаете, что забыли узнать дорогу к храму [п282](#).

п143

Вы верно разгадали секрет потайной дверцы. Серая плита мягко уходит в сторону. За ней – ступеньки наверх. Подниметесь по ним [п88](#) или пойдете дальше по коридору [п378](#)?

п144

Считаете, что бой неизбежен? Что ж, дело ваше...

1-Й КРЕСТЬЯНИН ЛОВКОСТЬ 7 СИЛА 8

2-Й КРЕСТЬЯНИН ЛОВКОСТЬ 7 СИЛА 9

Если вы убили обоих, то [п355](#).

п145

У этого чудища панцирь, который не пробьет и шпага. Если пистолет заряжен, стреляйте крокодилу в глаз [п464](#). Если не можете выстрелить – придется бежать (хотя неизвестно, удастся ли это) [п328](#).

п146

Весло в руках ломается, как щепка, лодку подбрасывает над огромным валуном, она переворачивается... и вы, все трое, летите в свирепо клокочущую воду [п96](#).

п147

Вы идете долго, тропинка становится все уже. Вы начинаете опасаться, что она совсем исчезнет... Внезапно перед вами открывается поляна. И тут же рядом с вами в дерево впивается стрела [п36](#).

п148

По кожаному пологу пробегает легкая дрожь... и в комнату бесшумно входит человек. Он застывает на пороге, внимательно приглядываясь и прислушиваясь. Наконец, успокоившись, он на цыпочках проходит через комнату и склоняется над вашим мешком.

В этот момент вы встаете и кладете ему руку на плечо.

Вор оборачивается. Это хозяин харчевни. Он удивлен, но не испуган. Ваш клинок лязгает о его длинный нож. Только не вздумайте стрелять: на шум могут сбежаться люди [п399](#).

п149

Тропа вьется уже не меж деревьев, а среди высокого, в человеческий рост, колючего кустарника. Обрывается она на большой круглой поляне [п459](#).

п150

Коридор крутой, пол в выбоинах. Приходится идти, держась за стену. За поворотом в глаза ударяет свет. Вы ускоряете шаг и спрыгиваете с невысокого уступа [п391](#).

п151

Вы подходите к воротам. Стражники отрываются от игры и лениво глядят на вас. Один из них (видите, старший) нахлобучивает шлем и ворчит: «Показывай пропуск!..»

Рискнете показать им какой-нибудь предмет, который может оказаться пропуском [п22](#)? Или поступите проще – предложите им денег [п590](#)? А может быть, понадеетесь на свое умение владеть оружием и проложите себе дорогу силой [п628](#)?

п152

Слева от дороги замечаете дерево, на коре которого вырезана чудовищная клыкастая морда. Хотите взглянуть на нее поближе [п65](#) или пройдете мимо [п347](#)?

п153

И вот Сэм на свободе. Примите поздравления, капитан!
УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

Моряк покидает клетку, измученный, еле стоящий на ногах, и бормочет, что Чарли Грин остался у тех негодяев, которые их обоих уволокли... Но сейчас не время для разговоров. Вы делаете ему знак замолчать и осматриваете подземелье. Выход только один: невысокая арка в одной из стен [п357](#).

п154

Здесь очень удобный наблюдательный пункт, и вы замечаете то, чего не видели от дороги: деревянную люльку у крыльца. В люльке ребенок, который уже научился ползать и рвется использовать это умение.

Каким-то чудом малышу удастся опрокинуть люльку, и он на четвереньках устремляется вперед. Но двор полон опасностей: неплотно прикрытый крышкой колодец с низким срубом, непрогоревший костер, открытые ворота в лес...

Что вы сделаете? Покинете свое укрытие и водворите беглеца в люльку [п528](#)? Или не станете этого делать, опасаясь, что родители малыша – кем бы они ни были – заметят вас [п428](#)?

п155

Вам приходит в голову отчаянная мысль. Вы быстро натягиваете на себя поверх одежды покрывало жреца.

И вовремя! Раскрываются потайные двери, в зал вбегают стражники – и застывают при виде фигуры в зелено-золотом одеянии. Воспользовавшись их замешательством, вы знаком повелеваете Сэму следовать за собой. Никто вас не задерживает, и вы беспрепятственно покидаете храм.

Возможно, потом стражники догадаются, что их провели, но будет поздно – вы уже на свободе [п580](#).

п156

Незнакомец не спешит нападать, и вы, воспользовавшись этим, достаете медный браслет и говорите: «Ваша жена просила, чтобы вы помогли мне...»

Незнакомец смотрит на вас, вытаращив глаза, и визгливо отвечает: «Моя жена?.. Но я не женат! И никогда не был женат!»

Подхватив свой мешок, он скрывается в кустах. Вы ошиблись, и теперь никогда не узнаете, кто был этот человек и почему он стрелял в вас. Придется продолжить путь на север, оставив поляну за спиной [п472](#).

п157

Но жара и впрямь невыносимая. Если во фляге осталась вода, выпейте хотя бы глоток, иначе СИЛА уменьшится на 1... [п468](#)

п158

Вы подходите к неширокому, но очень глубокому оврагу. Через него переброшено большое бревно. Выглядит оно вполне солидно, но...

Может быть, пойти в обход? В таком случае – куда? Налево [п352](#) или направо [п517](#)? Или все же пойдете по бревну [п306](#)?

Есть и еще один путь: спуститься по древесным корням, которые пронизывают песчаные стены оврага, а потом так же выбраться с противоположной стороны [п236](#).

п159

Зверек вполне съедобен (и прибавит 4 к вашей *СИЛЕ*). Можете съесть его сразу и взять с собой и подкрепиться позже.

А теперь, пожалуй, пора продолжать свой путь [п101](#).

п160

Лаз выводит в крошечную пещерку, где нельзя даже выпрямиться во весь рост. Какой-то человек устроил здесь кладовую, причем очень давно. По стенам растянуты полусгнившие рыболовные снасти, а на полу стоит грубо сколоченный деревянный ящик. В ящике вы обнаруживаете... матросскую зюйдвестку! Значит, сюда занесло моряка-европейца! Взяв шапку в руки, чтобы рассмотреть поближе, вы замечаете в ней полупустой кожаный мешочек. Какая удача! В нем порох, и он совсем не отсырел! Его совсем мало, но хватит еще на один выстрел.

Вы берете мешочек (а если хотите, то и зюйдвестку) и ползком покидаете пещеру. Теперь можно и наверх [п250](#).

п161

Тропка заканчивается у маленького лесного родничка. Хотите напиться [п49](#) или вернетесь на прежнюю тропу [п289](#)?

п162

Из чистого упрямства доходите вы до конца коридора и обнаруживаете зияющее в потолке черное отверстие. Подняв повыше факел, вы разглядываете вертикальный лаз, в каменные стены которого вделаны железные скобы. Они порядком проржавели и вообще не внушают доверия.

Если вам интересно, куда по этим скобам можно добраться, то [п456](#). Если же не хотите рисковать, то [п76](#).

п163

Здесь и в самом деле очень глубоко. Вряд ли с первой попытки удастся достать таинственный предмет.

Чтобы добиться цели, кидайте два кубика, пока на обоих не выпадут одинаковые цифры. Каждая попытка уменьшает вашу *СИЛУ* на 1.

Разумеется, вы можете, когда захотите, вернуться в лодку и продолжать путь [п550](#). Но если ваши старания увенчались успехом, то [п525](#).

п164

Далеко идти не приходится: путь пересекает мутный ручей, широкий и, видимо, глубокий. Серdito журча, он убегает под городскую стену, в пролом, забраный толстой железной решеткой. Если бы ее можно было выломать!.. Наклонившись над водой, вцепляетесь в верхний прут и изо всей силы тянете его на себя. Но проклятое железо, ушедшее концами в каменную кладку, даже не шелохнулось под вашей рукой.

Если есть пилка, попробуйте, не справится ли она с решеткой [п440](#). Если же пилки нет, остается тряхнуть кошельком и отсчитать горшечнику за помощь 30 золотых [п340](#). Или попросту пойти к воротам [п542](#).

п165

Вы пытаетесь поймать птицу, но это не так легко, как казалось сначала. Ища спасения, птица спешит к речушке и, отчаянно размахивая здоровым крылом, перелетает ее. В азарте вы переходите речушку вброд и продолжаете погоню по левому берегу. И вдруг перед вашим носом птица красиво взмывает ввысь. Ах, хитрюга, она уводила вас от гнезда!

Не возвращаться же теперь! В конце концов, идти дальше можно и по этому берегу [п108](#).

п166

Вы продолжаете путь, и вскоре течение выносит лодку на воды Большой реки, яростно кружащей среди громадных валунов [п480](#).

п167

Вы переходите реку по мосту. На другом берегу лежат вспаханные поля, а на горизонте виден город, обнесенный стеной из серого камня. Это и есть цель вашего странствия.

Сначала вы идете на запад вдоль большой реки, потом – на север берегом вытекающей из нее речки. Узкая тропинка, бегущая по берегу, заросла травой. Заметно, что ходят по ней очень редко.

Потом начался высокий кустарник, в котором вы с Чарли быстро заблудились.

Река журчит где-то рядом, и был даже момент, когда над вашей головой навис высокий, круто изогнутый мостик, перемахивающий и через реку, и через кусты. Но проломиться к мостику вам не удалось.

Вы уже готовы отчаяться. Но тут прямо перед вами поднимается серая городская стена. Вы почти у цели, но ваш спутник так измучен и измотан, что будет вам лишь обузой. Поэтому вы твердо приказываете ему ждать здесь.

Но куда вы пойдете в поисках ворот? Направо [п619](#) или налево [п243](#)?

п168

Вы идете дальше, пока не замечаете, что от широкой утоптанной дорожки на север отходит еле заметная тропка. Неизвестно, кто ее проложил – люди или звери. Хотите свернуть на нее [п208](#) или пойдете прямо [п504](#)?

п169

Не успеваете вы отойти от развилки, как замечаете слева от дороги серое островерхое здание. Из-за кустов его как следует не разглядеть. Подойдете ближе [п366](#) или не станете сворачивать [п262](#)?

п170

Вы резко приказываете проходимцу исчезнуть. А тут как раз возвращается хозяин и объявляет, что комната ждет вас [п91](#).

п171

Вы идете на проблески света, который брезжит в конце коридора. Внезапно под ногой что-то со звоном лязгает о камни. Вы наступили на какой-то металлический предмет. Значит, в этой пещере бывают люди!

Попробуйте отыскать в полумраке то, на что вы наступили [п202](#)? Или не станете задерживаться и поспешите покинуть пещеру [п412](#)?

п172

К сожалению, ночевать придется прямо на траве, под открытым небом. Что ж, ночь теплая, не стоит даже костер разводить [п421](#).

п173

Браво, капитан! Это был великолепный бой! А теперь можете углубиться в лес по тропе, убегаящей от моста. Но сначала проверьте, не нужно ли наполнить флягу – вы ведь на берегу реки [п500](#).

п174

Вы с Сэмом, как по команде, разворачиваетесь и бросаетесь наутек. Позади слышится разъяренный топот зверя. Вы влетаете в зал со статуей и скрываетесь в боковую дверь [п582](#).

п175

Течение само несет лодку, вам почти не приходится грести. Вскоре речушка поворачивает на северо-запад. За поворотом вы видите развесистое дерево. Оно склонило над водой ветви, отягощенные большими желтыми плодами. Попытайтесь сорвать хотя бы один из них [п223](#) или проплывете мимо [п427](#).

п176

Вы не олень и не заяц, бежать вы не намерены. Вы бредете дальше по опустевшему лесу, но внезапно останавливаетесь, пораженный ужасом.

Прямо на вас идет черно-красная широкая волна. Вы сразу догадываетесь, что перед вами хищные кочевые муравьи, которые уничтожают все живое на своем пути. Есть только две силы, способные остановить их: огонь и вода. Но вокруг лишь сырые ветви и зеленая трава, разжечь огонь нельзя. Остается одно – бежать к озеру.

Но не поздно ли вы приняли это благоразумное решение? Густая волна муравьев уже близко. Маленькие красноголовые твари заползают под одежду, карабкаются по телу, крохотными острыми челюстями терзают кожу (вычите 4 из *СИЛЫ*).

К счастью, озеро рядом, и вы прыгаете в воду [п246](#).

п177

Вы направляетесь к мостику у городских ворот, но Сэм дергает вас за рукав и говорит, что не нужно переходить речку.

Вы оба ныряете в густой кустарник у городской стены. Стражники у ворот провожают вас подозрительными взглядами.

Под стеной обнаруживается тропинка, достаточно широкая, чтобы ветви не рвали одежду. Вы идете по ней, и вскоре кусты расступаются.

Теперь путь лежит на юг, речка бежит по правую руку от вас. За разговорами вы и не замечаете, как выходите к Большой реке. Сэм говорит, что надо свернуть на восток. Вскоре ваш спутник предупреждает, что рядом мост – и он охраняется»

Вы приказываете Сэму ждать здесь: если с вами что-нибудь случится, именно ему придется выручать Чарли Грина, а то и вас обоих! Рулевой подчиняется с большой неохотой, а вы отправляетесь к мосту.

Если у вас есть покрывало жреца, попытайтесь обмануть Лесных Людей [п307](#). Если покрывала нет (или вы не хотите им воспользоваться), то [п560](#).

п178

Рыба отлично пропеклась. Если хотите, можете ее съесть или, завернув в листья, взять с собой (она прибавит 3 к вашей *СИЛЕ*). Сеть вам, конечно, ни к чему...

Куда же вы пойдете: по-прежнему на восток [п239](#) или повернете обратно [п341](#)?

п179

Вы в темной мрачной комнатке с серыми стенами. Выхода из нее нет. Комната пуста, только со стены злобно щерится золотая маска Бога Лесов... Вы подносите факел к жуткой жабьей морде. Кажется, что чудовище смеется над вами. В левую глазницу вставлен огромный рубин, правая – пустая.

Если у вас есть рубин, то [п446](#). Если нет, то [п551](#).

п180

Из осторожности вы приказываете Чарли задержаться на развилке, а сами идете вперед.

Тропка выводит на маленькую поляну, и тотчас же перед вами бесшумно появляется воин могучего сложения. Вы еще не встречали таких великанов. На нем лишь набедренная повязка, грудь расписана алыми и белыми полосами. В руках он сжимает тяжелый боевой топор, глаза пылают ненавистью. У вас мелькает мысль, что это вождь Лесных Людей.

Будете с ним сражаться [п80](#)? Или предложите какой-нибудь подарок [п639](#)?

п181

Тому, кто привык в шторм взбираться на рей, влезть на дерево – дело пустячное. Вы быстро добираетесь почти до макушки лесного великана. Еще немного – и... Вдруг сильный толчок чуть не сбрасывает вас с ветки [п268](#).

п182

Коридор все круче уходит вниз. Уже трудно сохранить равновесие на скользком сыром полу. Чтобы не упасть, приходится придерживаться за стену. Лишайники пачкают ваши ладони своей пылью. Коридор круто сворачивает вправо, стена уходит из-под руки... Вы оступаетесь и падаете на узкий каменный карниз [п255](#).

п183

Коридор делает еще два поворота – и вы видите в левой стене узкую каменную лесенку, ведущую вверх. Свернуть ли на нее? Вы начинаете спорить об этом с Сэмом. Но

тут впереди слышатся шаги. Судя по топоту, идет целый отряд. Придется искать спасения на лесенке [п417](#). Если, конечно, не хотите встретить опасность лицом к лицу [п78](#).

п184

Тропка бежит дальше и вскоре выводит на удобную утоптанную тропу [п254](#).

п185

Вы решаете, что два золотых – деньги небольшие (не забудьте вычеркнуть их из *ЛИСТКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА*). Крестьяне оживляются и наперебой начинают говорить.

Вам удастся понять, что остров разделен пополам большой рекой. Южная часть его поросла лесом. Охотники и рыболовы селятся маленькими деревушками вроде этой. Их жизнь опасна, и не только из-за дикого зверья. В любую минуту могут напасть Лесные Люди, которые захватывают жителей деревень и продают за реку.

Вы удивляетесь: разве не опасно всей деревней уходить рыбачить, оставив женщин и детей под охраной всего лишь двоих мужчин? Ваши хозяева улыбаются: Лесные Люди не нападают на одиночек, к тому же берег моря недалеко. По первому сигнальному дыму явится помощь.

Что находится за рекой – это крестьянам известно хуже. Знают только, что леса там нет, везде вспаханные поля, а от реки дорога ведет к большому городу с каменными домами. Горожане поклоняются свирепым богам и приносят им человеческие жертвы.

Вы спрашиваете, как перебраться через реку, но крестьяне не могут ответить толком. «Без лодки реку не переплыть. Кажется, где-то на востоке есть мост... но идти туда опасно... а может, и нет никакого моста...» [п4](#)

п186

Ну и в передрыгу вы попали! Подземное течение швыряет лодочку, как штормовые волны – щепку. Весло вам ни к чему. Все, что вы можете, – это вцепиться в борта и стараться не перевернуться, когда лодку бьют то об одну, то о другую стену каменного русла. А потолок иногда нависает так низко, что приходится ложиться, чтобы не разбить себе голову.

Но всему на свете приходит конец – и на этот раз конец не печальный. Вашу лодочку буквально вышвыривает из-под каменного откоса на воды речки, бегущей, как вы сразу определяете, на север [п106](#).

п187

Вы с трудом находите скважину, так сливается она с каменной резьбой. Какой ключ подойдет к ней: серебряный [п519](#) или бронзовый [п395](#)?

Если ключа нет, можно попытаться проникнуть в храм через окно – в восточной [п213](#) или в северной [п621](#) стене. А если вы не хотите или не можете этого сделать, придется идти через главный вход [п595](#). Не отступать же вам!

п188

Спасенный оказывается смуглым стариком в коричневой рубаше и широких шароварах, облепленных болотной грязью. Он благодарит вас и рассказывает, что живет в деревне неподалеку, а сюда пришел, чтобы проверить охотничьи ловушки. Старые глаза подвели его, и он сбил с тропинки.

«Я беден, – говорит старик с достоинством, – и я не могу вознаградить тебя, о благородный путник. Но я подарю тебе много мудрых советов, потому что в своей жизни я видел немало зим и весен...»

Мудрые советы – это как раз то, что требуется вам на чужом острове. Но сначала нужно развести костер, потому что уже стемнело [п227](#).

п189

Вернувшись на поляну, вы окликаете Чарли и вместе с ним идете дальше по тропинке [п530](#).

п190

Вы проходите ворота и попадаете на маленькую круглую площадь, вымощенную булыжником. От нее отходят три улочки (безлюдные, потому что уже стемнело).

Куда вы пойдете: направо [п454](#), налево [п11](#) или прямо [п266](#)?

п191

Тропинка не уводит вас далеко. Вы спотыкаетесь о протянутую в траве веревку – и сверху, из густой кроны, на вас летит тяжелое бревно. Какой-то охотник поставил ловушку на крупную дичь, но ее жертвой стали вы.

п192

Крышка сундука приоткрывается, вы просовываете руку в щель – и тут же вскрикиваете от боли: в пальцы впились железные челюсти капкана (уменьшив *СИЛУ* на 2 и *ЛОВКОСТЬ* на 1).

Не сразу удастся вам высвободить руку. Если еще не осматривали второй сундук, можете это сделать [п46](#). Или считаете, что с вас уже хватит [п297](#)?

п193

Вблизи деревня выглядит еще более унылой. Размытые дождями, разрушенные корнями растений дома похожи на лесные холмики...

Только три дома выглядят настолько целыми, что в них можно войти. Какой из них заинтересует вас: левый [п93](#), средний [п371](#) или правый [п418](#)? А может быть, вы торопитесь уйти из этого тоскливого места [п548](#)?

п194

Теперь, когда вам ничто не угрожает, можете взять яйцо из гнезда. Когда вы захотите им полакомиться, оно прибавит 1 к вашей *СИЛЕ*.

А затем идите дальше [п158](#).

п195

Здесь, на середине озера, вода чистая, светлая, вас так и тянет ее пригубить.

Хотите утолить жажду [п337](#) или не рискнете пить воду в незнакомых краях [п68](#)?

п196

Вскоре вы подходите к развилке: от вашей тропы отбегает узенькая тропка. Очень странная тропка: деревья вдоль нее украшены пестрыми обрывками материи, яркими птичьими перьями, сухими цветами...

Рискнете посмотреть, куда она ведет [п481](#)? Или предпочтете прежнюю дорогу [п284](#)?

п197

Вы идете по широкому коридору. В левой стене замечаете проем. Подняв повыше факел, вы рассматриваете бегущие вниз ступеньки, конец которых теряется во мраке. Пойдете по ним [п35](#) или продолжите прежний путь [п314](#)?

п198

Вы подходите к хижине и на пороге сталкивается со смуглой женщиной, которая несет глиняный горшок с зерном. Увидев вас, она пронзительно визжит и с размаху обрушивает тяжелый горшок вам на голову (вычитите 2 из *СИЛЫ*) [п544](#).

п199

Взглянув на хитрую рожу хозяина харчевни, вы решаете отказаться от его гостеприимства. Поворачиваетесь, чтобы уйти... и, получив удар по голове, теряете сознание (вычитите 4 из своей *СИЛЫ*).

Ох, не надо было вам поворачиваться к нему спиной, да еще на безлюдной улице [п520](#).

п200

Вы стоите на узком каменном карнизе и вглядываетесь в темноту. Внезапно ваши подошвы заскользили – под ними не то мягкий мох, не то скользкая плесень. Вы съезжаете вниз, в пещерный мрак. С трудом удастся остановиться и оглядеться.

Вскарабкаться обратно вряд ли удастся. Зато перед вами два тоннеля, убегающих в толщу скалы: левый [п603](#) и правый [п478](#).

п201

Что ж, придется снова положиться на свое *ОБАЯНИЕ*.

Если вы сумеете внушить крестьянам доверие, то [п540](#). Если же это вам не удастся, то [п422](#).

А может быть, вы точно знаете, что сказать жителям деревни?

п202

Вы опускаетесь на колени, начинаете шарить по камням – и вскрикиваете от боли. Вы сильно порезали руку чем-то острым (вычитите 1 из своей *СИЛЫ*).

