

Zaratystra

Кольца злобы

книга-игра



Версия текста: 1

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Класс персонажа

- Мститель
- Контрабандист
- Возродитель
- Маг
- Гуляка
- Давший обет
- Пророк

Скрыто

- Лечение41

Умения

- Фехтование: ____
- Знание улиц: ____
- Заклинания: ____
- Ловкость: ____
- Мореплавание: ____
- Воровство: ____
- Знание дикой природы: ____
- Рукопашный бой: ____
- Фольклор: ____
- Хитрость: ____
- Обереги: ____
- Очки умений: ____

Ключи

- Гекатомба
- Сатори
- Венефикс
- Тупик
- Круг
- Хладнокровный
- Закат
- Гордиев
- Кирпич
- Кодекс

Персонаж

- Здоровье: ____
- Деньги: ____
- Меч: ____
- Волшебный амулет: ____
- Волшебная палочка: ____
- Драгоценный камень Огонь Заката: ____
- Меч Нефритового воина: ____
- Цепи из Гронда: ____
- Ножницы: ____
- Целебный бальзам: ____
- Волшебные сапоги Ловкости: ____
- Курильница с благовониями: ____
- Острые ножи: ____
- Шлем с перьями: ____
- Алмаз: ____
- Щит: ____
- Книга Фольклора: ____

скрыт

- здоровье скрыто: ____
- восстановление здоровья: ____

Дополнительные условия

В зависимости от текущей ситуации на любом из параграфов могут быть доступны следующие действия:

○ Если в наличии 1 «Персонаж/📄 Целебный бальзам»: **Бальзам**, 📄 «📄 Целебный бальзам» -1, приравнять «📄 Здоровье» к «здоровье скрыто»

1

Пролог

Удача отвернулась от вас, но вы не унизились до поисков тяжёлой работы. Каждый день толпы людей, исполненных надежды, собираются у богатых палат на берегу реки. Другие пытаются пристать к торговым караванам в качестве проводников или охраны. Некоторые спускаются на пропахшее водорослями побережье, чтобы стать гребцами на флоте и вести жизнь, которая мало отличается от рабства.

Сердце подсказывает, что ваша судьба, судьба джудаина, готовит вам нечто большее. Вы не напрасно трудились над развитием своих навыков. Теперь вам нет равных среди вашего народа. Есть и кое-что ещё: осознание цели, стремление показать миру свою значимость и испытать свои силы.

Город Годорно – это большая и зловонная выгребная яма. Джудаинов здесь не любят. Ваш народ богат, но бледнолицые жители Годорно завидуют этому богатству. «Ростовщики, воры!» - кричат они вслед вашим сородичам, когда те идут по улицам по своим делам. Правитель поддерживает пламя розни. Когда исчезают те, кто выступал против его жестокой власти, он обвиняет в этом джудаинов. Когда люди голодают, потому что он продал весь урожай Западникам за драгоценности и шелка, его любимчики твердят, что именно джудаины виновны в бедствиях простого люда. Теперь все ненавидят вас и ваш народ. Скоро станет небезопасно даже просто выйти на улицу. Гонимые своими соседями, многие джудаины стремятся покинуть город и вынуждены примыкать к торговым караванам. Но всё чаще они оказываются в положении рабов или вьючного скота и бредут, сгибаясь под тяжестью кувшинов со специями и тюков с лучшими шелками, без надежды на избавление.

За последние два века Годорно стал символом упадка, роскоши и праздных удовольствий. Куда ни глянь, везде красуется крылатый лев – в прошлом гордое знамя легионов города. Сейчас он олицетворяет только разложение и зло.

В этом приключении всё, как в обычных книгах-играх, но с одним отличием: в нём нет случайности. Выживете вы или умрёте - зависит от ваших решений, а не от броска кубика.

○ **Начать** — (208)

2

Вы сворачиваете с тракта и углубляетесь в плодородные земли долины Бурга, направляясь к большому лесу. Вас окружают покрытые зеленью холмы и долины, мельницы и усадьбы – настоящая житница, которая отдаёт все свои злаки и плоды ущербному городу. Наутро следующего дня вы проходите мимо джудаинской часовни. Её высокие беломраморные арки заросли ползучим плющом. В часовне, в которой давно не было ни души, вы находите священную пророческую книгу «Песни Соломона», которая повествует об освобождении джудаинов из рабства и поисках Земли обетованной. В книге описаны великие деяния, полные героизма перед лицом тяжких испытаний. Рассказ о доблести вашего народа трогает вас до глубины души и придает сил. Вы решаете обрести мужество и стать спасителем джудаинов. Озарение, которое постигло вас здесь, в этой часовне гласит, что вы никогда не должны давать места злобе в своём сердце. Вы остаётесь в часовне и читаете, пока текст виден в угасающем свете дня. Когда вы просыпаетесь утром, то снова начинаете читать, и этот круговорот сна, пробуждения и чтения продолжается, пока вы не впитываете все идеи из священной книги. Вам кажется, что прошло не так много времени, но когда книга заканчивается, понимаете, что провели в часовне как минимум неделю, и всё это время ваше тело поддерживали только знания, которые вы усваивали. **Потеряйте 1 единицу Здоровья.**


Решение принято. Вы вернетесь в Годорно, чтобы попытаться спасти свой народ. С лёгким сердцем оставляете позади мирные долины и фермы. Вы ещё живы и станете героем или погибнете в борьбе. Ничто не может изменить ваше решение.

 ✓ «Сатори», « Здоровье» -1




- Вернуться обратно тем же путём, которым вы покинули Годорно — (344)**
- Пересечь страну по реке Палайл — (248)**

3

Вы бросаетесь в атаку на первого Нефритового воина и умело бьётесь с ним. Ваш меч сверкает как пламя, но несмотря ни на что он врезается в нефритовые тела ваших противников с громким звоном, они остаются невредимыми. Их мощные удары пробивают вашу защиту, а клинки их мечей ужасно остры. Вы убеждаетесь в этом на собственной шкуре, когда один из них вонзается в ваше плечо. **Потеряйте 2 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: Вы всё ещё живы, можете попробовать свои силы в Рукопашном бою с защитниками династии Меджидо или бежать.

 « Здоровье» -2

- Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Сражаться — (297)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Бежать — (209)**
- Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Вы мертвы — (12)**

4

Как только вы командуете отбой, паника прекращается. Пока вы восстанавливаете некое подобие порядка и дисциплины, все баррикады оказываются разрушенными. Ваши укрепления не устояли перед чудовищем. Остался лишь один вариант – попытаться самому убить монстра. Это ваша последняя надежда. Час пробил. Пан или пропал.

На улицах сгущаются сумерки. Только на полуобвалившихся куполах соборов ещё видны золотистые отблески дневного света. Возможно, вы встречаете свой последний закат. Огромная масса Злобы приходит в движение. Расползаясь по улицам и каналам, она направляется прямо к вам.

Злоба выбрасывает щупальце. В провалах её мертвенно-зелёных глаз светится огонь разума. Чудовище понимает, что вы его главный противник. Столп мерцающего бледно-пурпурного света падает прямо на вас. Монстр пустил в дело свою колдовскую мощь.

- Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Продолжить** — (340)
- Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Продолжить** — (128)

5

Наказание за сопротивление гвардии Тирана ужасно – виновного закуют в кандалы и подвешат на столбе до тех пор, пока ветра не иссушат его тело как изюм. Так будет, если конечно вас поймают. В любом случае – убьют ли вас на месте или схватят и отволокут в Гронд – сейчас вы бьётесь за свою жизнь.

Жестокая схватка ведётся в почти полной тишине. Слышно только шумное судорожное дыхание стражников и звук ваших быстрых шагов, когда вы перемещаетесь по комнате. Наконец, вы обретаете хотя бы какое-то преимущество – хотя противник превосходит вас числом, вам удаётся пробраться в угол и прижаться спиной к стене. Теперь стражники не смогут окружить вас.

- Если в наличии 1 «Персонаж/🗡 Меч», в наличии 1 «Умения/Фехтование»: **Меч и фехтование (- 1 здоровье)**, 🗡 «🗡 Здоровье» -1 — (29)
- Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Рукопашный бой (- 3 здоровье)**, 🗡 «🗡 Здоровье» -3 — (29)
- Если отсутствует 1 «Умения/Рукопашный бой»: **В бой (-5 здоровье)**, 🗡 «🗡 Здоровье» -5 — (29)

6

Злоба завладеет всем.

7

Следуя за Люси шаг за шагом, вы доходите до дверей пресловутой таверны «Серебристый угорь». Это длинная и низкая тёмно-серая постройка без окон, известное прибежище воров и головорезов всех мастей. На крыльце Люси встречает какой-то громил, облачённый в чёрные кожаные доспехи. Его светлые длинные волосы волнами ниспадают на плечи.

- Последуете за девушкой в «Серебристый угорь» — (330)**
- Вернётесь в своё убежище на Жужжащей аллее — (410)**

8

На этот раз вы накладываете заклинание Призрак Преисподней, которое делает вас похожим на привидение из адских глубин. На негнущихся ногах вы приближаетесь к стражникам, вопя на языке диких каннибалов с Галских островов. Отряд, построившись в две шеренги, обходит вас по другой стороне мощёной улицы, и все гвардейцы сотворяют знамения в поисках защиты единственного бога, почитаемого в Годорно. Вы также видите, как пара солдат тайком от остальных складывает пальцы в оберегающий жест священного культа старого божества. Если другие заметят, то у этих ребят будут неприятности, ведь их объявят еретиками. Но вам некогда думать об этом – вы теряете энергию. Стражники медленно проходят мимо и исчезают из вида.

Вы собираетесь с силами и крадётесь по тенистым закоулкам к похожей на маяк мансарде Мамелюка, где он уже ждёт вас с тёплым бульоном.

- Продолжить — (333)**

9

Ваши отчаянные усилия напрасны. Вы не готовы к столь безвременной кончине, но шансов нет. Теперь никто не сможет спасти ваш народ. Будто из параллельного времени вы наблюдаете за тем, как тлеющий в вас огонь Злобы завладевает вашим разумом, а силы покидают ваши мышцы. Злоба встречает вас горячим влажным объятием, и ваше тело медленно и неумолимо опускается дюйм за дюймом в кипящее нутро монстра. Вскоре вы погружаетесь в него с головой. Ваши конечности коченеют. Вы пытаетесь бороться за глоток воздуха, но рот и нос забиты пурпурной мягкой плотью Злобы. Вы тонете в теле монстра, и город теряет своего единственного спасителя. Для вас же начинается новый этап мучительной полужизни.

10

Вы совершили ошибку. Вы никогда не встречали никого, кто бы так хорошо владел мечом, как этот бледнолицый чужеземец. Он силен и быстр, и безжалостно рубит вас в вихре стали и крови. Люси мрачно смотрит на вас, когда Тютчев наносит смертельный удар и сносит вашу голову с плеч. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

11

Вы преклоняете колени рядом с Люси, хотя её взгляд умоляет вас не делать этого. Девушка протягивает руку, чтобы обнять вас, а затем смотрит на другую свою руку. Вы с ужасом видите, как обваливается часть стены, и нечто пурпурное ползёт снизу. Рука Люси затянута в эту массу. Вы только успеваете отскочить, когда два щупальца отделяются от пурпурной массы и обхватывают ваше горло и одно из запястий. Люси действительно всего лишь ещё одна загубленная душа, которая уже тонет в теле Злобы. Для неё уже нет спасения – а может, нет спасения и для вас.

- Если отмечено «Ключи/Сатори»: **Продолжить — (185)**
- Если отсутствует «Ключи/Сатори»: **Продолжить — (9)**

12

Злоба завладеет всем.

13

Вы пересекаете улицу и хватаете меч прежде, чем хозяин собаки успеваеет вам помешать. Пёс бежит к вам, но вы отгоняете его эфесом. Поджав хвост, он возвращается к своему хозяину.

 «Меч» = 1

- Последуете за девушкой — (7)**
- Вернетесь на Жужжащую аллею, чтобы переждать и встретиться с ней позже — (139)**

14

Стены тюрьмы покрыты пурпурной массой и медленно пульсируют. В ней корчатся стражники, которых засосали щупальца Злобы, напавшей на крепость. Множество отчаянных, умоляющих взглядов обращается к вам, а затем раздаётся хор стенаний. Вот что совершила всего за одну ночь всепоглощающая Злоба. Большинство людей увязли только по локоть или по колено, но все они уже измотаны бесплодными попытками освободиться. Когда они окончательно устанут и потеряют концентрацию, завязнет другая рука или нога, и они будут всё глубже и глубже уходить в ловушку слизи. Лишённых возможности дальше сопротивляться натиску Злобы, всех их мало-помалу поглотит пурпурная трясина. С каждым своим дыханием Злоба неуловимо засасывает их в свою плоть. Большинство стражников рыдают, раскаиваясь за зверства, которым подвергали несчастных узников Гронда.

- Попытаетесь освободить их** — (112)
- Предоставите их жестокой, но заслуженной участи** — (162)

15

Произносите магические слова и исчезаете, но, похоже, Нефритовые воины наделены еще каким-то чувством, кроме зрения. Укрыться в тенях не получится. Они угрожающе приближаются к вам. У вас нет времени сотворить другое заклинание, и вы абсолютно беспомощны. Нефритовые воины окружают вас и разрубают на куски своими острыми как бритва мечами. Больше никто не сможет спасти джудаинов. Злоба покорит все.

16

Улица, ведущая к площади Зеленостволов, переименована в бульвар Черепов. На равных расстояниях воздвигнуты столбы, на которых висят железные клетки. Так казнят джудаинов. Сотни людей истреблены. На миазмы разложения слетелись рои мух. Вблизи слышатся удары колокола и измученный голос, который восклицает: «Выносите своих мертвецов! Выносите своих мертвецов!». Чума поразила Годорно и безжалостно опустошает город. Перед ней все равны: и благородные, и бедняки. Улицы не убираются. Ветер разносит мусор во всех направлениях. Вы проходите мимо людей с пустым, отчаявшимся взглядом, и даже стражникам, похоже, нет дела до джудаина, который поворачивает за угол к Медной улице. Над городом, как над адским котлом, поднимаются испарения.

Вы возвращаетесь в хибару, которую привыкли называть своим домом. Её можно использовать, как базу, попытаться связаться с соплеменниками и узнать, что происходит в городе. Старая дверь, наверное, пошла на растопку. В хибаре нет никого и ничего. Но что это за голоса раздаются из-под люка в подвал?

- Откроете люк.** — (212)
- Сначала постучите.** — (348)

17

Злоба завладеет всем.

18

Как вы атакуете огромного паука, который угрожающе затаился перед вами? Фреска за вратами абсолютно ясно предупредила, какая судьба вас ждёт, если вы поддадитесь панике и сделаете неверный ход.

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Облако газа (заклинание)** — (88)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Огненный взрыв (заклинание)** — (156)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Иллюзия (заклинание)** — (300)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Острые ножи»: **Использовать острые ножи** — (320)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч Нефритового воина»: **Использовать меч Нефритового воина** — (47)

○ **Пробраться под паука и схватить драгоценный камень** — (413)

19

Улица идёт по берегу реки к центру города. Её пересекает широкий бульвар с высокими кедром, ведущий к крепости. Вы слышите звон колокола городского глашатая. В конце улицы показалась площадь Зеленостволов. Её украшает большая цветочная клумба. В центре возвышается дерево с зелёной корой, высотой в восемьдесят ярдов. Гладкая кора увита зелёными и серо-зелёными лентами, а сердцевидные листья отливают золотисто-жёлтым. Рядом с деревом расположено святилище, в котором оставляют подношения.

У святилища стоит городской глашатай в традиционном чёрном плаще с золотым шитьём. Его окружают люди из стражи Правителя, облачённые в чёрные кожаные доспехи. Глашатай разворачивает свиток.

○ **Тихо подходите поближе, чтобы лучше слышать.** — (213)

20

Вы осматриваете восточный внутренний двор. Сюда каждый день выводят узников, но сейчас здесь никого не видно. Зарешёченные окна по всем сторонам башни закрыты. Нет никаких следов капитана Кхмера, коменданта тюрьмы, или его людей. Решаете продвигаться дальше в крепость и осторожно спускаетесь к противоположной башне.

Ворота со скрипом открываются, и вы чувствуете, как отвратительные миазмы Злобы заполняют ваши ноздри. Царит унылая тишина, и вы удивляетесь, что не слышны крики пытаемых заключенных. Собрав всё свое мужество, вы вступаете во внутренний круг тюрьмы. Груды каменной кладки и странные борозды в земле, ведущие к тёмным провалам в фундаменте крепости, только усиливают ваш страх.

Продолжить — (14)

21

Решаете лишить Скакши любого оружия, чтобы он ненароком не пырнул вас. Вопреки его утверждениям, что оружия больше нет, при беглом обыске одежды обнаруживаете **комплект наточенных ножей**. Мрачно смотрите на него, но он лишь слегка усмехается и говорит:

- Привык иметь кое-что в запасе, на всякий случай. Ты бы поступил также.

Продолжить — (422)

22

Ваш трюк сработал. Лассо обхватывает ноги Тормила, и с помощью нескольких прохожих вы освобождаете его.

- Зачем мы ему помогли? – спрашивает один из мужчин, отпуская веревку. – Люди князя относятся к нам, как к скотине.

- Это правда, он заслужил нашу ненависть, - отвечаете вы. – Но как видите, он уже получил свое воздаяние.

Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Тормил рыдает над телом дочери, лежащим рядом с чудовищем. Пока он оплакивает ее, вы уходите.**, ✎ X«Венефикс» — (259)

Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Тормил рыдает над телом дочери, лежащим рядом с чудовищем. Пока он оплакивает ее, вы уходите.**, ✎ ✓«Сатори» — (259)

23

Вы демонстративно потираете изумрудно-зелёный амулет, монотонно повторяя заклинание. Зловещий зелёный свет озаряет ваше лицо, когда амулет начинает таинственно мерцать в ответ. Сопляк делает ещё шаг назад. Он сотворяет защитный знак одного из богов Годорно – Хакаста, покровителя чародеев, и продолжает отступать.

- Джудаинский колдун. Да отсохнет твой язык и истребит тебя чума, - бормочет он.

Если это самое большее, на что он способен, то вам нечего бояться.

○ **Его пустые нападки не опасны при вашей силе. — (19)**

24

Вы вплотную приближаетесь к противнику, чтобы захватить инициативу. Тютчев отступает в угол таверны, где ему мешает низкий потолок. Он не может как следует размахнуться так, чтобы его длинный меч не упёрся в стропила. Конечно, в таких условиях и вы не можете рассчитывать на что-то большее, чем сохранение статус-кво. Возможно, вы бы успели увернуться от тускло поблескивающего клинка, если бы двигались быстрее, но для такого высокого человека ваш противник перемещается слишком резко. Вам удаётся ранить иноземца, но в ответ вы получаете сильный удар. **Потеряйте 2 единицы Здоровья.** Гримаса боли на бледном лице Тютчева быстро сменяется ужасающим выражением ледяной ярости. Вы чувствуете, что не сможете превзойти его, если не удастся пробить его защиту и достать его остриём меча.

Ваш натиск позволил вам выиграть немного времени.

✎ «Здоровье» -2

○ **Воспользоваться короткой передышкой и сбежать — (410)**

○ Если в наличии 1 «Умения/Ловкость» или в наличии 1 «Умения/Фехтование»: **Продолжить бой — (382)**

○ Если отсутствуют 1 «Умения/Ловкость», 1 «Умения/Фехтование»: **Продолжить бой — (10)**

25

Злоба дико мечется, и огромная волна поднимается из канала, обрушивая верхушку ратуши Баргело. Но это смертные конвульсии чудовища. Когда солнце опускается за горизонт, драгоценный камень наливается ослепительно-белым и рубиновым светом и превращается в сверкающий водоворот разноцветных частиц, которые разрушают гнойную пурпурную плоть. Чудовище пало. Злоба обретёт свою могилу в катакомбах, своды которых разверзлись под жуткой тушей, чтобы навеки упокоить её. Солнце заходит.

○ **Перед вами лежит свободный город Годорно. — (101)**

26

Нет никакой уловки или капкана, против которых надо бороться. Однако свершить справедливую месть вы не успеваете. Тяжёлая поступь личной охраны Правителя предупреждает вас об опасности. Судя по звуку, целый взвод из по крайней мере двадцати человек приближается по одному из коридоров. Слышатся отрывистые приказы. Стражники знают, что внутрь проник незванный гость.

- Выступите против них — (82)**
- Сбежите к катакомбам — (443)**

27

Возможно, вам стоит подумать о потенциальных союзниках?

Если отмечено «Ключи/Закат» или отмечено «Ключи/Кирпич»: **Отыскать Мелмело, главу местной Воровской гильдии — (70)**

Если отмечено «Ключи/Тупик»: **Отыскать Мелмело, главу местной Воровской гильдии — (135)**

Если отмечено «Ключи/Хладнокровный»: **Отыскать Мелмело, главу местной Воровской гильдии — (366)**

Если отсутствуют «Ключи/Закат», «Ключи/Кирпич», «Ключи/Тупик», «Ключи/Хладнокровный»: **Отыскать Мелмело, главу местной Воровской гильдии — (360)**

Если отмечено «Ключи/Кодекс»: **Посетить библиотеку, чтобы добыть больше информации о Злобе — (341)**

Если отсутствует «Ключи/Кодекс»: **Посетить библиотеку, чтобы добыть больше информации о Злобе — (199)**

Организовать сопротивление в городе — (166)

Если отмечено «Ключи/Круг»: **Самому выступить против Злобы — (358)**

Если отсутствует «Ключи/Круг»: **Самому выступить против Злобы — (79)**

28

Вы как раз находите укрытие в одном из домов, когда появляется группа прокажённых. Они идут по улице, и их медленно движущаяся процессия выглядит как пародия на цирковую труппу, которая тащится от дома к дому и вселяет чувство вины в сердца тех, кто её видит. Прокажённые худы и истощены. У большинства из них провалились носы или отсутствуют пальцы рук и ног. У некоторых нет целых конечностей. Часть безногих передвигается на тележках. Очевидно, они сбежали из лепрозория. В эти страшные дни их просто оставили умирать голодной смертью.