Когда кровь унимается, вы подносите к глазам свою находку. Это небольшой стальной прут... нет, пилка, очень прочная и хорошо заточенная. Интересно, как она попала сюда?..

Впрочем, раздумывать об этом некогда – пора идти дальше [п412](#).

п203

Меж редяющих деревьев видны скалы. Тропинка сворачивает к ним. Вокруг очень тихо, лес точно вымер, лишь стайками порхают вокруг вас изумительной красоты бабочки

– голубые, синие, красные, бархатисто-черные. С удивлением замечаете вы у многих из этих красавиц длинные, изящно изогнутые хвосты...

Внезапно вы слышите странный звук, похожий на резкое шипение, и на плечи вам падает прочная сеть.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если повезет, то [п359](#). Если нет, то [п479](#).

п204

Спасение человека – дело благородное, и вы будете вознаграждены.

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

Спасенный путник говорит, что он – ювелир и был с визитом у заказчика, чье имя не имеет права называть. Для большей секретности он не взял с собой охрану. Это было неосторожно, очень неосторожно, и могло печально кончиться, но боги сжалились над ним, послав отважного и великодушного спасителя.

Благодарный ювелир предлагает вам 15 золотых. Согласитесь взять эти деньги [п64](#) или вежливо откажетесь [п348](#)?

п205

Чарли рапортует, что лодка в целости и сохранности, и вы все немедленно пускаетесь в обратный путь.

После ночных приключений вы заслужили отдых, поэтому ложитесь на дно лодки и засыпаете, предоставив Сэму и Чарли по очереди грести против течения (ваша СИЛА восстанавливается на 1) [п458](#).

п206

Вождь говорит, что эту безделушку он возьмет с вашего трупа, и наносит удар (вычтите 2 из своей СИЛЫ) [п80](#).

п207

Вам пора идти дальше. Перед вами вьется дорога, ведущая к Большой реке [п618](#). Но, если хотите, можете свернуть с нее, переплыть узкую лесную речушку, пройти напролом сквозь колючий кустарник и поглядеть, что за дымок поднимается оттуда [п451](#).

Прежде чем принять решение, припомните, не оставили ли вы, перед тем как забраться на дерево, что-нибудь на берегу речушки...

п208

Кусты сменяются тростником – вероятно, рядом болото. Да и земля под ногами становится влажной, чавкающей...

Внезапно стена тростника расступается. Перед вами огромный тигр. Он хрипло рычит, обнажив большие желтые клыки, бьет себя хвостом по бокам и припадает к земле, готовясь к прыжку.

Попытайтесь убежать [п2](#) или примете бой [п349](#)?

п209

Вы быстро возвращаетесь на развилку, где уже побывали, идете по второму тоннелю – и вскоре останавливаетесь перед загораживающей путь грудой камней. Возвращаться назад не имеет смысла. Волей-неволей приходится разбирать завал [п501](#).

п210

Не так уж часто приходится вам охотиться таким образом. Пожалуй, помогла тут удача, а не меткость. Так или иначе, вы с добычей [п502](#).

п211

Вы предлагаете стражнику все деньги, что у вас есть, но это оскорбляет его и приводит в ярость.

Если у вас есть перстень с алмазом, то [п25](#). Если есть любой драгоценный камень (рубин, сапфир или изумруд), то [п380](#). Если же ничего этого нет, то остается либо сражаться [п503](#), либо покорно идти туда, куда вас ведут [п15](#).

п212

Вы делаете несколько шагов по тропе – т вдруг земля уплывает из-под ног, глаза застилает туман (вычтите 2 из своей *СИЛЫ*). Чтобы не упасть, вцепляетесь в ствол дерева... Что же за ядовитая гадость была в котле, если один ее запах чуть не заставил вас потерять сознание?

Усилием воли преодолев слабость, вы идете дальше [п149](#).

п213

Окно расположено высоко, и подняться к нему можно только с помощью веревки. Если она у вас есть, то [п553](#). Если же веревки нет, попытайтесь открыть потайную дверь [п187](#) или возвращайтесь к главному входу [п595](#).

п214

Из мешка на свет появляются непонятные предметы: небольшой железный шар (торговец просит за него 4 золотых), расшитый золотыми узорами зеленый пояс (ценой в 5 золотых), тяжелый бронзовый ключ неизвестно от какого замка (его торговец охотно уступит за 1 золотой).

Вы можете купить все, что понравится, после чего надо отправляться в путь [п114](#).

п215

У вина великолепный запах и вкус. Глоток за глотком осушаете вы кувшинчик – и вдруг ноги подкашиваются. Вы мягко опускаетесь на пол и засыпаете [п520](#).

п216

Вы бросаетесь за стариком, опасаясь, что он поднимет тревогу. Где же он? Сквозь землю, что ли, провалился?

Но тут старик возникает меж деревьями. В руках у него короткое копьё с широким наконечником. Резким движением он бросает копьё...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам повезло, то [п38](#). Если нет, то [п324](#).

п217

Звездочет несколько раз дергает дверь, но она заперта изнутри и не поддается его усилиям. Вспомнив, что он покинул дом через окно, звездочет смеется, перемахивает через подоконник и без тени смущения приглашает вас следовать за собой.

Вы оказываетесь в тесной комнате, освещенной светильником в виде дракона, который на цепочке свисает с потолка. Узкая каменная лестка ведет наверх, к люку в потолке. Хозяин опускается на одну из потертых подушек, разбросанных по медвежьей шкуре, жестом приглашает вас занять место напротив и извиняется за беспорядок.

Да, прибранной эту комнату не назовешь! В углу солидной кипой громоздятся огромные тома в деревянных и кожаных переплетах; среди подушек разбросаны какие-то свитки, дощечки с записями, странного вида металлические и деревянные инструменты... И среди этого кавардака восседает хозяин в просторном черно-белом балахоне.

Только сейчас вы как следует рассмотрели этого высокого, худощавого человека. Сколько ему лет? Глаза, во всяком случае, молодые. Тонкое бледное лицо не так уж красиво, но в нем столько ума, живости, одухотворенности! Узкая рука с длинными пальцами время от времени поднимается и гладит сидящего на плече попугая.

Звездочет ни о чем не расспрашивает вас, но в глазах его поблескивает любопытство. Конечно, вид у вас необычный...

Вам надо представиться. Но что вы о себе расскажете? Всю правду [п614](#)? Или скажете лишь, что вы чужеземец, который хочет осмотреть незнакомый город [п24](#)?

п218

Как всегда, пистолет не подводит вас, и враг с воплем переваливается за борт в воду. Опасность миновала. Попытайтесь заполучить лодку, чтобы дальше путешествовать по воде [п571](#)? Или пойдете берегом [п381](#)?

п219

Камни великолепны, но вы – честный моряк, а не грабитель могил... Ни к чему не прикасаясь, вы поворачиваетесь, чтобы уйти. И тут у самого выхода в коридор замечаете красивый большой рубин – он откатился от трона дальше, чем другие камни. Пожалуй, эту находку вы можете подобрать с чистой совестью [п150](#).

п220

Спокойно идти приходится недолго. На тропе с двух сторон появляются смуглые воины. Оба в набедренных повязках из шкур и в одинаковых ожерельях из раковин. Свиные взгляды ясно говорят об их намерениях. Ваша шпага сама вылетает из ножен [п386](#).

п221

В стену вделана деревянная решетка. За ней – ниша, в которой, на каменном полу, скорчился человек... Господи, да это же Сэм Стоун! Старина Сэм, рулевой «Морской ведьмы»! Он поднимает голову и глядит на вас, как на привидение. А вы, не теряя ни минуты, осматриваете решетку. Если у вас есть пилка, то [п305](#). Если ее нет, то [п527](#).

п222

Вновь оказавшись под открытым небом, вы с облегчением вздыхаете. Полуразрушенные дома вдруг кажутся похожими на разрытые могилы. Мысль о том, чтобы войти еще хоть в один из них, вызывает отвращение. Нет, прочь отсюда!..

Уже на выходе из деревни вы видите еле заметную тропку, которая бежит на запад и исчезает в кустах. Попробуете пойти по ней [п448](#) или двинетесь прежним путем [п379](#)?

п223

Течение быстрое, успеваете сорвать только два плода. Вы таких никогда не пробовали. Рискнете съесть один из них [п374](#) или побоитесь отравиться [п568](#)?

п224

В дупле 2 золотые монеты с отчеканенными на них леопардами и большое черно-красное птичье перо. Гнев местных богов вас не пугает, поэтому можете забирать все, что вам понравится [п347](#).

п225

Подводному тоннелю нет конца. Вы задыхаетесь, перед глазами плывут огненные круги, в ушах гулкий звон. Еще немного, и... но тут каменный свод расступается. Вы пробкой вылетаете на поверхность и жадно глотаете воздух [п333](#).

п226

Стражники весьма довольны подарком. Они пропускают вас в город, а старший дружески советует не ходить по правой улице, которая ведет к дворцу правителя и постоянно охраняется [п190](#).

п227

Подбрасывая в огонь сухой тростник, вы рассказываете старику о своих приключениях.

Старик понимающе кивает. Да, говорит он, ваших друзей похитили Лесные Люди... Там (старик машет рукой на север) есть широкая бурная река, а за ней – каменный город. Горожане поклоняются свирепому Богу Лесов и приносят ему человеческие жертвы. Поэтому Лесные Люди продают своих пленников – мирных рыбаков, охотников, а также случайно попавших на остров чужеземцев – в город, в храм. Там и следует искать ваших друзей...

Старик встает и, призвав на вас благословение богов, прощается: он не может задерживаться, дома тревожатся внуки...

После ухода старика замечаете, что мешок, который вы бросили у костра, сдвинут с места и развязан. Заглянув внутрь, обнаруживаете там небольшую черствую лепешку (которая может прибавить 1 к вашей *СИЛЕ*). Старик ухитрился незаметно подбросить вам единственное, что было у него с собой...

Только тот вы видите, что уже стемнело. Останетесь до рассвета здесь, у костра [п135](#)? Или, спеша разыскать пропавших моряков, будете идти всю ночь напролет [п575](#)?

п228

Коридор поворачивает – и пол разверзается под ногами. При падении факел гаснет.

Колодец, в который вы свалились, не очень глубок, но в нем уютно устроилась семейка ядовитых змей. Первое же движение будет стоить вам жизни...

п229

Вы с Чарли отвязываете лодку и ведете ее вдоль берега, где вода немного спокойнее. Впереди слышатся крики, и вы видите Сэма, бегущего, словно заяц, от толпы Лесных Людей. Увидев лодку, Сэм из последних сил бросается к берегу, вбегает по пояс в воду – и Чарли перетаскивает его через борт [п384](#).

п230

Вы остаетесь на мостике, и первый противник шагает вам навстречу. Остальные подбадривают его воплями, и явно сожалеют, что у них нет луков.

1-Й ВОИН

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 7

Если вы убили его, то [п512](#).

Если он снизил вашу *СИЛУ* до 2, то [п53](#).

п231

На ходу вы раздумываете о прежнем хозяине пещеры. Кем он был? Какими ветрами занесло его сюда? Какая судьба его постигла?.. От этих мыслей вас отвлекает развилка. Куда свернете: налево [п62](#) или направо [п443](#)?

п232

Вы сидите на плетеных циновках и едите жареное мясо (прибавьте 4 к своей *СИЛЕ*). После еды женщина начинает выспрашивать, кто вы и откуда. Расскажите ей все [п447](#) или проявите осторожность: поблагодарите ее и уйдете? В таком случае, по какой дороге: по левой [п579](#) или по правой [п327](#)?

п233

Кусты и впрямь непролазные и жутко колючие. Вы поцарапались и устали (*СИЛА* уменьшается на 1) и уже готовы отступить, но тут у ваших ног зазмеилось что-то похожее на тропинку. Она очень заросла травой, но ошибиться трудно: она уводит вас на север.

Вскоре кусты редют, да и лес здесь не так густ. Земля тут гораздо суше, несколько раз приходится огибать небольшие скалы [п401](#).

п234

Пилка легко выгрызает полукруг вокруг замка. Неожиданно вы делаете неосторожное движение, пилка выпадает из руки, падает в темноту и, звякнув, исчезает.

Вы сверху окликаете Сэма, и он, светя себе факелом, начинает ползать на коленях по каменному полу. Но отыскать вашу потерю ему не удастся.

Ладно, не так уж это и важно, тем более что работа почти закончена. Одним ударом вы вышибаете люк [п521](#).

п235

Оскорбленный питон обрушивает вам на плечи свое десятиметровое тело и стискивает их стальными кольцами, способными переломать кости буйволу. Задыхаясь, вы слышите, как трещат ваши ребра...

п236

Ваш план удастся лишь наполовину. Спуститься на дно оврага вы сумели легко и быстро (попросту говоря, попросту скатились кувырком по откосу). А вот выбраться наверх... [п465](#)

п237

Вы привязываете лодку морским узлом. Когда захотите развязать его – прибавьте 340 к номеру параграфа, на котором будете находиться. Не забудьте вычеркнуть веревку из списка своих находок, а затем идите по тропе от берега в лес [п466](#).

п238

Но что вы можете ей подарить? Плеть с серебряной ручкой [п102](#)? Веревку [п288](#)? Металлический шарик [п317](#)? Черно-красное перо [п467](#)? Если ничего этого нет, то [п569](#).

п239

Берег заболочен, с каждым шагом идти становится все опаснее. Вскоре вы понимаете, что придется повернуть обратно [п341](#).

п240

За дверью – квадратная комнатка, стены которой украшены затейливой резьбой. Щели в потолке очерчивают квадратную плиту. Это люк, к нему ведет приставная лестница.

Дверь мягко захлопывается, и вы с невольным восхищением глядите, как узоры на ней сливаются с узорами стены.

Вам приходит в голову, что в эту комнату может вести не одна дверь. Вы двигаетесь вдоль стен, внимательно их рассматривая. Сэм усердно помогает вам в поисках, но ничего обнаружить не удастся. Более того, вы теряете даже ту дверь, через которую вошли.

Можно выбраться только через люк, но он заперт. Даже если у вас есть какой-нибудь ключ – он не подойдет к замку. Люк надо взломать, но удастся ли это вам? Пилка здесь не поможет, придется высаживать каменную плиту плечом...

Бросайте кубик дважды до тех пор, пока оба раза не выпадут одинаковые цифры. За каждую попытку вычитайте 1 из своей *СИЛЫ*. Не прекращайте усилий, пока вы живы, потому что другого способа выбраться отсюда нет. Если сдадитесь, вас ждет мучительная смерть в руках жрецов.

Но если вы сумели открыть люк, то [п95](#).

п241

Через некоторое время вы видите впереди громадное дерево. Вероятно, с его вершины можно увидеть весь остров. Не мешало бы знать, куда вы идете...

Взберетесь на дерево [п181](#) или обойдете его стороной и продолжите свой путь [п618](#)?

п242

Вспомнив полученный совет, растягиваете на траве вокруг себя веревочное кольцо и засыпаете под пронзительный стрекот цикад и громкое кваканье древесных лягушек. Лес живет бурной ночной жизнью, но ничто не тревожит ваш сон (прибавьте 2 к СИЛЕ) [п565](#).

п243

Очень быстро вы обнаруживаете в стене маленькую железную дверцу. Если у вас есть бронзовый [п506](#) или серебряный [п28](#) ключ, можете попытаться ее открыть. Если же ключа нет, продолжайте путь [п438](#) или поворачивайте обратно [п619](#).

п244

Путь налево преграждает речка, вытекающая из Большой реки. Чтобы идти на восток, нужно переплыть ее.

Берег здесь не очень крутой, дно илистое, течение не слишком сильное. Под самым берегом в воде неподвижно повисла стайка голубоватых с пятнышками рыбок, которые своими тупыми мордами с короткими челюстями напоминают бульдогов. Забавные рыбешки, но вам сейчас не до рыбалки...

Вы киваете Сэму и Чарли. Вы, все трое, входите в реку.

И тут же вода вскипает. Стая рыб в ярости набрасывается на вас, рвет острыми челюстями, отхватывая куски мяса... Пирании, ужас тропических вод, речные гиены! От них спешит уплыть прочь даже крокодил (причем брюхом кверху, чтобы спасти свой мягкий живот).

Ну, а вам и вашим спутникам бежать не удастся...

п245

«Откуда у тебя этот браслет?» – удивляется охотник.

Вы рассказываете, кто вы такой и как попала к вам эта вещь. «Ваша жена просит, чтобы вы помогли мне», – говорите вы в заключение.

Охотник задумчиво глядит перед собой, а затем молча поворачивается и направляется в глубь леса. Поспешите за ним [п583](#) или вернетесь на прежнюю тропу и пойдете своей дорогой [п67](#)?

п246

Если ваша лодка привязана, скорее развязывайте узел. Если же в свое время вы не позаботились как следует о лодке, то [п339](#).

п247

По темному коридору вы попадаете в круглое просторное помещение – и невольно отступаете на шаг. Прямо на вас медленно идет громадная горилла.

Таких чудовищных обезьян вам еще не приходилось видеть. Двухметровое, покрытое черной шерстью тело, могучая грудь, мощные руки и серые глаза, сверкающие на искаженной свирепой гримасой морде...

Попытайтесь убежать [п174](#) или пойдете навстречу обезьяне [п56](#)?

п248

Вы с опаской входите в хижину. Она пуста, только на полу свален кучей какой-то хлам...

Нет, это не хлам. Это ваш мешок! И шпага! И кошелек! Деньги пропали, зато все остальное цело. Теперь забирайте Чарли и скорее уходите из деревни [п21](#).

п249

Здесь недавно был обвал. Придется перебираться через груды камней. А впереди к тому же опасное место: вдоль правой стены идет узкий неровный карниз, а слева – пропасть. Вы бросаете в нее камень. Кажется, что прошла вечность, пока до вас донесся отдаленный стук.

Идти над пропастью, конечно, рискованно. Вы можете вернуться в подземный зал и выбрать один из оставшихся коридоров: средний [п320](#) или правый [п515](#). Но если вас не пугает высота – продолжайте избранный вами путь [п360](#).

п250

Ветер, солнце, воля опьяняют вас. Река осталась позади. На горизонте сереет каменный город. К нему вы и направляетесь. Справа от вас – широкая речка, слева – вспаханные поля.

После пещерного сумрака солнце кажется вам ослепительным, и не сразу вы понимаете, что оно уже клонится к закату [п413](#).

п251

Занавес сдвигается. За ним – ниша, в которой спит огромная змея. При первом вашем движении она просыпается. В ее маленьких глазках – холодная ненависть.

Если у вас есть серебряный колокольчик, то [п34](#). Если его нет – защищайте свою жизнь [п370](#).

п252

Уложив в свой мешок то, что вам по нраву и по карману, вы прощаетесь с хозяином. Он провожает вас до прежней тропы и на прощание советует: «Выйдешь к озеру – не пей воды у берега. Гнилая, заболеть можно. А на середине озера и в реках – чистая...» [п284](#)

п253

Волчица недоверчиво обнюхивает брошенную ей еду, а вы быстро проходите мимо нее и идете дальше по дну оврага [п598](#).

п254

Путь ваш лежит теперь на северо-запад, и вскоре вы оказываетесь на перекрестке. По какой тропе вы пойдете: по левой [п123](#), средней [п313](#) или правой [п490](#)?

п255

Подземный лабиринт завел вас в большую круглую пещеру, посреди которой – темное озеро. Вы пробуете воду – соленая. Значит, озеро соединено с морем. Над головой – мрачный черный свод, плавно переходящий в голые высокие стены. По невысокому каменному карнизу озеро можно обойти кругом, что вы немедленно и проделываете в поисках выхода. В пещеру ведут три тоннеля, но ни один из них не поможет выбраться отсюда: они слишком крутые и скользкие, да и расположены высоко...

Но вам некогда думать, как отсюда выйти. Вода в озере вспучивается черным пузырем. К берегам бегут волны, бьют в карниз, на котором вы стоите. Из подводной бездны поднимается нечто большое, грозное, опасное. По вашей спине пробегает холодок, рука сама ложится на эфес шпаги [п105](#).

п256

В суматохе вы забыли, по какой дороге пришли. По какой из них вы будете отступать: по левой [п87](#), средней [п579](#) или правой [п327](#)?

п257

Стражники, побледнев, глядят на ошейник в ваших руках, а затем один из них трубит в рог. Слышен гулкий топот, под арку врывается отряд воинов с луками и мечами.

Караульные, указывая на вас, кричат: «Этот негодяй убил священное животное Бога Лесов!»

«Все ясно! – говорит командир отряда. – Следуй за нами, чужестранец!»

Подчинитесь приказу [п15](#)? Или будете сражаться [п503](#)?

п258

Коридор делает два поворота и приводит в большую пещеру. Вы осматриваетесь – и замираете в изумлении [п626](#).

п259

Парнишка успокаивается и убирает стрелу в колчан. Усевшись на траве, вы беседуете.

Оказывается, ваш новый знакомый живет поблизости. Его дед пошел проверить охотничьи ловушки и не вернулся. Мальчишка отправился по его следам – узнать, не стряслась ли со стариком беда... например, та же, что и с вашими друзьями. В этих краях рыщут воины из племени Лесных Людей, и в лапы им лучше не попадаться. Они продают своих пленников в большой город, а там бедняг приносят в жертву в храме Бога Лесов... Где город? За лесом, за рекой, на севере...

Что ж, тогда надо спешить. Вы прощаетесь и встаете. Но парнишка вновь окликает вас и протягивает стрелу из своего колчана.

«Если будешь в моей деревне – покажи эту стрелу нашим и скажи, что ты мой друг. Тебе будут рады!»

Если когда-нибудь вы и в самом деле окажетесь в этой деревне и захотите воспользоваться подарком нового приятеля, прибавьте 210 к номеру параграфа, на котором будете находиться [п390](#).

п260

На этом берегу колючего кустарника нет и в помине. Удобная тропа ведет на северо-запад [п241](#).

п261

Ключ слишком велик для этой дверной скважины. Попробуйте, не подойдет ли к ней серебряный ключ [п622](#). Если серебряного ключа нет, то [п551](#).

п262

Тропа ведет на северо-запад. Деревья становятся все реже, но колючий кустарник стеной стоит вокруг. Вы замечаете, что от вашей тропы отходит направо тропка, узенькая и заросшая травой.

Попробуйте узнать, куда она ведет [п493](#)? Или пойдете дальше [п567](#)?

п263

Вы торопливо ищете в мешке что-нибудь съедобное, чтобы бросить леопардам, и случайно вытаскиваете серебряную плетть.

Звери явно знают, что это такое. Они забиваются в угол и злобно сверкают глазами, пока вы проходите к деревянной загородке [п510](#).

п264

Вы спотыкаетесь обо что-то мягкое, кубарем летите на пол и слышите стон. Это Чарли, старый приятель Чарли Грин! Он связан по рукам и ногам, но жив и цел!

Не слушая его изумленных возгласов, вы разрезаете веревки, рывком ставите Чарли на ноги и тянете его к выходу из хижины [п351](#).

п265

Долго спать не приходится. Чьи-то сильные пальцы стискивают ваше горло так, что вы едва можете дышать, а еще кто-то начинает связывать вам руки. Ничего не соображая спросонок, вы пытаетесь сопротивляться, но от страшного удара теряете сознание (*СИЛА* уменьшается на 6) [п620](#).

п266

В сгущающемся сумраке вы идете по безлюдной улочке. Внезапно вас окликают. У распахнутой двери стоит человек в серых шароварах и рубаше, он машет вам рукой.

Вы подходите ближе. Толстобрюхий, круглолицый незнакомец начинает шепотом выговаривать вам за безрассудство. Как может столь благородный путник, по одежде явно чужестранец, без опаски разгуливать ночью по городу? Неужели он хочет, чтобы его схватили стражники или убили грабители? Мудрее было бы заночевать в этой уютной харчевне, где за комнату берут, смешно сказать, один золотой!..

Согласитесь на это заманчивое предложение [п423](#)? Или откажетесь и пойдете дальше [п199](#)?

(Если денег нет, поневоле придется отказаться: платить придется вперед, в долг тут не поверят.)

п267

Больше в пещере делать нечего, и вы покидаете ее через отверстие в стене. Три метра – это для вас не высота [п391](#).

п268

Вы встречаете полный ненависти взгляд гибкого смуглого воина в набедренной повязке из шкур. Он явно рвется в бой.

Что ж, драка так драка! Но придется каждый раз вычитать 1 из *МОЩНОСТИ* своего *УДАРА* – вы не привыкли сражаться на дереве.

ВОИН

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

Если вы убили его, то [п392](#). Если ему удалось понизить вашу СИЛУ до 2, то [п471](#).

п269

Вскоре узкий коридорчик выводит вас в большой широкий коридор. Куда вы по нему пойдете: налево [п463](#) или направо [п342](#)?

п270

Скользя по вязкому, чавкающему дну, вы пытаетесь добраться до берега. Но крокодил настигает вас с проворством, неожиданным для такой туши. Минутная борьба... несколько мощных ударов хвоста по воде... И вот лишь цепочка пузырьков в мутной зеленой воде указывает, куда скрылось чудовище со своей жертвой.

п271

Вы уже собираетесь бросить поиски, как вдруг обнаруживаете свою лодочку ниже по течению на песчаной мели под самым берегом. Вряд ли она съехала в воду сама. Видимо, кто-то хотел увести лодку, но ваше появление спугнуло похитителя...

Так или иначе, вы можете плыть дальше [п166](#).

п272

Вы глядите с дерева вниз – и дыхание перехватывает от ужаса. Черно-красной волной залили все вокруг самые страшные существа тропиков – хищные кочевые муравьи. Их несметное множество, маленьких, чудовищно прожорливых красноголовых существ, похожих на бескрылых ос. Они просачиваются в каждую нору, в каждую щель меж камнями, пожирая все живое, что не успело убежать.

Вам не удастся слезть с дерева – они сами поднимутся к вам. Они слепы, но разыщут вас по запаху. И вам предстоит ужасная смерть – быть заживо обглоданными маленькими острыми челюстями...

п273

Дорожка бежит дальше по лесу, забирая все западнее, и вы без приключений выходите к берегу маленькой лесной речушки [п576](#).

п274

Спрыгнув в воду – ручей здесь вам по пояс – вы нащупываете нижний прут решетки и с силой его дергаете. Прут подается неожиданно легко, и вы опрокидываетесь на спину. Сэм, сдерживая смех, протягивает вам руку и помогает подняться.

Теперь в решетке у самого дна – отверстие, через которое можно выбраться наружу, что вы с Сэмом немедленно и проделываете.

Ура! Вы за городской стеной [п496](#)!

п275

И вновь вы на берегу. Костер догорел, рыба, увы, совсем обуглилась... Куда же вы теперь повернете: На восток [п239](#) или на запад [п341](#)?

п276

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ.

Если оно не подвело вас, то [п607](#). Если же вы не сумели вызвать к себе доверие, то [п377](#).

п277

1-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 11

2-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

3-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 12

Если вы победили, то [п167](#).

п278

Чтобы разобрать непонятные письмена, вы вертите копье в руках и случайно задеваете наконечником свое запястье. Появляется тонкая полоска крови... Все, этого достаточно. Когда-то наконечник был отравлен, и за годы яд не утратил своей силы...

п279

Здесь гораздо темнее. Вы неуверенно делаете несколько шагов, спотыкаетесь, куда-то проваливаетесь и, ударившись головой о камни, теряете сознание (вычитите 2 из *СИЛЫ*)...

Очнувшись, вы видите, что лежите на нешироком каменном карнизе [п255](#).

п280

Ваша скупость обижает крестьян, и они умолкают. Остается попрощаться и уйти, что вы и делаете [п133](#).

п281

Ветка подламывается под вами. Вы летите вниз, но нижние ветви смягчают удар, и вы отделяетесь сильными ушибами (*СИЛА* уменьшается на 4).

С сожалением глядите вы снизу вверх на гнездо, которое по-прежнему раскачивается в зеленой кроне [п207](#).

п282

Вы оказываетесь в лабиринте покосившихся деревянных домов, заборов, узких переулочков и тупиков. Судя по всему, в этой части города живет беднота. Но они трясутся за свое жалкое добро не хуже, чем богачи, и вы убеждаетесь в этом, когда для сокращения пути пытаетесь перелезть какой-то хлипкий заборчик.

Тишину разрезает женский крик: «Воры! На помощь!» Женщине вторит хриплый бас: «Держи вора! Эй, соседи!...»

Улица мгновенно просыпается. Шум, крики, грохот... Да, они здесь живут дружно и всегда готовы по-соседски прийти на помощь...

Очертя голову перемахиваете вы через заборы, мчитесь двориками, спотыкаетесь о какие-то бревна, карабкаетесь по стенам, прыгаете с крыши на крышу. Во время этой безумной погони вы несколько раз ушиблись (*СИЛА* уменьшается на 4)...

Но вот погоня стихает позади, и, поплутав еще немного по темным улицам, вы оказываетесь на большой площади [п100](#).

п283

Вы отбрасываете прочь мешок, чтобы не мешал в бою. От удара мешок развязывается, вещи вываливаются на землю.

Вождь нагибается и потрясенно разглядывает лежащее поверх кучи вещей черно-красное перо. А потом с бессильной яростью говорит, что вырвал бы вам сердце, не будь вы под защитой лесных духов.

Не успеваете вы и глазом моргнуть, как он исчезает в кустах. Путь свободен [п149](#).

п284

Вскоре тропа выводит вас к лесному озеру. Оно так велико, что даже ваши зоркие глаза моряка с трудом различают противоположный берег. Тропа теряется в тростнике и топком иле.

Озеро надо обогнуть, но в какую сторону вы пойдете? Направо, на восток [п77](#)? Или налево, на запад [п341](#)?

п285

Балансируя на ненадежной гати, вы дотягиваетесь до конца жерди и снимаете с нее что-то похожее на веревку с петлей. Вероятно, неизвестный бедолага хотел с ее помощью выбраться из болота, но не смог удержаться...

Находка оказывается длинным поясом из зеленой парчи, расшитой золотыми листьями. Вещь красивая и, наверное, дорогая. Если хотите, можете взять пояс с собой [п457](#).

п286

Загадочная вещь оказывается великолепным мечом. Серебряная рукоять покрыта чеканным узором в виде переплетающихся змей, а от клинка, кажется, исходит свет.

Пальцы смыкаются на рукояти – и вами овладевает азарт боя. Вы вскакиваете на ноги, взмахиваете мечом и издаете воинственный клич.

Конечно, это мальчишество. К тому же от резкого толчка лодка покачнулась, ваша шпага полетела за борт... Но не огорчайтесь – вы добыли прекрасное оружие (оно увеличит на 1 вашу *ЛОВКОСТЬ*) [п550](#).

п287

Вы идете на запад берегом Большой реки, а затем свернув на север – берегом вытекавшей из нее речки.

Город уже близок, но от его серых стен вас отделили, встав на пути, заросли высокого кустарника.

Стараясь ориентироваться по журчанию речки, вы идете вперед. Сверху падает тень. Подняв голову, вы видите, что стоите под крутым каменным мостиком, изящно перелетающим через речку и кустарник.

Вздыхнув, вы продолжаете продираться вперед – и упираетесь лицом в стену из серого камня.

Куда свернете в поисках ворот: налево [п243](#) или направо [п619](#)?

п288

Вы идете навстречу обезьяне и протягиваете ей веревку.

Горилла в ужасе. Она с визгом мечется по залу, а затем в панике удирает в коридор, из которого вы с Сэмом только что вышли.

Вы удивлены, но Сэм объясняет, что, вероятно, зверюга приняла веревку за змею. Ведь обезьяны так боятся змей!

После этого вы покидает круглый зал (конечно, не через тот коридор, в котором исчезла горилла) [п523](#).

п289

Вскоре дорожка, вильнув, уходит вниз. Вы стоите на пригорке, и перед вами, как на ладони, открывается лежащая внизу деревня. Пустая, мертвая деревня [п47](#).

п290

1-Й ЧАСОВОЙ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10

2-Й ЧАСОВОЙ ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 10

Если вы победили, то можете войти [п70](#).

п291

Выслушав вас, незнакомец желает вам удачи и советует незамедлительно идти дальше. Вы возвращаетесь на прежнюю тропу, а он провожает вас недоверчивым взглядом [п67](#).

п292

После первого удара сома можно безнаказанно взять в руки (и считайте, что вам повезло: его силы могло хватить и на несколько ударов).

Вы начинаете потрошить рыбу, и вдруг... Вот уж такой находки вы не ожидали! В брюхе вы обнаруживаете большой ярко-синий сапфир! Как и где сом проглотил его – останется загадкой, но это не так важно.

А сама рыбина не так уж хороша на вкус и увеличит вашу *СИЛУ* всего на 1.

Теперь залейте костер, на котором жарили сома, и – в дорогу [п385](#)!

п293

Вы идете впереди, за вами – Сэм с трофейной саблей.

Коридор поворачивает. Неровный свет факела мечется по стенам, и вы не замечаете тонкую, как струна, веревку, натянутую у пола. Спотыкаетесь – и слышите резкий поющий звон.

ПРОВЕРЬТЕ ВАШУ УДАЧУ

Если вам повезет, то [п58](#). Если нет, то [п578](#).

п294

Вы склоняетесь над телом воина и замечаете на его груди маленький серебряный колокольчик, прицепленный к ожерелью. Вы никогда не узнаете, где раздобыл Лесной человек это странное украшение. Но вещица изящная. Хотите взять ее себе на память?..

Потом можете идти дальше [п101](#).

п295

Коридор сужается и вскоре превращается в тесный лаз, где можно продвигаться лишь на четвереньках (причем по острым камням, поэтому вычтите 2 из *СИЛЫ*) [п3](#).

п296

К рассвету выбираетесь на тропу... но вряд ли это та самая тропа, по которой вы шли вчера. Что ж, остается идти по ней на северо-восток.

И вы идете, пока не останавливаетесь на развилке. Куда вы свернете: налево [п400](#) или направо [п486](#)?

п297

Вы поднимаетесь наверх и начинаете отвязывать веревку от перил. И тут низенькая деревянная ограда с хрустом оседает под вашими руками. Потеряв равновесие, вы чуть не срываетесь к колодец, но Сэм, вцепившись в ваш камзол, удерживает вас на каменном карнизе.

Видимо, вы раскачали старые перила, и они не выдержали. Обломки их лежат на дне сокровищницы. Увы, с ними упала веревка, которую вы не успели отвязать.

Ладно, могло быть и хуже. Эти проклятые деревяшки могли треснуть, когда вы карабкались по веревке!

Теперь вам с Сэмом остается одно: обогнуть сокровищницу по узкому каменному карнизу [п623](#).

п298

Вы уже готовы уйти, осталось лишь взять лежащий в углу мешок...

Но тут у двери слышатся тихие шаги. На всякий случай опускаетесь на подушки и притворяетесь спящим [п148](#).

п299

И снова приходится выбирать: от тропы отходит направо узенькая тропка.

Чарли считает, что сворачивать не стоит. Но решение за вами, капитан. Пойдете прямо [п530](#) или повернете направо [п430](#)?

п300

Вы оставляете деревню за спиной и углубляетесь в лес. У поворота дорожки замечаете пышный куст с яркими оранжевыми ягодами. От ягод исходит тонкий аромат. Рискнете их попробовать [п627](#) или пройдете мимо [п98](#)?

п301

Лаз ведет вниз, и вы головой вперед съезжаете в небольшой грот, через который бежит черная подземная река. На каменном возвышении стоит... лодка! Небольшая долбленка, а на дне ее – весло.

В вашей душе просыпается надежда. Значит, отсюда есть выход? Пожалуй, стоит столкнуть лодочку на воду и довериться ей [п186](#). Впрочем, если не хотите рисковать, попытайтесь вернуться назад через этот же лаз [п405](#).

п302

Меткость не изменила вам, но стило ли тратить драгоценный выстрел на такую незавидную добычу? Впрочем, дело ваше. Не забудьте пометить в *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА*, что пороха у вас уже не осталось [п502](#).

п303

Вы торопитесь уйти... и попадаете в объятия отряда городской стражи, спешащего на шум. Вас окружает десяток дюжих воинов в кольчугах, некоторые из них вооружены луками.

Командир отряда приказывает одному из стражников узнать причину шума. Тот быстро возвращается и докладывает, что у забора лежит мертвый человек в богатой одежде.

Отряд ликует: им удалось арестовать убийцу! Никто не обращает внимания на ваши попытки объяснить, как было дело. Командир властно приказывает вам следовать за ним.

Будете драться [п503](#)? Попробуете подкупить командира [п211](#)? Покорно последуете за стражниками [п15](#)?

п304

Старик роняет нож и просит пощады, обещая взамен милость Бога Лесов. Ведь он – Великий Шаман!

В ответ вы сообщаете ему, что вы думаете о Боге Лесов, а также обо всех шаманах на свете.

Тогда старик обещает в обмен на свою жизнь подарить вам лодку, спрятанную на берегу. Если у вас нет лодки, то [п588](#). Если же она у вас есть, то [п634](#).

п305

Великолепная сталь вгрызается в дерево – и обломки решетки падают к вашим ногам [п153](#).

п306

Вы делаете по бревну несколько шагов... и оно рассыпается в труху под ногами. До чего же подлая привычка у термитов: изгрызут деревянный предмет изнутри, а снаружи он выглядит целым и неповрежденным...

При падении на дно оврага вы ушибаетесь (вычитите 2 из *СИЛЫ*) [п465](#).

п307

Вы набрасываете поверх одежды покрывало жреца и в таком виде ступаете на мост. При виде фигуры в зелено-золотистом одеянии три охранника – высокие смуглые воины – почтительно склоняют копья остриями к земле.

Вы надменно требуете, чтобы к вам привели пленника. Вместо пленника является вождь и начинает нудно торговаться. Вы сходитесь на ста золотых, причем деньги вождь должен получить завтра в храме. Лесные Люди недовольны, но не смеют оскорбить жреца подозрением.

Наконец на мост выводят пленника. Чарли связан по рукам и выглядит измученным. Он не узнает своего капитана в этом нелепом наряде. Вы идете прочь по берегу, Чарли покорно бредет следом. Воины спрашивают, не нужно ли вас проводить до города, но вы повелительным жестом отсылаете их прочь.

Если у вас есть лодка, то [п137](#). Если лодки нет, то [п431](#).

п308

Вы начинаете соблазнять часовых золотом, все повышая сумму. Но они молча глядят мимо вас.

Если у вас есть перстень с алмазом, то [п452](#). Если нет, то придется сражаться [п290](#).

п309

Истекающий кровью незнакомец из последних сил подхватывает свой мешок и исчезает в кустах. Вы пытаетесь его преследовать, но вскоре прекращаете бесполезную погоню, боясь потерять тропинку.

Вам не удастся узнать, кем был этот человек и почему он стрелял в вас. Придется идти дальше [п472](#).

п310

Вы с разбегу перепрыгиваете трещину, скользите подошвами по самому ее краю, но, извернувшись, сохраняете равновесие и продолжаете путь [п171](#).

п311

Вы осторожно выглядываете из хижины. В двух шагах от вас – тропа, уходящая в лес. Неважно, куда она приведет. Главное – скорее унести отсюда ноги [п21](#).

п312

«Богу Лесов служат не только люди, – разглагольствует бродяга. – Храм охраняют священные животные: леопарды, обезьяны, змеи. Одну из змей я видел своими глазами... ну, не змею, а синий занавес. Она спит в нише за синим занавесом, и стоит тронуть ткань, как...»

Тут возвращается хозяин харчевни, дает пинка оборванцу и приглашает вас проследовать в комнату, которая уж приготовлена [п91](#).

п313

По сторонам тропинки, под деревьями, вы видите множество крупных крепеньких грибов. Они так аппетитно выглядят, что просто обидно пройти мимо.

Попробуйте разжечь маленький костер и поджарить грибы на прутиках [п462](#)? Это не так уж вас и задержит... Но если не хотите тратить время или не голодны – идите дальше [п581](#). (Конечно, выбрать вы можете лишь в том случае, если сохранили кремь и огниво, иначе нечем развести огонь и поневоле приходится продолжать путь...)

п314

Коридор поворачивает – и перед вами новая развилка. На этот раз приходится выбирать между правым [п606](#) и левым [п66](#) тоннелями...

п315

Неожиданно вас охватывает тревога. Впереди слышны звуки, похожие на гул лесного пожара. Но запаха гари вы не чувствуете, хотя и находитесь с подветренной стороны.

Из чащи вылетает олень и, не обращая на вас внимания, бежит в сторону озера. За ним выскочила стайка зверушек, похожих на зайцев, и помчалась в ту же сторону. Вспорхнула и в криком улетела в небо птица... И тут заросли вокруг точно вскипели. По ветвям деревьев, в кустах среди травы мчатся животные – и все к озеру...

Что будете делать? Пойдете вперед, несмотря ни на что [п176](#)? Решите взобраться на дерево и переждать опасность, какой бы она ни была [п272](#)? Или доверитесь инстинкту животных и броситесь назад, к озеру [п495](#)?

п316

Вы с Сэмом ломаете сучья, а Чарли деловито связывает их веревкой. Получается что-то и впрямь похожее на плот. Может быть, он даже не рассыплется на плаву [п509](#).

п317

Ярость на морде гориллы сменяется радостью. Она начинает кружиться на месте, размахивать руками и громко ухать, а потом останавливается и протягивает руки к шару, как ребенок к игрушке.

«Да ведь это и есть ее игрушка!» – догадываетесь вы.

Завладев своим сокровищем, горилла нежно прижимает его к себе, а потом начинает подбрасывать и ловить, как мячик.

Пока счастливая обезьяна играет, вы и Сэм на цыпочках проходите мимо нее и через второй коридор выходите из зала [п523](#).

п318

Река уносит тело второго противника, но его место занимает третий.

3-Й ВОИН

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 9

Если он снизил вашу *СИЛУ* до 2, то [п53](#).

Но если вам удалось победить и его, то [п173](#).

п319

Тропинка, сначала уводившая вас на восток, понемногу отклоняется к северу. Идти трудно: ветви цепляются за одежду, под ногами – узловатые корни деревьев.

Вдруг перед вами открывается небольшая поляна. И тут же у ваших ног в землю впивается стрела [п36](#).

п320

Потолок нависает над головой, приходится идти пригнувшись. Вы жалеете, что сунулись в эту пещеру, и мечтаете об одном – скорее отсюда выбраться. Но перед вами новая развилка, и приходится решать, куда свернуть: налево [п573](#) или направо [п279](#).

п321

Мартышки в восторге от новой игры. Они тоже хватают палки – и на вас обрушивается град ударов (вычитите 3 из своей *СИЛЫ*).

Проклиная все на свете, вы с трудом пробиваете себе дорогу и покидаете поляну, где радостно визжащие обезьяны продолжают лупить друг друга палками [п289](#).

п322

Кабан убит, но тропка здесь и заканчивается. Должно быть, сам кабан ее и протоптал... Остается лишь одно – вернуться на прежнюю тропу [п67](#). Впрочем, если кiset с кремнем и огнивом при вас, можете развести костер и на скорую руку зажарить кусок мяса, который прибавит 5 к *СИЛЕ*. А уже потом возвращаться на прежний путь...

п323

Вы с Сэмом наваливаетесь на дверь, и она с трудом приоткрывается. Вы оба проскальзываете в щель, и дверь с грохотом захлопывается. С обратной стороны открыть ее невозможно [п179](#).

п324

Вы пригибаетесь, поэтому копье попадает вам не в грудь, а в плечо (уменьшив *СИЛУ* на 2).

Продолжите погоню [п537](#)? Или возвратитесь на поляну [п189](#)?

п325

Вы снимаете с пальца перстень и показываете его стражникам. Они переглядываются, и командир жадно протягивает к перстню руку. Он решил, что это взятка!

Не станете разубеждать стражников и отдадите им перстень [п226](#)? Или решите, что это слишком щедрая плата за вход, и будете сражаться [п628](#)?

п326

Даже по тропе путь нелегок, но вы замечаете, что она стала шире. «Похоже, здесь часто ходят люди...» – думаете вы. И тут же получаете этому подтверждение.