Покинете свое укрытие, чтобы отвести их в безопасное место — (231)

Оставьте их бродить по улицам, пока их дрожание тела не поглотит Злоба — (216)

29

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вам удалось уцелеть и одержать победу, то вы перешагиваете через тела стражников и, захватив сундук с сокровищем, быстро растворяетесь в ночи.

- Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Продолжить** — (447)
- Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Это конец** — (6)

30

Вы спускаетесь по лестнице в трактир и с ужасом понимаете, что попали в пристанище свободных от смены стражей ворот и наёмников Правителя. Они сидят у столов и пьянствуют. Многие одеты в чёрно-красную форму слуг Тирана. Быстро пересекаете залу в поисках запасного выхода, но его нет. Вы слышите, как снаружи смолкает стук копыт коней ваших преследователей. Едва ли вы сможете драться – здесь все против вас.

- Скроетесь в уборной** — (196)
- Сдадитесь на милость победителей** — (261)

31

Медовый эль стекает по вашему горлу и заполняет ваш желудок вязким обжигающим жаром. Это упоительный нектар, подобный амброзии, густой и почти липкий, немного странный, но... Вы с наслаждением выпиваете весь бокал, вытираете рот тыльной стороной ладони и внезапно падаете на пол. Хозяин кабака отравил вас из мести за ту боль, что причинило ему ваше заклинание. Вы не доживёте даже до вечера, и уже никто не сможет спасти ваш народ от гибели.

32

Вы погружаетесь в замусоренные воды Большого канала. Подобно большинству жителей Годорно, вы хоть и живёте в двух шагах от воды, но плавать не умеете. Пока вы тонете, вся жизнь проносится перед вашими глазами. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

33

Вы стремительно налетаете на Скакши с мечом. Тот защищается своим заточенным колом. Вы делаете выпад, но получаете болезненный удар в плечо острым концом. Вы чувствуете, как шипы раздирают вашу кожанку и вспарывают плоть. **Потеряйте 3 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вы все ещё живы, то вам удаётся перехватить меч, и вы наносите сокрушительный удар эфесом прямо в челюсть Скакши. Он всхрюкивает от удивления и падает на колени. Вы не даёте ему подняться и продолжить бой, и вместо этого приставляете остриё меча к его горлу.

- Отведи меня к Мелмело, - приказываете вы на одном дыхании. Скакши с опаской косится на ваш меч и медленно встаёт.

- Я отведу тебя, - мрачно говорит он.

✎ «□ Здоровье» -3

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Продолжить** — (21)

Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Это конец** — (178)

34

Плоской стороной меча вы превращаете липкую пурпурную плоть чудовища в желе. Теперь некоторые стражники смогут выбраться из тела Злобы, которое извивается под вашими сокрушительными ударами. Те, кто ещё остаются в ловушке, умоляют других остаться и освободить их, но никто из избавленных вами от страшной участи не хочет рисковать жизнью ради своих приятелей. С расширенными от ужаса глазами они пробираются мимо вас.

Продолжить — (277)

35

У вашего персонажа будут любые вещи, необходимые для выбранных умений (например, волшебная палочка, если вы выберете Заклинания). Он начнёт с 10 золотыми и 10 единицами Здоровья.


Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Фехтование»: **Фехтование**, ✎ «Фехтование» +1, «Очки умений» -1, «□ Меч» = 1


Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Знание улиц»: **Знание улиц**, ✎ «Знание улиц» +1, «Очки умений» -1


Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинания**, ✎ «Заклинания» +1, «Очки умений» -1, «□ Волшебная палочка» = 1


Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость**, ✎ «Ловкость» +1, «Очки умений» -1


Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Мореплавание»: **Мореплавание**, ✎ «Мореплавание» +1, «Очки умений» -1



○ Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Воровство»: **Воровство**,  «Воровство» +1, «Очки умений» -1

○ Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Знание дикой природы»: **Знание дикой природы**,  «Знание дикой природы» +1, «Очки умений» -1

○ Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Рукопашный бой**,  «Рукопашный бой» +1, «Очки умений» -1

○ Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Фольклор»: **Фольклор**,  «Фольклор» +1, «Очки умений» -1

○ Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Хитрость»: **Хитрость**,  «Хитрость» +1, «Очки умений» -1

○ Если в наличии 1 «Умения/Очки умений», но отсутствует 1 «Умения/Обереги»: **Обереги**,  «Обереги» +1, «Очки умений» -1, « Волшебный амулет» = 1

○ **Ваш персонаж готов отправиться в путь — (424)**

36

Заклинание действует. Стражники чувствуют слабость и головокружение. Теперь они абсолютно равнодушны к тем ужасам, которые обрушились на город. Но именно поэтому им совершенно наплевать на ваш мысленный приказ открыть вам ворота или сделать что-либо ещё. Вы должны попробовать что-то другое.

○ **Подождать, пока действие заклинания закончится, и предложить им взятку — (111)**

○ **Использовать магию для запугивания стражников — (267)**

○ **Превратить их в ваших друзей — (400)**

○ **Вернуться в убежище — (120)**

37

Мамелюк предлагает свой план:

- Нет нужды терпеть ужасы катакомб...

Он будет отвлекать внимание стражников, пока вы не проникнете в крепость.

Вдвоём вы пробираетесь к тюрьме по окольным улочкам. На первый взгляд кажется, что ваш план провалился: когда ваш напарник стучит в главные ворота Гронда, ему никто не отвечает.

Мамелюк снова стучит и говорит, что он посланец Правителя. К счастью, Тиран действительно использует в качестве курьера одного татарина, похожего на Мамелюка. Наконец вы слышите жуткий скрип и скрежет – ворота начинают медленно открываться. Чтобы привести в действие железные шарниры, выкованные горными кузнецами, требуется огромная сила, и вы сердечно благодарите стражников будто старых знакомых. Но никто из них не отвечает. Всё выглядит так, словно ворота отворили призраки. В воздухе разносится запах раздавленных роз и жимолости. Здесь происходит что-то страшное. Вы решаете не рисковать жизнью Мамелюка и, вопреки его возражениям, отправляетесь в тюремную крепость в одиночестве.

Продолжить — (280)

38

Для такой древней карги, старуха передвигается на редкость быстро. Она семенит за вами по незнакомой улице и что-то бормочет. Кто знает, что она задумала?

Развернётесь, чтобы отогнать её — (278)

Прибавите шагу — (132)

39

Вы держите в руках драгоценный камень Огонь заката, чтобы с его помощью направить лучи заходящего солнца на чудовище, но не знаете, как сдержать Злобу. Она будет биться в конвульсиях, пока смерть не прекратит агонию. Стоя в одиночестве на парапете здания Баргело, вы вновь наводите фокус с помощью драгоценного камня. Злоба корчится от боли. Однако внезапно чудовище поднимает свое тело, нависает над вами и обрушивается вниз как лавина, отбрасывая вас вместе с грудой кирпичей, которые совсем недавно были одним из самых прочных зданий в городе. Монстр сметает всё на своём пути. Ваш меч погружается в его плоть, и вскоре вас затягивает следом, в бесконечную пучину отчаяния вместе с остальными жителями Годорно. Город рушится и вскоре навсегда скрывается в морских водах. Злоба свершила своё чёрное дело.

Люси протягивает руку, касается амулета, который висит на вашей шее, и отступает.

- Ой, он горячий! Как ты его носишь?

- Меня защищает кожаная одежда. Если он горячий, значит, мне грозит опасность. Надо убираться отсюда.

Люси снова протягивает руку и тянется к амулету. Разорвав мелкие звенья золотой цепочки, она стягивает его с вашей шеи и быстро убегает прочь. Вы бросаетесь в погоню, но девушка проскальзывает под перевёрнутой телегой и открывает люк в подземный ход. Там темно, и вы быстро теряете её след. Люси знает окольные переулки и городские притоны гораздо лучше вас, и вы ни за что не сможете найти её.

Вы не можете понять, что нашло на Люси. Конечно, вы знали, что она промышляет воровством, но не в её стиле грабить приятелей. Похоже, вы стали жертвой упыря. Эти невидимые создания садятся на плечи человека и овладевают его сознанием, заставляя его делать то, что ему обычно не свойственно. Хорошо ещё, что в данном случае упырь крупно ошибся, заставив Люси стащить амулет. Его защитная магия скоро прогонит упыря, а Люси даже не вспомнит, что произошло.

Вы потеряли амулет. Пока не отыщете другой, вы не можете использовать навык Обереги. Амулет должен быть где-то в городе, так что возможно вам стоит поискать его. Другой вариант – это вернуться в ваше убежище и узнать, может ли кто-то из его обитателей помочь вам. Помимо прочего, джудаины известны своим мастерством в изготовлении волшебных оберегов и приносящих удачу камней.

 « Волшебный амулет» = 0

Если в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Начнете обшаривать город, чтобы купить новый амулет — (158)**

Если отсутствует 1 «Умения/Знание улиц»: **Начнете обшаривать город, чтобы купить новый амулет — (57)**

Поищете Люси, чтобы узнать, освободилась ли она от власти упыря — (281)

Посоветуетесь с соплеменниками — (160)

41



Когда на землю падает ночная тьма и поднимается штормовой ветер, вы сворачиваете с дороги, намереваясь укрыться в кустарнике. Но вам суждено заночевать в чем-то получше, чем просто под покровом листвы – к своему счастью в глубине леса вы натываетесь на ветхую хижину. Ее покрытая зеленым мхом крыша не повреждена, а это значит, что этой ночью вы не промокнете. Но колодец кажется вам гораздо более привлекательным. Вы бежали из Годорно больным и прошагали целый день без единого глотка воды. Вы вытаскиваете ведро из колодца и жадно пьете.

Войдя в это примитивное убежище, вы видите, что там пусто, но чисто, и нет никаких следов обитания людей или животных. Вы со всем возможным удобством располагаетесь на голом полу и погружаетесь в сон.

Проснувшись утром, вы чувствуете, что вас трясет. Возможно, дорожные невзгоды истощили ваши силы, или вы перегрелись. А может, все дело в обезвоживании, и пара освежающих глотков досталась вам слишком поздно? Возможно, вода в колодце была отравлена, хотя она показалась вам слаще меда? Все эти мысли бродят в вашей голове, пока вы не впадаете в бред и мечетесь и катаетесь по полу. Какое-то безумие овладевает вами, и кажется, вы несколько раз выбегаете наружу, в лес, где в поисках еды набрасываетесь на все, что хотя бы отдаленно напоминает пищу. Сколько же дней вы провели, корчась в объятиях лихорадки, которая угрожает поразить и ваш мозг, и тело?


Минус 2 единицы Здоровья.

 « Здоровье» -2

- Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Вы все еще живы** — (184)
- Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Это конец** — (147)

42

У вас достаточно денег в кошельке на взятку в 10 золотых, оставьте их стражникам, и вы сможете войти в город.

Если отсутствует 10 «Персонаж/ Деньги»: Денег на подкуп не хватает, то гвардейцы решают, что при цене, которую Правитель назначил за голову каждого джудаина, выгоднее убить вас, забрать всё ваше добро и получить награду. Возможно, объявится другой герой, который спасёт ваш народ. Вы же не можете спасти даже самого себя.

- Если в наличии 10 «Персонаж/ Деньги»: **Продолжить**,  « Деньги» -10 — (96)

43

Потолок зала сделан из цельного кристалла. Прозрачный купол, увенчивающий башню, держится на нескольких тонких опорах, прикреплённых к черному выступу, прямо под которым и находится драгоценный камень. Вы смотрите вверх и начинаете пересекать зал, чтобы добраться до шкатулки, которая лучится ярким светом, придающим чёткие очертания всему окружающему. И тут вы понимаете, что опоры по углам зала - это на самом деле конечности гигантского паука. Его глаза следят за каждым вашим движением, пока вы медленно возвращаетесь под арку на ослабевших ногах.

Стены на улице достигают новой, неистовой высоты. Кристалл, под которым разместился паук-обитатель башни, разлетается на куски и мелкую пыль. Ветер стихает, стенания переходят в низкие негромкие жалобы, и вы неожиданно впервые слышите свистящий шум паучьего дыхания. Вы видите, что его туловище раздувается и сдувается как огромный мех.

- Проберётесь под паука, чтобы схватить драгоценный камень и шкатулку — (413)**
- Атакуете его прямо от дверного проёма — (18)**

44

Вы отползаете подальше от Злобы, чтобы перевести дух. Чудовище бьётся в опутавших его цепях, но не может разорвать их.

Если отсутствует 1 «Персонаж/☑ Драгоценный камень Огонь Заката»: **В бой — (329)**

Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Драгоценный камень Огонь Заката»: **Использовать драгоценный камень Огонь Заката — (308)**

45

Злоба сильно пострадала в битве с Нефритовыми воинами, стражами гробницы династии Меджидо. Она не может сбросить оковы, и подвешенные к цепям шипованные шары впиваются в её тулово. Злоба бешено мечется и поднимает волну воды из канала, которая обрушивается на здание Баргело. Но всё это – лишь предсмертные конвульсии чудовища. Когда солнце опускается за горизонт, драгоценный камень ослепительно вспыхивает, и его рубиновый свет превращается в искрящийся вихрь разноцветных частиц, которые разрушают вязкую пурпурную плоть Злобы. Чудовище пало и обретёт свою могилу в катакомбах, чьи своды откроются, чтобы упокоить разлагающееся тело навеки.

Солнце заходит.

- Город свободен. — (101)**


46


Вы подкрадываетесь к одному из Нефритовых воинов сзади, бросаетесь к его руке и выхватываете меч из его бронированного кулака.

- Покоритесь мне, Нефритовые воины династии Меджидо! – подчиняясь внезапному побуждению, восклицаете вы.

Вместо ответа воины шествуют к вам с высоко занесёнными мечами. Похоже, вам никак не удастся избежать их смертоносных блистающих клинков. Вы кричите от боли, а украденный меч выбивают из ваших рук. Воины повергают вас на землю. **Потеряйте 4 единицы Здоровья.**

 « Здоровье» -4

Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Бегите прочь из погребальных залов.** — (209)

Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Это конец** — (285)

47

Меч вылетает из вашей руки как стрела и вонзается в раздутое тулово паука, разрубая его пополам. Черная жидкость брызжет во все стороны, а чудовище упирается спиной в потолок и издыхает. Меч Нефритового воина застрял в паутине мертвого паука на большой высоте.

Вы подходите к раме и, подняв обе руки, достаете драгоценный камень.

 « Меч Нефритового воина» = 0

Теперь остается только осторожно спуститься с башни. — (395)

48

Луна проглядывает сквозь завесу быстро бегущих облаков и заливает мягким светом узкие улочки города. Вы незаметно скользите от тени к тени, направляясь к Грязной улице. Здесь вы находите укрытие и осматриваете свою цель. Света в окнах не видно. На верхнем этаже одно из зарешеченных окон, выходящих на улицу, оставлено открытым. Согласно этикету вашей древней профессии, это равносильно сердечному приглашению внутрь. Покинув укрытие, вы ловко влезаете по фасаду магазина и проникаете в открытое окно. На цыпочках проходите мимо спящего стражника, прилегшего на площадке, и быстро оцениваете обстановку. Замечаете пост солдат Правителя – трое стоят у одной из комнат верхнего этажа. Выглянув из-за драпировки, вы видите небольшой запертый ларец в угловой нише. Нет сомнений, что именно там и спрятан алмаз.

Прикусываете губу, оценивая ситуацию. Трое часовых поглощены игрой в кости, а трепещущий свет лампы отбрасывает глубокие тени, в которых можно скрыться. Но даже при таких обстоятельствах работа предстоит непростая. Вся ваша ловкость и сноровка не дают полной уверенности в том, что вы успеете пробраться мимо стражи незамеченным и открыть ларец.

Вы готовы к такому испытанию — (291)

Отказаться от непростого дела — (130)

49

- Что скажете о моей маскировке? – спрашиваете вы, прежде чем стражники успевают опомниться. – Как вам? Что думаете? Как я выгляжу?

Вы ведёте себя настолько уверенно, что они с усмешкой осматривают вас.

- Как по мне, типичная джудаинская морда, - отвечает один из стражей.

- Правда похоже? Решил свести дружбу с джудаинским отребьем Годорно, а потом сдать их всех людям Правителя и получить награду за их головы. Думаю, всё получится.

- Берегись. Джудаины – очень осторожное племя. Они стоят друг за друга как... как...

- Как стая амбарных крыс! – заканчивает за него другой стражник.

Вас впускают в город вместе с пожилой торговкой яйцами. К вашей досаде, старуха оказывается болтливой. Она постоянно бормочет своим беззубым ртом.

- Слышала я, что ты сказал. Дурное дело. Что тебе сделали джудаины? Бьюсь об заклад, они такие же люди, как мы – детишек растят, учат их блюсти приличия и честь.

Скажете старухе, что вы настоящий джудаин — (55)

Попытайтесь отделаться от неё на улицах города в надежде, что она не успеет выдать вас — (38)

50

Вы крадётесь в тених, а затем скатываетесь в канаву и прикидываетесь мёртвым. Это старый воровской трюк, который часто позволяет отделаться от преследователей. Патруль медленно проходит мимо вас, не особо вглядываясь в очередной труп. В опустошённом городе мертвецы на улице – вовсе не редкость, и вскоре стражники скрываются из виду. Вы собираетесь с силами и крадётесь по тенистым закоулкам к похожей на маяк мансарде Мамелюка, где он уже ждёт вас с тёплым бульоном.

Продолжить — (333)

51

Стены соседних зданий отзываются на заклинание Молнии гулким эхом. Сверкает мощная вспышка красного огня. Она опалает и выжигает смрадную студенистую плоть Злобы. Чудовище судорожно мечется и выпускает Мамелюка, который перекачивается по мостовой и поднимается на ноги. Он стирает потёки ледяной слизи со своего тела обратной стороной ладони.

Мамелюк благодарен вам за спасение и хочет по-дружески обнять вас, но вы отступаете, желая уберечься от заражения разлагающей слизью чудовища.

Отвести Мамелюка к себе, в укрытие на Жужжащей аллее — (62)

Бросить его на одной из окраинных улиц — (148)

52

Люси уворачивается от пощёчины и гневно шествует обратно к своей маленькой хижине. Вы знаете, что она очень упряма. Нет смысла пытаться её преследовать: она не хуже вас знает каждый закоулок и притон в Годорно. Вы решаете обратиться за помощью к своему приятелю – мулату Мамелюку.

Мамелюк сердечно приветствует вас. Он приготовил на ужин кота, которого освеживал и запёк на медленном огне, и предлагает вам разделить трапезу. Вас давно мучает голод, поэтому вы благодарно принимаете предложение и с аппетитом едите, пытаясь не думать о крысах, которыми питалась эта кошка в переполненных отбросами городских канавах.

Мамелюк настаивает, что должен рассказать вам об происшествии, которое приключилось с ним сегодня утром:

- Где-то три часа назад, я отправился на встречу с одной девицей – незамужней и из благородных – и упал в Большой канал. Нога соскользнула, когда я вылезал из своей гондолы. Всё из-за того, что к местным дворцам ведут чертовски скользкие ступени. Я плескался в воде, как карп, а затем двинулся наверх, оставляя мокрые следы – как Тритон к своей морской нимфе. Надо было добраться до забранного решётками окна – оно заковано в железо внутри и снаружи, чтобы любовник не залез, а моя прекрасная дама не вылезла...

Очевидно, Мамелюк пребывает в причудливом настроении. Вы поневоле вспоминаете историю человека, который бродил по городу и играл на скрипке, пока тот горел. Тем не менее, вы умоляете его помочь в спасении ваших соплеменников.

- Конечно, я помогу, друг мой, - отвечает Мамелюк. – Хотя бы ради того, чтобы умолкли стенания узников, которые являются истинным оскорблением для нормального рассудка. Каков твой план?

- Думаю, мы проникнем в катакомбы под городом, - отвечаете вы. – А там попробуем найти путь к крепости.

○ **Продолжить — (37)**

53

Вы находите Люси, которая околачивается у пришвартованной гондолы на Обводном канале. Должно быть, в лучшие дни она неплохо наживалась, запуская руки в набитые кошельки богачей. Но в эти трудные времена немногие позволяют себе выходить на улицу с деньгами в кармане.

Вы объясняете ей, что хотите проникнуть в Гронд и освободить узников.

- Собрался помогать этим паразитам? – переспрашивает она. – Да как тебе это в голову пришло? Большинство из них – это убийцы, насильники и маньяки!

- Нет, там много и смелых людей, чьё единственное преступление в том, что они выступали против Тирана. Есть там и вовсе безвинно осуждённые. Взять хотя бы моих соплеменников – джудаинов. Нас объявили преступниками только за цвет кожи и веру.

Люси как будто не слышит вас.

- Эти звери в Гронде... Да, они просто животные! Надеюсь, Злоба поглотит их!

Она выглядит так, словно лишилась рассудка. Красивое лицо искажает гримаса гнева, и вы видите устрашающий блеск в её глазах. Должно быть, она обезумела.

○ **Отвесите Люси пощёчину, чтобы прекратить истерику — (52)**


○ Попробуете успокоить её словами — (140)


54

Стражников четверо. Это высокие люди с холодными голубыми глазами и тяжёлым взглядом. Каждый держит меч в правой руке и кинжал для нанесения дополнительных ударов в левой. Вы бросаетесь на них с диким криком, который приводит их в замешательство. Вы налетаете на ближайшего воина и наносите ему сильный удар прямо в живот. Пока он корчится от боли, остальные стражи приходят в себя и накидываются на вас. Придётся прорываться с боем.