Вас останавливает гортанный окрик. Прямо в грудь вам глядит стрела с широким тяжелым наконечником. Лежит эта стрела на тетиве, которую натягивает худощавый смуглый подросток лет четырнадцати, в широких темных шароварах и полотняной зеленой рубахе. Он явно напуган этой встречей, но лук держит твердо и привычно.

Попытайтесь объяснить ему, что вы не враг [п14](#)? Или решите разговаривать на языке оружия? В таком случае за шпагу браться бессмысленно – ведь вы уже на прицеле. Может быть, вас выручит пистолет [п107](#)?

п327

Вы торопливо идете по тропинке, пока путь не преграждает речушка, текущая на северо-запад. Вы собираетесь идти дальше по ее берегу, но замечаете на другом берегу, в колючих зарослях, легкий дымок. Хотите взглянуть, что там [п451](#)? Или все же пойдете дальше на северо-запад [п241](#)?

п328

ПРОВЕРЬТЕ ВАШУ УДАЧУ.

Если вам повезет, то [п441](#). Если нет, то [п270](#).

п329

Вскоре Сэм говорит, что близок мост – и он охраняется... Вы причаливаете к берегу, не доплывая до моста, и прячете лодку под берегом, оставив Сэма охранять ее.

Вы уже знаете со слов Сэма, что от моста на юг ведет тропинка. Можно идти на юг лесом, пока мост и его охранники не останутся далеко позади, а затем выйти на тропинку и дальше идти уже по ней [п500](#). Впрочем, если у вас есть покрывало жреца, можете никуда не ходить, а устроить маскарад для воинов, охраняющих мост [п307](#).

п330

Из-за поворота слышатся голоса. Может, вас приведет к спасению каменная лесенка? Тогда поспешите к ней вернуться [п417](#). Или предпочитаете идти навстречу опасности [п78](#)?

п331

Пока леопарды недоверчиво обнюхивают брошенную им еду, вы быстро проходите к загородке.

Опомнившись, звери бросаются вслед, но поздно: дверца уже захлопнулась за вами [п510](#).

п332

За маленькой речушкой лес становится гуще, то и дело приходится продираться сквозь кусты. Из-за этого вы теряете бдительность.

Внезапно раздается резкий свист – и в левое плечо вам впивается стрела (*СИЛА* уменьшается на 2).

Ближе к берегу, в заводи меж громадных валунов, качается на воде лодка. В ней стоит смуглый воин с луком в руках. На воине набедренная повязка, на груди – ожерелье из медвежьих когтей. Он накладывает на тетиву новую стрелу.

Если у вас не истрачен порох, можете ответить ему выстрелом из пистолета [п218](#). А если не хотите или не можете этого сделать – поторопитесь укрыться в зарослях [п109](#).

п333

Вскарабкавшись на каменные плиты, вы осматриваетесь. К счастью, вам не угрожает опасность – во всяком случае, сию минуту. Вы в небольшой пещере, где довольно светло: свет проникает через широкое отверстие в стене. Выглянув наружу, вы убеждаетесь, что выход из пещеры есть – достаточно прыгнуть вниз метра на три.

Повеселев, вы начинаете выяснять, куда забросила вас судьба [п524](#).

п334

Увы, звездочет не верит ни одному слову из рассказа. Он старается быть вежливым, но веселые искорки в его глазах угасли. Разговор не клеится, и вы собираетесь уходить. Звездочет предлагает за спасение попугая 5 золотых. Брать или не брать деньги – дело ваше... А теперь пора покинуть башенку и идти дальше по ночному городу [п282](#).

п335

Путь свободен, и у вас появился выбор: позвать Чарли и идти с ним дальше по тропе [п530](#) или вернуться на развилку и пойти другой дорогой [п299](#).

п336

Вы оказались в узком длинном коридорчике. В противоположном его конце – маленькая дверь. Она заперта. Может быть, у вас есть бронзовый [п261](#) или серебряный [п622](#) ключ? Если ключа нет, то [п551](#).

п337

Вода изумительна на вкус – вероятно, на дне родники. Вы вволю пьете (прибавьте 3 к своей *СИЛЕ*) и наполняете водой флягу [п68](#).

п338

Прикрыв голову руками, вы отступаете туда, где ветви смыкаются плотнее и где птицы не могут вас преследовать. На прощание одна из гарпий наносит вам удар в спину (*СИЛА* уменьшается на 2), и еще долго вы слышите позади их возмущенные крики [п158](#).

п339

Лодки нет! Вероятно, течение раскачало и унесло ее! А берег уже кишит хищными муравьями, пожирающими все живое, до чего они могут доползти.

Да, вылезать из воды вам как-то не хочется... Попробуйте брести по руслу лесной речушки (благо она неглубока) в поисках места, где на берегу кончается кустарник [п631](#)? Или пойдете по мелководью вдоль берега озера, надеясь миновать опасное место [п408](#)?

п340

Вы лежите на дне тряской телеги, засыпанный соломой, а сверху грудой навален хрупкий товар горшечника. Сэм лежит рядом; вы чувствуете, как он напряжен... Телега останавливается в воротах, горшечник весело болтает со стражей. Эти минуты кажутся бесконечными.

Наконец телега трогается. А вскоре горшечник окликает вас: «Можно вылезать... Да осторожнее, не переколотите мое добро!» [п496](#)

п341

Илистая почва чавкает под ногами, и следы ваши тут же наполняются водой. Вы с отвращением оглядываете корявое дерево, напоминающее дракона с растопыренными лапами... До чего же унылое место!

Ах, как нужна вам сейчас лодка!.. А может быть, вы знаете, как ее найти? Если не знаете – продолжайте путь по берегу [п55](#).

п342

Вы с Сэмом пытаетесь сориентироваться в коридорах и переходах, но это у вас не получается... А впереди развилка, и опять приходится решать, направо [п54](#) или налево [п498](#) вы свернете.

п343

Пора прощаться с доброй хозяйкой. Она осторожно берет из ручки уснувшего малыша вашу шляпу и провожает вас до ворот.

Указав на левую дорогу, женщина говорит, что по ней можно выйти сначала к покинутой людьми деревне, а затем – к Большой реке. Правая дорога тоже может вывести к Большой реке, но идти по ней опасно: где-то поблизости становище Лесных Людей...

Вы настораживаетесь: а вдруг там ваши друзья?

Этого женщина не знает. Зато знает, что там легко погибнуть. Лучше бы вам пробираться в город...

На прощание хозяйка говорит: «Если встретите моего мужа – покажите ему медный браслет, который я вам дала, и скажите, что я прошу его вам помочь...»

Тут до вас доносится плач малыша – он проснулся и зовет мать. Женщина, забыв обо всем на свете, бросается к дому.

Вы делаете несколько шагов от ворот – и вспоминаете, что забыли спросить, как зовут ее мужа и как он выглядит... Ладно, как-нибудь разберетесь сами.

(Если вы решите, что встретили этого человека, прибавьте 120 к номеру параграфа, на котором будете находиться.) [п559](#)

п344

Вы решаете, что спать в лесу опасно, и продолжаете свой путь. Но в непроглядной тьме быстро сбиваетесь с дороги и всю ночь плутаете в колючем кустарнике (вычитите 2 из СИЛЫ) [п445](#).

п345

В коридоре светлеет, вы нетерпеливо ускоряете шаги – и вдруг останавливаетесь. Через коридор, от стены до стены, тянется трещина. Повернуть назад и снова скитаться в каменном лабиринте? Но ведь выход так близок!..

Вы решили перепрыгнуть трещину? Если у вас есть веревка, можете ею воспользоваться [п564](#). Если веревки нет, то [п42](#). Если же вы не хотите рисковать, вернитесь на развилку и идите другим коридором: левым [п485](#) или правым [п258](#).

п346

Ключ застревает в замке и мягко гнется. Вытащить его не удастся. Даже если у вас есть второй ключ – он бесполезен. Придется идти к воротам [п151](#) или попытаться выломать дверь [п617](#).

п347

Темнеет. Вы устали, и толстые древесные корни все еще коварно подставляют вам подножку. Будете искать место для ночлега [п118](#) или предпочтете идти всю ночь [п545](#)?

п348

Ювелир восхищен вашим благородством и бескорыстием и просит вас быть его гостем, потому что ночью по городу ходить опасно, особенно чужеземцам...

Примете это предложение [п20](#) или поблагодарите и пройдете своей дорогой? В таком случае куда: направо [п604](#) или налево [п393](#) по улице?

п349

Зверь матерый и явно не впервые имеет дело с человеком.
ТИГР

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 11

Если вы убили его, то [п572](#).

п350

Вы встаете и собираетесь уходить. Но хозяевам не хочется отпускать вас. Они бросают красноречивые взгляды на кошелек у вашего пояса. Наконец один из них говорит, что у него есть вещь, необходимая в странствиях. Великолепная, замечательная вещь, без которой вы просто пропадете.

Он уходит и вскоре приносит... веревку. Да-да, обычную веревку, причем весьма неказистую. Она свита из какого-то колючего волокна и выглядит не особенно прочной. Тем не менее хозяин просит за нее 5 золотых.

Купите веревку [п616](#) или откажетесь и, распрощавшись с гостеприимными хозяевами, покинете хижину [п133](#)?

п351

Вы направляетесь было к тропе, но Чарли, который уже почти пришел в себя, тянет вас за руку, указывая на потайную тропку в кустах. Он успел ее заметить, пока был здесь пленником [п69](#).

п352

Кое-как продравшись сквозь заросли, вы обнаруживаете над оврагом нелепое сооружение – сплетенный из лиан мост.

Ломиться сквозь кусты уже нет сил, пора перебираться через овраг. Наберетесь смелости и перейдете по мосту на ту сторону [п116](#)? Или считаете, что лучше спуститься на дно оврага и по древесным корням выбраться с другой стороны [п236](#)?

п353

Трактирщик ведет вас по узким улочкам, вполголоса проклиная тот миг, когда ваша нога ступила на порог его дома. Наконец он выводит вас на площадь и поспешно исчезает [п100](#).

п354

Коридор приводит в небольшую круглую пещерку. Здесь посуше, да и воздух чище.

Вы оглядываетесь – и удивленно присвистываете: здесь жил человек! Грубо сколоченный стол, плоский камень вместо стула... В углу постель из кучи веток, которые накрыты матросской курткой. Здесь жил моряк-европеец!

Но вспыхнувшая было надежда угасает: это не может быть один из ваших друзей. Кем бы ни был хозяин этого странного жилища, он не возвращался сюда очень давно...

Вы пересекаете пещеру и покидаете ее через отверстие в противоположной стене [п231](#).

п355

Похоже, здесь больше нечего делать. Женщины во время боя успели скрыться в лесу. Ничего интересного в этой полунищей деревеньке явно не сыщешь. Лучше уйти подброду, тем более что вам очень не нравится черный столб густого дыма, который внезапно поднялся в колючих зарослях. Не сигнал ли это?..

Но куда идти? Из деревни ведут две хорошие, удобные дороги: на запад [п630](#) и на северо-восток [п300](#).

п356

Может быть, это не самый осмотрительный поступок – пить неизвестную жидкость. Но на сей раз вам повезло. Настойка из трав сняла усталость и прибавила 5 к *СИЛЕ*. Больше в кладовой ничего найти не удастся [п222](#).

п357

Вы направляетесь к арке – и вовремя останавливаетесь. Под нею зияет провал, огороженный низенькими деревянными перилами.

Склонившись над провалом, вы при свете факела рассматриваете колодец, на дне которого пирамидой стоят сундуки. Не сокровищница ли это?

Если у вас есть веревка, можете спуститься и обследовать колодец [п469](#). Если же веревки нет, придется осторожно обогнуть яму по узкому проходу между перилами и стеной [п623](#).

п358

Вскоре вы оказываетесь на перекрестке. Правая из трех лежащих перед вами дорог вам явно не нужна: она может увести вас на юг, прочь от цели ваших странствий. Остаются левая [п313](#) или средняя [п490](#) дороги.

п359

Вас спасло то, что шпага была в руке, а не в ножнах. Вы молниеносно разрубаете сеть и поворачиваетесь к противнику.

Перед вами смуглый воин в набедренной повязке из шкур, на шее у него ожерелье из звериных клыков. Видимо, он из тех самых Лесных Людей...

Рассматривать его некогда – надо защищаться [п6](#).

п360

Тот, кто не раз ставил паруса на реях, не боится высоты. Вы храбро ступаете на узкий карниз и благополучно минуете препятствие.

Судьба благосклонна к смельчакам!

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ [п110](#).

п361

Может быть, вы и великий стрелок из пистолета, а вот камнем вам так просто добычу не подбить. Зверьки исчезают в кустах, а вы с досадой продолжаете свой путь [п101](#).

п362

Проснувшись, видите прямо над собой городскую стену, подножие которой поросло кустарником.

Пока вы привязываете лодку, Чарли рассказывает, что рядом – ворота, возле которых режутся в кости трое бездельников в кольчугах и шлемах. «Да разве ж так вахту несут?!» – возмущается моряк.

Чарли готов идти к воротам, но вы твердо заявляете: в город вы пойдете один. Должен же кто-то охранять лодку!

(На самом деле, конечно, дело не в лодке. Просто вы видите, как измучен и обессилен матрос. А в городе ждут опасные приключения.)

Вы уже хотите уходить, но тут Чарли замечает узкую дверцу в стене. Попробуете отпереть ее [п84](#) или напрямик пойдете к воротам [п151](#)?

п363

Из кустов на тропу выходит огромного роста воин в набедренной повязке. Грудь его расписана алыми и белыми полосами, на шее – нож на кожаном ремешке. Взгляд воина властен и жесток. Может быть, это вождь Лесных Людей? В руках у него тяжелый топор, и он явно не собирается с вами разговаривать [п30](#).

п364

Оступившись, вы падаете – и над головой со свистом проносится стрела. Сэм подхватывает оброненный вами факел (к счастью, он не погас) и подходит к стене. В неглубокой нише прилажен самострел, который вы только что привели в действие [п183](#).

п365

Высаживаетесь на берег и старательно прячете лодку в кустарнике. Будете ли привязывать ее? Ведь вы можете и не вернуться сюда – и тогда лишитесь веревки!

Если решите сберечь лодку понадежнее, то [п237](#). Если же считаете, что веревка пригодится в пути по суше, то лучше спрячьте лодку в тростнике и идите в лес по тропинке, которая начинается здесь же, у берега [п466](#).

п366

Непросто идти напролом сквозь колючие кусты, которые хлещут вас ветвями (вычитите 1 из *СИЛЫ*).

Вот вы и у цели. Перед вами – странное шестиметровое сооружение из какого-то серого материала. Это явно не человеческое жилище.

Вам смешно и досадно: ведь это термитник! Стоило ради этого сворачивать с дороги!.. Впрочем, вы впервые видите постройку термитов. Несколько конусов разной величины, слепленных вместе, – это напоминает замок с башенками. Сходство с замком увеличивает и то, что термитник обнесен низенькой – сантиметров в двадцать – глиняной стеной.

От разочарования вы крепко пинаете термитник, но его стена легко выдерживает удар. Да ее, похоже, и ломом не возьмешь!..

Ладно, посмотрели – и пора идти дальше. Обратный путь легче, ведь вы идете по тропке, которую сами прорубили в кустарнике, до той тропе, по которой шли раньше [п262](#).

п367

Самое время теперь вернуться туда, где вы оставили в кустах свою лодку. Но вас ждет неприятный сюрприз. Как вы ни шарите среди нависших над водой корней и ветвей лодки что-то не видно...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам везет, то [п271](#). Если нет, то [п556](#).

п368

Встреча Сэма и Чарли была поистине трогательной – ведь они не надеялись увидеть друг друга на этом свете. Но долго охать и ахать некогда: за вами может быть погоня. Если у вас есть лодка, то [п205](#). Если лодки нет, то [п435](#).

п369

Вы торопливо идете по жердям и вскоре замечаете на черной взбаламученной воде круги колышущейся ряски и тины. Здесь и нашел смерть неизвестный путник...

Помочь ему нельзя, и вы собираетесь идти своей дорогой, но вдруг видите зацепившийся на конце жерди странный предмет. Попытайтесь дотянуться до него [п285](#) или постараетесь скорее оставить это опасное место [п457](#)?

п370

ЗМЕЯ

ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 11

Если вам посчастливилось убить ее, то уходите. Но в какую дверь? В правую [п415](#) или в левую [п124](#)?

п371

Дом пуст, земляной пол порос высокой жесткой травой. В траве лежит рассыпавшийся на кости скелет. Тут же валяется короткое копье с широким наконечником. Видимо, этим копьем человек и был убит.

Наклонившись, вы замечаете, что на наконечнике вырезаны какие-то знаки: не то буквы, не то рисунки... Хотите разглядеть их поближе [п278](#) или предпочтете уйти [п222](#)?

п372

Вы с Сэмом обходите поверженного зверя и покидаете зал через выход в противоположной стене [п523](#).

п373

Ваша любознательность вознаграждена: в дупле – клад! Лежит он здесь очень давно, медные монеты успели превратиться в зеленоватую труху. Зато отлично сохранились 10 золотых монет. На одной стороне их отчеканен леопард, вставший на задние лапы, на другой – неприятное существо, похожее на клыкастую жабу.

Поздравив себя с находкой, вы идете дальше [п273](#).

п374

Не без опаски съедаете вы плод. Он оказывается сочным и сладким (прибавьте 2 к *СИЛЕ*). Второй плод, точно такой же, можете съесть сразу или взять с собой [п427](#).

п375

Ничего глупее и придумать нельзя – драться с человеком, чья стрела глядит вам в лоб! Вы и за оружие взяться толком не успели, а он уже спустил тетиву...

п376

1-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 11

2-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 12

Если вы победили, то [п497](#).

п377

Женщина не желает слушать ваши бессвязные оправдания. Она не на шутку разъярена и вот-вот пустит в дело топор...

Посадив ребенка на землю, вы спешите исчезнуть [п256](#).

п378

Коридор расширяется. Стены его украшены яркими картинами: пятнистые леопарды, огромные черно-красные птицы, фигуры жрецов в зеленых, расшитых золотом одеяниях...

Справа в стене видите лестницу, ведущую куда-то вверх. Хотите подняться по ней [п473](#) или пройдете мимо [п293](#)?

п379

Наконец-то это мрачное место оказалось позади!.. И тут вы замечаете еще одну узенькую тропку – на этот раз по правую руку от своей тропы. Свернете на нее [п597](#) или все же будете идти прямо [п67](#)?

п380

Вы достаете из мешка драгоценный камень и молча держите на ладони. В свете факелов он сияет мягким ровным светом. На лицах стражников ясно читается алчность, и вы понимаете, что победили [п487](#).

п381

На пути встают густые заросли чего-то колючего и непролазного. Держаться берега становится все труднее, вы поневоле сбиваетесь с курса и начинаете лавировать в кустарнике [п16](#).

п382

Вы поднимаетесь по приставной лесенке в хижину и садитесь на циновки из кокосового волокна. Молчаливая пожилая женщина приносит рыбу, запеченную в пальмовых листьях. Если вы проголодались, закусите и прибавьте 3 к своей *СИЛЕ*. А если сейчас не хотите есть – возьмите рыбу с собой, хозяева не обидятся...

После еды крестьяне становятся разговорчивыми и объясняют, что все мужчины деревни ушли на рыбную ловлю к берегу моря, а они двое остались охранять женщин и детей... Да, конечно, они могут рассказать о здешних местах. И просят за это недорого – по золотой монете каждому.

Согласитесь [п185](#) или пожалеете денег [п280](#)?

п383

Вы склоняетесь над раненым. Собрав последние силы, он приподнимается и вонзает свой нож вам в грудь...

п384

Лесные Люди остались за спиной и исчезли. Но вас ждет куда более грозная опасность. Слышите этот рев впереди [п72](#)?

п385

Вы продолжаете идти берегом (река течет уже не на север, а на северо-запад). На другом берегу, над кустарником, вы замечаете дымок.

Хотите взглянуть, что там [п451](#)? Или пойдете дальше [п241](#)?

п386

1-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

2-Й ВОИН ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Если вы победили обоих, то [п57](#).

п387

Уютно свернувшись калачиком – не так уж здесь и тесно! – вы засыпаете с успокоительной мыслью: по крайней мере, змеи сюда не доберутся...

Что ж, моряку простительно не знать, какое невероятное количество древесных змей водится в тропиках. Они приспособились к жизни в кронах и очень редко спускаются на землю...

Но в эту ночь судьба бережет вас. Ничто не тревожит ваш сон (и *СИЛА* увеличивается на 1). А с рассветом вы снова пускаетесь в дорогу [п433](#).

п388

От котла исходит приятный аромат. Кажется, там овощная похлебка. Вид у нее аппетитный. Хотите попробовать [п130](#) или пойдете своей дорогой [п212](#)?

п389

Стражники, выпучив глаза, рассматривают зеленый пояс, расшитый золотыми листьями. Затем старший строго спрашивает, как попала к вам эта вещь.

В вашем рассказе нет ничего позорного или преступного, но поверят ли вам? Это зависит от вашего *ОБАЯНИЯ*. Если оно не подведет вас, то [п563](#). Если же вам не удастся добиться доверия стражников, то [п403](#).

п390

Шагая по тропе, вы раздумываете над тем, что только что узнали. Внезапно тропа раздваивается, и вам приходится выбирать: продолжать путь на северо-запад [п168](#) или свернуть на север [п599](#)?

п391

Вы оказались на дне широкого и глубокого каменного колодца. Но унывать не стоит: вверху в стене зияет пролом, сквозь который льется солнечный свет. К пролому ведут ступеньки. Правда, крутые и неудобные, но все же ступеньки, высеченные рукой человека.

Самое время покинуть этот неприветливый подземный мирок, но вы замечаете у своих ног узкий лаз. Пробраться туда можно лишь ползком.

Вам интересно, куда он ведет [п160](#)? Или вам надоели сюрпризы каменных лабиринтов и хочется поскорее выбраться на вольный воздух [п250](#)?

п392

Беспомощно взмахнув руками, враг летит сквозь ветви вниз, и вы слышите глухой стук удара о землю. Теперь можно без помехи осмотреться [п538](#).

п393

За поворотом все то же: ряд заборов, за которыми во тьме угадываются приземистым дома. Лишь одно здание отличается от них – стройная каменная башенка в конце улицы.

Тишина, лишь ваши шаги мягко шуршат по плотно утоптанной земле – булыжника здесь нет.

Внезапно ночь разрывает отчаянный вопль. Из невысокого окна дома-башенки выскакивает громадная кошка и, прижимая уши, скачками несется в вашу сторону. В зубах у нее бьется что-то живое – кажется, птица. За кошкой из окна выпрыгивает человек и бежит следом, крича:

«Чумбо! Отдай моего Чумбо, убийца!.. Кто-нибудь, помогите! Спасите Чумбо!.. Отпусти его, мерзавка!»

Поможете человеку поймать кошку [п104](#)? Или посторонитесь, чтобы он на бегу не сбил вас с ног, и пойдете дальше [п625](#)?

п394

Вы окликаете Чарли и говорите ему, что путь свободен. Можно идти дальше [п530](#).

п395

Ключ с трудом входит в скважину и... прочно в ней застревает. Вытащить его не удастся.

Попробуйте, если хотите, взобраться в одно из окон – в северной [п621](#) или в восточной [п213](#) стене. Иначе придется идти к главному входу [п595](#).

п396

Спускаетесь по осыпающимся земляным ступенькам в заброшенный погреб... и обнаруживаете, что нарушили покой большого медведя, устроившего здесь логово. Зверь в ярости. Из-за тесноты вы не можете выхватить шпагу. Если пистолет заряжен, вы можете застрелить медведя, выбраться наружу и продолжить путь [п82](#). Если же порох уже истрачен – вы погибли...

п397

ВОЛЧИЦА

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Если вы снизили ее *СИЛУ* до 2, то [п494](#).

п398

И почти сразу вы обнаруживаете развилку. Свернете на тропку, которая ведет на север [п416](#)? Или продолжите путь на северо-восток [п220](#)?

п399

ХОЗЯИН ХАРЧЕВНИ

ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 8

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п444](#).

п400

Дорожка бежит на северо-запад – и выводит вас на поляну. Внезапно мох под вашими ногами начинает разъезжаться: он лежит не на земле, а на переплетенных ветках. Но вы уже не успеваете этого понять, потому что летите в глубокую яму, а острый кол охотничьей ловушки пробивает вас насквозь...

п401

Понемногу темнеет. Не пора ли вам подумать о ночлеге. И, точно в ответ на ваши мысли, слева от тропки встает хижина. Это заброшенная хибара из толстых ветвей и пальмовых листьев, скорее шалаш, чем дом, и люди в ней не бывали, кажется, уже давно. Однако в ней все же можно найти приют на ночь...

Останетесь здесь до утра [п111](#) или решите продолжать путь в темноте [п591](#)?

п402

Мертвое чудовище медленно исчезает в непроглядной глубине, а вы, облегченно переводя дыхание, возвращаетесь к поискам выхода. Еще раз убедившись, что выхода нет, вы вдруг замечаете, что под водой в стене чернеют два отверстия. Может быть, в этом спасение? Ведь вы прекрасно плаваете под водой! Конечно, риск огромен, но... Вы плотнее затягиваете свой кожаный мешок, привязываете шпагу к спине так, чтобы не мешала плыть, и без страха соскальзываете в воду.

Но какой из тоннелей вы выберете? Левый [п547](#) или правый [п225](#)?

п403

Ваша история явно кажется стражникам наглым враньем. Старший стражник срывает со стены изогнутый рог на цепочке и оглушительно трубит в него. Тут же в воротах появляется толпа воинов с копьями и луками. Старший стражник кричит им, что вор, укравший на днях священный пояс Великого Жреца, сам явился в руки правосудия!..

Вам приказывают следовать за отрядом. Что предпримете? Подчинитесь приказу, надеясь, что недоразумение скоро прояснится [п15](#)? Или попытаетесь отстоять свою свободу клинком [п503](#)?

п404

Вам повезло: зверь, наверное, был сыт и потому не погнался за вами. Бегом возвращаетесь к тому месту, где свернули с тропы, и идете по ней дальше [п504](#).

п405

Карабкаться вверх по крутому скользкому лазу – дело непростое, оно занимает много времени (и уменьшает *СИЛУ* на 2) Но все же вам удастся вернуться в коридор, который вы перед тем покинули. Куда вы теперь пойдете: налево [п9](#) или направо [п209](#)?

п406

Ветка пружинит под ногами, но выдерживает. А содержимое гнезда превосходит все ожидания. Во-первых, там лежат 3 золотые монеты с изображением леопарда, стоящего на задних лапах. На обороте монеты отчеканена морда вроде жабьей, но с длинными клыками. Во-вторых, в гнезде обнаруживается серебряная вещица в виде крылатой змеи. Вы не сразу понимаете, что это ключ.

А это что?.. Какая удача! Это же ваша собственная бронзовая пороховница! Спасибо птице, которая ее подобрала! Правда, большая часть пороха рассыпалась, но еще на один выстрел хватит...

А теперь можно и спускаться [п207](#).

п407

С ужином покончено, и вы начинаете свой рассказ. Хозяин внимательно выслушивает его, а потом печально передает вам новость, которую слышал днем на базаре. В город привели пленника-чужеземца, завтра в полдень его принесут в жертву Богу Лесов... Где пленник сейчас? Конечно, в подземелье храма, и он обречен...

«Это мы еще посмотрим!» – грозно восклицаете вы.

Ювелир понимает, что удерживать вас бесполезно. Он приказывает служанке выплеснуть из вашей фляги остатки воды и наполнить ее старым вином (каждый глоток которого прибавит к *СИЛЕ* не 2, а 3). Потом он зовет слугу, велит ему взять фонарь и проводить вас к храму.

Молчаливый заспанный слуга ведет вас по запутанным темным улочкам и наконец выводит на залитую лунным светом площадь, после чего кланяется и уходит [п100](#).

п408

К берегу сплываются крокодилы со всего озера. То-то славная пожива ожидает их! Кто только ни бросается в воду в поисках спасения: и олени, и зайцы, и кабаны, и... и вы, капитан...

п409

Вы облегченно вздыхаете, когда болотце остается позади и под ногами снова твердая земля. Но не надо забывать: эти места полны опасностей! На ходу вы зорко посматриваете по сторонам, и взгляд ваш различает странное серое пятно на коре высокого корявого дерева. Хотите взглянуть на пятно поближе [п557](#) или не будете тратить на это время [п273](#)?

п410

Стражники потрясены вашей щедростью. Они молча расступаются, давая вам догу в город.

Но, видимо, деньги разожгли в них алчность. Не успеваете вы сделать и трех шагов, как получаете удар по голове (*СИЛА* уменьшается на 5) [п520](#).

п411

Вы протягиваете одному из крестьян стрелу и объясняете, как она к вам попала. Крестьянин вертит ее в руках, затем передает своему приятелю. Наконец оба облегченно улыбаются, убирают свое нелепое оружие и приглашают вас в хижину [п382](#).

п412

Быстрым шагом доходите вы до конца тоннеля и, увидев, что он обрывается над невысоким уступом, спрыгиваете вниз [п391](#).

п413

Вскоре вы подходите к городской стене, вас отделяет от нее только речка. Впрочем, здесь есть мостик.

С мостика хорошо видны высокие ворота под резной каменной аркой. У ворот трое стражников азартно играют в кости. Вы уже хотите направиться туда, как вдруг замечаете полускрытую кустами железную дверь в стене.

Куда вы пойдете: к дверце [п84](#) или к воротам [п151](#)?

п414

Не успеваете миновать первую развилку, как видите вторую. Опять приходится выбирать, куда свернуть: налево [п149](#) или направо [п363](#)?

п415

Вы с трудом приоткрываете тугую дверь и проскальзываете в щель. Дверь тут же захлопывается. С обратной стороны на ней нет дверного кольца, и отворить ее изнутри вы не сумеете [п45](#).

п416

Как тропинка ни петляет, вы идете все дальше на север. Неподалеку от дороги замечаете дуплистое дерево. Небольшая серая птичка, пронзительно крича, мечется между вами и дуплом. Видимо, там у нее гнездо. А в птичьих гнездах часто попадают неожиданные и интересные вещи...

Хотите заглянуть в дупло [п71](#) или пройдете мимо [п184](#)?

п417

Вы хватаете Сэма за руку и тянете назад, к лесенке. По крутым ступенькам вы избегаете к узенькой деревянной дверце и поспешно отворяете ее [п240](#).

п418

Этот дом больше остальных, да и крепче: он сложен из бревен. У него есть даже дверь (правда, косо повисшая на одной петле). Войдя, вы убеждаетесь, что и пол там не земляной, а из досок – верх роскоши в здешних краях!

Но больше в доме нет совершенно ничего, и вы решаете уйти. Вдруг под вашей ногой проламывается трухлявая половица, в щели блестит что-то зеленое. Посмотрите, что это [п608](#)? Или оставите этот дом [п222](#)?

п419

Придется сооружать что-то вроде лестницы из сучьев. Работа утомительная (вычитите 1 из *СИЛЫ*). Но все же удастся взобраться наверх [п200](#).

п420

Сразу за развилкой – резкий уклон вниз. Вы падаете и скользите, все быстрее и быстрее. Справа пролетают два черных отверстия – входы в какие-то тоннели, но задержаться вы не можете. Наконец коридор сужается. Вы замедляете скольжение, а потом и совсем останавливаетесь. И вовремя: где-то рядом плещется вода [п255](#).

п421

Вы устраиваетесь на ночлег и быстро засыпаете. Во сне, повернувшись на другой бок, вы задеваете рукой скользившую мимо в траве черную, с бледно-желтыми кольцами змею. Извернувшись, она прикасается острыми зубами к вашей руке. Этого достаточно – вы уже не проснетесь. Ведь ни у одной ползучей гадины на земле нет яда сильнее, чем у тигровой змеи. Ее яда хватило бы, чтобы убить четыреста человек...

п422

В хижине темно и пусто, только на голом земляном полу лежит длинный тюк. Вы склоняетесь над ним...

Это не тюк, это Чарли Грин, связанный по рукам и ногам! Он смотрит на вас распахнутыми глазами и явно не может понять, во сне он или наяву...

Вот вы и нашли одного из пропавших моряков...

УДАЧА: ВОССТАНОВИТЕ 1 ЦИФРУ.

Вы перерезаете веревки и спрашиваете Чарли о Сэме Стоуне. Придя в себя, моряк отвечает, что «эти лесные черти» утащили Сэма в какой-то город на севере [п311](#).

п423

У хозяина физиономия пройдохи, но, возможно, в харчевне удастся узнать что-нибудь полезное. К тому же ночлег и в самом деле нужен... Поколебавшись, вы отдаете золотой и перешагиваете через порог [п27](#).

п424

Тропка змеей вьется среди стволов, то исчезая, то вновь появляясь, и наконец выводит на другую, более широкую тропу. Куда вы по ней пойдете: направо [п85](#) или направо [п358](#)?

п425

Не столько мастерство следопыта, сколько везение помогает вам догнать похитителей. Двое смуглолицых полуголых воинов тащат связанного худого человека в изорванной холщовой одежде. Бедняга без сознания.

Заметив вас, негодяи бросают наземь своего пленника и с гортанными криками выхватывают кривые сабли. Они в восторге от новой добычи. Не рано ли обрадовались? [п376](#)

п426

Кусты переплели ветви и встали перед вами, как крепостная стена, да еще и колючая вдобавок. Волей-неволей придется поворачивать обратно (уменьшив *СИЛУ* на 1).

Дойдете до моста и все же пойдете по нему [п116](#)? или двинетесь мимо него вдоль оврага [п632](#)?

п427

Течение несет лодку дальше, и вас одолевают невеселые мысли о Сэме и Чарли. Где они сейчас? Живы ли?..

Не сразу замечаете вы, что русло опять отклонилось к северу.

На левом берегу вы видите гигантское дерево, которое возвышается над лесом, как грот-мачта над палубой. С его макушки увидишь, пожалуй, весь остров...

Рискнете взобраться на дерево [п535](#) или не станете причаливать к берегу [п166](#)?

п428

Малыш радостно ползет к костру, хватает красный уголек, обжигается и начинает плакать.

В дверях тут же появляется рослая, сильная женщина в синей рубаше и шароварах. С высокого крыльца она замечает вас в вашем убежище и, решив, что это вы обидели ее сынишку, хватается за топор.

Разговоров она явно вести не намерена, а драться с женщиной вы, конечно, не будете, поэтому покиньте поляну, и как можно скорее [п256](#).

п429

Колючие ветви вцепляются в одежду, точно хотят остановить вас (вычтите 1 из *СИЛЫ*). Но вы яростно проламываетесь вперед, пока не оказываетесь на маленькой полянке [п29](#).

п430

На всякий случай вы приказываете Чарли оставаться на развилке. Вперед вы идете один и вскоре оказываетесь на небольшой поляне.

Здесь горит костер, над которым подвешен большой котел. У костра хлопочет старик в набедренной повязке.

Увидав вас, старик в страхе бросается в лес.

Будете его преследовать [п216](#), подойдете к костру [п26](#) или покинете поляну [п394](#)?

п431

Из кустов выныривает Сэм и начинает развязывать Чарли. Тот так потрясен, что не может сказать ни слова. Вы начинаете стаскивать с себя покрывало. Внезапно сверху, в кроне одного из деревьев, раздвигаются ветви и показывается свирепое смуглое лицо.

Что-то в вашем поведении насторожило Лесных Людей, и они решили тайком пойти за вами – проверить, все ли в порядке. И проверили...

Вождь гортанно отдает приказ – и град стрел обрушивается на жреца-самозванца и его сообщников...

п432

Звездочет вскакивает на ноги.

«Ты можешь сейчас же увидеть город! – пылко восклицает он. – Не выходя из этого дома! Идем! Скорее идем!..»

Легко взбежав по каменной лестнице, он открывает люк.

Вы следуете за ним – и оказываетесь на небольшой площадке на верхушке башни. Там на треноге стоит большая подзорная труба, глядящая в небо. Звездочет разворачивает ее так, чтобы она смотрела на лежащий вокруг башни ночной город.

Вы принакнете к стеклу, а звездочет возбужденно бормочет:

«Вон там, ближе к стене, – Серебряные Сады... как хороши они в лунном свете, правда? А там – базарная площадь... Нет, налево не гляди, там ничего интересного, домишки бедноты... Как жаль, что отсюда не виден дворец правителя!.. Вон там, правее, Храм Бога Лесов... А дальше...»

Но вы уже перестаете слушать объяснения. Перед вашими глазами угол массивного приземистого здания с крышей, украшенной резьбой. Дома вокруг площади мешают рассмотреть храм целиком, но вам сейчас это и не нужно. Вы внимательно рассматриваете ближайшие улицы и запоминаете дорогу к храму. А затем благодарите любезного хозяина и покидаете дом-башенку [п18](#).

п433

Тропка вьется меж узловатых, оплетенных лианами стволов. Внезапно над головой раздаются странные звуки: короткий резкий вскрик, переходящий в резкий сухой кашель. Что-то тяжелое обрушивается вам на плечи, острые когти впиваются в шею (вычтите 2 из своей СИЛЫ) [п32](#).

п434

Вы идете берегом и вскоре замечаете склонившееся над водой деревце. В его тонких ветвях светятся крупные желтые плоды.

Хотите попробовать [п637](#)? Или решите, что плоды могут быть ядовиты, и пойдете дальше [п576](#)?

п435

Перейдя крутой мостик, вы направляетесь на юг берегом речки, текущей слева от вас. Сэм и Чарли оживленно беседуют, но вы не слушаете их: надо решить, как выбираться из этих мест.

Наконец дорога приводит вас туда, где ревет и прыгает по камням Большая река. Как же через нее переправиться? Чарли Грин, поглядывая на растущие вдоль берега невысокие деревья, предлагает связать плот из сучьев. Что ж, он плотник и, наверное, знает, что говорит...

Но чем вы собираетесь связать сучья? У вас есть веревка [п316](#)? Или во время путешествия вам в руки попало что-нибудь, что могло бы заменить веревку (например, пояс) [п127](#)? Иначе придется оставить затею с плотом и поискать переправу либо вверх [п492](#), либо вниз [п344](#) по течению Большой реки...

п436

Мартышки дерутся из-за новой игрушки, а вы продолжаете свой путь [п289](#).

п437

Сундук открывается. Перед вашим восхищенным взором – удивительной работы меч с удивительной работы меч с черной рукоятью. Вы бережно вынимаете его из сундука. В чем, в чем, а в оружии вы разбираетесь – жизнь научила... Меч вам как раз по руке, он прибавит 1 к вашей *ЛОВКОСТИ*. Вы прилаживаете его на перевязь.

Да, но придется оставить здесь шпагу! Вы с сожалением глядите на свою верную спутницу и кладете ее в сундук, на бархатное ложе. В конце концов, она достойна такой чести – ведь она принадлежала человеку не робкого десятка, побывала в жестоких сражениях, выручала вас в опасных приключениях [п267](#).

п438

Дальше дороги нет: под самой стеной плещется река. Придется повернуть назад [п619](#).

п439

Вы сворачиваете с тропинки, стремясь уйти подальше от этого подозрительного места. Но не успеваете сделать и нескольких шагов, как проваливаетесь по пояс. Вы пытаетесь выбраться, но трясина цепко держит свою добычу. Сначала барахтаетесь молча, потом начинаете во весь голос звать на помощь. Но никто вам не поможет...

п440

Железный прут с трудом поддается даже отличной, прекрасно заточенной пилке. Вам приходится долго возиться, вы ободрали руки (*СИЛА* уменьшается на 1). И счастье еще, что никто из ранних прохожих не появился рядом и не поинтересовался, что это вы делаете...

Наконец решетка распилена и путь наружу свободен [п496](#).

п441

Страх смерти подгоняет вас, вы кошкой вылетаете из воды. Сзади доносится всхлип, похожий на вздох разочарования... Про лодку, похоже, лучше забыть. Придется обходить озеро по берегу [п55](#).

п442

Крестьяне с растущим подозрением выслушивают вашу историю. Когда вы заканчиваете, они хором требуют, чтобы вы немедленно убирались из деревни.

Негостеприимные хозяева ведут вас на околицу, туда, где на северо-восток убегает дорога, и следят, чтоб вы ушли по ней [п300](#).

п443

В левой стене коридора – узкое отверстие, пробраться в него можно лишь ползком, на животе. Полюбопытствуете, куда оно ведет [п301](#), или пойдете дальше [п9](#)?

п444

Трактирщик молит о пощаде, обещая 10 золотых. Вы отводите клинок от горла негодяя и требуете, чтобы он немедленно проводил вас к храму Бога Лесов. Трактирщик поспешно соглашается. А брать ли с него деньги – дело ваше [п353](#).

п445

Рассвет застает вас в непролазной чаще, причем вы представления не имеете, куда забрели. Наконец удастся выйти на еле заметную тропинку. В какую сторону вы по ней направитесь: на запад [п191](#) или на восток [п552](#)?

п446

Вас осеняет догадка. Вы достаете из мешка рубин и вставляете его в пустую глазницу маски.

Оба глаза Бога Лесов вспыхивают в свете факелов – и серая плита отъезжает вбок. Это дверь, и вы с Сэмом спешите ею воспользоваться [п240](#).

п447

Женщина серьезно выслушивает вас и говорит, что свирепое племя Лесных Людей издавна похищает неосторожных путников.

Вы недоумеваете: как же она рискует жить так далеко от деревни?

Глаза женщины вспыхивают гордостью, и она отвечает, что ее муж – великий воин. Когда-то он жил за рекой, в большом каменном городе, и был начальником стражи, но чем-то не угодил правителю, был объявлен вне закона, бежал за реку и стал охотником. Здесь, в лесу, он выстроил дом-крепость и столько раз давал жестокий отпор Лесным Людям, что они зареклись его тревожить и даже не появляются поблизости.

Затем женщина задумчиво добавляет, что вы тоже очень смелый человек. И дело задумали опасное. Пожалуй, она может вам немного помочь. У мужа от прошлых времен осталась одна вещь...

С этими словами женщина достает из сундука медный браслет с узором в виде змеи и говорит, что эту вещь надо показать у городских ворот – и стража пропустит вас в город [п343](#).

п448

Если это тропка, то по ней давно никто не ходил. Она петляет по нему – и вдруг подло исчезает прямо под ногами. Вы пытаетесь сориентироваться, в какую сторону идти, и замечаете среди деревьев просвет. Там поляна! Раздвигаете ветви – и слышите, как над вашим ухом поет стрела [п36](#).

п449

*ВОЖДЬ
ЛОВКОСТЬ 11 СИЛА 12*

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п613](#).

п450

Покинув пещеру, вы обнаруживаете, что дальше идти невозможно. Пол превращается в желоб, явно отшлифованный человеческими руками и очень скользкий. Вы кладете на пол свой кожаный заплечный мешок, садитесь на него и съезжаете вниз, как ребенок на салазках [п391](#).

п451

Вы не можете пройти мимо дымка. Ведь это наверняка костер. А где огонь, там и люди, у которых можно узнать о судьбе ваших друзей.

Вы переплываете речушку и начинаете продираться сквозь кустарник [п16](#).

п452

Лунный луч падает на вашу руку, и алмаз в перстне вспыхивает звездным светом. В тот же миг неподвижные часовые оживают. Они почтительно склоняют мечи, коснувшись остриями каменной плиты у ваших ног, а затем расходятся в стороны, давая вам дорогу, и распахивают двери.

Перстень оказался пропуском. Вы перешагиваете порог, и двери с лязгом захлопываются за вами [п70](#).

п453

Ругая себя за то, что спутали звериную тропу с проложенной людьми дорожкой, возвращаетесь к развилке и продолжаете прежний путь [п504](#).

п454

Не успеваете пройти и десяти шагов, как вас настигает грозный окрик: «Стой!»
Прямо по курсу – отряд городской стражи. На воинах кольчуги, в руках у них мечи, а трое вооружены луками.

Попытайтесь бежать [п97](#)? Или попробуете узнать, что им от вас нужно [п546](#)?