Потеряйте 1 единицу Здоровья. Решив, что вы не сможете совладать со всеми разом, вы выманиваете стражников с улицы. Им не угнаться за вами в их тяжёлой броне, и вскоре вам удаётся оторваться от преследования. Вы возвращаетесь обратно, находите Рут и провожаете её обратно на Медную улицу. Она обещает рассказать Кайафе, как вы спасли её жизнь. Распровавшись с женщиной, вы возвращаетесь в своё убежище.

 « Здоровье» -1

○ Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Продолжить**,  X«Венефикс» — (218)

○ Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Продолжить**,  X«Сатори» — (218)

55

Старуха нисколько не удивлена вашему признанию.

- Тебе лучше скрыться. Сейчас плохие времена для джудаинов, так что не надейся на глупостей. Ну, в добрый час!

С этими словами она уходит, чтобы найти место, где сможет за гроши продать свой товар.

○ **Вы идёте по некогда оживленным улицам города** — (96)

56

Ветер свистит, и когда воздушные потоки проходят через отверстия в желобах, вы слышите жалостливые стенания.

○ Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Вы снова думаете о том, насколько опасно ваше восхождение.** — (387)

○ Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Вы снова думаете о том, насколько опасно ваше восхождение.** — (202)

57

Ваши поиски другого амулета прервал злодейский клинок Скакши, главаря городских воров. Его стремительная атака застигла вас врасплох – он бесшумно подкрался к вам, как умеют только самые опытные преступники. Скакши бьёт вас ножом в живот, и вы умираете на его руках. Лишь потерянный вами волшебный амулет мог бы спасти вас в такой ситуации. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

58

Породистой псине не испугать вас. Спокойно выходите из укрытия, но собака тут же набрасывается на вас.

Если в наличии 1 «Персонаж/🗡 Меч»: **Меч** — (431)

Если в наличии 1 «Персонаж/🔪 Ножницы»: **Ножницы** — (181)

Если отсутствуют 1 «Персонаж/🗡 Меч», 1 «Персонаж/🔪 Ножницы»: **Продолжить** — (118)

59

Вокруг вас возникает густое облако дыма. Вы вслепую пробираетесь через клубы к Нефритовым воинам. Один из них бросается навстречу. Свет тускло мерцает в его фасеточных глазах, меч механически двигается. Вас стискивает ужас. Воин тем временем приближается. Пол содрогается от его тяжелой поступи, а воздух расчерчивают сложные движения, как будто он хочет продемонстрировать вам древний стиль фехтования. Остальные воины хаотично топчутся вокруг. Кажется, дым помрачил их чувства. Все они размахивают своими мечами и впустую рассекают воздух. Похоже, они забыли про вас.

Если в наличии 1 «Умения/Фольклор»: **Фольклор** — (429)

Если отсутствует 1 «Умения/Фольклор»: **Продолжить** — (83)

60

Прикоснувшись к волшебной палочке, вы произносите слова заклинания. Теперь начальник караула одурманен и принимает вас за своего старого приятеля. Он похлопывает вас по спине, выносит кружку пива и желает хорошо провести время в городе. Старуха, которая идёт в город продавать яйца, проходит в ворота вслед за вами. Она что-то бормочет своим беззубым ртом. Разумеется, у неё нет денег на вставные челюсти – одно из новшеств в Годорно, воплотившее чудеса современной медицины.

Продолжить — (159)

61

Вам всё же стоило выкроить время, остановить кровотечение и перевязать рану. Ваши штанины пропитались кровью, и, пытаясь сбежать от стражников, вы оставляете за собой предательский кровавый след. Им так же просто выследить вас, как если бы вы оставили им нарисованные мелом стрелки. Один из них замечает кровь и кричит остальным, указывая на вас. Все стражники дружно вскидывают луки. Вас ждёт неизбежная, но быстрая смерть. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Ваш народ погибнет и будет стёрт с лица земли.

62

Мамелюк с радостью сопровождает вас к скромному укрытию на Жужжащей аллее.

- Я знал мастеров игрушек и их помощников, которые раньше держали здесь лавки. Все закрылись, - говорит он. – Должно быть, Жужжащая аллея была хорошим местечком.

- В наши проклятые времена это не более чем приют для заблудших псов. Таких, как мы с тобой, - кисло отвечаете вы.

- Не наговаривай на себя! Ты спас мне жизнь. Как мне тебя отблагодарить?

- Забудь. Я просто рад видеть тебя живым и свободным.

- И всё же, я помогу тебе всем, чем смогу, - говорит Мамелюк. – Помни: только позови меня, и я сразу приду.

- Спасибо, Мамелюк. Хорошо иметь хотя бы одного настоящего друга, когда все вокруг охвачены злобой. Для начала ты можешь помочь мне составить план дальнейших действий.

- Я полагаю, что мы покинем город?

- Нет. Моё место здесь. Я хочу спасти своих соплеменников. Да и не только их – всех горожан.

- И что, ты и есть тот парень, который спасает всех? – с неприкрытой усмешкой спрашивает он.

- Ну а кто же еще?

Вы рассказываете Мамелюку, как организовали джудаинское сопротивление, и он удивляется тому, что уже удалось сделать. У вас есть сведения из дворца о массовом дезертирстве солдат Правителя. Они не хотят патрулировать городские улицы, где их неминуемо ждёт участь гораздо хуже смерти. Так что пока ваша тактика вполне успешна.

- Но не Тиран наш истинный враг, а то чудовище – Злоба, - говорите вы.

Мамелюк бросает на вас испуганный взгляд.

- Но что мы можем сделать против самой Злобы?

- Мы должны обдумать любые варианты. Я поддерживаю связь с теми, у кого есть осведомители во дворце. Возможно, Правитель вступил в некий разрушительный союз с чудовищем.

На этом вы прощаетесь с Мамелюком и раздумываете, как справиться с вашим опасным противником.

○ Продолжить — (81)

63

Вам не уйти. В последний миг своей жизни вы видите кинжал, который взмывает в воздух, и блеск его острия в свете фонарей, когда он опускается прямо на вашу шею. Вы заколоты и падете на пол. Скакши торжествует.

- Эх, не достанется мне особая награда за сдачу джудаина живьём. Очень жаль. Пыточных дел мастера тоже будут разочарованы, - говорит он, довольный тем, что подкрепил репутацию у своего отребья. Ведь он отправил вас на тот свет с унижительной лёгкостью. Уже никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

64

Разбойники принимают вас в свою банду и, несмотря на все трудности преступной жизни, вам удаётся преуспеть. За год вы становитесь главарём собственной шайки, грабите богатых и закрываете глаза на безумные выходки своих людей. Пока джудаины гибнут в Годорно, вы процветаете в качестве вожака бандитов. Когда вы в следующий раз увидите Годорно, его поглотят морские волны. Только верхушки замков и башен виднеются среди бушующих волн, и лишь они напоминают о том, что некогда здесь был город, который считался жемчужиной Востока.

65

Ещё восемь ступеней, и вы попадаете на площадку. Внутренняя стена покрыта гобеленом, а во внешнюю вбита стрела. Пробираясь по краю, вы мельком вглядываетесь в гобелен. На нём изображены деяния Кроноса. Затем пол поворачивается, и вы оказываетесь на другой стороне гобелена.

Вы стоите на деревянной платформе. В зале есть ещё четыре платформы, а самая дальняя из них ведет к единственному выходу. Вы никак не можете понять, как пройти через стену за спиной и вернуться обратно.

Пол зала покрыт живым ковром оранжево-чёрных змей. Ближайшая платформа слишком далеко, чтобы перепрыгнуть к ней, но на полпути с потолка свисает канат.

○ **Прыгнете к канату в надежде с помощью него добраться до следующей платформы** — (142)

○ **Броситесь к платформе через массу змей** — (164)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☒ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Серебряный щит (заклинание)** — (353)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☒ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Молния (заклинание)** — (352)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☒ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Миазмы (заклинание)** — (440)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☒ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги** — (380)

66

Вы никогда не ложитесь спать без заклинания защиты от воров и ночных хищников. Незадолго до рассвета в ваш сон врывается громкий звон колокола, и вы просыпаетесь. Оглядываетесь. В темноте ничего не видно. Через какое-то время вы чувствуете, что опасность миновала, и вновь погружаетесь в сон.

Продолжить — (241)

67

С нижней стороны тело чёрного чудовища покрыто острыми шипами. Они впрыскивают яд в ваш кровоток. Как бы вы ни бились, освободиться не выходит. Отрава превращает вашу кровь в вонючую жижу, и ваше сердце останавливается. Вы умираете в тот момент, когда до отмщения за джудаинов остаётся всего один шаг. Злоба завладеет всем.

68

Вы идёте своим обычным путём по аллеям и переулкам старого города, но на этот раз ваша интуиция вас подводит. Вы попадаете под прицел арбалета наёмного убийцы. Отравленный болт пронзает ваше плечо. Удар настолько силён, что вы падаете на к несчастью подвернувшуюся груду камней. Вы никогда не узнаете, кто и по какой причине заказал вашу смерть. Спасать джудаинов больше некому. Злоба завладеет всем.

69

Злоба завладеет всем.

70

Вы находите Мелмело, когда он загружает свои богатства в повозку, за которой зорко следят его могучие телохранители. Он сам несёт тяжёлый ларец и укладывает его внутрь.

- Покидаешь город, Мелмело? – спрашиваете вы.

Он кивает.

- Послушай моего совета, джудаин. Беги, пока положение ещё относительно спокойное.

Вы горько смеётесь в ответ.

- Ты думаешь, это хороший совет? Мои соплеменники стали жертвой резни.

- Скоро всё станет гораздо хуже, - отвечает Мелмело. – Я отбываю в Мазарканд, пока Правитель не положил глаз на мои богатства. Не пытайся снова втравить меня в это, джудаин. Вот увидишь, мои приятели, которые ещё остаются в городе, скоро последуют за мной.

Вы понимаете, что тут больше нечего делать, и уходите. Мысль о том, что вы тоже можете покинуть город, кажется соблазнительной, но ваш народ нуждается в вас.

Продолжить — (259)

71

Вы бросаете меч как раз в тот момент, когда чудовище пытается окутать вас своими черными крыльями. Тиран начинает просыпаться, а монстр снова разворачивается для атаки. Вы решаете, что лучшая часть мужества – это благоразумие и отступаете, предоставив наложницу её судьбе. Судя по всему, ещё до рассвета она станет одной из множества тех, кто отправился напрямиком к Злобе.

 «Меч» -1

Продолжить — (443)

72

Можете кричать сколько угодно - у Злобы нет ушей, ведь она глуха к воплям истерзанных душ. Однако ваши крики привлекают внимание других – две лодки отделяются от Хлебной пристани и выстраиваются одна за другой. Они могут быстро настигнуть вас. Должно быть, это пираты, так что вам стоит побыстрее вернуться на берег. На суше вы решаете спуститься в катакомбы и отыскать Злобу там. С этой целью вы можете:

Проникнуть в гробницу династии Меджидо — (131)

Пробираться через подвалы дворца Правителя — (263)




73

Чтобы возобновить свои предосудительные контакты с преступным миром, вы выдвигаете предложение о продаже алмаза за 900 золотых. Вы знаете, что он стоит гораздо дороже. Знает это и торговец краденным, к которому вы обращаетесь. Он говорит вам:

- Тебе крупно повезло, что я вожусь с тобой в такое время. Знаешь, какие проблемы я могу себе нажить, якшаяся с джудаином?

- Не больше тех, которые у тебя будут, если этот джудаин сообщит, куда следует. Доложит, что ты торгуешь бриллиантами из личной коллекции Правителя, - отвечаете вы, безобидно улыбаясь.

Торговец бурчит ругательства в свою густую бороду, но в конце концов соглашается заплатить вам за алмаз 1000 золотых.

- Принять предложение**,  « Алмаз» -1, « Деньги» +1000 — (195)
- Отказаться** — (195)

74

Фасад корчмы при Внутреннем храме украшают декоративные колонны и неприличные рисунки богов и богинь. Внутри нет ничего, кроме обшарпанной мебели, а зал разделён на кабинки. Все посетители оборачиваются к вам. Рядом с дверями висит доска, к которой прикреплено несколько записок. Некоторые из них предлагают вознаграждение за помощь в аресте тех или иных завсегдаев корчмы. Они поцарапаны и местами порваны. Один из плакатов обещает награду в десять золотых за любого джудаина, живого или мертвого. Проходя мимо, вы сдираете его и бросаете смятую порванную бумагу в плевательницу у бара. Большая часть пьянствующих в кабинках с удовольствием убьёт человека и за такую скромную сумму.

- Заговорите с людьми в ближайшей кабинке** — (423)
- Покинете корчму** — (357)

75

Злоба подпитывается вашими жестокими мыслями об убийстве и отмщении. Вам уже не спастись – ваша душа погублена навеки. К вечеру вы растворитесь в липких объятиях Злобы и предадитесь ей навсегда, погрязнув в бездне отчаяния. Уже никто не сможет спасти ваших сородичей. Злоба завладеет всем.

76

Ваш удар настолько силён, что рука увязает в мягкой пурпурной плоти Злобы по локоть. Вы пытаетесь вытащить её, чтобы снова атаковать, но вязкая плоть сжимается и содрогается, обволакивая руку. Как вы ни бьётесь, освободиться не выходит.

- Упрётесь ногой в бок чудовища, чтобы избавиться от него — (90)
- Попробуете высвободиться, не касаясь Злобы ни одной частью своего тела — (192)

77

Вы произносите магическую формулу и задействуете заклинание Поражения. Оно не имеет видимого эффекта, но глаза одного из стражников стекленеют, а голова склоняется к телу Злобы. Он навеки погряз в оргии отчаяния. Чудовище извивается во внезапной судороге и посылает клубок щупалец в вашу сторону. Вы решаете, что сейчас самое время отступить к укрытию на Жужжащей аллее.

- Продолжить — (371)

78

Будучи джудаином из Годорно, вы привыкли к презрению окружающих. У вас нет права требовать выпивки в кабаке. Две женщины бросают на вас исполненные пренебрежения взгляды, как будто вы им и в подмётки не годитесь. Если можете, попытайтесь сохранять хладнокровие, несмотря на то, что подобные предрассудки повергают вас в глубокую печаль. Это уличные девки, возможно, даже рабыни, и при этом они смотрят на вас, как на червяка. По крайней мере вы способны проявлять терпимость и с пониманием относитесь ко всем представительницам их древнейшей профессии. Хотели бы вы увидеть ответную терпимость к джудаинам со стороны горожан.

Вы решаете наконец узнать, что приготовила для вас Люси и отправляетесь напрямик к ней и её приятелю. Они внимательно следят за вами. Люси улыбается вам точно так же, как и тогда, в саду Статуй.

- Продолжить — (170)

79

Как вождь джудаинского сопротивления, вы стали одним из важнейших людей в Годорно. С силой приходит и ответственность, но вы убеждены, что справляетесь хорошо, насколько это возможно. Однако вы поневоле задаётесь вопросом, сколько джудаинов погибнет, исполняя ваши приказы. Сколько ещё простых людей пострадает? Подчинится ли Тиран вашим требованиям? Или, как и всех остальных, вас бросят в тюремную крепость Гронд и замучают там?

Но Правитель уже не является вашим самым страшным врагом. Теперь это Злоба, и вы должны суметь каким-то образом перехитрить её. Для этого вы должны узнать больше о её повадках. Где её лежбище? Можно ли как-то её уязвить? Сколько ещё она будет пожирать заблудших людей? Вам нужны ответы на все эти вопросы, но где их искать?

- Спуститесь в гондоле по Большому каналу в надежде перехватить Злобу — (188)
- Исследуете катакомбы — (95)

80

Злоба завладеет всем.

81

Вы проводите большую часть следующего дня в скрупулёзном обсуждении планов битвы с вожаками Сопротивления. Не только джудаины присоединяются к вашему движению. Теперь вы располагаете множеством людей, которые также имеют серьёзные причины для борьбы против Тирана. Это те, чьи семьи влачат жалкое существование под бременем непосильных налогов, или те, кто подвергся нападкам жестоких воинов Правителя. Где-то во второй половине дня, когда вы разясняете тактику финальной битвы, которая должна решить судьбу города, уличный мальчонка приносит новость. Дом Люси сравняли с землей. Она погибла.

 достигнута точка сохранения

- Пойдёте туда, хотя и знаете, что ничем не можете помочь — (84)
- Продолжите разрабатывать планы битвы — (378)

82

Вы долго готовились к этому дню. К сожалению, личный эскорт Тирана возглавляет маг, который приковывает вас к месту, обездвигивая одним взглядом. Затем вас уводят в пыточные подвалы тюремной крепости Гронд. Выжить не удастся. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

83


Шлем каждого Нефритового воина увенчан сверкающими разноцветными перьями. У одного воина лазурный плюмаж, у другого – чёрный, у третьего – бледно-зелёный, и у последнего – цвета старого золота. Вы решили выхватить меч у одного из них, но у какого именно?


- У воина с лазурным пером — (46)
- У воина с бледно-зелёным пером — (332)
- У воина с чёрным пером — (117)
- У того, чей шлем украшает плюмаж цвета старого золота — (302)

84

К вечеру вы добираетесь до места погрома. Здесь нет и следа Люси. Барак, в котором она скрывалась, сровняли с землей. Взглянув в зияющую огромную дыру, вы чувствуете раздражающую вонь гноя и разложения, которая исходит от клубка Злобы.

Неужели Люси всего лишь ещё одна загубленная душа, вынужденная вести мучительную полужизнь в разлагающейся плоти Злобы? Спросить вам некого: если и были свидетели её печальной участи, то они не станут говорить с вами из страха перед людьми Тирана.

Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Попробуете поискать Люси внизу, в яме,** 
X«Венефикс» — (157)

Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Попробуете поискать Люси внизу, в яме,** 
✓«Сатори» — (157)

- Предоставите девушку её ужасной судьбе — (350)

85

Разбойники забирают всё, что у вас есть, и поворачивают своих коней вниз по торговому тракту. Ваше имущественное положение вызывает у них бурный смех и ряд проклятий тому, что вы настолько бедны.

- Все твои вещички не стоят изношенных в погоне подков коня, - рывкает один из них.

Очевидно, что эти люди забудут о вас, как только вы скроетесь с глаз, и найдут другую жертву на дороге. В конце концов, вы хотя бы не пострадали. Так что можно считать, что вам ещё повезло.

Ваше путешествие до Баго по реке Палайл проходит прекрасно. На дороге вы находите брошенную сумку с едой, а в одной из таверн получаете кружку пива. В Баго вас берут на борт баржи, и гребцы обещают спрятать вас, когда вы приблизитесь к Годорно. Они говорят, что вы легко проникнете на берег незамеченным, под покровом ночи. Гребцы очень добры к вам, так же, как и их слова, и один из них помогает вам пробраться обратно в Годорно. Пирс и склады остаются позади – перед вами лежит город. Вычурная отделка зданий придаёт ему нерушимый дух патрицианской надменности.

✎ «☑ Деньги» = 0, «☑ Меч» = 0, «☑ Волшебный амулет» = 0, «☑ Волшебная палочка» = 0, «☑ Драгоценный камень Огонь Заката» = 0, «☑ Меч Нефритового воина» = 0, «☑ Цепи из Гронда» = 0, «☑ Ножницы» = 0, «☑ Целебный бальзам» = 0, «☑ Волшебные сапоги Ловкости» = 0, «☑ Курильница с благовониями» = 0, «☑ Острые ножи» = 0, «☑ Шлем с перьями» = 0, «☑ Алмаз» = 0, «☑ Щит» = 0, «☑ Книга Фольклора» = 0

Вы снова в сердце цивилизованного мира — (96)

86

Как только вы ступаете на ковёр, драгоценные золотые и серебряные нити как будто сокращаются и распрямляются под тяжестью ваших шагов. Вы делаете шаг вперед и пытаетесь сделать ещё один, но ворс ковра обхватывает ваши лодыжки. Тонкие металлические нити врезаются в кожу. Проклиная всё на свете, вы отпускаете девушку и наклоняетесь, чтобы освободиться от них.

Вам лучше поторопиться, пока нити не изрезали ваши ноги. — (254)

87

По-видимому, Тютчев не только выдающийся мастер меча, но и опытный мошенник. Он без труда передвигается по улицам Годорно и демонстрирует все уловки разбойника, пробирающегося по опасным районам города. Возможно, он ведёт вас в ловушку – вы заходите всё дальше в квартал Иноземцев и вскоре окажетесь у городской стены, где вас будет легко окружить.

Вы решаете прекратить преследование и как можно скорее покинуть это место. — (259)

88

Торжественно воздев руки, вы сотворяете облако ядовитых испарений, которое заполняет комнату на вершине Сторожевой башни. Драгоценный камень скрывается из вида. Гигантский паук на мгновение замирает, но тут же прыгает к вам. Похоже, отравляющий газ на него не действует. Наложить другое заклинание вы уже не успеете.

Броситесь вниз по лестнице — (102)

Подбежите к драгоценному камню Огонь заката — (413)

89

Злоба завладеет всем.

90



Как только вы наступаете на мягкую плоть Злобы, она резко меняет свой вид, растворяется и засасывает вас по пояс.

- Если отмечено «Ключи/Сатори»: **Продолжить** — (93)
- Если отсутствует «Ключи/Сатори»: **Продолжить** — (9)

91

Вы перетаскиваете свой соломенный тюфяк в тёмный угол у задней стены и погружаетесь в неестественно тяжёлый сон. Вам снится, что вы блуждаете по какому-то лесу и ищете свою пропавшую мать.