п455

Незнакомец опускает лук, и его жесткое лицо чуть смягчается.
«Что ж, – говорит он негромко, – цель благородная. Но задержись ненадолго, путник. Моя добыча – твоя добыча...»

Вскоре на поляне уже трещит костер, и кабанье мясо источает неповторимый запах. Отличный кусок жаркого повысит вашу *СИЛУ* на 5.

Затем охотник выводит вас на прежнюю тропу, которая, оказывается, ведет к реке. На прощание ваш новый друг советует не ходить к мосту на востоке – его охраняют Лесные Люди. Лучше попытаться отыскать лодку [п67](#).

п456

«Капитан, – неуверенно спрашивает Сэм, – нам обязательно лезть в этот дымоход?»
«Стой тут, – отвечаете вы. – Сначала я сам погляжу, что там такое...»

Легко, как по вантам, взбираетесь вы по скобам, которые оказываются куда крепче, чем выглядят. Над вашей головой – деревянный люк, запертый на висячий замок. Если у вас есть пила, то [п234](#). Если ее нет, попробуйте выломать люк [п612](#).

п457

Наконец болото остается позади, и вы снова шагаете по твердой земле. Вскоре вы замечаете, что меж деревьев блеснула под солнечными лучами маленькая лесная речушка [п576](#).

п458

Лодку начинает кидать на волнах, и вы просыпаетесь. Вы уже в русле Большой реки. Здесь нужен более опытный гребец, и вы молча забираете у Сэма весло. Лодка идет вниз по течению – надо выйти в море, обогнуть вдоль берега остров и выйти к бухте, где ждет «Морская ведьма».

Дважды на правом берегу появлялись толпы Лесных Людей. Они визжали, махали руками и стреляли из луков. Но лодка в бешеном течении – плохая мишень, и все стрелы ушли в воду [п384](#).

п459

Поляна окружена круглыми хижинами, сплетенными из ветвей. В центре ее – кострище, у которого возятся две старухи: разводят огонь. Кроме них, никого не видно. Но вы должны быть очень осторожны. Попробуйте сначала поискать Чарли в одной из ближайших хижин. Но в какой? В правой [п198](#) или в левой [п264](#) от вас?

п460

Вы сталкиваете долбленку на воду. Чарли гребет, а вы ложитесь на дно лодки и проваливаетесь в сон (прибавьте 1 к своей *СИЛЕ*) [п362](#).

п461

Стоя на подоконнике и отвязывая веревку, вы разглядываете помещение, в которое попали.

Это обширный зал, стены и потолок которого покрывает изумительная роспись: лес во всей красе. Среди ветвей и листьев парят на тонких золотых цепочках светильники-птицы. Даже колонны вытесаны в виде стволов, обвитых лианами.

У левой стены – большая статуя. Из-за колонн вы увидели ее не целиком, но разглядели мерзкую жабую морду с блестящими клыками. Перед статуей, кажется, жертвенник, а в стене две двери – справа и слева...

Разглядев двери, вы прыгаете вниз, оступаетесь и, чтобы не упасть, вцепляетесь в длинный синий занавес у окна [п251](#).

п462

Что за гадость вы съели? Вам так плохо, что вы не сразу можете продолжать свой путь! Вычтите 2 из *СИЛЫ* и впредь будьте осторожнее с неизвестной едой [п581](#).

п463

Коридор выводит вас в широкий подземный зал... и Сэм охает, увидев перед собой фигуру в длинном зелено-золотом одеянии [п138](#).

п464

Вы не зря слывете метким стрелком. Крокодил поднимает ураган воды, грязи и крови и исчезает в глубине.

Лодка в вашем распоряжении. Правда, это не привычная корабельная шлюпка, а легкая неустойчивая долбленка, но все же она достаточно велика, чтобы в случае необходимости вместить троих.

Вы быстро выгребаете на середину. Теперь видно, что на севере из озера вытекает узкая речушка. Туда вы и решаете направиться: это единственное место, где удобно причалить к берегу [п195](#).

п465

Песчаные отвесные стены осыпаются при попытке на них вскарабкаться, древесные корни рвутся в руках – гнилые они, что ли? Остается лишь идти по дну оврага. Но в какую сторону? Вправо [п636](#) или влево [п534](#)?

п466

Лес тут не так густ, деревья не скрывают неба, тропа свободно вьется меж стволами и вскоре раздваивается. Куда вы пойдете: направо [п315](#) или налево [п169](#)?

п467

Горилла с недоумением вертит в лапах перо, пробует его на зуб и обиженно отбрасывает.

Нет, драки все же не избежать [п569](#).

п468

Огибая озеро, вы сворачиваете на север.

Берег становится круче. Деревья подступают к самому обрыву. Чтобы не полететь в воду, приходится прыгать с корня на корень, придерживаясь за ветви. Ног скользит по сырому мху, и, чтобы удержаться, вы вцепляетесь в толстую лиану...

О ужас! Под вашими пальцами – скользкое и упругое тело большой змеи! Вы приняли за лиану громадного питона, который таился в засаде среди ветвей.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам повезет, то [п73](#). Если нет, то [п235](#).

п469

Вы привязываете веревку к перилам и спускаетесь в колодец.

Тяжелые сундуки сдвинуты в плотную пирамиду, разобрать ее вам не под силу. Вы можете попытаться открыть лишь два верхних сундука. Но какой? Левый [п46](#) или правый [п192](#)? Или, может быть, не стоит вообще открывать их [п297](#)?

п470

Прямо из-под ног врассыпную бросаются несколько зверушек, похожих на кроликов. Неплохой случай пополнить свои запасы! Подстрелите одного из зверьков [п302](#)? Попробуете, не тратя пороха, подбить его камнем [п629](#)? Присвистнете вслед смешно скачущим зверькам и пойдете своей дорогой [п101](#)? Только решайте скорее, пока добыча не разбежалась.

п471

Вы обессилели от потери крови, вам все труднее удерживаться на гибких раскачивающихся ветвях. И вот рука разжимается, и вы, коротко вскрикнув, падаете с высоты...

п472

Сквозь кусты вы замечаете что-то похожее на землянку и, заинтересовавшись, подходите ближе.

Кто-то из обитателей леса – охотник или рыбак – устроил тут кладовую. Но хозяин давно не бывал здесь: низкая дверца сорвана и валяется рядом, крыша и порог заросли травой...

А вдруг внутри найдется что-нибудь полезное? Спуститесь вниз [п396](#) или не станете задерживаться? Тогда возвращайтесь на прежнюю тропку, и вскоре она выведет на неширокую, но удобную дорожку [п82](#).

п473

Ступеньки приводят к узкой деревянной дверце. Рискнете войти в нее [п240](#) или вернетесь в коридор и продолжите прежний путь [п293](#)?

п474

Приподнявшись на локтях, вы всматриваетесь в широкую речную гладь, слева вспененную и взбаламученную водопадом. Неужели вам удалось спуститься по этой сверкающей полосе с пенной оторочкой – и остаться в живых?

Но где ваши друзья?

И тут же раздается слабый вскрик. Сэм, из последних сил цепляясь за прибрежный валун, пытается выбраться из воды и вытащить бесчувственного Чарли. Преодолевая боль, вы поднимаетесь и бредете им на помощь.

Вскоре оба моряка в безопасности. Правда, вид у них... Ну, ничего! Главное – живы!

Отдохнув у реки, там, где она впадает в море, вы, все трое, пускаетесь в путь по побережью. На этот раз приключения обходят вас стороной, но дорога выпадает долгая и утомительная: по песчаному взморью, по нависшим над водой корням мангровых рощ, сквозь непролазные заросли на южном берегу...

Лишь к вечеру добираетесь вы до заветной бухты. Шхуна ждет вас, экипаж под командой боцмана успел уже починить рангоут. На ваш крик: «Эй, на «Морской ведьме»!...» – с борта отвечает восторженный рев матросов [п641](#).

п475

Вы отходите от костра, зовете Чарли – и вдруг чувствуете сильное головокружение (*СИЛА* уменьшается на 2). В котле было ядовитое варево, а вы надышались его запахом...

Чарли, вышедший на поляну, тревожно спрашивает, что с вами случилось. Вы отвечаете, что все в порядке и можно идти дальше [п530](#).

п476

Сэм делает шаг вперед, но вы жестом его останавливаете. Он безоружен, да и сил у него сейчас немного... Этот поединок – ваш.

ЖРЕЦ

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 12

Если вы убили его, то [п587](#).

п477

Лицо мальчишки остается напряженным и недоверчивым. Он говорит, что если эта странная история – не вранье, то вам здесь делать нечего. Надо спешить на север, в город за рекой. Именно туда Лесные Люди продают тех, кого им удалось захватить в плен. Говорят, что пленников приносят в жертву в храме Бога Лесов...

Парнишка обрывает разговор и на всякий случай держит вас на прицеле до тех пор, пока вы не скрываетесь за поворотом тропинки [п390](#).

п478

Вас удивляет, что здесь не очень темно. Стены покрыты странным лишайником, который слабым светом рассеивает мрак. Это похоже на свечение гнилого дерева.

Не успели вы пройти и несколько шагов, как увидели, что коридор раздваивается. Куда свернете: налево [п83](#) или направо [п539](#)?

п479

Вы получаете сильный удар по голове (вычтите 6 из *СИЛЫ*) и теряете сознание [п620](#).

п480

Вот где пригодились ваши навыки моряка! Грести против свирепого течения – дело не из легких. Вы с трудом выводите лодку на стремнину, делаете отчаянный рывок – и видите, что от Большой реки ответвляется широкий рукав, спокойно несущий свои воды на север. Напрягая все силы, вы направляете лодку туда [п106](#).

п481

Тропинка выводит вас к нелепому сооружению, в котором вы не сразу признаете человеческое жилище. Круглая хижина сплетена из толстых гибких ветвей, сквозь которые продернуты длинные полосы пестрой материи, а на крыше (если ее можно назвать крышей) торчит чучело огромной птицы, раскинувшей крылья.

Рискнете войти [п139](#) или вернетесь, пока не поздно, на прежнюю тропу [п284](#)?

п482

Очень быстро вы раскаиваетесь в своем решении: вы заблудились!

Колючие ветви исхлестали лицо и руки (вычтите 1 из *СИЛЫ*). Но вы не позволяете себе отчаиваться, без усталости прокладываете дорогу вперед – и кустарник расступается [п514](#).

п483

КАБАН

ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 12

Если Вы убили его, то [п322](#).

п484

Из-за кожаного полога, который заменяет дверь, доносятся голоса. Вы прислушиваетесь. Посетители таверны беседуют о том, что завтра в полдень в храме Бога Лесов будет принесена жертва.

Вы потрясены. Завтра в полдень! Значит, надо действовать быстро!

Но... ваш внезапный уход встревожит хозяина харчевни. А вдруг эта хитрая бестия помчится доносить кому следует? Нет, исчезнуть надо незаметно [п113](#).

п485

Вы с изумлением обнаруживаете, что на стенах коридора, в который вы свернули, выбиты надписи. Буквы похожи на латинские, но язык вам неизвестен. Впервые с тех пор, как вы вошли в пещеру, вам встретились следы человека...

Внезапно коридор расширяется [п120](#).

п486

Не успеваете отойти от развилки, как дорога вновь раздваивается. И снова приходится выбирать, куда идти: на северо-восток [п82](#) или на северо-запад [п203](#).

п487

Взяв подарок, командир громко заявляет, что вы ни в чем не виновны. Но шляться ночью по улицам нельзя. За углом есть харчевня, где могут принять чужестранца, не задавая лишних вопросов...

Вы немедленно ныряете за угол, а отряд следует своей дорогой [п266](#).

п488

Неожиданно раздаются вопли. Из леса на вас обрушивается лавина Лесных Людей. Сражаться бессмысленно – врагов слишком много. Вам с Чарли придется убегать по берегу.

И тут с воды доносится свист. Это Сэм, верный Сэм с лодкой! Вы спрыгиваете в долбленку, чудом ее не перевернув [п384](#).

п489

Вы пытаетесь, двигаясь вдоль стены, во мраке исследовать подземный зал. Внезапно налетает на какую-то преграду и, споткнувшись, падаете в глубокую яму. Острая боль заставляет вскрикнуть: сломана нога...

Нечего и думать о том, чтобы выбраться из западни. На рассвете вас отыщут жрецы, и вы узнаете, что угодили в сокровищницу храма. Но вряд ли это утешит вас в вашей, теперь уже недолгой, жизни...

п490

Тропа ведет прямо на север. Лес редет – и перед вами на широкой поляне встает очень странный дом [п50](#).

п491

Исток речушки зарос такими непролазными кустами, что вы быстро оставляете мысль высадиться здесь.

Переберетесь на другой берег [п365](#) или вообще решите не причаливать и отправиться на лодке по течению [п175](#)?

п492

Вы поворачиваете на запад. Местность здесь каменистая, неровная, вокруг все выше поднимаются утесы... и вот вы на узкой тропинке меж скал. Внезапно сверху доносятся крики, и на головы вам и вашим спутникам обрушивается град камней. Вы так и не узнаете, кто напал на вас: Лесные Люди или погоня из города. Впрочем, это уже не важно.

п493

Да, по этой тропке не ходят уж давно. Вы начинаете жалеть, что свернули на нее. Но тут в ветвях одного из деревьев замечаете гнездо, больше похожее на большую кучу сучьев. Хотите взглянуть на него поближе [п543](#) или пройдете мимо [п158](#)?

п494

Из последних сил волчица отступает, забивается в нору под нависшими корнями и свирепо оттуда рычит. Ясно, что там детеныши, до которых можно добраться только через ее труп.

Но вам же не нужны волчата! Главное – путь вперед свободен [п598](#).

п495

Какая бы опасность ни приближалась – спасение в воде (об этом говорит поведение перепуганных животных). Вы бежите по тропе и, добравшись до берега, бросаетесь в волны озера [п246](#).

п496

Если вы уже спасли Чарли Грина, то [п368](#). Если нет, то [п566](#).

п497

Вы вонзаете шпагу в землю, чтобы стереть кровь, и оборачиваетесь к спасенному. Он уже очнулся и с ужасом глядит вокруг. Вы перерезаете веревки, которыми он связан. Поняв, что он вне опасности, рыбак разражается потоком благодарных и восторженных слов. Оказывается, вы великий воин, несокрушимый победитель, чей взгляд повергает врагов в ужас и чье оружие раскалил своим огненным дыханием Бог Войны...

Не дослушав эти занятные речи, вы интересуетесь, сможет ли рыбак сам добраться домой. Тот отвечает, что Непобедимому и Великодушному незачем беспокоиться о таких пустяках. Выглядит спасенный уже лучше, и вы поворачиваетесь, чтобы уйти.

Но рыбак окликает вас. Оказывается, духи предков и великие боги не простят ему неблагодарности. Он умоляет Неустрашимого и Благородного принять в подарок лучшее,

что у него есть, – лодку, спрятанную в тростнике на берегу озера, напротив дерева, изогнувшегося, как дракон...

Если вы окажетесь рядом с этим деревом и захотите воспользоваться лодкой, прибавьте 200 к номеру параграфа, на котором будете находиться... А сейчас прощайтесь с этим славным, но невыносимо болтливым человеком и возвращайтесь к озеру [п275](#).

п498

Резкий поворот – и вы спотыкаетесь о тонкую веревку, протянутую поперек коридора у самого пола.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если повезет, то [п364](#). Если нет, то [п578](#).

п499

Вы делаете шаг вперед – и звери немедленно атакуют.

1-Й ЛЕОПАРД ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 9

2-Й ЛЕОПАРД ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

3-Й ЛЕОПАРД ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

Если вы победили, то [п92](#).

п500

Вскоре бегущая на юго-запад тропа раздваивается. По какой из тропинок пойдете: по правой [п414](#) или по левой [п59](#)?

п501

Нелегкая работа! Острые края камней обдирают руки до крови, плечи ноют от напряжения (*СИЛА* уменьшается на 2). Но вы не отступаете – и путь вперед свободен [п391](#).

п502

Вы с удивлением разглядываете странное существо. Вблизи оно уже не напоминает кролика.

В ваших руках тушка зверька с продолговатой головкой, маленькими круглыми ушками, длинными ногами и жестким золотисто-красным мехом. Вы припоминаете, что этот зверек называется агути. Но годится ли он в пищу?

Если хотите это выяснить (и если вы еще не расстались с кремнем и огнивом), можете развести костерок и поджарить добычу [п159](#). Если не хотите или не можете сделать этого – оставьте тушку здесь и продолжайте путь [п101](#).

п503

Вы делаете движение, чтобы выхватить оружие... и тут же вас пронзает стрела.

п504

Тропинка становится шире, превращается в утоптанную дорожку. Да и деревья редеют. Внезапно лес расступается. Впереди – небольшая деревня. Невысокие хижины

крыты пальмовыми листьями. Вероятно, в период дождей эти болотистые места оказываются затопленными, поэтому дома стоят на сваях.

Зайдете в деревню [п41](#) или обойдете ее стороной [п602](#)?

п505

Вы долго идете вверх по течению. Берег все круче, все каменистее. Наконец высокая гряда заслоняет реку. Вы уже потеряли надежду и хотите вернуться, как вдруг замечаете под невысоким скалистым обрывом, в тихой маленькой заводи лодку, в которой сидит человек в полотняной одежде.

Вы окликаете его сверху и просите продать лодку. Человек наотрез отказывается, но после долгих споров предлагает за 5 золотых доставить вас на тот берег.

Согласитесь и тут же отсчитаете деньги [п112](#)? Попытайтесь силой заставить его перевезти вас [п13](#)? Или, махнув рукой, вернетесь обратно, чтобы поискать переправу ниже по течению [п610](#)?

п506

Ключ туго, со скрипом поворачивается в скважине – и замок тяжело плюхается к вашим ногам. Дверца с противным визгом открывается, пропуская вас, и сразу же захлопывается за спиной [п11](#).

п507

Вы ощущаете слабое дуновение ветерка. Да, это свежий, пахнущий травой и солнцем ветер! Откуда он прилетел! Неужели близок конец пути?

А перед вами, как нарочно, дорога делится на три коридора. Куда пойдете? Направо [п258](#), прямо [п345](#) или налево [п485](#)?

п508

Вы стоите с оружием на изготовку, но не спешите нападать. Тогда незнакомец дрожащим голосом спрашивает: кто вы и что вам от него нужно?

Вы объясняете, что разыскиваете своих пропавших друзей, и, в свою очередь, интересуетесь: почему он стрелял в вас?

Незнакомец рассыпается в извинениях. Он оказывается мирным бродячим торговцем, который принял вас за одного из свирепых Лесных Людей.

Вы усаживаетесь на траву и начинаете дружески беседовать [п79](#).

п509

Разъяренная вашей дерзостью река гневно закрутила хлипкий плот. Бешеное течение сразу вырвало из рук длинную ветку, которую вы пытались использовать вместо шеста. Остается лишь крепче держаться и читать молитвы!

А впереди – еще более тяжелое испытание. Вы с ужасом слышите, как в грохот реки вплетается рев водопада! По такому опасно спускаться даже в лодке, а уж на подобном сооружении...

Река подбрасывает плот, раздирает его на куски, раскидывает в стороны три беспомощные человеческие фигурки [п96](#).

п510

Едва вы шагнули за загородку, как пол под вами начинает оседать и превращается в скользкую горку, по которой вы мягко скатываетесь куда-то вниз [п600](#).

п511

Приятная неожиданность! В полке под кувшинчиком выдолблено углубление, в котором спрятаны две золотые монеты. А в самом кувшинчике – немного бурой мутной жидкости. Впрочем, запах у нее не противный...

Хотите попробовать [п356](#) или, взяв монеты, пойдете своей дорогой [п222](#)?

п512

Первый противник пал, но перед вами уже встает второй.

2-Й ВОИН

ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 8

Если вы убили его, то [п318](#). Если он снизил вашу *СИЛУ* до 2, то [п53](#).

п513

Коридор выводит вас в небольшую комнатку, откуда есть выход еще в один тоннель. Комнатка не украшена резными узорами, не расписана фресками. На гладкой стене высечена надпись:

SCTROVIC NOPIOR KTIPRIS

Сэм готов идти дальше, но вы его удерживаете. Надпись приковывает взгляд. Почему-то вам кажется, что для тайнописи использован ваш родной язык.

Если вы расшифровали надпись, то знаете, какой параграф вам надо открыть. Если же нет – идите в следующий коридор [п378](#).

п514

Перед вами – вытоптанная поляна со следами костра в центре. На ней играют полуголые чумазые ребяташки. Поляну окружают круглые хижины, сплетенные из толстых веток.

В одной из этих хижин могут быть ваши друзья. Но... в какой? Выходить на поляну нельзя: ребяташки поднимут крик.

Потихоньку обследовать можно лишь ближайшие хижины. С какой начнете? С левой [п422](#) или с правой [п81](#)?

п515

Коридор узкий и крутой, с неровным полом. Как вы ни стараетесь удержаться на ногах, но все же поскальзываетесь на покрытом плесенью камне. При этом вы подворачиваете ногу. Боль ужасная (*СИЛА* снижается на 2), но хуже другое: останется хромота, и это уменьшит *ЛОВКОСТЬ* на 1...

С трудом встав, пытаетесь продолжить путь, но снова падаете и скользите ногами вперед куда-то вниз. Внезапно вы проваливаетесь в пустоту, пальцы пытаются вцепиться в скользкие камни, а ноги беспомощно болтаются в воде. Отчаянным усилием подтягиваетесь на руках – и выбираетесь на неширокий каменный карниз. Теперь можете вылить воду из сапог и осмотреться [п255](#).

п516

Кого они пытаются испугать, эти негодяи? Капитана «Морской ведьмы»?
Как вихрь, обрушиваетесь вы на грабителей. Старик обессилено прислоняется к забору – он вам не помощник...

1-Й РАЗБОЙНИК ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

2-Й РАЗБОЙНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Если вы разделались с ними, то [п204](#).

п517

Колючий кустарник стоит стеной, и пройти сквозь него невозможно. После ряда бесплодных попыток, уменьшивших вашу *СИЛУ* на 1, вы понимаете, что придется повернуть обратно.

Дойдя до бревна, вы раздумываете: перейти овраг по нему [п306](#) или идти дальше в поисках другой переправы [п352](#)?