Вы просыпаетесь с ощущением тошноты и дурноты. Ворочаетесь, пытаетесь перевернуться на другой бок, но тут замечаете следы липкой массы на всей вашей руке, как будто по ней прополз огромный слизняк. Вы зажимаете рот, пытаетесь удержать подступающую рвоту.

- Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Продолжить**,  «Ловкость» = 0, «Фехтование» = 0 — (225)
- Если отмечено «Ключи/Сатори»: **Продолжить** — (225)
- Если отсутствуют «Ключи/Венефикс», «Ключи/Сатори»: **Продолжить**,  «Здоровье» -2 — (225)

92

Бросив кошелёк с деньгами на барную стойку, вы говорите:

- Расскажи мне про Люси. Часто ли она заходит в «Серебристый угорь»? С кем водит компанию?

Хозяин забирает мешочек с деньгами и первым делом тщательно взвешивает его в руке. Нервно оглянувшись на четверых бандитов, он отвечает:

- Да, заходит частенько. Никогда не бывает одна. С некоторыми приходила не раз, но у неё же столько приятелей, у нашей малышки Люси. Она из таких девиц, выдавших виды. Живёт своим умом и знает, как не оступиться. Бывало, таскалась с самыми отъявленными мошенниками и бандитами. Но заметь – они всегда плясали под её дудку.

- А что скажешь про её приятеля?

- А это Тютчев, чужестранец. Видишь, какой бледный? Посмотришь на него, и уже становится не по себе. Обычно приходит сюда со своей невестой, Кассандрой. А может, он просто её любовник? Она гордая и красивая женщина, но выглядит, как адская фурия. По крайней мере, на прошлой неделе они здесь лютовали. Никогда не видел, чтобы женщина так орудовала мечом – быстрая, злобная. Врезала по моей стойке – и посыпались холодные синие искры, я только ледяные осколки потом подбирал.

- И кто же выиграл бой? – недоверчиво спрашиваете вы.

- Их обоих тяжело ранили. Ужасная была рубка. Но они ушли отсюда вместе. Заявляю официально – впервые мне так не свезло. Мало радости обслуживать эту парочку редкостных головорезов с дурным характером.

- И что ему надо от Люси? – спрашиваете вы.

Хозяин обнажает в усмешке свои гнилые зубы.

- А что всем надо от Люси? Всем мужикам?

Вы благодарите его за информацию и, оставив недопитый стакан на стойке, направляетесь к парочке. Они испытующе смотрят на вас. Люси улыбается так же, как когда вы встретились на улице.

 « Деньги» –3

Продолжить — (170)

93

Ценой отчаянных усилий вам удаётся выбраться из-под туловища Злобы. Однако чудовище проглотило Мамелюка целиком.

Оплакивая верного татарина, вы возвращаетесь на Жужжащую аллею. — (371)

94

С нижней стороны исчадия мрака торчат мерзкие шипы, сочащиеся какой-то жидкостью. Очевидно, это яд.

- Подставите свой верный меч так, чтобы чудовище наткнулось на его острие — (433)
- Рассечете его, пока оно спускается, чтобы поглотить вас — (355)

95

Как вы проникнете в катакомбы? Новый проход в них расположен у волнореза при заброшенном доке. Есть и другой путь – через конюшни Правителя.

- К волнорезу — (272)
- К конюшням — (359)

96

И вот вы снова оказались на зловонных улицах Годорно. Фасады дворцов кажутся ещё более обветшалыми и грязными, чем до вашего ухода. Некоторые особняки, расположенные по берегам реки и Большого канала, выглядят так, как будто были затоплены и простояли в нескольких футах ниже уровня воды. Там, где раньше вдоль каналов тянулась непрерывная поверхность крыш, зияют провалы и видны обрушившиеся купола. Пока вас не было, что-то потрясло город до основания.

Возможно, стоит поискать безопасное место, в котором можно переждать ужасный ветер перемен. Ваше старое убежище на Медной улице совсем близко.

 достигнута точка сохранения

- Отправиться туда и попытаться найти кое-кого из старых приятелей. — (16)

97

Ваше лидерство воодушевляет людей, и они готовы встретить Злобу на баррикадах. Они обстреливают чудовище из дальнобойного оружия, усыпают стрелами, разят мечами, секирами и железными крюками. К сожалению, всё тщетно. Проходя через баррикаду, Злоба собирает хороший урожай, сметая всё на своём пути и стирая тела людей в порошок. Вы не сможете оставить своих людей в этот момент, а значит тоже будете раздавлены и втянуты в пиршество безмерного отчаяния. Злоба завладеет всем.

98

- Это старый зверь катакомб. Чудище древней и порочной сердцевины города. Оно считает людей своей собственностью.

Хозяин подаёт вам кружку эля, который издаёт сильный аромат солода, ячменя и мёда.

- И что же это за старое чудовище?

- Некоторые говорят, что это дух царя Харакаднеса, Великого Тирана. Говорят, что разбойники нарушили священный покой его гробницы, и он впитал все распри этого мира. Теперь он властвует в мрачных местах вдали от света и решил отомстить за себя. Другие говорят, что это многорукое чудовище – Злоба. Она атакует грешных и порочных людей, похищая тех, кто несёт ненависть в своём сердце. Я уверен только в одном: то, что здесь происходит, очень плохо сказывается на торговле.

Если в наличии 1 «Умения/Фольклор»: **Фольклор** — (235)

Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулеты** — (183)

Выпить поданный вам эль — (31)

Оставить эль нетронутым — (432)

99

Вы вступили в ожесточённый поединок со Злобой. Клинок вашего меча отсекает крупные дрожащие куски от её омерзительной пузырящейся плоти. Боязливые горожане наблюдают за битвой, не покидая растрескавшихся стен своих домов, и они поражены той храбростью, которую являет самый обычный джудаин. Злоба с воплем набрасывается на вас и в своей ярости обрушивает на вашу голову град каменных обломков, пытаетесь любой ценой остановить вашу разрушительную для неё атаку.

Если отсутствуют 1 «Персонаж/☐ Волшебный амулет» или 1 «Умения/Обереги»: Потеряйте 8 единиц Здоровья

Если в наличии 1 «Умения/Обереги», в наличии 1 «Персонаж/☐ Волшебный амулет»: Потеряйте 5 единиц Здоровья

Если отсутствуют 1 «Персонаж/☑ Волшебный амулет» или 1 «Умения/Обереги»: **Продолжить**, ✎ «☑ Здоровье» -8 — (176)

Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Продолжить**, ✎ «☑ Здоровье» -5 — (176)

100

- Мне нужна информация. Можешь мне помочь? – вы ждёте ответа хозяина. Вы знаете, что если заставить его сказать «да», то он наверняка выложит всё, что вам надо.

- Возможно.

- Расскажи мне про Люси. Часто ли она заходит в «Серебристый угорь»? С кем водит компанию?

- Может, и часто, а может, и нет. Тебе-то что?

- Если всё так, как я думаю, то она должна скоро получить некое наследство. Я просто пытаюсь выяснить, та ли эта девушка, о которой идёт речь. Я уверен, что если ты поможешь, то тебе будут очень признательны.

При мысли о вознаграждении его глаза загораются.

- Да, захаживает частенько. Никогда не бывает одна. С некоторыми приходила не раз, но у неё же столько приятелей, у нашей малышки Люси. Она из таких девиц, выдавших виды. Живёт своим умом и знает, как не оступиться. Бывало, таскалась с самыми отъявленными мошенниками и бандитами. Но заметь – они всегда плясали под её дудку.

- А что скажешь про её приятеля?

- А это Тютчев, чужестранец. Видишь, какой бледный? Посмотришь на него, и уже становится не по себе. Обычно приходит сюда со своей невестой, Кассандрой. А может, он просто её любовник? Она гордая и красивая женщина, но выглядит, как адская фурия. По крайней мере, на прошлой неделе они здесь лютовали. Никогда не видел, чтобы женщина так размахивала мечом – быстрая, злобная. Врезала по моей стойке – и посыпались холодные синие искры, я только ледяные осколки потом подбирал.

- И кто же выиграл бой? – недоверчиво спрашиваете вы.

- Их обоих тяжело ранили. Ужасная была рубка. Но они ушли отсюда вместе. Заявляю официально – впервые мне так не свезло. Мало радости обслуживать эту парочку редкостных головорезов с дурным характером.

- И что ему надо от Люси? – вслух спрашиваете вы.

Хозяин обнажает в усмешке свои гнилые зубы.

- А что всем надо от Люси? Всем мужикам?

Вы благодарите его за информацию и, оставив недопитый стакан на стойке, направляетесь к парочке. Они испытующе смотрят на вас.

○ **Люси улыбается так же, как когда вы встретились на улице. — (170)**

101

Вы слышите приглушенные стоны со стороны катакомб. Этот звук усиливается и разрастается от отдалённого глухого шума до громкого рёва. Пойманные Злобой люди наконец-то свободны, и они устремляются по улицам города, чтобы приветствовать своего спасителя. Вы герой, и празднования в вашу честь продолжаются сто дней. Пришло время и для пиршества во дворце Тирана, как вы и обещали своим соратникам. Вместе с ними вам предстоит отстроить Годорно заново и превратить его в жемчужину Востока. Вопреки вашим протестам, вас на руках вносят во дворец и водружают на трон. Город теперь ваш, а джудаинам, наконец, больше нечего бояться.

102

Каким-то образом вам удаётся преодолеть наружную лестницу и прочие опасности башни. Вы остались в живых и сможете увидеть, что уготовил вам новый день. Впервые за долгое время выживший покинул башню Сентинел. Однако вы разочарованы и возвращаетесь на Жужжащую аллею строить дальнейшие планы. Помните, что вы не сможете вернуться в башню Сентинел, пока не наберётесь мужества, чтобы снова встретиться с ужасающим пауком.

Продолжить — (259)

103



Вы не можете бежать вечно. Они постепенно вас догоняют, подстегивая своих оседланных коней к быстрому бегу ударами кнутов из буйволоковой кожи. Наконец вы вынуждены остановиться, чтобы перевести дух. Вы так измучены, что почти теряете сознание.



- Это джудаин! – кричит один из разбойников. – Не говорил ли старый Самфгаш, что за них назначена награда в Годорно? Давайте притащим джудаина к главным воротам и получим деньги за его голову!

Главарь разбойников понимает, что погоня за вами привела их слишком близко к городу, так что лучше и впрямь передать вас стражникам за вознаграждение. Вы пытаетесь сбежать, но налетчики получают свои деньги за труп точно так же, как за живого джудаина. Вас убивают как загнанную дичь.

104

Вы провоцируете чудовище на атаку, а сами тем временем набрасываете звенья цепи на его щупальца. Пока вы соединяете цепь, другое щупальце взлетает над карнизом здания и обрушивается на вас пласт каменной кладки.

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Продолжить**,  « Здоровье» -1 — (384)

Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Продолжить**,  « Здоровье» -3 — (384)

105

Вы решаете подвергнуться ужасному риску и пробраться в палаты Правителя. Ночь темна, и вы пытаетесь совладать со злостью в своём сердце. Она взывает к мести жестокому тирану.

Выбравшись из катакомб под дворцовыми конюшнями, вы направляетесь к чёрному ходу и крадётесь через удивительно пустые коридоры. Вы-то ожидали наткнуться здесь на свиту Правителя.

Стражи совсем немного. Вы слышите звуки пьяной болтовни, доносящиеся из караулки. Как телохранители Тирана могут быть столь небрежны? Неужели он потерял контроль над ними?

Всего пять минут пути по дворцу, и вот вы уже стоите перед дверями в опочивальню Правителя.

Затаив дыхание, толкаете дверь и шагаете внутрь. — (311)

106

Мамелюк сердечно приветствует вас. Он приготовил на ужин kota, которого освежевал и запёк на медленном огне, и предлагает вам разделить трапезу. Вас давно мучает голод, поэтому вы благодарно принимаете предложение и с аппетитом едите, пытаясь не думать о крысах, которыми питалась эта кошка в переполненных отбросами городских канавах.

Мамелюк настаивает, что должен рассказать вам об происшествии, которое приключилось с ним сегодня утром:

- Где-то три часа назад, я отправился на встречу с одной девицей – незамужней и из благородных – и упал в Большой канал. Нога соскользнула, когда я вылезал из своей гондолы. Всё из-за того, что к местным дворцам ведут чертовски скользкие ступени. Я плескался в воде, как карп, а затем двинулся наверх, оставляя мокрые следы – как Тритон к своей морской нимфе. Надо было добраться до забранного решётками окна – оно заковано в железо внутри и снаружи, чтобы любовник не залез, а моя прекрасная дама не вылезла...

Очевидно, Мамелюк пребывает в причудливом настроении. Вы поневоле вспоминаете историю человека, который бродил по городу и играл на скрипке, пока тот горел. Тем не менее, вы умоляете его помочь в спасении ваших соплеменников.

- Конечно, я помогу, друг мой, - отвечает Мамелюк. – Хотя бы ради того, чтобы умолкли стенания узников, которые являются истинным оскорблением для нормального рассудка.

- Может, обратимся за помощью к Люси? – спрашиваете вы. – Она может знать кого-то из крепости.

- Не сомневаюсь, но я совершенно не доверяю этой блуднице. Она ведёт себя настолько вопиюще, что, как я слышал, совершенно не нуждается в защите в своих походах по городским улицам. Ты же знаешь об этом?

- Может быть ты и прав, но нам нужно каким-то образом проникнуть внутрь Гронда.

Направитесь вместе с Мамелюком к Люси, чтобы попросить её о помощи — (298)

Пробраться в катакомбы и поискать путь в тюремную крепость — (37)

107

Далее следует стремительная и кровавая расправа. Ваши соплеменники слышат стенания умирающих со всех сторон, и выражение их лиц красноречиво свидетельствует, что месть – это горький плод. Как вы могли допустить столь варварское зверство со стороны ваших людей? Теперь самое время вернуться в ваше тайное убежище для отдыха.

 X«Сатори»

Продолжить — (371)

108

Возможно, было бы лучше скрыться в облаке дыма. Молодой джудаин, который с помощью магии внезапно превратился в согбенного старца, никого не может ввести в заблуждение. Стражники окружают вас и рубят мечами под восторженный рёв толпы. Уже никто не сможет спасти вас и ваш народ.

109

Чтобы собрать мужество, вы поёте ободряющую песню путника, возвращающегося домой, и она далеко разносится по воздуху. Мрачные воды канала начинают устрашающе волноваться и пениться. Вы всматриваетесь в отражения на поверхности и ищете признаки клубка Злобы, который поднимается из глубины.

Вы уже готовитесь покинуть Большой канал, когда порыв ветра разворачивает гондолу и несет её к морю. Стая чаек проносится сверху, и снова кругом пустота. Вглядываясь в воду прямо по курсу гондолы, вы замечаете, какой-то бугор напротив лодки. Нечто крупное движется к вам.

Если в наличии 1 «Умения/Мореплавание»: **Спрыгнете с гондолы, чтобы поплыть к берегу (мореплавание) — (215)**

Если отсутствует 1 «Умения/Мореплавание»: **Спрыгнете с гондолы, чтобы поплыть к берегу — (32)**

Останетесь в лодке и будете грести к суше — (321)

Останетесь в лодке и будете грести к гигантскому подводному телу — (179)

110

Заворачиваете за угол у Висячих садов – некогда они были одним из чудес света, а теперь запущенные каменные джунгли с буйной растительностью, обвивающей строения как гирлянды, вызывают неприятное чувство у любого прохожего. Вы проходите полпути до мансарды Мамелюка, и ваш широкоплечий темнокожий друг уверенно ведет вас вперед. Розовая слизь начинает действовать на вас. Мамелюк с беспокойством наблюдает за тем, как безучастность заполняет ваш взор. Вы пытаетесь побороть оцепеняющие видения, в которых вы с распростертыми объятиями стремитесь в тенёта Злобы, чтобы присоединиться к пиршеству отчаяния. Мамелюк сильно дергает вас за руку и тащит к Грошовой улице, где на вершине одного из зданий, в приличном удалении от света уличных фонарей, угнездилась его бедная мансарда. Где-то поблизости слышна перекличка городской стражи, и Мамелюк удваивает свои усилия. Одновременно со стороны двора Тщетных мечтаний доносится скорбный зов, подобный печальному погребальному напеву:

- Выносите своих мертвецов, выносите своих мертвецов...

Оставьте Мамелюка — (274)

Попытайтесь держаться за него, ожидая, что с минуты на минуту появится стража — (211)

111

- Сколько золота ты предлагаешь? – по тону понимаете, что стражник вам не верит.

- Полновесная мера настоящего червонного золота, весом в человеческую руку. Ты будешь богаче, чем представлял в своих самых смелых мечтах.

Он фыркает.

- Нигде не найдётся столько золота, кроме казны Правителя!

- Правитель действительно сожрал своей пастью почти весь город в неумной жадности. Но что насчет ростовщиков и банкиров?.. В эти лихие времена они укрыли свой золотой запас в надёжных местах.

Стражник устремляет на вас подозрительный взгляд.

- Принеси мне золото, и я дам тебе ключи. Что ты будешь делать дальше – не моё дело. Я не собираюсь стать твоей искупительной жертвой, джудаин.

- Если у тебя есть ум, ты покинешь город при первой возможности и никогда сюда не вернёшься, - отвечаете вы.

На обещанную взятку нужно 500 золотых.

Если отсутствует 500 «Персонаж/□ Деньги»: Необходимо каким-то образом достать эти деньги. Можно продать что-то из своих вещей.

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания», но отсутствует 500 «Персонаж/□ Деньги»: Маловероятно, что другие джудаины с лёгким сердцем согласятся выделить большую часть фонда Сопrotивления на столь рискованное начинание. Но можете с помощью волшебства заставить их принять любые свои аргументы

Если в наличии 500 «Персонаж/□ Деньги»: **Заплатить**, ✍ «□ Деньги» -500 — (307)

Попытайтесь продать что-то из своих вещей — (316)

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Волшебная палочка», в наличии 1

112

Как вы попытаетесь спасти стражников?

- Поджечь пурпурную плоть Злобы** — (445)
- Спросите кого-то из захваченных стражников, что делать** — (286)
- Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Миазмы (магия)** — (163)
- Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Молния (магия)** — (214)
- Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Поражение (магия)** — (77)
- Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Владычество (магия)** — (228)
- Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч» или в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч Нефритового воина»: **Использовать меч** — (428)

113

Вы погибаете благородной смертью! Стражники отпускают Мамелюка и вместо него хватают вас. Они безжалостны к джудаинам и избивают вас, превращая ваше тело в бесформенную массу. Вас оставляют умирать на улице. Ваш труп сгниёт здесь, и уже никто не сможет спасти джудаинов.

 получено достижение «Благородство»

114

Тютчев ведёт вас окольными путями к кварталу Иноземцев.

- Если в наличии 1 «Умения/Воровство»: **Воровство** — (87)
- Если отсутствует 1 «Умения/Воровство»: **Продолжать следовать за ним** — (255)
- Если отсутствует 1 «Умения/Воровство»: **Вернуться в свою берлогу на Жужжащей аллее** — (259)


115


Вы обессилено опускаетесь на мостовую у какой-то ветхой стены, а кони городской стражи останавливаются рядом. От слабости вы теряете сознание, но тут же приходите в себя – вас очень грубо ставят на ноги. Стражники спешиваются и окружают вас. Удары сыпятся со всех сторон, а мощный толчок в солнечное сплетение вновь отправляет вас на мостовую.

После безжалостного избиения вас бросают умирать. **Потеряйте 5 единиц Здоровья.**

Вы ещё живы, с трудом выползаете из канавы и пытаетесь добраться до мансарды Мамелюка.

 « Здоровье» –5

Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Продолжить** — (333)

Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Это конец** — (247)

116

Потревоженный шумом князь зевнул, протер глаза, проснулся и уставился на вас. Видите, как его зрачки расширяются от страха, и он украдкой нащупывает что-то под изголовьем. Он вытаскивает маленькую трубку и выдувает из нее стрелу, которая впивается в вашу шею, как жало шершня. Она пропитана ядом кураре, и ваша смерть полна мучений. Уже никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

117

Черный плюмаж шлема развевается по воздуху - Нефритовый воин озирается, стремясь рассмотреть вас получше. При этом он размахивает своим мечом. Решение атаковать лидера было удачным. Он принимает бой со зловещим гулом и содроганием. Меч вожака окружает ореол, который сверкает ярче всех остальных. Метнувшись за спину Нефритового воина, вы перехватываете его длань и вырываете клинок из его бронированной хватки.

Похоже, в этом мече живет собственный разум, который повелевает вам обратиться к Нефритовым воинам.

- Покоритесь мне! – восклицаете вы.

К вашему изумлению, воины выстраиваются в ряд и мирно застывают перед вами. Вожак, у которого вы отняли меч, отделяется от всех и уходит в укрытие. С гулом и содроганием остальные покорно отходят к краю погребальной залы, удаляются на почетное расстояние и замирают. Ничто не может сдвинуть их с места. Хотя вы не можете приказать Нефритовым воинам пойти и напасть на Злобу, вы говорите им, что они должны защищать погребальные залы династии Меджидо, если она притащит сюда свою змееподобную тушу. Вы оставляете все двери и люки открытыми, надеясь, что Злоба полезет в них и напорется на воинов. Правильный расчет. Когда вы возвращаетесь на следующий день, видно, что здесь произошла эпическая битва. Огромные комки слизистой плоти свисают с балок и углов. Воздух наполнен мелкой зеленой пылью, как от стертого стекла. Злоба стерла Нефритовых воинов в порошок, но если судить по количеству пурпурной жижи, размазанной по стенам, они нанесли чудовищу крупное поражение.

 «Меч Нефритового воина» = 1

Продолжить (получен Меч Нефритового воина),  ✓ «Гекатомба» — (166)

118

Пёс вцепляется зубами в вашу икру и крепко держит вас своими мощными челюстями, которые напоминают кузнечные клещи. Боль ужасна, и если вы дёрнетесь, то собака вполне может отхватить кусок от вашей ноги. Вы даже не помышляете о бегстве, а ваши сапоги пропитываются кровью. Вы кричите хозяину пса, что сдаётесь, но он вонзает острый кинжал в вашу спину. Дальше вы ничего не чувствуете. Вряд ли вас будут вспоминать как героя, ведь вас поймал обычный пёс. Уже никто не сможет спасти джудаинов.

119

Ваш равномерный бег спасает вас из лап преследователей, но вам ещё предстоит добраться до Годорно. Похоже, разбойники намерены преследовать вас вплоть до стен города. Возможно, они хотят пробраться внутрь, чтобы грабить жителей, но им будет не так уж легко преодолеть городские ворота.

Если отсутствует 1 «Умения/Хитрость»: **Вы хотите отказаться от дальнейшего бегства и остановитесь, чтобы предложить им разделить с ними их рискованное ремесло — (64)**

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость», но отсутствует 1 «Умения/Хитрость»: **Побежите дальше, чтобы укрыться в городе — (182)**

Если отсутствуют 1 «Умения/Ловкость», 1 «Умения/Хитрость»: **Побежите дальше, чтобы укрыться в городе — (103)**

Если в наличии 1 «Умения/Хитрость»: **Вы владеете Хитростью, в последний момент вам удаётся заметить довольно надёжное укрытие в разросшихся придорожных кустах. — (141)**

120

Вы решаете проникнуть в тюремную крепость Гронд. Только так вы сможете освободить джудаинов и других невинных узников, арестованных и оставленных на «милость» княжеских палачей. Но в одиночку вам не справиться с этим трудным заданием. В то же время вы не хотите толкать своих собратьев-джудаинов на столь большой риск. Они достаточно отважны, но для проникновения в тюрьму вам потребуется помощь заправского мошенника.

Нанести визит своему старому приятелю, мулату Мамелюку, которому вы в свою очередь помогли в прошлом — (106)

Обратитесь к мелкой уличной авантюристке Люси — (53)

121

Руководители всех боевых групп рискнули собраться в зерновом складе у старых армейских конюшен на Зброшенной аллее. Здесь около двухсот человек, которые ждут, что вы выступите перед ними. Теперь они вернули себе самоуважение и не собираются покоряться Тирану. Вам докладывают, что число людей, брошенных в Гронд, уменьшилось. Борцы Сопротивления убили уже более тридцати ключевых фигур из городской верхушки. Если они продолжают действовать с тем же успехом, Правителю скоро придётся сдаться на милость победителя.

- Конечно, будут и провалы, - предупреждаете вы. – Остерегайтесь всех, кто не принадлежит к нашему народу. Остальные с подозрением относятся к нам. В конце встречи я возложу на всех новые задачи и назову новые безопасные убежища. При достаточной поддержке движения люди Тирана никогда не смогут переловить всех, даже если схватят и замучают кого-то из нас.

Принимая во внимание ситуацию, ваши люди расходятся удовлетворёнными. Они всё больше рассчитывают на вас, как на своего лидера.

○ **Продолжить** — (259)

122

Каббалистические знаки подобно древним наскальным рисункам покрывают плитку с внешней стороны верхних врат. Если надежды вас не обманывают, драгоценный камень Огонь Заката находится внутри, в этом самом высоком зале.

В конце лестницы расположена серия фресок, изображающая башню и повествующая о страшной судьбе, которая постигнет того, кто безрассудно попытается взойти на неё. К вашему вящему ужасу и оцепенению на последней фреске изображены вы сами, раздавленный огромным раздутым туловищем чёрного паука. Над пауком виден камень, ярко сияющий в своей оправе.

Вы поднимаетесь наверх по винтовой лестнице с очень узкими ступенями, которая опоясывает внешнюю стену, и, наконец, останавливаетесь перед последними вратами. Осторожно толкаете их, замирая от скрипа ржавых петель. Здесь ощущается присутствие всеобъемлющего зла.

○ **Сердце молотом бьёт в груди, когда вы шагаете вперед.** — (43)

123

Вам не удастся спастись. Стражники вскидывают арбалеты, и ваше нашпигованное стрелами тело падает в лужу крови на брусчатке. Старая торговка прикарманивает ваш кошелёк и отправляется своей дорогой. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

124

Вода в озере мутная, и вы не можете понять, насколько оно глубокое. Осторожно прикоснувшись к поверхности, выясняете, что вода холодная, но не студёная, как в роднике.

- Войдёте в озеро** — (351)
- Обойдете его по краю** — (202)

125

Пока вы готовитесь к битве с ловким вором, он бросает в вас свой острый нож. Клинок, нацеленный прямо в сердце, рассекает воздух. Ваша жизнь висит на волоске.

- Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (168)
- Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Продолжить** — (63)

126

Джудаины в ужасе от предложения принять прокажённых. Многие несчастные страдают мокрой проказой, которая очень заразна. Ваши собственные ближайшие сподвижники избегают их из страха перед инфекцией. Те, кто считают, что джудаины привлекают к себе слишком много внимания, совершая убийства, побеждают при голосовании на общем совете джудаинов. Боевые группы распущены. Теперь, когда вы не можете обратиться за помощью к Сопrotивлению, задача завладеть городом стала ещё труднее, чем прежде.

К вашему сожалению вы ничем не можете помочь прокаженным. Они продолжают свой путь, ковыляя через город. Они собирают мусор и дерутся с уличными псами за любые объедки, которые можно найти в придорожных канавах.

- Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Продолжить**, ✎ ✕ «Венефикс» — (120)
- Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Продолжить**, ✎ ✓ «Сатори» — (120)

127

Стражник крепко стискивает вашу руку и пытается выбраться из липких объятий Злобы. Вас засасывает её пурпурная плоть, а стражник, который поднаторёл в выкручивании рук, цепляется за вас изо всех сил. Из-за предельного напряжения его лицо приобретает пурпурный отлив, подобный Злобе, и вместе они затягивают вас в чудовищную студенистую плоть. Вы вовлечены в оргию отчаяния. Злополучный стражник сотворил чёрное дело, но и он не спасётся. Его силы на исходе. Вы оказались в одной лодке, и Злоба поглощает ваши загубленные души. Уже никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

Посреди всепоглощающего хаоса и отчаяния вам нужно любой ценой найти способ спасти город и освободить своих соплеменников. Теперь даже одна ошибка может привести к поражению.

Есть вещи, которые вы можете использовать против чудовища.

 достигнута точка сохранения

○ Если в наличии 1 «Персонаж/🗡 Меч Нефритового воина»: **Меч Нефритового воина** — (284)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/🔥 Драгоценный камень Огонь Заката»: **Огонь Заката** — (308)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/🔗 Цепи из Гронда»: **Цепи стражников** — (177)

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/🗡 Меч Нефритового воина», 1 «Персонаж/🔗 Цепи из Гронда», 1 «Персонаж/🔥 Драгоценный камень Огонь Заката»: **Ни че нет** — (327)

Таркамандор сообщает вам, что решил покинуть город.

- Дело зашло слишком далеко, - говорит он. – Каждый день провожу в страхе, что явятся гвардейцы и поволокут меня в Гронд.

- Ты-то чего боишься? – с долей горечи спрашиваете вы. – Ты же не джудаин.

Он насмешливо фыркает.

- Ты правда думаешь, что речь идет только о гонениях? Всё гораздо серьезнее. Правитель натравил всех на твой народ, чтобы отвлечь внимание от своей тирании. Вас используют, как козлов отпущения, чтобы мещанам было кого обвинить. Таким образом ими становится гораздо проще управлять.

- Очевидно, эта стратегия успешно сработала.

- Теперь всё вышло из-под контроля! Злоба расплзается по городу. Она распространяется, как раковая опухоль. Сегодня джудаинов бросили в застенки, завтра это могут быть старики или немощные, или любой, кто осмелится поднять голос против Тирана. Поэтому я ухожу.

Он проходит ещё несколько шагов. Колеса его тележки вязнут в грязи мостовой. Потом он останавливается и оборачивается.

- Я оставляю город, поэтому, думаю, стоит продать некоторые из этих вещей. Интересуешься?

Здесь есть лечебная мазь, которую можно использовать в любой момент, кроме боя. Она восстановит всё потерянное Здоровье. В тележке нашлась и пара волшебных сапог, которые позволяют использовать Ловкость. После этого их придется бросить. Таркамандор также предлагает курильницу с благовониями (он клянётся, что она была освящена в храме), меч, набор острых ножей и волшебный амулет. Таркамандор распродает свои запасы, поэтому все вещи представлены в одном экземпляре. Цены следующие:

Лечебная мазь 80 золотых

Волшебные сапоги 300 золотых

Курильница с благовониями 100 золотых

Меч 10 золотых

Острые ножи 15 золотых

Волшебный амулет 60 золотых\

Решайте, что купить, и не забудьте вычеркнуть нужную сумму на Листе персонажа (вы также можете записать номер этого параграфа, чтобы вернуться к нему, если забудете, зачем нужна та или иная вещь). Пожелав Таркамандору счастливого пути, вы отправляетесь на встречу.

○ Если в наличии 80 «Персонаж/☐ Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/☐ Целебный бальзам»: **Лечебная мазь 80 золотых**, ✎ «☐ Деньги» -80, «☐ Целебный бальзам» +1

○ Если в наличии 300 «Персонаж/☐ Деньги», но отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Волшебные сапоги 300 золотых**, ✎ «☐ Деньги» -300, «Ловкость» +1

○ Если в наличии 100 «Персонаж/☐ Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/☐ Курильница с благовониями»: **Курильница с благовониями 100 золотых**, ✎ «☐ Деньги» -100, «☐ Курильница с благовониями» +1

○ Если в наличии 10 «Персонаж/☐ Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/☐ Меч»: **Меч 10 золотых**, ✎ «☐ Деньги» -10, «☐ Меч» +1

○ Если в наличии 15 «Персонаж/☐ Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/☐

Острые ножи»: **Острые ножи 15 золотых**, ✎ « \square Деньги» -15, « \square Острые ножи» +1

○ Если в наличии 60 «Персонаж/ \square Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/ \square Волшебный амулет»: **Волшебный амулет 60 золотых**, ✎ « \square Деньги» -60, « \square Волшебный амулет» +1

○ **Пожелав Таркамандору счастливого пути, вы отправляетесь на встречу. — (121)**

130

Ваши единомышленники предлагают различные места, в которых можно устроить убежище, и вы выбираете сырой подвал на Медальонной улице. Этот вариант кажется вам наилучшим.

Как раз направляетесь туда, когда впереди возникает какая-то суматоха. Вы замечаете отряд городской стражи и укрываетесь в развалинах одного из заброшенных зданий. С тревогой слышите, как стражники останавливаются снаружи, и один из них говорит:

- Кажется, сюда пробрался джудаин. Приведите собак – они быстро учуют убудка!

Сзади из темноты слышится сдавленный плач. Вы оборачиваетесь и видите жену Кайафы, Рут, ту самую, которая не хотела делиться с вами едой. Вспоминаете слова Кайафы о том, что она ждёт ребенка. Перепуганная женщина прячется за колонной в углу помещения. Вам прекрасно известно, что стражники не вернутся в казармы, пока не поймут отведённое им число джудаинов.

○ Если в наличии 1 «Умения/Воровство»: **Воровство — (399)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ \square Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулеты — (369)**

○ Если в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Знание улиц — (417)**

○ Если отсутствуют 1 «Умения/Воровство», 1 «Умения/Знание улиц»: **Выйти на улицу и сразиться со стражниками, чтобы выиграть время для побега Рут — (54)**

○ Если отсутствуют 1 «Умения/Воровство», 1 «Умения/Знание улиц»: **Отправить наружу её, чтобы спастись самому. Вряд ли они нападут на беременную женщину. — (150)**

131

Туннели уходят всё глубже и глубже в подземелья древнего Годорно. Наконец вы натываетесь на какой-то истлевший гобелен, и, пройдя через него, попадаете в гробницу. Она облицована золотыми пластинами и заполнена погребальными ковчегами, убранными в саркофаги. Четыре статуи зелёного стекла стоят по углам помещения. Все четыре Нефритовых воина механически вздрагивают и оживают. Их зелёные мечи испускают столпы света, и над каждым клинком сверкает радуга. Свет исходит и от зазубренных клинков, и от искусно вырезанных фигур самих воинов. Когда они направляются к вам, от их тяжёлой поступи камни пола обращаются в прах. Вся зала содрогается от ритмичных шагов.

○ Если в наличии 1 «Персонаж/ \square Меч», в наличии 1 «Умения/Фехтование»: **Бой (меч) — (3)**

○ Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Бой (рукопашный) — (297)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинание (Вуаль)** — (59)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинание (Владычество)** — (411)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинание (Поражение)** — (338)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинание (Исчезновение)** — (15)

○ Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (430)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Курильница с благовониями»: **Курильница с благовониями** — (189)

○ **Нефритовый воин рассекает мечом воздух, и вы теряете 6 единиц Здоровья.** ✎ «☞ Здоровье» -6 — (81)

132

Вы сворачиваете к площади Зеленостволов, и тут две колонны стражников перекрывают пути к отступлению по обе стороны от выбранного вами узкого переулка. Они вооружены арбалетами, которые тут же наводят прямо вам в грудь.

- Ты отправишься в Гронд, джудаин. Палачи тебя уже ждали.

○ **Сдадитесь, зная, что вас ожидают пытки** — (414)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Исчезнете с помощью Заклинаний и волшебной палочки** — (137)

○ **Попытаетесь прорваться с боем** — (123)

133

Высоко подпрыгиваете и, упираясь в выступы стен, пробираетесь наверх к окошку. До вас доносятся крики стражников, которые призывают вас выйти добровольно и не усугублять своё положение. Когда они наконец решаются рискнуть и войти в ограниченное пространство комнатки, вы уже покидаете её через окно и спускаетесь вниз, на аллею. Вы бросаетесь бежать, пока вас не перехватили в переулках.

Вы слышите вопли жаждущей крови толпы, которая, кажется, буйствует во всем городе, и решаете, что пришло время оставить Годорно.

○ **Направитесь обычным путём – через главные ворота на торговый тракт** — (334)

○ **Попытаетесь покинуть город незаметно** — (335)

134

Вы быстро проходите по окольным улочкам и постоянно сворачиваете так, чтобы обогнуть площадь Зеленостволов. Вы слышите колокол городского глашатая, а потом и его голос, выкрикивающий какое-то распоряжение. Толпа, собравшаяся услышать волю Правителя, внезапно начинает вопить. Вы не можете разобрать, что происходит, но в целом этот шум напоминает истошный лай стаи гончих, почуявших кровь. Вас бросает в дрожь, и вы решаете, что надо уходить. Завернув за угол, вы видите трёх незнакомых джудаинов, которые бегут со стороны площади. Вслед им несутся злобные выкрики толпы.

Увидев поблизости заброшенное поместье, вы перелезаете через ворота, чтобы скрыться в заросшем саду. Слушая леденящие кровь вопли черни, которая, похоже, бушует по всему городу, вы решаете, что пришло время покинуть Годорно.

- Направитесь обычным путём, через главные ворота на торговый тракт — (334)**
- Попытаетесь выбраться из города незамеченным — (335)**

135

Вернуться в корчму при Внутреннем храме было идиотским поступком. Приятели Скакши замечают тебя и подкарауливают на пути в уборную. Последнее, что вы видите в жизни – это нож, торчащий из вашего сердца. Вы умираете в луже мочи и собственной крови и уже не сможете спасти город от Злобы.

136

Пасть Злобы поглощает вас. Как только вы оказываетесь в теле чудовища, оно начинает корчиться в судорогах боли. Для этой огромной туши присутствие добра невыносимо. Содрогаясь, Злоба пытается уползти в сторону канала, но её тулово начинает немедленно разлагаться. Люди выходят из укрытий и наблюдают за распадом Злобы. Они хватают железные прутья и избивают издыхающее чудовище. Здесь воины Правителя стоят плечом к плечу с бойцами джудаинского сопротивления и вместе уничтожают общего врага. Наконец Злоба издаёт отчаянный вопль и умирает, обращаясь в прах, который быстро рассеивается на ветру. Вы погибли, но ваша геройская смерть принесла освобождение вашему народу и вашему городу.

137

Вы произносите магическую формулу, и она начинает действовать – вы исчезаете. Однако один из стражников успевает натянуть арбалет, и стрела пронзает вашу грудную клетку. Вы кусаете губы, чтобы не застонать от боли. **Потеряйте 6 единиц Здоровья.**

Вы всё ещё живы и скрываетесь в портале, радуясь, что стражники пока вас не видят.

 «Здоровье» -6

Если в наличии 1 «Персонаж/Здоровье»: **Перевяжете рану, прежде чем уйти — (152)**

Если в наличии 1 «Персонаж/Здоровье»: **Немедленно броситесь бежать — (61)**

Если отсутствует 1 «Персонаж/Здоровье»: **Это конец — (262)**

138

Злоба бьётся и крушит город как мощное землетрясение. Люди покидают свои укрытия и бросают в чудовище всё, что попадает под руку, но, похоже, убить его невозможно. Наконец, оно высвобождается из оков и ускользает. Площадь проваливается под мощным натиском Злобы. Обломки мостовой падают в реку. Фасад здания Баргело раскалывается, и вы летите вертикально вниз под градом обломков каменной кладки, как будто к вашим ногам прикован свинцовый груз. Разрушенный город навсегда скрывается под волнами. Злоба свершила своё чёрное дело.

139

В тот же день вы без труда находите Люси. Оказывается, она тоже вас ищет.

- Пойдём, - говорит она и тянет вас за рукав. Её голос прерывается от нетерпения. – Ты должен кое с кем встретиться. С одним важным человеком. Он хочет помочь тебе спасти твоих соплеменников. Это враг Правителя.

- И кто же это? – спрашиваете вы. – Кто из жителей Годорно станет помогать нам, джудаинам?

- Ты ни за что не поверишь, если я тебе скажу, - отвечает девушка.

- Ну конечно я верю тебе, Люси. Верю каждому твоему слову.

- Совсем скоро ты его увидишь. Пойдём, нам нужно идти на улицу Рока. Там мы и встретимся с ним.

Если вы владеете Ловкостью и Знанием улиц, В противном случае решайте – довериться Люси (411) или отказаться следовать за ней, опасаясь, что она заведёт вас в ловушку (324)?

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость», в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Ловкостью и Знаниее улиц — (226)**

Если отсутствуют 1 «Умения/Ловкость» или 1 «Умения/Знание улиц»: **Довериться Люси — (292)**

Если отсутствуют 1 «Умения/Ловкость» или 1 «Умения/Знание улиц»: **Следовать за ней, опасаясь, что она заведёт вас в ловушку — (403)**

140

В ответ на вашу отповедь Люси лишь кокетливо улыбается и говорит:

- Так и есть. Злоба заберёт их всех. Туда им и дорога – мы избавимся от кучи сброда.

Вы киваете, понимая, что не сможете её переубедить. У вас закрадывается подозрение, что, скорее всего, кто-то из упомянутых преступников сотворил с ней что-то ужасное прежде чем попасть за решётку.

- И всё-таки, ты можешь как-то помочь? – спрашиваете вы. – Знаешь кого-нибудь из стражников?

- Думаю, я знакома с парочкой. На восточной башне заправляет капитан Кхмер. Он контролирует восточный внутренний двор. Могу договориться, чтобы тебя пропустили там.

Примете план Люси — (266)

Поблагодарите её за предложение помощи и откажетесь — (194)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулеты — (420)**

141

Это решение спасает вас от разбойников, которые вскоре с грохотом проносятся мимо. Очевидно, проблемы в Годорно породили беззаконие во всей округе. Если вы рискнёте продолжить путь, то вас вполне могут убить ради вашей скромной одежды. С другой стороны, если вы вернётесь в город, то сможете дорого продать свою жизнь во благо джудаинского дела.

Если вы углубитесь в лес, Если рискнёте вернуться к воротам Годорно, - 188 — (2)

142

Прыгаете к канату и крепко хватаете его, раскачиваясь над живым ковром рептилий от одной платформы до другой. Змеи поворачивают свои головы вслед за вами, из их широко открытых челюстей появляются пузыри черного яда.

Бросите канат и спрыгнете на самую дальнюю платформу — (256)

Спрыгнете на среднюю платформу, которая находится точно там, где канат привязан к потолку — (364)

143

Это не первый случай в вашей жизни, когда вы спасаетесь бегством от разъярённой толпы. Вы устремляетесь вниз по боковым улочкам, и, увидев отворённую дверь, проскальзываете в какой-то дом. Его обитатели ужинают и ссорятся. Оставшись незамеченным, тихо пробираетесь на верхний этаж, выходите на балкон и перепрыгиваете на балкон соседнего дома. Покидаете его тем же путем и наконец оказываетесь на другой улице, где срезаете путь по старой дороге и таким образом избавляетесь от преследователей.

Продолжить — (19)

144

Некоторое время вы спокойно бродите по улицам в ожидании вестей от Соппротивления. Однако затем вас выслеживают два отряда городской стражи, и вы попадаете в их засаду, устроенную в глухом тупике. Вы умираете в луже собственной крови, и теперь уже никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

145

Вы рассекаете огромное щупальце пополам и каким-то чудом не задеваете при этом Люси. Удалось. Запрыгнув на галерею Баргело, вы достаёте из-под своего кожаного доспеха драгоценный камень Огонь Заката и подставляете его под последние лучи заходящего солнца. В этот момент перед вами открывается зрелище, ужаснее которого мир ещё не видел. Нечто медленно поднимается оттуда, где прежде был Старый квартал – это глава самой Злобы. Жуткие зедёные глаза, размером превышающие два человеческих роста, упираются в вас, а раздувшаяся масса начинает ползти через парапет. Вы с трудом отводите глаза от страшно искажённых лиц погубленных Злобой людей. Все они, попавшие в один ужасный капкан, безмолвно рыдают. Жертвы всё ещё живы, стиснуты плечом к плечу, и глаза их видят только то, что видит сама Злоба. Они полностью потеряли рассудок.