п518

Как белка, взлетаете вы на дерево. Кабан устраивается внизу – ему-то спешить некуда...

Через полчаса вы уже чувствуете себя глупо. В конце концов, ваши друзья не могут ждать, пока эта свинья соизволит отсюда убратся!

Вы начинаете спускаться. И тут кабан вскакивает: его чуткие маленькие уши уловили приближение нового врага.

В воздухе поет тяжелая стрела – и кабан падает мертвым [п125](#).

п519

Ключ с мелодичным звоном поворачивается в скважине. Вы можете войти... но выйти уже не сможете, потому что дверца захлопывается за спиной, а отверстия для ключа с внутренней стороны нет [п70](#).

п520

С трудом приходите вы в себя. Голова раскалывается от боли. Оглядевшись, обнаруживаете, что лежите у городской стены – по счастью, с внутренней стороны. Хорошо уже то, что не надо снова пытаться проникнуть в город.

Вряд ли вы пролежали очень долго: сейчас ночь и, судя по звездам, до рассвета недалеко.

Исчезли кошелек и мешок, но почему-то вам оставили оружие, а значит – приключения не окончены [п282](#).

п521

Над вашей головой – небо, на котором гаснут предрассветные звезды. Тихим свистом подзываете своего спутника – и вот вы оба уже на воле [п580](#).

п522

Вы идете берегом, пока тропинка не сворачивает на северо-запад. Вскоре озеро остается за спиной, а тропинка превращается в удобную утопанную тропу [п254](#).

п523

Вскоре вы оказываетесь перед узкой дверцей и легко ее открываете [п240](#).

п524

В пещере когда-то побывали люди. И хорошо здесь потрудились. Стены покрыты надписями, прочесть которые вы не можете, хотя буквы очень напоминают латинский шрифт. Пол выложен узором из разноцветных плиток.

Но интереснее всего ниша в углу, которую неизвестные резчики по камню превратили в хищную клыкастую пасть. В глубине ниши стоит продолговатый сундук из черного дерева. Хотите его открыть [п5](#) или предпочтете покинуть пещеру [п267](#)?

п525

С находкой в руках перебираетесь в лодку. Теперь можете рассмотреть добычу [п286](#).

п526

Чем дальше, тем опаснее идти. Деревья попадаются все реже, кусты сменяются высоким тростником, почва предательски хлюпает под ногами. Не идете ли вы напрямиком в трясины?

Вы жалеете, что выбрали эту тропу, и уже хотите вернуться, но впереди слышите голос человека.

Как ни странно, язык вам знаком – встречался в ваших странствиях. Вы различаете мольбу о помощи. Откликнетесь на нее [п33](#)? Или заподозрите ловушку и поспешите прочь [п439](#)?

п527

Решетка очень прочна, выломать ее удастся не сразу (*СИЛА* уменьшается на 2) [п153](#).

п528

Ребенок тянется к костру, к ярким уголькам. Не выдержав, вы покидаете свое убежище и в последний момент подхватываете малыша на руки. Мальчуган совсем не испуган вашим появлением. Он немедленно стаскивает с вашей головы шляпу и пытается отодрать от нее перо.

В этот момент на крыльце появляется рослая, крепкая женщина в синей рубаше и шароварах. Она видит ребенка у вас на руках – и хватается за топор.

Попытайтесь объяснить ей, что здесь произошло [п276](#)? Или посадите малыша на землю и ретируетесь [п256](#)?

п529

Прыгая с кочки на кочку, вы торопитесь уйти прочь, но оступаетесь и падаете в черную густую жижу, покрытую мелкой ряской. Выбраться на скользкий пригорок не удастся, а на помощь позвать некого. Топь не отдает своих жертв...

п530

Без приключений выходите вы оба к берегу широкой реки. Вдали виден мост, но он может охраняться.

Как пригодилась бы сейчас лодка!.. Может быть, вы знаете, где ее отыскать? Тогда сделайте это немедленно. А если не сможете – идите к мосту [п43](#).

п531

Оборванец начинает рассказывать о давних временах, когда корабли его народа впервые причалили к этим берегам; о временах, когда начал подниматься на земле острова Великий Город.

Это были времена героев! Поселенцам приходилось сражаться с дикарями, драться с хищным зверьем. Но самым страшным врагом был Лес.

Деревья шли в битву. Просеки и дороги в несколько месяцев зарастали так, что от них не оставалось и следа. На площадях, расшвыривая булыжник, поднимались молодые побеги. Невыкорчеванные корни, разрастаясь под землей, взламывали стены. Горожане и пахари огнем и железом отстаивали свои владения, но Лес не сдавался – вырубки о пожарища вновь становились непроходимыми.

Правитель понял, что его народ прогневал могучее местное божество. Удалось узнать, что дикари поклоняются Богу Лесов, чье имя нельзя называть. И правитель сказал: «Дикари устраивают святилища Клыкастого в дуплах деревьев – мы воздвигнем ему храм! Дикари мажут деревянных идолов кровью – мы будем приносить человеческие жертвы!..»

И это помогло! Клыкастый отвел свои войска за реку, и с тех пор Город и Лес живут в мире.

Правда, городской звездочет уверяет, что это чудо совершил не храм, а многолетний, неустанный труд первых поселенцев. Но звездочет – известный вольнодумец...

Тут жалкий потомок героев прерывает рассказ и начинает кланяться «хоть одну-единственную монетку»...

Дадите ему монету, надеясь услышать что-нибудь полезное [п312](#)? Или вам уже надоел рассказ [п170](#)?

п532

Мартышки с визгом набрасываются на еду, а вы поспешно идете дальше [п289](#).

п533

Шляпой, как сачком, легко подцепляете одну из рыбин. Оказавшись на берегу, она начинает биться и извиваться на траве. Вы протягиваете к рыбе руку – и тут же ее пронизывает страшная боль, точно в вас ударила молния (вычитите 3 из *СИЛЫ*) Да, электрический сом дорого продает свою жизнь! Онемевшая рука не сразу начинает вновь слушаться...

Вы все еще хотите зажарить свою добычу [п292](#)? Или решите, что хватит неприятностей, и пойдете дальше [п385](#)?

п534

Вы идете по дну оврага, ища место, где можно выбраться наверх. Внезапно путь преграждает волчица – худая, с торчащими ребрами и облезлой шерстью. Клыки оскалены, глаза яростно сверкают. Видимо, рядом логово, которое она готова защищать насмерть. Будете сражаться с волчицей [п397](#)? Попробуете бросить ей еду (если, конечно, еда есть) [п253](#)? Или повернетесь и пойдете по дну оврага в другую сторону [п636](#)?

п535

Вытащив лодку из воды, вы спрячете ее в прибрежных кустах. Когда захотите отыскать ее, прибавьте 160 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Затем вы проламываетесь сквозь кусты к дереву [п181](#).

п536

Через многочисленные потайные двери в зал вбегают стражники, и вам с Сэмом остается лишь одно – достойно встретить смерть...

п537

В три прыжка вы настигаете беглеца и хватаете его за плечи. Тот угрожающе заявляет, что он – великий шаман. Бог Лесов жестоко отомстит за его смерть!

Заметив, что эти слова не произвели на вас впечатления, старик сбавляет тон и просит пощады. Вместо выкупа за свою жизнь он предлагает лодку, отличную лодку, которая спрятана на берегу Большой реки. Найти ее будет легко: достаточно вычесть 70 из номера параграфа, на котором будете находиться...

Это хорошая цена! Вы отпускаете старика и уходите [п189](#).

п538

Какой большой остров! Странно, что до сих пор он не нанесен на карты. Впрочем, в этих водах резко бывают корабли...

На юге колышется поре листвы. Где-то там, за лесом, осталась бухточка, в которой ждет своего капитана «Морская ведьма».

Впереди блестит на солнце широкая река, слева ее заслоняют скалы. Вы отчетливо видите, что от бегущей с запада на восток бурной реки ответвляется речка и течет меж вспаханных полей на север, туда, где на горизонте чернеет что-то... да это же город!

По правую руку от вас – такие же дебри, как и на юге. Сквозь листву с трудом можно разглядеть узенькую лесную речушку, впадающую в большую реку. И больше ничего... впрочем, нет. Из чащи поднимается тонкий дымок. Может быть, там кто-нибудь живет? Впрочем, дороги туда не видно, а ломиться сквозь колючие кусты – удовольствие небольшое [п12](#).

п539

Пол здесь скользкий и, кажется, тоже покрыт влажным мхом. Приходится идти очень осторожно.

Коридор поворачивает и расширяется [п23](#).

п540

Крестьяне и раньше не слишком-то рвались в бой, а ваша история окончательно их успокоила. Они опускают оружие и приглашают вас в одну из хижин [п382](#).

п541

Лодка спрятана так искусно, что без подсказки вы ни за что не нашли бы ее. Вы заходите по пояс в прибрежную тину, чтобы сесть в челнок.

И тут полузатопленное бревно, мирно лежавшее в тростнике, оживает и распахивает пасть. Перед вами – гигантский крокодил [п145](#).

п542

Не успеваете вы ступить в ворота, как один из стражников трубит в рог. Слышится топот – и вот вы уже в кольце воинов. Оказывается, вас тут поджидали...

Вы с Сэмом становитесь спина к спине – и враги навсегда запомнят ваш последний бой!

п543

Подтянувшись на ветвях, заглядываете в гнездо. Там лежит крупное яйцо. Птичьи яйца – отличная еда! Вы протягиваете к нему руку...

И тут одна из черных точек, парящих в небе, начинает снижаться и превращается в большую птицу. Высокий вздыбленный хохол и крючковатый клюв придают ее голове сходство с лицом страшной старухи.

«Ну и гарпия!» – думаете вы невольно, не подозревая, что именно так и называется эта птица. Кажется, ваше приближение спугнуло ее с гнезда. С грозным криком гарпия бьет вас по голове своим мощным клювом (вычитите 2 из своей *СИЛЫ*).

А на помощь хозяйке гнезда уже спешит ее супруг [п635](#).

п544

Вы бросаетесь прочь и уже хотите покинуть деревню, как из ближайшей хижины до вас доносится стон. Вы вбегаете в хижину [п264](#).

п545

По лесу трудно идти и днем, а во мраке он становится непролазным. Вы теряете дорогу, всю ночь сражаетесь с лианами, корнями и кустарником (*СИЛА* уменьшается на 2) [п296](#).

п546

Оказывается, вы направлялись к дворцу правителя. Это по ночам запрещено, а у вас к тому же подозрительный вид...

Командир приказывает вам следовать за отрядом. Подчиниться его приказу [п15](#)? Окажете сопротивление [п503](#)? Попробуете дать стражнику взятку [п211](#)?

п547

Подводный коридор становится все уже. Поняв свою ужасную ошибку, вы пытаетесь повернуть, но течение тащит вас вперед. Воздуха не хватает, вы теряете сознание и уже не чувствуете, как в легкие врывается вода...

п548

Вы идете в обход деревни и случайно обнаруживаете в кустах начало еле заметной тропки. Хотите пойти по ней [п448](#) или продолжите свой путь [п379](#)?

п549

Некогда вам ужинать! Взяв мешок, осторожно выскользываете в коридор...

К счастью, вам удастся покинуть харчевню незамеченным. Опасаясь погони, поспешно сворачиваете в какой-то темный проулок, в другой, в третий... и вскоре понимаете, что заплутали [п282](#).

п550

Северный берег озера все ближе. Преодолеваете две вязкие мели – и перед вами русло узенькой лесной речушки, вытекающей из озера. Продолжите свой путь по ней [п175](#)? Или хотите причалить к берегу и двигаться дальше по суше? В таком случае, у какого берега речушки оставите лодку – у правого [п365](#) или у левого [п491](#)?

п551

Выломать дверь не удастся, и вас с Сэмом ждет долгая и мучительная смерть от голода. Впрочем, вас здесь могут найти жрецы. Тогда смерть будет более быстрой, хотя, вероятно, не менее мучительной...

п552

Вскоре узенькая тропинка выводит на широкую тропу, и вы сворачиваете на север [п433](#).

п553

Вы накидываете веревку на край резного карниза и легко взбираетесь на подоконник. Вы пытаетесь всмотреться в царящий в храме полумрак, но на узком подоконнике трудно удержаться, и вы невольно спрыгиваете вниз.

Веревка, которую вы не успели отвязать, остается на карнизе (не забудьте вычеркнуть ее из *ЛИСТКА ПУТЕШЕСТВЕННИКА*) [п45](#).

п554

Спрятав монету в складках юбки, старуха неспешно рассказывает, что северная околиц деревни заросла непролазными колючими кустами. Но в глубине кустарника начинается узенькая полuzаросшая тропка. Ведет она на север, к реке. Тропка кончается у скал, в которых есть пещера. Говорят, если пройти пещеру насквозь, можно выйти на другой берег реки. Сама рассказчица там не ходила и ходить не собирается, потому что глубоко под землей живет Пещерный Ужас...

Вы еще не решили, пойдете ли к скалам, но на всякий случай запоминаете каждое слово. Теперь при желании легко отыщете тропку, достаточно прибавить 100 к номеру параграфа, на котором будете находиться.

Затем вы хотите уйти [п350](#)...

п555

Не успеваете опомниться от пережитой неприятности, как перед вами новая развилка. Куда повернете: налево [п295](#) или направо [п40](#)?

п556

Увы, лодка исчезла. Сама она съехать в ручей не могла. Значит, кто-то помог вашей лодочке уйти... Вы поминаете похитителя крепким морским словом, но делать нечего – придется продолжать путь пешком.

Куда же вы направитесь? На север, к Большой реке [п618](#)? Или на восток, туда, где меж деревьев вьется дымок [п451](#)?

п557

В огромном кряжистом стволе было когда-то дупло. Но теперь оно забито большим камнем, а по краям замазано глиной...

Хотите заглянуть внутрь [п373](#)? Или считаете, что благоразумнее уйти прочь [п273](#)?

п558

В вихре пены лодка стремительно несется вперед и вниз, лавируя между огромными валунами. Вокруг бушует свирепая вода, но маленькая лодочка храбро летит с водяной горы: ее направляет твердая и умелая рука! Еще рывок – и вы в тихой заводи. Здесь, в широком устье реки, течение гораздо спокойнее, а впереди, на горизонте... Ура, море!

Вы передаете весло Чарли. Кажется, можно отдохнуть. На море полный штиль, ничто не мешает обогнуть остров на безопасном расстоянии от берега...

И вы просыпаетесь лишь тогда, когда лодка ударяется о борт «Морской ведьмы», а сверху, под веселые крики матросов, летит веревочный трап [п641](#).

п559

Но все-таки по какой дороге вы решили идти? По правой [327](#) или по левой [п579](#)?

п560

Только вы вступаете на мост, как на другом берегу возникают трое высоких воинов в набедренных повязках и ожерельях из птичьих перьев. Да, переход через реку охраняется...

Останетесь на мостике, чтобы воины могли сражаться с вами лишь поодиночке [п230](#)? Или поспешите вперед, чтобы биться сразу с троими – но на твердой земле [п128](#)?

п561

Затхлая вода пахнет болотом. Вы отпили лишь несколько глотков, но и этого достаточно, чтобы началась сильная резь в желудке (*СИЛА* уменьшается на 3) [п468](#).

п562

Не сбила ли вас эта тропка с дороги? Впрочем, скоро она выводит на какую-то тропу, ведущую на север [п147](#).

п563

Стражник верит вам. Он забирает пояс и советует не крутиться возле городских ворот, если не хотите неприятностей.

Его слова звучат как дружеское предупреждение, но вам же надо войти в город! Что делать? Предложить охране денег [590](#)? Или неожиданно напасть на стражников [628](#)?

п564

Вы закрепляете веревку на верхушке острого сталагмита. Теперь смело можете прыгать: даже если сорветесь, веревка удержит и спасет вас. Но отвязать веревку не удастся – придется оставить ее здесь, не забудьте отметить это в *ЛИСТКЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА*.

Перепрыгнув расселину, вы идете навстречу дневному свету, который становится все ярче [п171](#).

п565

Проснувшись, обнаруживаете, что от места вашего ночлега идет тропинка на восток, которую вечером, в темноте, вы не заметили. Пойдете по ней [п319](#) или не станете сворачивать с прежней дороги [п121](#)?

п566

Теперь все ваши мысли – о Чарли Грине. Сэм рассказывает, что за Большой рекой, в лесу – становище Лесных Людей. Там и остался ваш друг...

Если у вас есть лодка, то [п633](#). Если лодки нет, то [п177](#).

п567

Тропка выводит к глубокому оврагу. Через него есть переправа – мост, сплетенный из лиан. Как-то ненадежно он выглядит... Рискнете ступить на него [п116](#)? Или лучше осторожно спуститься на дно оврага, а потом выбраться с другой стороны по корням деревьев, торчащих из песчаных стен [п236](#)? Если оба эти способа вам не нравятся, попробуйте обойти овраг, двинувшись налево [п426](#) или направо [п632](#) от моста.

п568

Взвесив добычу на руке, вы не без сожаления выбрасываете оба плода за борт. Не стоило их и срывать! В джунглях какая только ядовитая гадость не растет [п427](#)...

п569

Вы приказываете безоружному Сэму отойти в сторону.

ГОРИЛЛА ЛОВКОСТЬ 12 СИЛА 12

Если вы убили ее, то [п372](#).

п570

Продолжая возиться с очагом, колдун разглагольствует:

«Не люблю Лесных Людей. Они поклоняются Клыкастой Жабе. Глупцы. Кто и когда видел жабу с клыками?.. А мне дают силы духи предков, я продаю лечебные зелья и талисманы...»

Тут он прекращает растопку и начинает рыться в хламе, громоздящемся вокруг, бормоча, что сейчас, сейчас он найдет то, что необходимо гостю.

«Амулеты для рыбной ловли не нужны... охотничьи – тоже...»

У ваших ног на полу появляются странные предметы: сушеная тыква, в которой плещется густая зеленая жидкость (по словам хозяина, зелье от ран и усталости, прибавляет 10 к *СИЛЕ* и стоит 8 золотых), большое черно-красное перо (ограждает от

злых чар и стоит 7 золотых), витая плетъ с серебряной рукоятью в виде змеи (ее колдун нашел в лесу и сам не знает, какие силы в ней таятся, поэтому уступит за 2 золотых)...

Если вы что-нибудь купили, то [п252](#). Если вам ничего не нужно – оставьте хижину, вернитесь к развилке и продолжайте идти прежней тропой [п284](#). А может быть, хотите убить колдуна и забрать все даром [п94](#)?

п571

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам повезло, то [п39](#). Если нет, то [п131](#).

п572

Вытирая шпагу, разглядываете логово тигра. Смятый болотный тростник, острый запах хищника, разбросанные кости зверей... или не только зверей?

И тут вы замечаете яркий блеск у себя под ногами. Трудно поверить своим глазам: это кольцо с алмазом! Видимо, оно принадлежало одной из жертв тигра...

Возьмете перстень [п10](#) или оставите его там, где нашли [п453](#)?

п573

Пещерный сумрак обманывает даже ваши зоркие глаза. Не заметив ямы под ногами, вы летите вниз. Яма неглубока, выбраться было бы легко, но, увы, на дне скопилась вытекающая из трещин мерзкая жижа, густая и липкая, как клей, на который ловят птиц. Чем сильнее вы барахтаетесь, тем глубже увязаете. Какая ужасная смерть!

п574

В тот момент, когда кошка пробегает у ваших ног, вы нагибаетесь и хватаете ее. Зашипев и вырвавшись, кошка удирает, но при этом роняет свою добычу. Вы поднимаете ее.

В руках у вас – попугай, весьма неказистый, серого цвета. Вы не успеваете его толком рассмотреть: подбежавший незнакомец выхватывает птицу.

«Чумбо! – восклицает он взволнованно. – Чумбо, ты жив?!»

Чумбо жив, о чем он немедленно сообщает негодующими криками. Незнакомец осторожно ощупывает помятые крылья птицы и, успокоившись, поворачивается к вам.

«О благородный чужестранец, пусть боги вознаградят тебя за спасение моего маленького друга! Я – придворный звездочет. Умоляю тебя посетить мой скромный дом!»

Примете это горячее приглашение [п217](#)? Или, пожелав Чумбо скорейшего выздоровления, обогнете башенку и свернете на соседнюю улицу [п282](#)?

п575

Вы идете всю ночь (*СИЛА* уменьшается на 3). В темноте трудно не сбиться с дороги, не заплутать среди высоких, в человеческий рост, кустов. Но вам чудом это удастся, и рассвет застает вас на тропе [п398](#).

п576

Вы продолжаете идти берегом речушки, которая течет на северо-запад, пока перед вами не встают заросли колючего кустарника. Попытайтесь прорубиться сквозь него [п482](#)? Или перейдете речушку вброд и пойдете по левому берегу [п260](#)?

п577

Не можете вы спокойно пройти мимо! Здесь взяли в плен человека... может быть, это сделали те же негодяи, что утащили двоих моряков!

Выхватив шпагу, вы бросаетесь по полосе изломанного тростника. Но следы ведут от озера в лес – на траве они не так заметны, как на сыром илистом берегу. Вы стараетесь не упустить ни одной сломанной ветки, ни одного растоптанного цветка...

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ.

Если вам повезет, то [п425](#). Если нет, то [п126](#).

п578

Стрела впивается вам в горло. Сэм подхватывает вас за плечи и отчаянно кричит: «Капитан!...» Это последнее, что вы слышите в жизни...

п579

Быстрым шагом, не оглядываясь, уходите вы от дома. Извилистая дорожка ведет на запад, поднимается на пригорок – и исчезает. С пригорка перед вами открывается печальное зрелище – мертвая, оставленная жителями деревня [п47](#).

п580

Ловушки храма позади. Надо скорее выбираться из города. Из-за ваших ночных похождений может подняться шум...

Сэм отправляется на разведку к городским воротам, а вы медленно идете вдоль стены, прикидывая, нельзя ли через нее перелезть. Но об этом лучше забыть. Здесь очень высоко, к тому же человек, карабкающийся по веревке на стену, обязательно привлечет к себе внимание...