Если отмечено «Ключи/Гордиев»: **Продолжить** — (234)

Если отсутствует «Ключи/Гордиев»: **Продолжить** — (39)

146

Как вы собираетесь его спасти? Вы предостерегающе кричите, но он безразличен к опасности и отчаянно пытается спасти дочь, которой уже ничего не поможет.

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Спасти с помощью магии** — (372)

Схватите одну из рыбацких веревок и смотаете лассо, чтобы вытащить

147

Злоба завладеет всем.

148

Всего через несколько минут Мамелюк теряется из виду в старом квартале Годорно. Вы слышите его крик:

- Куда ты делся, джудаин? Мы же друзья. Я помогу тебе бороться с Тираном. Вернись...

Внезапно крик обрывается, и вы слышите булькающий звук как при резке свиньи на скотобойне. Если бы вы были вместе, Мамелюк возможно уцелел бы. Однако вам не стоит винить себя за безумную жестокость гвардейцев Правителя. Теперь в Годорно никто не застрахован от опасности.

Вы сворачиваете к своему логову на Жужжащей аллее. — (306)

149

Злоба тянется к полуразрушенному зданию на другой стороне улицы. Обвив свои щупальца вокруг прославленного моста Вздохов, она обрушивает всю конструкцию прямо на вашу голову. Вы падаете, и груда камней погребает вас под собой. Страшный грохот свидетельствует о том, что Злоба приступила к окончательному уничтожению проклятого города Годорно. Вы погибаете.

150

Вы хватаете Рут и грубо выталкиваете её на улицу. Стражники со смехом ловят её.

- Куда это ты собралась, дорогуша? – ухмыляется один из них и толкает её.

Она кричит, что беременна, но воины только гогочут:

- Ещё лучше! Два по цене одного!

Стражники тащат Рут прочь, и вы никогда не сможете забыть её мученический крик. Он буквально стоит в ваших ушах, и будет преследовать вас до конца ваших дней.

 X«Сатори»

Вы возвращаетесь в своё подвальное убежище. — (218)

151

Дворецкий Мелмело, высокий горбун с деревянной ногой, проводит вас в дом. Несомненно, он потерял ногу, когда работал на Мелмело, и был вознаграждён непыльной службой в поместье у своего господина. Это уютный дом, облицованный деревянными панелями. Внутри есть библиотека с множеством трофеев, снесённых из разграбленных особняков аристократов. И это всего лишь одна из самых маленьких комнат в самой большой вилле в городе.

Мелмело очень богат. Это невысокий человек злобного вида с отрубленным левым мизинцем. Его седые волосы уже начали редеть. Он одет просто, и вы почти уверены, что безоружен. Вы слышите, как дворецкий работает в саду; его деревянная нога стучит по плиткам садовых дорожек. Он слишком далеко, чтобы помочь Мелмело, если вы нападёте на него. Мелмело выглядит полностью расслабленным. Не похоже, что он обеспокоен или сердит.

- Воспользоваться преимуществом его видимой беспомощности и убить его** — (223)
- Спросите, думает ли он о том, как победить Злобу** — (435)

152

Хорошо, что вы нашли время, чтобы перевязать вашу рану. По кровавому следу ваши враги непременно бы обнаружили вас, несмотря ни на какое волшебство. **Восстановлена 1 единица Здоровья**

 «Здоровье» +1

- Продолжить** — (96)

153

Хозяин кабака притворяется, что не видит вас, и продолжает чистить свои стаканы, которые уже натёрты до блеска и отражают окружающий мрачно-красный свет. Курильщики бросают на вас косые взгляды и отворачиваются. Вы слышите, как две женщины перебирают сплетни о печальной участи, постигшей их знакомых джудаинов.

- В такие времена никто не рискнёт назвать их своими приятелями, не так ли, дорогая?

В другом конце таверны высокий иноземец мрачно уставился на свой бокал, а Люси бросает на него нежные взгляды.

- Спокойно примете неучтивость хозяина** — (78)
- Заставите его обслужить вас** — (220)

154

С размахом вытаскиваете меч и решительно направляетесь к Скакши. Трактирщик услужливо подает вору заостренную палку, с помощью которой он сможет защититься от вашего клинка. По манере, с которой Скакши держит это оружие, вы понимаете, что он владеет им достаточно хорошо, чтобы разmozжить вам голову. Ваш меч имеет преимущество перед этим примитивным орудием, но вы еще никогда не противостояли человеку, размахивающему заостренной палкой, острым колом.

Как вы проведете этот бой?

- Приблизитесь вплотную, чтобы по вам попал в худшем случае тупой конец кола — (33)**
- Поддерживать расстояние и полагаться на окольные рассекающие удары вместо сокрушительного прямого попадания — (244)**

155

Скакши уходит, хлопнув дверью. Остальные выпивохи следуют за ним, не удостоив вас и взглядом. Они не желают находиться с вами в одном помещении, и кабак при Внутреннем храме пустеет. Вы не заимели здесь приятелей и уже не сможете добраться до Мелмело. Он узнает обо всём, что здесь произошло, и никогда не примет предложения о встрече и беседе.

Хозяин кабака наклоняется, чтобы поднять заострённый кол, на котором все ещё видны следы запёкшейся крови после недавней драки. Он уносит его обратно за барную стойку.

- Продолжить, ✎ ✓ «Хладнокровный» — (357)**

156

Вы слышите ужасный грохот, эхо которого разносится по залу и, кажется, раскачивает всю башню. Он сопровождается выбросом кипучего красного пламени. Ослепительный свет заливают чёрного паука. Ошеломлённый, вы чувствуете, как башня содрогается, а паук ослабляет свою хватку. Затем чудовищное существо сжимается и отпрыгивает в сторону. Паук сильно пострадал, но он ещё не побеждён. Однако вы выиграли время и теперь сможете наложить ещё одно заклинание. Вы не можете использовать два одинаковых заклятия подряд, так что выбирайте:

- Миазмы — (88)**
- Иллюзии — (300)**

157

Вы очень осторожно спускаетесь в подвал. В воздухе разносится резкий запах жимолости и камфары. Мерцающий свет просачивается сквозь разбитый потолок и падает на Люси. Ей так плохо, что она не может двинуться со своего ложа. Её лицо осунулось. В тусклом свете подвала оно кажется посиневшим, а глаза девушки глубоко запали и окружены тёмными кругами от истощения. Она выглядит как ещё одна из многих погубленных душ. Люси произносит ваше имя. Её рука слегка поднимается, и затем она подзывает вас к себе:

- Оставь меня. Быстро уходи отсюда. Со мной уже покончено, но ты всё ещё можешь спастись. Не хочу, чтобы ты умер напрасно.

- Люси... - вы делаете ещё один шаг к ее лежанке.

- Не подходи близко! – шепчет она. – Беги, пока можешь.

Сделаете то, о чем умоляет вас Люси — (260)

Встанете на колени рядом с ней, чтобы поддержать её — (11)

158

Вы ищете иноземного купца по имени Сардис и наконец находите его в одной из таверн на Татарском пирсе. У него всегда можно найти разную волшебную мелочевку на продажу, привезённую из заморских краёв. Когда вы излагаете ему свои пожелания, он подмигивает и вытаскивает что-то из кармана. Это амулет на серебряной цепочке. Вы готовы немедленно согласиться и протягиваете руку, чтобы осмотреть предмет.

Сардис тут же сжимает ладонь и усмехается.

- Сперва обсудим цену, - говорит он. – Когда я пересекал моря с моим товаром, то подвергался страшным опасностям. Сначала эти пираты из Дальнего Китая, потом сирены в проливе Небытия... Об ужасных туманных призраках я и вспоминать не хочу. О тех, которые осадили наш корабль, когда штиль застиг нас у мыса Хенгист...

Вы вздыхаете.

- Хватит, Сардис. Избавь меня от своих обычных рассказней. Может, ты наконец перестанешь плести все, что на ум приходит, и просто назовёшь цену?

- Этого амулета? Он стоит всего 10 золотых!

Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Меч»: Но знаешь, у меня ещё есть прекрасный меч из лучшей якорной стали, и за него я прошу всего 6 золотых.

Если в наличии 10 «Персонаж/□ Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/□ Волшебный амулет»: **Купить амулет**, ✎ «□ Деньги» -10, «□ Волшебный амулет» = 1

Если в наличии 6 «Персонаж/□ Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/□ Меч»: **Купить меч**, ✎ «□ Деньги» -6, «□ Меч» = 1

Продолжить — (259)

159

Старуха пристально смотрит на вас. Она одета в лохмотья и обута в деревянные башмаки. Скорее всего, она провела в пути два-три дня, чтобы продать в городе свой товар. И наверное, дома её ждет семья.

- Признаетесь ей, что вы джудаин — (55)
- Попытаетесь отделаться от неё на улицах города, надеясь, что так будет безопаснее — (38)

160

Искать что-либо лучше среди друзей. У одного старого ростовщика, Секрита Слепия, находится точно такой медальон, который необходим для волшебного амулета. Его заложил какой-то странствующий маг много лет назад. Вы счастливы. Ростовщик как раз собирался продать медальон юной магессе, которая решила рискнуть и попытаться покинуть город через катакомбы – самый неблагоприятный маршрут из всех существующих.

 « Волшебный амулет» = 1

- Продолжить — (259)

161

Мощное заклятие Внутренней боли должно поставить хозяина на колени и заставить его покориться вашей воле. Вы произносите тайное слово и складываете ладони так, как будто открываете путь магии. Заклинание действует, и лицо хозяина корчмы бледнеет, а затем резко краснеет. Он бросается к уборной, но боль вновь настигает его, и он корчится от мук.

- Ты обслужишь джудаина, друг мой, - говорите вы. – Да побыстрее.

Затем вы оглядываетесь, чтобы посмотреть на реакцию посетителей.

Две женщины смотрят на вас совершенно другим взглядом. Трубка падает изо рта курильщика. Люси выглядит ошарашенной, а её высокий спутник впивается в вас пронзительным взглядом. Четвёрка бандитов прячет оружие и высматривает пути к отступлению.

- Кубок самого лучшего эля, хозяин, - говорите вы и останавливаете действие заклинания.

Трактирщик медленно встаёт и, держась за живот, тянется к бокалам.

- Расспросить его о Люси и высоком чужестранце — (204)
- Расспросит кто или что похищает добрых бургеров Годорно, вырывает их сердца и выбрасывает их в Обводный канал. — (98)

162

Внизу, в сырых подвалах крепости, царит зловещая тишина. Вы вешаете свой фонарь на ближайшую дверь и натываетесь на двух истощённых джудаинов, прикованных к стене. На то, чтобы освободить всех заключённых, уходит три часа. Большинство из них со слезами на глазах благодарят вас, своего спасителя, ведь они уже давно потеряли всякую надежду на освобождение, кроме милосердного избавления смерти. Узники смотрят на вас с благоговением. Вы слышите, как они перешёптываются, называя вас богом, сошедшим с небес и устраняющим беззакония в древнем городе. Вы организовываете группы с носилками, чтобы вынести из тюрьмы тех, кто не может идти самостоятельно. Теперь вам придётся создать и лечебницу, что прямо нарушает приказ Правителя.

○ Продолжить — (201)

163

Воздев руки, вы произносите магическую формулу и призываете большое облако ядовитых паров – Миазмов. Некоторые стражники тут же отступают и отправляются в последний путь, падая в прозрачно-пурпурную массу. Кажется, что заклинание не действует на чудовище, но внезапно оно конвульсивно сокращается, посылая к вам дрожащий клубок пурпурных щупалец. Вы решаете, что самое время отступить и сбегаете обратно к своему укрытию на Жужжащей аллее.

○ Продолжить — (371)

164

Вы бежите прямо к ней, не обращая внимания на змей под ногами. Гады кишат под вашими сапогами и зловеще шипят. Вам удаётся добраться до середины зала, но затем вы оступаетесь, угодив ногой в шевелящийся клубок. Вы падаете ничком на извивающиеся кольца, и ядовитые змеиные зубы мгновенно проникают в вашу плоть и выбрасывают свой ужасный яд. Этот яд смертелен, и вскоре вы погибаете. Теперь никто не сможет спасти джудаинов.

Меч Тютчева рассекает воздух и пробивает вашу защиту. Клинок пронзает вашу грудь прямо над сердцем. К счастью, ваша кожаная одежда принимает на себя часть удара и не даёт мечу пробить мышцы. Но и эта рана очень болезненна. **Потеряйте 4 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вы всё ещё живы, внезапно слышите голос Люси:

- Оставь джудаина мне, Тютчев. Бедному парню и так досталось, а по городу рыскают люди Правителя...

- Если это сделает тебя счастливой, - воин пожимает плечами и бережно убирает меч в ножны, прикрепленные к поясному ремню. – Но какое тебе дело до этого джудаина?

- Он герой, храбрый и справедливый. Избранный, которому его народ доверил свою судьбу и спасение.

- Не знал, что ты включаешь в список своих любовников столь неблагонадёжных персон, - говорит Тютчев, окидывая вас издевательским взглядом.

- У нас была назначена встреча, но нам помешали, - отвечает Люси. – Я хочу поговорить с джудаином. Оставь нас, Тютчев, прошу тебя.

- Как скажешь, милая. Зайдёшь ко мне позже, вечером?

- А Кассандра там будет?

- Нет, она воспользовалась приливом и отправилась на корабле в Алепу. Только ты и я.

С этими словами он разворачивается, как на параде, и уходит. Чёрный плащ развеивается за его спиной подобно парусу. Всего пять огромных шагов – и воин покидает «Серебристый угорь».

Люси тянет вас за рукав.

- Располагайся здесь, приятель, рядом со мной, - говорит она и указывает на стул, на котором до этого сидел воин. – Тебе больно?

 «□ Здоровье» -4

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Сядете рядом с девушкой — (249)**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Последуете за Тютчевым — (114)**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Попрощаетесь с Люси и уйдёте — (410)**

Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Это конец! — (80)**

166

Вы готовите план захвата города, опираясь на вдохновлённых участников джудаинского Сопrotивления и часть остального населения Годорно, вставшую под ваши знамена. Если возвести баррикады в некоторых районах, можно бросить вызов силам Правителя. А если его люди не смогут захватить укрепления, то штурм дворца станет делом нескольких дней.

Баррикада построена из каменных блоков, телег, снятых с петель дверей из окрестных брошенных домов и скамеек, вынесенных из ближайшего храма. Телеги наполнены грязью. Даже слон не смог бы сдвинуть это укрепление. Оно достигает десяти шагов в высоту. В некоторых местах возведён парапет, укpывшись за которым защитники могут стрелять по гвардейцам Правителя, если те начнут наступление. Вы размещаете лучников у бойниц и на крышах домов с обратной стороны баррикады. Боевой дух высок, а рассказы о ваших подвигах поднимают ваш авторитет в глазах людей.

Однако вы выбрали для баррикады неправильное место, и гвардейцы Правителя без промедления воспользовались вашей оплошностью. С крыш домов они засыпают градом арбалетных стрел ваших храбрых бойцов. Многие из них гибнут ещё до начала штурма баррикады. Затем начинается бой и резня. Воодушевлённые успехом гвардейцы последним огромным усилием возвращают контроль над улицами и рубят храбрых защитников мечами.

Вы рассудили, что благоразумие – важная часть мужества, и отступаете на Жужжащую аллею. — (358)

167

Тютчев – один из сильнейших бойцов вашего времени. Его меч испил немало крови несчастных, которые не разделяли его религиозные воззрения или просто попались ему на пути. Когда он взвешивает меч в руке, в его глазах проскальзывает жестокое удовольствие. Можете не сомневаться – если он превзойдёт вас в бою, пощады не будет.

Оружие иноземца почти в два раза длиннее вашего, и он неутомим в бою.

Попытаетесь подавить его — (24)

Будете тщательно поддерживать дистанцию и попытаетесь отразить его первый удар — (165)

168

Вы уклоняетесь, клинок впивается в доски за вашей спиной со звуком, похожим на стук дятла по древесному стволу и, подрожав немного, замирает. Пока Скакши наклоняется, чтобы вытащить нож из другого сапога, вы быстро бросаетесь на него. Сбиваете его с ног и прижимаете к полу прежде, чем он успеет извлечь клинок.

- Да скажи мне, что тебе надо, джудаинская сво... - он проглатывает оскорбление. – Что тебе нужно от меня?

- Отведи меня в убежище Мелмело, доставь меня к патрону воров. У меня есть к нему одно предложение. Только для его ушей.

- Ну, это несложно. Следуй за мной.

Продолжить — (21)

169

Вам везёт. Около девяти часов Правитель покидает дворец в своих позолоченных носилках. Их несут на плечах восемь рабов в шелковых одеждах. Эскорт тяжело вооружённых воинов защищает Тирана от возможных покушений. Когда носилки медленно поворачивают с бульвара Пустой славы к площади Зеленостволов, часть стражников с поднятыми алебардами забегает вперед. Они побуждают зевак славить Правителя и даже добиваются слабых приветственных возгласов.

Вид Тирана несколько отличается от обычного. Когда он отдёргивает занавески и вяло машет толпе, вы видите багровое лицо человека, измученного подагрой и дурной кровью. Его глаза полузакрыты, а взгляд тупой.

Вы возвращаетесь к своему убежищу на Жужжащей аллее и обнаруживаете посыльного, который ждёт вас. Это джудаинский мальчуган с огромными карими глазами. Он передаёт вам записку от одной вашей знакомой – Люси. Её имя означает «рассветный луч». Она предлагает встретиться завтра утром. Отвечаете маленькому посланцу, что будете в условленном месте в условленное время, и он убегает прочь.

Сегодня уже не стоит выходить наружу. Улицы опустели, поскольку приближается час сигнала гасить фонари и огни. Вы готовитесь ко сну.

 достигнута точка сохранения

Если в наличии 1 «Персонаж/📄 Меч»: **Спрятать меч под матрас — (301)**

Если в наличии 1 «Персонаж/📄 Меч»: **Оставить меч при себе — (315)**

Если отсутствует 1 «Персонаж/📄 Меч»: **Спать — (322)**

170

Иноземец по имени Тютчев неприязненно смотрит на вас. Его острый взгляд заставляет вас чувствовать себя довольно неудобно. Многие из ваших несчастных собратьев встречали подобные взгляды. И большинство из них уже мертвы и не смогут рассказать об этом. Затем чужеземец произносит:

- Ага, подвернулся джудаин, которого можно убить. Двойное удовольствие: я не только загребу десять золотых за твою голову, но и с радостью прикончу тебя.

Тютчев произносит эти слова с таким выражением, как будто вы слизень, выползший из-под камня. Он вытаскивает свой меч. Это огромное оружие длиной в полторы руки, но иноземец вращает его с небрежной лёгкостью, как будто это зубочистка. Сильным замахом он рассекает воздух, готовясь убить вас. С удивительной для такого высокого человека проворностью, он быстро смещается в сторону, перекрывая вам путь к единственной двери. Покинуть кабак через уборную не получится – в ней нет выхода наружу. Неудивительно, что многие воры предпочитают пьянствовать именно в этой корчме – городская стража не может их здесь побеспокоить. Другого выхода нет.

○ Придётся принять бой. — (406)

171

Вы произносите слова мощного заклинания и исчезаете. Но Скакши это не смущает. Он извлекает из поясного кошелька светящийся порошок и развеивает его в воздухе в нужном направлении. Порошок оседает на вас и обрисовывает ваш силуэт красноватым светом. Теперь все прекрасно вас видят. Скакши бросает нож, который пролетает через всю залу и задевает вашу грудь. Однако это просто царапина – **потеряйте 1 единицу Здоровья**.

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Ваш противник тут же вытаскивает второй клинок. Это острый стилет.

Что вы будете делать?

○ Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Сбежать из кабака и отправиться домой** — (68)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Заклинание Внутренней боли** — (419)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Заклинание Миазмов** — (175)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Прилюдно унизить Скакши, завладев его разумом с помощью заклятия Владычества** — (401)

172

По пути в Баго вы проходите мимо нескольких святилищ различных богов и полубогов, и наконец, встречаете часовню того единственного бога, которому поклоняются джудаины. Здесь фермер и его дочь прощаются с вами, вручают большой арбуз и уходят. Едва ли вам ещё доведется встретить настолько сердечных и благородных людей.

Часовня возведена у подножия холма, её куполообразный свод поддерживают белые мраморные арки, заросшие ползучим плющом. В часовне, в которой давно не было ни души, вы находите священную пророческую книгу «Песни Соломона», которая повествует об освобождении джудаинов из рабства и поисках Земли обетованной. В книге описаны великие деяния, полные героизма перед лицом тяжких испытаний. Рассказ о доблести вашего народа трогает вас до глубины души и придает сил. Вы решаете обрести мужество и стать спасителем джудаинов. Вы возвращаетесь в проклятый богом город Годорно. Озарение, которое постигло вас здесь, в этой часовне гласит, что вы никогда не должны давать места злобе в своем сердце.

○ Продолжить, ✎ ✓ «Сатори» — (296)

173

Находите укрытие в какой-то постройке. Тем временем всадники добираются до ближайшей фермы и начинают грабёж. Их около двадцати, и это хорошо вооружённые люди с печатью жестокости на лицах – похоже, это просто разбойники, одетые в форму слуг Правителя.

Крестьяне бегут к холмам. Те, кто не поспешил собрать всё ценное заранее, платят жизнью за свою нерасторопность.

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Наложить заклятие невидимости** — (373)

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка» или 1 «Умения/Заклинания»: **У вас есть лишь один выход – придётся предложить разбойникам свои услуги и надеяться, что они сохранят вам жизнь и примут в свою банду** — (64)

174

К вашему ужасу заклинание оборачивается против вас и опалает ваши брови. Прежде чем вы успеваете наложить новое заклятие, стражники пронзают вас своими рапирами. Они прекрасно знают, что волшебнику нельзя давать второй шанс сотворить заклинание. Потрясённая зрелищем старуха истошно кричит. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Все ваши соплеменники погибли и будут навеки стёрты с лица земли.

175

Здесь слишком тесно, чтобы пускать в ход ужасное заклинание Миазмов. В воздух извергается облако газа и волнами расходится по залу корчмы при внутреннем храме. Все, кто находится внутри, падают на пол и беспомощно корчатся там. Вы же заранее позаботились о защите от вредоносных паров и натянули мокрый шарф на нос и рот, так что всё ещё можете дышать. Вы хватаете Скакши за шиворот и вытаскиваете наружу.

- Теперь, Скакши, ты отведёшь меня прямо к Мелмело, главарю твоей гильдии. У меня есть к нему предложение, не предназначенное для посторонних ушей.

- Я... Ох! Сделаю всё, что ты скажешь... Тольконими с меня... - Скакши заходится кашлем. – Это проклятое заклинание!

Скакши с готовностью отправится с вами куда угодно лишь бы покинуть ту газовую яму, в которую превратилась корчма при Внутреннем храме.

Продолжить — (21)

176

Если в наличии 1 «Персонаж/П Здоровье»: Резкий запах камфары и жимолости приводит вас в чувство. Шатаясь под яростным натиском Злобы, вы поднимаете взгляд и видите, как чудовище заносит своё самое большое щупальце.

Если отсутствует 1 «Персонаж/П Здоровье»: Злоба завладела всем. Вы погибли.

Если отмечено «Ключи/Гордиев»: **Продолжить — (44)**

Если отсутствует «Ключи/Гордиев»: **Продолжить — (233)**

177

Нужно попытаться связать чудовище и найти способ его уничтожить.

Если в наличии 1 «Умения/Воровство» или в наличии 1 «Умения/Хитрость»: **Воровство/Хитрость — (239)**

Если отсутствуют 1 «Умения/Воровство», 1 «Умения/Хитрость»: **Продолжить — (104)**

178

Злоба завладеет всем.

179

Вы продолжаете размеренно грести дальше. Внезапно поднявшаяся волна обрушивается на гондолу – вы столкнулись с огромным моржом. Он переворачивает вашу лодку, и вы оказываетесь зажаты между сидениями. Вы пытаетесь оттолкнуть лодку и громко кричите.

К счастью, у Злобы нет ушей, ведь она глуха к мольбам гибнущих. Возня у гондолы не привлечёт внимания чудовища. Вы плывёте к берегу и возвращаетесь в свою берлогу на Жужжащей аллее.

Продолжить — (120)

180

На какую баржу вы проберётесь? Первая из них немногим больше широкого плота. На ней огромная куча извести. Вторая только что разгрузилась. Это обычная баржа для перевозки зерна. На ней могут водиться крысы, охочие до пшеницы.

Наконец третья баржа – это небольшое судно малой осадки. Она загружена бочками, покрытыми брезентом.

Первая — (224)

Вторая — (439)

Третья — (398)

181

Ножницы – не самое грозное оружие, но против злобного пса вполне сгодятся. Выставляете их перед собой, и собака резко останавливается, не добежав до вас. С возмущённым лаем она возвращается к своему хозяину.

Оглядываетесь в поисках Люси. Девушка направляется к Старому городу, вероятно, в таверну «Серебристый угорь», которая является одним из её пристанищ. Эта сомнительная корчма славится посетителями с опасной репутацией.

Последуете за ней — (7)

Вернетесь на Жужжащую аллею, чтобы переждать и встретиться с ней позже — (139)

182

Ворота охраняют суровые на первый взгляд караульные в форме гвардейцев Правителя. Их четверо, и они парами сидят на скамьях у стен караулки, расположенной между створками ворот. Внешние створки открыты на выход, а внутренние – на вход в город. Каждый стражник вооружён мечом и арбалетом, однако покрытые налётом ржавчины стрелы указывают на то, что используют их редко. Эти распоясавшиеся вояки, несомненно, те ещё взяточники.

○ Если в наличии 1 «Умения/Заклинания», в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебная палочка»: **Стать невидимым (владеете Заклинаниями и волшебной палочкой)** — (193)

○ Если в наличии 1 «Умения/Заклинания», в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебная палочка»: **Завладеть их разумом (владеете Заклинаниями и волшебной палочкой)** — (60)

○ Если в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Обмануть их (Знание улиц)** — (49)

○ **Подкуп** — (270)

183

Амулет вспыхивает фиолетовым пламенем в свете мерцающих кабацких огней. Вам хорошо знаком этот знак. Он предупреждает о яде или злом умысле и виден только вам. Вы хмуро оглядываете хозяина кабака, а затем и бокал с элем на барной стойке.

○ **Продолжить** — (432)

184

Несколько дней – а может быть, и неделю? – ваше измученное тело восстанавливается после болезни. Вы очень слабы, но желание покинуть эту проклятую хижину заставляет вас переставлять ноги. В попытке поправить пошатнувшееся здоровье вы ищете целебные травы.

○ Если в наличии 1 «Умения/Знание дикой природы»: **Вы владеете Знанием дикой природы** — (190)

○ Если отсутствует 1 «Умения/Знание дикой природы»: **Вы не владеете Знанием дикой природы** — (328)

185

У вас чистое сердце, и оно спасает вас от двух щупалец, которые вытянулись из клубка Злобы и пытаются вовлечь вас в смрадную мягкую плоть чудовища. Вы чудом освобождаетесь, взлетаете вверх по лестнице и выбегаете на улицу, где свежий воздух кружит вам голову. Вам придётся оставить Люси. Это всего лишь ещё одна погубленная душа. Вы возвращаетесь к своему убежищу на Жужжащей аллее, чтобы обдумать дальнейшие действия.

Продолжить — (378)

186

Вы стоите перед башней Сентинел, которая вздымается в мерцающее сумеречное небо на устрашающую высоту в триста шагов. Вы чувствуете себя очень маленьким и одиноким. Если лучшие воры Годорно пытались подняться на неё и не добились успеха, то на что рассчитывать одному бедному джудаину?

Как метеор сверкает на вершине башни драгоценный камень Огонь заката. За то, что он побеждает зло, его также называют «Око силы». Отвесные стены башни выложены серыми и красными плитками, покрытыми благородной ржавчиной столетий. Башня воздвигнута на том месте, где прежде приставали корабли корсаров, покоривших Старую империю. Она была маяком Годорно задолго до того, как морские просторы разорвал страшный катаклизм. Вглядываясь в мрачную, внушающую страх башню, которая нависает над вами в сером сумрачном небе, вы вспоминаете картинку в начале одной книги, которую некогда читали. Книжка называлась «Сказка о Нуте, принце воров», и в ней описывались напрасные усилия величайшего вора в Старой империи, который хотел украсть драгоценный камень.

Чёрные ворота башни забраны деревянной решёткой и покрыты ковром красных цветов, которые испускают резкий запах жимолости. К вашему удивлению ворота открываются от лёгкого толчка, и вы входите в атриум, где в бочках растут маленькие деревца. Винтовая мраморная лестница ведёт к вершине башни, и вы начинаете долгое и опасное восхождение.

Продолжить — (363)

187

Злоба завладеет всем.

188

Отвязываете самую большую позолоченную гондолу от цепи на Татарском пирсе и без особых усилий спускаетесь по течению Большого канала. Сидения в гондоле покрыты чёрной кожей и искусно забраны льняной тканью, края которой украшают витые шнуры.

Позолоченные носы лодки выполнены в форме дельфиных хвостов. На воде нет никакого движения, и вы спокойно рассматриваете трещины, расколовшие виллы и дворцы, стоящие по берегам. Видите и то, что здания начинают сползать в канал. Битая каменная кладка и обрушившиеся дымоходы не дают забыть, что Годорно тонет и в один прекрасный день исчезнет без следа.

Если отмечено «Ключи/Круг»: Продолжить — (109)

Если отсутствует «Ключи/Круг»: Продолжить — (273)

189

Вы быстро зажигаете ладан, и дым волной поднимается над кадиллом. Вскоре Нефритовые воины исчезают в клубах вызванного вами белого дыма, а вы вслепую подбираетесь к ним. Один из воинов угрожающе устремляется к вам. Свет мутно мерцает в его фасетчатых глазах, а меч механически двигается. Вы в страхе отступаете, и он тяжело движется к вам, выделявая сложные движения в воздухе своим клинком. Он как будто хочет продемонстрировать вам древний стиль боя на мечах. Остальные воины хаотично бродят вокруг. Похоже, дым помрачил их чувства. Они рассекают своими мечами воздух во всех направлениях и, кажется, забыли о вас.

- Если в наличии 1 «Умения/Фольклор»: **Фольклор** — (429)
- Если отсутствует 1 «Умения/Фольклор»: **Продолжить** — (83)

190

С вашими познаниями не составляет труда отыскать нужное растение. Вы жуёте горькие листья, и чувствуете, как безумная слабость отступает. После всех испытаний восстановить потерянное Здоровье вам не удастся, но вы избежали долгосрочных последствий истощения. Ни одно из ваших умений, связанное с физической силой не пострадало.

Снова возвращаетесь на дорогу. Закрываясь от ветра, вы одиноко бредёте по тракту, но вдруг видите впереди облако дыма или пыли. Вы догадываетесь, что облако подняли копыта быстро бегущих коней. Всадники двигаются быстро, гораздо быстрее, чем купцы или обычные путники. Должно быть, это разбойники.

Ваше положение не из лучших. Придорожные заросли не кажутся вам слишком надёжным укрытием. Возможно, имеет смысл воспользоваться тем, что вы загодя заметили приближение всадников и побежать по тракту? Вам вряд ли удастся сильно опередить их, но, возможно, вы сможете добраться до какого-нибудь укрытия?

- Спрячетесь в придорожных кустах — (141)
- Броситесь бежать по тракту — (119)

191

Если вы уйдёте, стражники убьют Мамелюка. Он предлагает вам спастись бегством.

- Не стоит гибнуть ради меня. У тебя есть дела поважнее. Ты очень храбрый человек, я даже почти поверил, что в тебе есть татарская кровь.

- Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулет** — (8)
- Если в наличии 1 «Умения/Хитрость» или в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Хитрость/Знание улиц** — (50)
- Если отсутствуют 1 «Умения/Хитрость», 1 «Умения/Знание улиц»: **Продолжить** — (115)

192

- Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Продолжить** — (9)
- Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Продолжить** — (93)

193

Ваше заклинание Невидимости срабатывает, как и планировалось. Вы мысленно хвалите самого себя и думаете, что вполне могли бы преподавать в магической академии и зарабатывать большие деньги. Вы незаметно идёте к воротам прямо перед старухой, которая направляется в город продавать яйца. Когда вы проходите через внешние ворота, один из гвардейцев захлопывает перед вами внутренние ворота, а другой отрезает путь назад, не обращая внимания на протесты старухи, которая угодила в капкан вместе с вами.

- Жена велела мне принести дюжину яиц для блинов, - говорит один из стражников.

- Ты что, бабка, не слышала о новом указе Правителя? - вступает другой. - Ввели налог на яйца.

- Оставьте мне мой товар. Только продав его, я смогу заработать немного денег и накормить малых внуков. Неужели вы отнимете у старухи последнее? Старухи, которая в жизни не делала ничего дурного и даже не помышляла об этом?

Гвардейцы решают поиздеваться над старой скупердяйкой. Их капитан лениво разлётся на скамейке у стены.

- Заклинание Миазмов** — (446)
- Заклинание Внутренней боли** — (174)
- Заклинание Владычества** — (339)

194

Вы приходите к Мамелюку, вашему приятелю родом из далёкой Татарии. Он выслушивает ваш план проникновения в Гронд через подземные катакомбы и качает головой.

- Продолжить** — (37)

195

Возвращаясь к месту встречи с другими джудаинами, вы проходите мимо одного магазинчика. Вы вспоминаете, что это лавка Таркамандора Велемудрого и что раньше вы время от времени покупали у него любопытные вещицы. В окне стоит зажжённая лампа. Вы встаёте на цыпочки и заглядываете сквозь подвижные ставни. Таркамандор один и полирует узорчатый эбеновый посох на своём верстаке.

- Постучаться — (438)
- Лучше вернуться к Кайафе — (130)

196

Из вонючей уборной нет другого выхода, кроме высоко расположенного окошка под самым потолком.

- Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (133)
- Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Сдаться** — (261)

197

Какую магию вы используете против бессердечных тюремщиков и палачей Гронда?

- Наложите заклятие, которое отвлечёт их внимание на внешний мир — (36)
- Заклинание, вызывающее внезапное дружелюбие — (400)
- Заклинание которое приведёт их в ужас — (267)

198

Вы славитесь острым умом и хитростью, поэтому связаться с другими соплеменниками не составляет для вас труда. Среди джудаинов распространяются слухи о прискорбном положении городских обывателей. Сотни людей таинственно исчезли без следа. Кто-то или что-то похищает жителей Годорно под покровом ночи.

Здания с грохотом разрушаются до основания, погребая под обломками своих обитателей. Многие постройки в Годорно сравнивали с землёй.

Сумасшедший слоняется по улицам и кричит хриплым голосом:

- Мы сами навлекли на себя беду! Творили слишком много зла, вели слишком дурную жизнь. Мы жалкие грешники, которых Бог карает по заслугам.

Он продолжает бормотать на ходу, пока какая-то женщина, стирающая бельё в бочке, не окатывает его помоями.

- Продолжить — (236)

199

Вы незаметно проникаете в библиотеку - огромное здание жёлтого камня постройки Брунеллески - и берёте с полки одну из новейших книг. Это энциклопедия, совмещённая с бестиарием. Вы прячетесь под столом и вскоре погружаетесь в чтение написанного мелкими буквами текста, озаглавленного «Вражда, гнев, ненависть, отвращение, омерзение, злоба». За заголовком следует цитата Сенеки, одного из великих философов вашего времени: «Возможно, люди убивают то, что не могут любить? Ненавидит ли каждый то, что не может убить?». Читаете дальше: «Чудовище, натравливающее отца на родную дочь и мать на первородного сына, слуга Смерти и творение Разрухи, поджигатель войн и вдохновитель самых черных деяний человека». По мнению составителя словаря-бестиария, «Злоба всегда показывает свой истинный лик, и тогда её можно победить». К сожалению, он не поясняет, как можно одолеть чудовище. Автор весьма многословен, как будто им владеет идея фикс: «В содружестве с Невежеством и Страхом, Злоба, страшнейшая часть этой троицы, поражает тела и души тех, кто присягнул ей, погрязнув в отчаянии, разложении и разврате». Вы всё ещё зачаровано смотрите на цветные листы рукописи, когда двери отворяются, и ученик библиотекаря, нагруженный книгами, тихо входит в зал. Вы прочли достаточно и вряд ли узнаете здесь что-то ещё.

Выскальзываете из библиотеки и возвращаетесь на Жужжащую аллею не сильно помудревшим, но в ещё более подавленном состоянии духа. ✎ ✓ «Кодекс» — (259)

200

Теперь, когда Тютчев ранен, он становится поистине страшен. Его меч рассекает воздух в вихре яростных атак, а вы отбиваетесь из последних сил. Однако вы не сможете бесконечно парировать удары его клинка. Ваши контрвыпады не попадают в цель, а светлокожий мастер меча отступает только за тем, чтобы получить больше места для размаха. Вам ни за что не удастся прекратить бой или получить передышку, необходимую для заклинания. Обратитесь к Люси с мольбой о спасении (363) или продолжите бой (351)?

Обратитесь к Люси с мольбой о спасении — (165)

Продолжите бой — (309)

201

Сострадание к сирым и убогим действует на вас благотворно. Какие бы тёмные мысли ни обуревали вас в прошлом, ваше благородство и ваши добрые поступки здесь, в тюремной крепости Гронд, говорят о вас, как о герое с чистым сердцем.

Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Продолжить**, ✎ ✗ «Венефикс» — (371)

Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Продолжить**, ✎ ✓ «Сатори» — (371)

202

Когда вы наступаете на одну из мозаичных плит, ваша нога не встречает сопротивления. Следующий шаг приходится в пустоту, ваши внутренности болезненно сжимаются, и вы понимаете, что падаете с высоты двести шагов и разобьётесь о скалы, в которых некогда находился вход в гавань Старого Годорно. Кто же теперь спасёт ваших соплеменников? Определенно, не вы, поскольку ваше изувеченное тело лежит у подножия башни Сентинел.

203

Улица идёт по берегу реки к центру города. Её пересекает широкий бульвар с высокими кедрами, ведущий к крепости. Вы слышите звон колокола городского глашатая. В конце улицы показалась площадь Зеленостволов. Толпа всё ещё преследует вас и беснуется в жажде вашей крови. Если они поймут вас, то без сомнения забьют камнями до смерти.

- Если в наличии 1 «Умения/Воровство»: **Воровство** — (143)
- Бежать к площади Зеленостволов** — (230)
- Свернуть на одну из боковых улочек** — (134)

204

- Она из таких девиц... Видавших виды, - отвечает хозяин, покосившись на Люси. - Живёт своим умом и знает, как не оступиться. Бывало, таскалась с самыми отъявленными мошенниками и бандитами. Но заметь – они всегда плясали под её дудку.

- А что скажешь про её приятеля?

- А это Тютчев, чужестранец. Видишь, какой бледный? Посмотришь на него, и уже становится не по себе. Обычно приходит сюда со своей невестой, Кассандрой. А может, он просто её любовник? Она гордая и красивая женщина, но выглядит, как адская фурия. По крайней мере, на прошлой неделе они здесь лютовали. Никогда не видел, чтобы женщина так размахивала мечом – быстрая, злобная. Врезала по моей стойке – и посыпались холодные синие искры, я только ледяные осколки потом подбирал.

- И кто же выиграл бой? – недоверчиво спрашиваете вы. Вам трудно поверить, что кто-то мог проиграть поединок на мечах и вернуться за выпивкой в то же заведение всего неделю спустя.

- Их обоих тяжело ранили. Ужасная была рубка. Но они ушли отсюда вместе. Заявляю официально – впервые мне так не свезло. Мало радости обслуживать эту парочку редкостных головорезов с дурным характером.

- И что Тютчеву надо от Люси? – спрашиваете вы.

Хозяин обнажает в усмешке свои гнилые зубы.




- А что всем надо от Люси? Всем мужикам?

Вы благодарите его за информацию и, оставив недопитый стакан на стойке, направляетесь к парочке. Они испытующе смотрят на вас.

- Люси улыбается так же, как когда вы встретились на улице. — (170)

205

Вы хватаетесь за амулет, и он обжигает вас. Очевидно, вы в смертельной опасности, если камень пылает так сильно. Ваша рука обгорела. **Потеряйте 1 единицу Здоровья.** Запах вашей сожжённой кожи смешивается с проникающей всюду вонью разложения и гниения, которая накрыла город, как саван. Бросаете медальон, и он тлеет и плавится на ковре. Жар не даст вам поднять его.

 « Волшебный амулет» = 0, « Здоровье» -1

- Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Прыгнете на ложе, не ступая на ковер** — (361)
- Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Прыгнете на ложе, не ступая на ковер** — (221)
- Оглянитесь, чтобы понять, где таится опасность** — (356)

206

Жена Кайафы, Рут, спрашивает:

- Мы правда должны делиться едой с этим пришлым? Её слишком мало, на нас охотятся, а если мы будем кормить каждого оборванца, который ищет укрытия...

- Прекрати, женщина. Мы даём еду всем, кто принадлежит к нашему народу.

По природе своей, Рут - добрая и трудолюбивая, как муравей, женщина, но её душа ожесточилась от несчастий.

- Хорошо сказано, Кайафа, - говорите вы. - Рут, ты, конечно же, знаешь, что эта презренная хибара была моим домом?

- Ты сам-то себя слышишь? У нас, джудаинов, не осталось никакой собственности. Мы не можем просто пройти по улице. Время идёт, а мы даже не смеем выйти наружу из этого убогого убежища.

- Как, никто из вас не выходит? - вы вопросительно смотрите на Кайафу. - Никто даже не попытался добыть еду или какие-то сведения?

Кайафа кивает и опускает голову.

- Спросите его, как отправлять сообщения** — (279)
- Оставьте безопасный подвал, чтобы поискать какие-нибудь контакты или информацию в интересах джудаинского движения** — (198)

207

Удастся ли вам преподать урок заносчивому Скакши? Вор проворно перепрыгивает через стол и вытаскивает стилет из сапога. Это хороший клинок, в самый раз для поножовщины. Необходимо что-то предпринять без долгих раздумий.

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Наложить заклинание Внутренней боли** — (367)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Наложить заклинание Миазмов** — (175)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Наложить заклинание Исчезновения** — (171)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Наложить заклинание Порабощения** — (401)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Меч», в наличии 1 «Умения/Фехтование»: **Сражаться с мечом** — (154)

○ Если в наличии 1 «Умения/Хитрость»: **Положиться на изворотливый (Хитрость)** — (257)

○ **Продолжить** — (125)

208

Чтобы начать своё приключение, просто выберите персонажа из списка или создайте собственного. Каждый персонаж обладает уникальным набором умений, которые определяют доступные для вас варианты.

Мститель

Умения: Ловкость, Знание улиц, Фехтование, Рукопашный бой

Вся ваша жизнь посвящена разрешению давней вражды. Когда вы сталкиваетесь с несправедливостью, то тут же начинаете сводить счета.

Здоровье: 10

Вещи: меч

Деньги: 10 золотых

Контрабандист

Умения: Воровство, Мореплавание, Знание улиц, Фехтование

Ваша беспощадность и амбиции сделали вас заметной фигурой в преступном мире Годорно.