Возвращается Сэм. Он не заметил у ворот ничего подозрительного, но считает, что зря рисковать не стоит. Он успел свести знакомство с горшечником, который повезет свой товар на продажу окрестным земледельцам. За 30 золотых горшечник согласен спрятать вас обоих в своей телеге.

Найдете 30 монет, чтобы уплатить горшечнику [п340](#)? Пойдете напрямик к воротам [п542](#)? Или, рискуя привлечь внимание ранних прохожих, пойдете с Сэмом вдоль стены в поисках другого выхода [п164](#)?

п581

Вы идете дальше и вскоре замечаете, что по правую руку от вашей дорожки ответвляется узенькая, почти заросшая тропка. Пойдете по ней [п161](#) или продолжите прежний путь [п289](#)?

п582

Вы переступаете порог – и сверху обрушивается плита, отрезая вам с Сэмом путь назад. Нужно искать другой выход из помещения, в которое вы попали [п336](#).

п583

Охотник движется по лесу легко и стремительно. Кажется, что стволы деревьев расступаются перед ним, а лианы уползают с его дороги. Вы с трудом поспеваете за своим спутником. Идете вы долго? переходите вброд мелкую речушку, прорубаетесь сквозь колючий кустарник, потом снова идете лесом, который начинает редеть.

Из-за деревьев доносится гул неистовой воды – и вы подходите к узенькому мосту через реку. Его охраняют трое смуглых воинов в набедренных повязках [п75](#).

п584

Вы делаете шаг к трону... И тут оказывается, что те, кто устраивал здесь склеп, предусмотрели такую возможность. Древний король надежно защищен. Каменная плита поворачивается под ногами, и вы с криком летите вниз, в ледяную воду подземной реки.

п585

Вы не верите своим глазам: на убитом леопарде ошейник! Да, позолоченный ошейник с узорами!.. Вы и раньше слышали, что леопарды прекрасно приручаются. Но ручной зверь – здесь, в лесу? И почему он с такой яростью на вас набросился?

Возможно, когда-нибудь вы это узнаете. А сейчас, если хотите, возьмите ошейник на память об этом приключении – и в путь [п44](#).

п586

Вы поспешно отвязываете лодку, берете весло и покидаете это негостеприимное место. Ваш путь лежит теперь по лесной речушке [п175](#)? Или хотите проплыть вдоль берега озера на запад, чтобы как можно дальше уйти от опасности [п86](#)?

п587

Сэм берет из разжавшейся руки врага саблю и идет к входу в противоположный коридор. А вы на минуту задерживаетесь над телом жреца. Не кажется ли вам, что его покрывало будет при случае отличной маскировкой? Да и в мешке оно займет лишь одно место...

А теперь пора спешить вслед за Сэмом [п136](#).

п588

Шаман подробно объясняет, как отыскать лодку. Теперь вы легко сможете найти ее, если, попав на берег реки, прибавите 160 к номеру параграфа, на котором будете находиться...

Отпустив старика, вы возвращаетесь на поляну и продолжаете путь по тропе [п149](#).

п589

Вы проскальзываете в хижину. Там, прямо на земляном полу, сооружен маленький очаг, возле которого хлопочет женщина в кожаной одежде.

Вы пытаетесь к выходу, но уйти незамеченным не удастся. Женщина оборачивается, издает пронзительный вопль и замахивается на вас длинным ножом.

Ну, она вам не противник! Легко уклонившись от удара, перехватываете ее руку, отбираете нож и быстро покидаете хижину. Вслед несутся крики, способные переполошить не только деревню, но и весь остров.

Чарли ждет у входа. Он встревоженно машет рукой в сторону тропинки. Да, пора уходить. Главное – вы теперь не безоружны. Нож, конечно, не шпага (и *ЛОВКОСТЬ* ваша уменьшается на 1), но все же может вас спасти в минуту опасности [п21](#)...

п590

И сколько же денег вы им предложите? Три золотых [п119](#)? Шесть [п226](#)? или раскошелитесь на девять монет [п410](#)?

п591

Во мраке вы быстро теряете тропу, пытаетесь идти наугад и всю ночь кружите среди деревьев и скал. Наутро, очень устав (вычитите 2 из *СИЛЫ*), обнаруживаете, что стоите на тропе – неподалеку от того места, где сбились с нее вечером.

Обидно, но ничего не поделаешь... Рассветные лучи заливают лес, и тропинка зовет в путь [п470](#).

п592

Разбежавшись, вы прыгаете через трещину, но нога скользит на краю, и вы с криком летите вниз... к счастью, не на дно пропасти, а на небольшой выступ скалы. Вы ушиблись (*СИЛА* уменьшается на 3), но все же без труда выбираетесь наверх.

Если это приключение не вытряхнуло из вас последние силы, можете повторить попытку перепрыгнуть расселину [п42](#) или вернуться на развилку и избрать другой коридор – левый [п485](#) или правый [п258](#).

п593

Песок сменяется слоем мха, пропитанного водой. Он угрожающе хлюпает под ногами. Вы опять забрели в болото! Это не та бескрайняя трясина, которую вы видели на юге, но и по этому болотцу ходить опасно.

К счастью, кто-то позаботился проложить здесь гать. От кочки к кочке переброшены жерди, устеленные ветками. Вы идете болотом, пока эта пружинящая дорога не раздваивается перед вами: левая дорожка ведет на запад, правая – на северо-запад.

Внезапно там, куда убегает правая дорожка, раздается низкий звук, похожий на бычий рев. Такой мрачной, дикой угрозой звучит он, что вы поеживаетесь.

Хотите взглянуть, кто это пугает путников [п638](#)? Или решите не искушать судьбу и свернете на запад [п122](#)?

п594

Вы забредаете далеко в лес и уже хотите бросить погоню, как вдруг из-за деревьев появляется старик. В руках у него щит и длинный нож, на голове шлем. И теперь он уже не убегает [п89](#)...

п595

Вы смело направляетесь к главному входу и останавливаетесь перед часовыми. Они по-прежнему неподвижны. Что будете делать? Предложите им денег [п308](#) или попытаетесь клинком пробить себе путь в храм [п290](#)?

п596

Почти сразу коридор сворачивает вправо и сужается. Вы идете первым, высоко держа факел. Пол начинает невысокими ступенями подниматься вверх. Идти приходится довольно долго, но вот перед вами развилка. Куда повернете: налево [п269](#) или направо [п74](#)?

п597

Вы уходите все дальше в чащу – и вдруг спотыкаетесь о какую-то кочку. Кочка с визгом вылетает у вас из-под ног. Это громадный, почти двухметровый кабан. Он злобно топает ногами, трет о ствол дерева клыки, словно хочет их наточить. Из загривка его, заросшего черной щетиной, торчит обломок стрелы – когда-то этот зверь уже встречался с людьми. Потому-то его красные глазки и горят такой свирепой ненавистью...

Будете с ним драться [п483](#)? Попытайтесь убежать [п51](#)? А может быть, залезете на дерево [п518](#)?

п598

Вы с радостью замечаете, что стены оврага становятся все ниже и наконец исчезают совсем. Вдали, меж деревьев, виден берег узенькой лесной речушки. Туда вы и направляетесь.

Речушка неглубокая, с медленным, сонным течением. Вы решаете было идти берегом на север, но тут из-под ног вспархивает птица. Похоже, у нее перебито крыло. Тяжело поднимаясь в воздух, птица пролетает несколько метров и снова шлепается на землю.

Если вы голодны, попробуйте ее поймать [п165](#) – и вам обеспечен отличный обед. Если же не хотите тратить время на погоню – идите дальше [п434](#).

п599

Тропинка ведет на север, все дальше от побережья. Внезапно справа, за стеной непролазных колючих кустов, вы слышите гортанные выкрики, хриплые слова на незнакомом языке... Может быть, это неизвестные жители леса, взявшие в плен ваших друзей?

Попытайтесь свернуть направо через кусты и пойти на голоса [п429](#) или продолжите путь [п152](#)?

п600

Вы попали в темное, мрачное подземелье. Над головой четким квадратом светятся щели люка. Но открыть его уже невозможно, даже не дотянуться до него. Неподалеку замечаете на потолке еще один светящийся квадрат: сюда ведет еще один люк.

Глаза немного привыкают к темноте, и вы видите, что вдоль стены тянется ряд железных скоб, в которые вставлены факелы. Вынув один из них, вы рассматриваете намотанную на палку материю, пропитанную маслянистой жидкостью со странным запахом. Если у вас есть кисет с кремнем и огнивом – зажгите факел [п117](#). Если же в странствиях вы расстались с кисетом, то [п489](#).

п601

Вкус у варева приятный, но это не овощная похлебка. Это отвар ядовитых кореньев, чтобы смазывать наконечники стрел и копий. Не надо было вам его пробовать...

п602

Обогнув деревню, обнаруживаете дорожку, уводящую на северо-восток. Пойдете по ней [п300](#) или все-таки решите зайти в деревню [п41](#)?

п603

Как ни странно, в коридоре не очень темно. Здесь царит мягкий полумрак – вероятно, потому, что стены покрыты странным светящимся лишайником. Пол под ногами скользкий, слегка уходящий вниз, поэтому идти приходится медленно и осторожно.

Перед вами развилка. Куда пойдете: направо [п420](#) или налево [п99](#)?

п604

Вскоре выходите на маленькую круглую площадь. По какой из улиц вы эту площадь покинете: по той, что по левую руку от вас [п266](#)? Или по той, что ведет прямо [п454](#)?

п605

Вы пробкой вылетаете за дверь и собираетесь исчезнуть куда глаза глядят. Но тут из соседней хижины до вас доносится тихий стон... Конечно, вы очень рискуете, но заглянуть внутрь просто необходимо [п422](#).

п606

Коридор еще круче поднимается вверх и заканчивается у небольшой дверцы. Хотите войти в нее [п240](#)? Или вернетесь к развилке и пойдете другой дорогой [п66](#)?

п607

Объясняться приходится недолго. Женщина окидывает взглядом опрокинутую колыбель, костер, вашу шляпу в руках малыша – и понимает, что произошло.

Отбросив топор, она с улыбкой подходит к вам и протягивает руки, чтобы взять ребенка. Но тот поднимает рев, не желая расставаться с вашей шляпой. Женщина смеется и приглашает вас в дом [п232](#).

п608

Это не какая-нибудь стекляшка, это настоящий изумруд!

Но вам не так уж и повезло: сидевший рядом с изумрудом черный, пузатый, с двумя красными пятнышками паук решил, что вы хотите его схватить, и вцепился вам в палец.

Рука распухла и будет болеть еще много дней (вычитите 2 из *СИЛЫ* и 1 из *ЛОВКОСТИ*). И вы еще легко отделались, ведь это знаменитая «черная вдова», от ее укуса можно умереть...

А изумруд, если хотите, можете взять с собой [п222](#).

п609

НЕЗНАКОМЕЦ

ЛОВКОСТЬ 7 СИЛА 8

Если вы снизили его *СИЛУ* до 2, то [п309](#).

п610

Сколько времени и сил потрачено зря! С досадой бредете вы берегом реки. Дойдя до впадающей в реку маленькой лесной речушки, легко переплываете ее и идете дальше. Вот если бы так же просто было перебраться и через большую реку [п332](#)...

п611

Выберите в мешки вещь, которую не считаете необходимой, отдайте ее оборванцу и попросите его рассказать про храм Бога Лесов [п531](#).

п612

Бросайте два кубика до тех пор, пока на них не выпадут одинаковые числа. З каждую попытку вычитайте 1 из своей *СИЛЫ*.

Конечно, вы можете в любую минуту спуститься, вернуться к развилке и пойти другой дорогой [п498](#). Но если удастся взломать люк, то [п521](#).

п613

Израженный вождь без сил опускается на траву и говорит, что никогда не встречал такого воина, как вы. Именно вам, достойному противнику, он доверит тайну, которую не хочет унести в могилу. Эта тайне, если ею правильно воспользоваться, может сделать человека непобедимым. Сам он не сумел...

Тут голос вождя прерывается, он знаком просит вас нагнуться.

Хотите услышать его тайну [п383](#) или, воспользовавшись тем, что дорога свободна, поспешите дальше [п149](#)?

п614

Мало сказать правду – надо сделать это так, чтобы тебе поверили.

ПРОВЕРЬТЕ СВОЕ ОБАЯНИЕ. Если оно не подведет вас, то [п142](#). В противном случае [п334](#).

п615

Вы идете по тоннелю. По стенам сочится вода, мох под ногами хлюпает, как на болоте. Справа чернеет отверстие. Довольно широкий ход ведет вверх, в нем выбиты ступеньки – выбиты явно рукой человека. Вы настораживаетесь. Хотите проверить, куда ведет боковой ход [п132](#), или пойдете дальше [п354](#)?

п616

Вы укладываете попку в мешок, ворча при этом, что стыдно требовать такие деньги за веревку, которой можно в кровь ободрать ладони. Крестьяне объясняют, что эта вещь вам очень пригодится. Если придется ночевать прямо в траве, веревку нужно растянуть вокруг себя кольцом. Змеи, уловившись о жесткие волоконца, не смогут до вас добраться.

Вы стараетесь покрепче запомнить совет. Если придется устраиваться на привал под открытым небом, прибавьте 70 к номеру параграфа, на котором будете находиться, – и можете не опасаться змей.

А теперь пора уходить из деревни [п133](#).

п617

Вы возитесь с дверью до тех пор, пока ваша *СИЛА* не уменьшается на 1. Поняв, что с дверью не справиться, вы волей-неволей идете к воротам [п151](#).

п618

Без приключений выходите к берегу большой и бурной реки. С первого взгляда видно, что вплавь ее не одолеть даже бывалому моряку. Придется искать переправу. Двинетесь налево [п505](#)? Или переберетесь через маленькую речушку, впадавшую в большую реку, и пойдете направо, на восток [п332](#)?

п619

И вот перед вами ворота под резной каменной аркой. Трое стражников, отставив копья, азартно играют в кости [п151](#).

п620

Вы очнулись в полумраке. Кругом духота и вонь. Тело болит, словно вас топтал табун лошадей. Понемногу приходите в себя и понимаете, что лежите в круглой хижине, сплетенной из толстых ветвей. Вы связаны по рукам и ногам. С трудом повернувшись на другой бок, видите, что рядом на земляном полу лежит Чарли Грин, плотник с «Морской ведьмы». Что ж, одного из своих друзей вы отыскали, но можно ли вас с этим поздравить?

Вы окликаете Чарли, он отвечает сбивчивым шепотом. По его словам, Сэма Стоуна уволокли в город на севере, чтобы принести в жертву с каком-то храме.

Надо отсюда выбираться! Перекатившись к Чарли, вы зубами распутываете узлы на его веревках. Еще несколько минут – и вы оба свободны. Чарли пытается встать, но со стоном опускается на пол: он слишком долго был связан... Вы приказываете ему оставаться на месте, а сами осторожно выглядываете из хижины [п103](#).

п621

Вы пробуете подняться к окну по выступам резьбы на стенах, но срываетесь наземь (вычтите 1 из *СИЛЫ*). Если есть веревка, то [п129](#). Если ее нет, придется идти к главному входу [п595](#) или попытаться отпереть маленькую дверцу (если вы еще не пытались этого сделать) [п187](#).

п622

Ключ с легким звоном поворачивается в скважине. Дверца открывается [п240](#).

п623

Но как выбраться из подземелья? Перед вами два коридора. Какой предпочтете: левый [п197](#) или правый [п596](#)?

п624

Вы с Чарли идете по берегу в поисках Сэма – и внезапно останавливаетесь как вкопанные.

Прямо перед вами – большой отряд Лесных Людей. Двое из них держат связанного Сэма. Помощи ждать неоткуда. Ваше путешествие окончено...

п625

Кошка во всю прыть удирает за поворот, человек бежит за ней. Проводив их взглядом, вы огибаете дом-башенку и продолжаете свой путь [п282](#).

п626

Сквозь щели в стенах струится солнечный свет. Воздух чист и свеж. Стены пещеры украшены картинами в ярких, сочных тонах.

Слева изображен человек в старинной одежде. На нем длинное, с головы до ног, покрывало с прорезью для лица. Покрывало темно-зеленое, расшитое золотыми ветвями и листьями. Правой рукой человек держит за ошейник леопарда, вставшего на задние лапы. В левой руке у него плетъ с серебряной рукояткой в виде змеи.

С правой стены прямо вам в лицо ухмыляется чудовищная горилла. Каждая шерстинка на ее морде выписана с удивительным искусством. Мощными лапами она обнимает два сундука. Крышки их откинута. Левый сундук полон золотых монет, а в правом – какое-то металлическое устройство, очень напоминающее капкан.

Но сильнее всего впечатляет картина, расположенная перед входом. На ней огромный сумрачный зал с колоннами, похожими на корявые древесные стволы, обвитые лианами. У стены – чудовищная статуя: существо с туловищем обезьяны, мордой жабы и клыками тигра. Перед чудовищем жертвенник в пятнах крови. В углу зала – тяжелая синяя портьера от пола до потолка. Портьера отогнута, и видно, что за ней – ниша, в которой свернулась гигантская змея. Ее широкая треугольная голова приподнята, и кажется, что маленькие глазки следят за вами.

Вы долго рассматриваете картины, а затем выходите из пещеры, смутно догадываясь, что увиденное чем-то поможет вам в дальнейших приключениях [п450](#).

п627

Ягоды отвратительны на вкус, да еще и ядовиты. Вы съели только одну, но и этого достаточно, чтобы уменьшить *СИЛУ* на 3 [п98](#).

п628

1-Й СТРАЖНИК ЛОВКОСТЬ 10 СИЛА 8

2-Й СТРАЖНИК ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 9

3-Й СТРАЖНИК ЛОВКОСТЬ 8 СИЛА 10

Если вы победили, то [п190](#).

п629

ПРОВЕРЬТЕ СВОЮ УДАЧУ. Если вам повезет, то [п210](#). Если нет, то [п361](#).

п630

Вскоре встречаете толпу крестьян. По свернутым сетям видно, что они возвращаются с рыбной ловли, а по разъяренным лицам – что они заметили сигнальный дым у деревни. В толпе вы видите двух женщин, показывающих на вас руками и что-то кричащих...

Вы пытаетесь убежать, но вас хватает десяток сильных рук. Вас ведут в деревню, где старейшины будут судить вас за убийство двоих ее жителей. Какое решение они примут – неизвестно, однако положение у вас незавидное. И даже *ОБАЯНИЕ* не поможет. Ваше путешествие закончилось...

п631

Вы долго бредете по теплой воде – то по пояс, то по грудь. Наконец на левом берегу замечаете место, где кустарник не так густ. Выбираетесь на берег и идете дальше вдоль реки [п108](#).

п632

С трудом раздвигая кусты, идете дальше, рискуя свалиться в овраг. И вот перед вами бревно, переброшенное на другую сторону. Дальше пройти не удастся: кусты переплелись колючими ветвями и стали совсем непролазными. Будете переходить по бревну [п306](#) или спуститесь в овраг и выберетесь с другой стороны [п236](#)?

п633

Вы отыскиваете в кустах лодку, отвязываете ее и ложитесь на дно – вздремнуть (восстановите *СИЛУ* на 1).

Сэм гребет против течения, пока лодка не выходит на воды Большой реки. Тут уж придется его сменить: с веслом вы управляетесь лучше [п329](#).

п634

К чему вам еще одна лодка? Флотилию, что ли, собирать?

Сделав свирепое выражение лица, вы предлагаете шаману выбор: либо готовиться к смерти, либо рассказать о судьбе вашего друга.

Не раздумывая, старик отвечает, что пленник в деревне, в первой хижине слева от тропы.

Вы советуете шаману убраться на все четыре стороны, возвращаетесь на поляну и идете дальше по тропе [п149](#).

п635

Будьте осторожны: гарпия своими толстыми лапами с кривыми когтями может согнуть железный прут!

1-Я ГАРПИЯ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 10

2-Я ГАРПИЯ ЛОВКОСТЬ 9 СИЛА 11

Если вы победили, то [п194](#). В любой момент схватки вы можете убежать [п338](#).

п636

Овраг становится все круче, песчаные стены все теснее смыкаются вокруг. Внезапно откуда-то сверху падает прочная сеть и окутывает вам голову, руки, плечи... Чем больше вы барахтаетесь, тем сильнее запутываетесь. Не важно, на кого была поставлена западня, на зверя или на человека. Важно, что вы отсюда не уйдете.

п637

Взобраться на дерево нельзя – ветки гнутся под вашей тяжестью. Дотянуться удастся лишь до одного плода. У него приятный, нежный вкус, он отлично утолит жажду и восстановит вашу *СИЛУ* на 2 [п576](#).

п638

Хлипкие жердочки подрагивают под ногами, ежеминутно грозя подломиться. Вы так внимательно глядите на тропу, что забываете о неведомой опасности, подстерегающей вас.

Внезапно тот же низкий протяжный рев раздается совсем рядом [п140](#).

п639

Что вы можете ему подарить? Металлический шар [п19](#)? Кольцо с алмазом [п206](#)? Черно-красное перо [п141](#)? Если ничего этого нет, придется сражаться [п80](#).

п640

Ваши твердые шаги гулким эхом отдаются в подземном коридоре. Видимо, этого достаточно, чтобы ненадежный свод пещеры не выдержал. В толще камня раздается тихий рокот, трещины на потолке змеятся и становятся шире... и вот уже громадные каменные глыбы обрушиваются и погребают вас под своей грудой... Что ж, у вас очень величественный надгробный памятник!

п641

С капитанского мостика вы наблюдаете за тем, как экипаж «Морской ведьмы» ставит паруса. Сегодня матросы особенно ретивы и исполнительны. Час назад они сорвали себе глотки, крича: «Ура капитану!..» Конечно, им стыдно за свою недавнюю трусость. Зато теперь – вы в этом уверены – команда пойдет за вами в огонь и в воду.

Сэм и Чарли на камбузе – отъедаются и наперебой врут коку о своих похождениях. Они-то счастливы, а вы...

Вы смотрите на остров, который уже начал таять на горизонте, и невольно вздыхаете. Сколько еще неразгаданных загадок осталось там! Сколько приключений еще можно было бы пережить, сколько подвигов совершить!

А может быть, вас еще когда-нибудь потянет побывать в здешних водах?