Здоровье: 10

Вещи: меч

Деньги: 20 золотых

Возродитель

Умения: Ловкость, Обереги, Фольклор, Рукопашный бой

Вы с честью выдержали тайные испытания. Теперь вы используете свои навыки и

мудрость, чтобы стать спасителем своего народа

Здоровье: 10

Вещи: волшебный амулет

Деньги: 10 золотых

Маг

Умения: Обереги, Фольклор, Мореплавание, Заклинания

Вы путешествовали по всему миру в поисках истинной магии. Пришло время показать свои знания.

Здоровье: 10

Вещи: волшебный амулет, волшебная палочка

Деньги: 10 золотых

Гуляка

Умения: Хитрость, Воровство, Знание улиц, Рукопашный бой

Вы живете страстями. Заметная личность на улицах Годорно, вы известны своей дерзостью.

Здоровье: 11

Вещи: нет

Деньги: 7 золотых

Давший обет

Умения: Обереги, Ловкость, Фехтование, Знание дикой природы

Ваши таланты связаны со священным обетом, который даровал вам великую силу и удачу.

Здоровье: 12

Вещи: волшебный амулет, меч

Деньги: 9 золотых

Пророк

Умения: Хитрость, Воровство, Заклинания, Фехтование

Вы влачили жалкое существование, пока явившийся ангел Рациэль не даровал вам второе зрение.

Здоровье: 10

Вещи: волшебная палочка, меч

Деньги: 10 золотых


○ Описания умений — (294)


○ **Мститель**, ✎ «Здоровье» = 10, «Деньги» = 10, «Меч» = 1, «Ловкость» = 1, «Знание улиц» = 1, «Фехтование» = 1, «Рукопашный бой» = 1 — (424)


○ **Контрабандист**, ✎ «Здоровье» = 10, «Деньги» = 20, «Меч» = 1, «Воровство» = 1, «Знание улиц» = 1, «Фехтование» = 1, «Мореплавание» = 1 — (424)


○ **Возродитель**, ✎ «Здоровье» = 10, «Деньги» = 10, «Волшебный амулет» = 1, «Ловкость» = 1, «Обереги» = 1, «Фольклор» = 1, «Рукопашный бой» = 1 — (424)

○ **Маг**, ✎ «Здоровье» = 10, «Деньги» = 10, «Волшебный амулет» = 1, «Обереги» = 1, «Фольклор» = 1, «Мореплавание» = 1, «Заклинания» = 1, «Волшебная палочка» = 1 — (424)

○ **Гуляка**,  «Здоровье» = 11, «Деньги» = 7, «Меч» = 0, «Хитрость» = 1, «Воровство» = 1, «Знание улиц» = 1, «Рукопашный бой» = 1 — **(424)**

○ **Давший обет**,  «Здоровье» = 10, «Деньги» = 10, «Волшебный амулет» = 1, «Ловкость» = 1, «Знание дикой природы» = 1, «Фехтование» = 1, «Обереги» = 1, «Меч» = 1 — **(424)**

○ **Пророк**,  «Здоровье» = 10, «Деньги» = 10, «Волшебная палочка» = 1, «Хитрость» = 1, «Воровство» = 1, «Фехтование» = 1, «Заклинания» = 1, «Меч» = 1 — **(424)**

○ **Создать своего персонажа**,  «Очки умений» = 4, «Здоровье» = 10, «Деньги» = 10 — **(35)**

209

Вы сдаётесь и бежите прочь от Нефритовых воинов, но по пути попадаете в ловушку – ваше бедро пронзает отломанный наконечник копья. **Потеряйте 1 единицу Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/Здоровье»: Вытаскиваете наконечник. Кровотечение выглядит устрашающе. Вам ещё повезло, что вы не повредили артерию.

 «Здоровье» -1

○ Если в наличии 1 «Персонаж/Здоровье»: **Вы ковыляете обратно в свою заброшенную берлогу на Жужжащей аллее, чтобы залечь на дно и восстановить силы.** — **(120)**

○ Если отсутствует 1 «Персонаж/Здоровье»: **Это конец** — **(69)**

210

К счастью, хватает и вашего решительного вида. Взглянув на вас, джудаины понимают, что вы готовы убивать их, чтобы защитить проклятых стражников. Они отступают.

- Имейте жалость к жалким псам, - говорите вы. – Не опускайтесь до уровня этих мерзавцев. Неужели вам уготована такая судьба? Разве вы не выше их? Если мы пощадим их и сохраним им жизнь, то тем самым явим свое благородство.

Ваши увещевания подпитывают тщеславие джудаинов. Они решают пощадить стражников. Вы бродите по мрачным развалинам крепости и освобождаете тех, кто ещё жив. Затем вы возвращаетесь в своё убежище.

○ **Продолжить** — **(371)**

211

Мамелюк возвращается за вами, заметив, что вы следуете за ним, мучаясь на каждом шагу. Вы обхватываете рукой его плечо и повисаете на нём, поддерживаемый его сильным телом. Стражники Правителя рысью направляются к вам от угла, и вы всматриваетесь в их лица, пытаясь разглядеть какой-то признак милосердия. В отряде девять человек.

- Дайте дорогу, - говорит Мамелюк. – Я веду этого бедного горожанина в свой дом. Его по ошибке приняли за джудаина и сильно избили. Я знаю его много лет и могу вас заверить...

- Отойди от этого презренного джудаина.

Капитан стражи намерен задержать вас обоих для допроса.

Останетесь на месте и попытаетесь спасти Мамелюка — (113)

Попробуете сбежать — (191)

212

Рывком поднимаете крышку и спрыгиваете в подвал. Внизу вас окружают несколько человек, один из которых тыкает в вас старым ржавым копьём прежде, чем вы успеваете выпрямиться во весь рост. Потеряйте 3 единицы Здоровья.

- Стойте! Это наш собрат, это джудаин! – кричит один из них.

Вы узнаете внушительную высокую фигуру Кайафы, бывшего священника из храма, который был разрушен толпой погромщиков.

- Да, я джудаин, - отвечаете ему с легким поклоном.- Как и все вы, насколько я вижу.

В подвале находятся три семьи джудаинов, укрывшиеся здесь, внизу, от мясников Правителя.

Ржавое копьё отброшено, и вас принимают с распростёртыми объятиями. — (370)

- Слушайте сегодняшней указ Правителя. Налог на соль увеличивается вдвое.

Голос глашатая звучит уверенно, но вокруг возникает отчётливый недовольный ропот.

Один из собравшихся поворачивается к вам и говорит:

- Вдвое! Они что, решили выжать из нас всё, до капли? Пока не останется только кожа да кости?

- Ш-ш, - отвечаете вы, желая дослушать, что скажет городской глашатай.

- Помилование для тех, кто поклоняется фальшивым богам, отменяется, - объявляет он собравшейся толпе. – Наказание за ересь – смертная казнь.

Где-то неподалёку раздаётся женский плач, и двое солдат начинают пробираться к бедняжке. Люди толкаются, но никак не пытаются помешать стражникам. Девушка в синей одежде убегает вверх по улице, солдаты преследуют её.

Как будто не замечая беспорядка, глашатай продолжает:

- Слушайте, слушайте! Правитель объявляет охоту на джудаинов. Жизнь джудаина не стоит ничего. Джудаины-рабы могут оставаться в пределах города. Да не успокоятся добрые граждане Годорно, пока все джудаины не будут изгнаны или порабощены. Такова воля Правителя.

Вы с ужасом слушаете. Сказанное означает, что больше ни один представитель вашего народа не может чувствовать себя в безопасности. Толпа начинает скандировать:

- Бей джудаинов! Бей джудаинов!

Человек, который с таким возмущением говорил о повышении налога на соль, оборачивается, показывает на вас и кричит:

- Вот джудаин!

В толпе быстро просыпается кровожадность.

○ Если в наличии 1 «Умения/Хитрость»: **Хитрость** — (290)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинание (Маска)** — (108)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинание (Облако дыма)** — (289)

○ Если в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Знание улиц** — (238)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч», в наличии 1 «Умения/Фехтование»: **Принять бой (меч)** — (349)

○ Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Принять бой (рукопашный)** — (408)

○ **Бежать (Потеряйте 4 единицы Здоровья)**, ✎ «☞ Здоровье» -4 — (335)

214

Заклинание Молнии прекрасно подходит в данных обстоятельствах. От грохота в стенах тюрьмы начинает гулять эхо. Сверкает мощная вспышка красного огня. Она опалает и выжигает смрадную студенистую плоть Злобы. Чудовище судорожно мечется и выпускает нескольких стражников. Его пурпурная плоть обгорела, и оно отступает, что позволяет освободиться и другим воинам, пока клубок Злобы извивается и мечется из стороны в сторону. Те, кто остались в ловушке, умоляют своих товарищей не уходить и помочь им, но ни один из тех, кто обрёл свободу, не намерен оставаться здесь и рисковать собой ради других.

Перепуганные и потрясённые стражники разбегаются. — (277)

215

Вы быстро плывёте к ближайшему берегу. В отличие от большинства жителей Годорно, которые проводят весь свой век в шаге от воды, но не умеют плавать, вы держитесь на воде довольно прилично. Вы слышите всплеск позади – золочёная гондола наткнулась на что-то крупное. Следом из воды появляется уродливый, но довольно безобидный морж. Он обиженно ревёт за вашей спиной, но вы уже заплыли слишком далеко и не видите смысла возвращаться к лодке и продолжаете плыть к берегу. Выбравшись из канала, вы некоторое время сидите на парапете, чтобы обсохнуть. Вскоре вас посещает неприятное чувство, что за вами наблюдают.

Продолжить — (28)

216

Кто бы мог подумать, что прокажённые наделены столь сильной волей к жизни? Они слепо ковыляют к прозрачной фиолетово-серой массе в конце улицы и падают в вязкую плоть Злобы. Они бьются в ней ничуть не слабее молодых жителей Годорно, которых уже затянуло в эту неизбывную трясику. Их душераздирающие крики всё ещё отдаются в ваших ушах, когда вы возвращаетесь на Жужжащую аллею.

Продолжить — (120)

217

Меч Тормила, по-видимому, глубоко вонзился в туловище чудовища. Оружие вырывается из его руки, а затем вся эта вздутая масса разрастается и погребает Тормила под собой. Его сдавленное тело мгновенно поглощается. С усилием подавив рвущуюся из горла желчь, вы тем не менее не можете сдержать вопль ужаса. Отвернувшись, вы оставляете зловещую сцену позади. Вы терзаетесь мыслью о том, что могли устроить подобную ловушку своему врагу, даже такому ублюдку, как Тормил.

 **X«Сатори»**

218

Вы решаете вернуться в безопасное подземелье. Здесь, через отверстие в полу, вы можете наблюдать за тем, что происходит на улице. Или же вы можете укрыться у задней стены. Остальные джудаины предпочитают надёжно спрятаться. Вам ещё предстоит найти убежище получше, а пока решайте:

- Разместитесь у задней стены (в этом случае вы не увидите, что происходит снаружи) — (91)
- Расположитесь на ночлег поближе к улице и точке обзора — (240)

219

Удушающий смешанный аромат роз и жимолости всё ещё вызывает головокружение. Запах Злобы окутывает вас со всех сторон. Вы слышите глубокий голос крупного мужчины, который сыпет горькими проклятиями и тяжело с хрипом дышит, как будто пытается поднять тяжёлый каменный блок. Шум исходит из угла прямо рядом с вами. Вы не можете устоять и не посмотреть, кто там. Вы видите мощное тело мулата, который посылает умоляющие знаки. Он попал прямо в клубок Злобы. Её леденящие кольца обвилились вокруг его тела. Мулат опутан ими с ног до головы и скоро будет задушен. Приблизившись, вы узнаете своего приятеля Мамелюка. Нужно что-то предпринять, чтобы спасти его.

- Если в наличии 1 «Персонаж/📖 Меч Нефритового воина» или в наличии 1 «Персонаж/📖 Меч»: **Меч(Атаковать злобу)** — (392)
- **Наброситесь на нее с кулаками и пинками** — (76)
- Если в наличии 1 «Персонаж/📖 Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Владычество (заклинание)** — (228)
- Если в наличии 1 «Персонаж/📖 Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Миазмы (заклинание)** — (252)
- Если в наличии 1 «Персонаж/📖 Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Молнии (заклинание)** — (51)

220

Как же заставить хозяина таверны обратить на вас внимание?

- Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Перепрыгнуть через барную стойку и вступить в конфликт (рукопашный бой)** — (397)
- Если в наличии 3 «Персонаж/📖 Деньги»: **Подкупить его и разузнать о Люси и её**

иноземном приятеле — (92)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Использовать Магию — (161)**

○ **Отправиться к Люси и её грозному спутнику — (170)**

○ **Покинуть таверну — (410)**

221

Вы не рассчитали расстояние. Вы прыгаете с небольшим разбегом, но ваша нога подворачивается, и вы растягиваетесь на ковре. Серебряные и золотые нити поднимаются из ткани, опутывая ваши конечности, а затем затягиваются, сильно врезаюсь в кожу. Вы безнадежно застряли. Сверху, от балдахина княжеского ложа спускается чёрная масса и погребает вас под собой. Её поверхность усеяна рядами острых шипов, которые впрыскивают яд в вашу кровь. Как бы вы ни бились, освободиться не выходит. Отрава превращает вашу кровь в вонючую жижу, и ваше сердце останавливается. Вы умираете в тот момент, когда до отмщения за джудаинов остаётся всего один шаг. Злоба завладеет всем.

222

Вы кое-что знаете о лошадях и вполне прилично ездите. Глядя на коня, вы понимаете, что его пугает собственная тень. Вы хватаете уздечку и разворачиваете его против солнца так, что он больше не видит тени. Вы осторожно взбираетесь на спину скакуна и отпускаете поводья. Он тут же бросается в галоп, и вы с трудом удерживаетесь в седле. К вашему счастью, путь до главных ворот прямой. Через несколько минут вы уже видите впереди деревянные двойные створки. В последний миг люди разбегаются в стороны от вашего взмыленного скакуна.

Конь не сбавляет бешеный галоп. На полном скаку проносите мимо караулки, из которой выскакивают стражники. Они хотят остановить вас. Один пытается схватить поводья, но не успевает и падает. Другой натягивает арбалет. Когда вы проезжаете мимо него, он спускает тетиву, и вам в спину вонзается стрела. **Потеряйте 3 единицы Здоровья.**

Если вы еще живы, то с трудом удерживаетесь в седле. Вокруг слышен звук спускаемой тетивы арбалетов. Смертоносные стрелы свистят над вашей головой. Конь проносится мимо и оставляет преследователей позади. Башни и минареты Годорно исчезают вдаль. Вдруг конь падает. Он околел.

 «☞ Здоровье» -3

○ **Слезаете с него и пешком продолжаете путь по торговому тракту. — (365)**

223

Резко вскочив со стула, вы пытаетесь убить главаря воров, но Мелмело не из тех, кто ставит себя в невыгодное положение. Вы врезаетесь в невидимую стену – это ловушка, которая лишь отсрочит вашу гибель. Она полностью покрыта толстым слоем липкой слизи, и вы безнадежно увязаете в ней. Вы беспомощны, и ничего не можете сделать, пока Мелмело готовит свой любимый нож. Он не испытывает никакого удовольствия от вашего убийства – просто устраняет опасного врага. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Злоба погубит всё.

224

На барже негде спрятаться, кроме кучи извести. Вся палуба покрыта белой пылью, и там, куда вы ступаете, остаётся цепочка меловых следов. Вы пытаетесь стереть их и зарываетесь в кучу, оставив только маленькое отверстие для дыхания. Лежа здесь, вы не можете даже пошевелиться без риска быть обнаруженным. Но что, если вы плохо замаскировались? Ваша тёмная одежда выдаст вас на фоне белой извести.

Ваше неудобное заточение прекращается, когда кто-то тыкает веслом вам в бок. Моряки расчищают известь над вами, и вы видите перед собой солдат Правителя.

- Джудаин, - говорит один из них.

Капитан отдаёт приказ, вас бьют и швыряют в реку. Вы покрыты тяжелой массой извести и совершенно беспомощны. Вы с головой погружаетесь в воду и отправляетесь на корм рыбам.

225

Если отмечено «Ключи/Венефикс»: Ваша рука остаётся повреждённой – вы больше не можете использовать Ловкость и Фехтование.

Если отмечено «Ключи/Сатори»: Вам удастся смыть слизь в бочке с дождевой водой и остаться невредимым.

Если отсутствуют «Ключи/Сатори», «Ключи/Венефикс»: Боль ещё долго будет мучать вас (**потеряйте 2 единицы Здоровья**).

Это дурное место – настало время отыскать новое убежище. Вы отправляетесь на Жужжащую аллею. Вы знаете, что большинство тамошних торговцев закрыли свои лавки, и улица опустела.

○ Продолжить — (437)

226

Хотя в душе вы верите Люси, которая кажется вам искренней и неспособной на коварство девушкой, вы знаете, что неразумно соглашаться на встречу с незнакомцами в таком городе, как Годорно. Здесь ваши соплеменники подвергаются повальному истреблению, и вы хотите знать, кто именно может помочь в борьбе за спасение вашего народа. Однако Люси не сдаётся.

- Этот человек взял с меня слово, что до вашей встречи я буду держать его имя в тайне. Он сказал, что сможет помочь тебе, только если ты сам доверишься ему. Столько хороших людей уже сгнуло в клубке Злобы. Верь мне.

- А этот человек – джудаин?

- Нет, он не из ваших. Пойдём, здесь совсем недалеко.

Последуете за Люси — (292)

Передумаете и скажете девушке, что возвращаетесь в своё укрытие — (403)

227

Джудаины с ужасом смотрят на вас. Никто из них не собирался покончить жизнь самоубийством, и среди них нет религиозных фанатиков, которые спешат на встречу с Создателем.

- Да ты обезумел! – восклицает Кайафа. – Мы больше не намерены следовать за тобой.

После этих слов люди уходят с баррикады и возвращаются в свои убежища. Вы остаётесь один, чтобы встретиться со своим врагом лицом к лицу. Сумерки спускаются на городские улицы. Лишь полуразрушенные купола соборов ещё хранят золотистый отблеск дневного света. Возможно, это последний закат в вашей жизни. Злоба переползает через каналы и улицы и тащит свою громадную тушу прямо к вам. Чудовище выпускает одно из своих щупалец. В глубине его зелёных глаз поблескивает огонек разума. Злоба распознала в вас врага. К — (340)

228

Заклинание Владычества оказалось совершенно неуместным в этой ситуации. Вы атаковали мозг существа, которое уже повергло и завладело телами и сознанием миллионов. Вы правда думаете, что все они были недоумками и горели желанием броситься к Злобе с распростёртыми объятиями? Мозг Злобы подобен мозгу древнего божества, он непостижим и непроницаем. С криком бурного ликования вы раскидываете руки и бросаетесь в горячую пурпурную мякоть Злобы, чтобы присоединиться к нескончаемой оргии отчаяния. Теперь никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

229

Всего несколько миль отделяют вас от Баго. Ваше настроение повышается, когда вы замечаете, что фермеры намного дружелюбнее горожан. Тем не менее вы не можете позволить себе остановиться для непринужденной беседы. Работники в поле приветливо машут вам, когда вы проходите мимо. Машете им в ответ и замечаете, что они смотрят на что-то за вашей спиной. Оборачиваетесь и видите клубы дыма и пепла. Неужели кто-то из фермеров подпалил старую томатную плантацию?

Если в наличии 1 «Умения/Знание дикой природы»: **Знание дикой природы** — (269)

Если отсутствует 1 «Умения/Знание дикой природы»: **Продолжить** — (288)

230

Вы бежите, опередив преследователей примерно на пятьдесят ярдов, но, обернувшись, видите, что сопляк вырывается вперед. Вы бросаетесь к площади и пытаетесь затеряться в толпе. Большая цветочная клумба придает площади весьма живописный вид. В центре возвышается дерево с зелёной корой, высотой в восемьдесят ярдов. Гладкая кора увита зелёными и серо-зелёными лентами, а сердцевидные листья отливают золотисто-жёлтым. Рядом с деревом расположено святилище, в котором оставляют подношения. У святилища стоит городской глашатай в традиционном чёрном с золотым шитьем плаще. Глашатай разворачивает свиток и начинает зачитывать его содержание собравшейся толпе. Его окружают люди из стражи Правителя, облачённые в чёрные кожаные доспехи.

Вы пробираетесь поближе, чтобы лучше слышать. — (213)

231

Эта жалкая группа последует за вами куда угодно. Они тащатся за вами по пятам, слабо умоляя о пище и лекарствах, хотя не существует такой магии или снадобья, с помощью которого эти обезображенные и несчастные люди могли бы исцелиться. В окружении прокажённых вы беспрепятственно двигаетесь вперед. Ни городская стража, ни воры и убийцы не смеют прервать ваш путь. Сладковатый запах разложения, который исходит от их бинтов, выступает как противоядие от смертельной вони, разлившейся по городу.

Необходимо решить, куда вы поведете эту жалкую компанию.

К тюремной крепости Гронд в надежде использовать прокажённых для освобождения узников — (299)

Найдёте им убежище при группе джудаинского Сопротивления — (126)

232

Баррикада построена из каменных блоков, телег, снятых с петель дверей из окрестных брошенных домов и скамеек, вынесенных из ближайшего храма. Телеги наполнены грязью. Даже слон не смог бы сдвинуть это укрепление. Оно достигает десяти шагов в высоту. В некоторых местах возведён парапет, укрывшись за которым защитники могут стрелять по гвардейцам Тирана, если те начнут наступление. Размещаете лучников у бойниц и на крышах домов с обеих сторон баррикады. Боевой дух высок. Рассказы о том, как вы истребили множество стражников в тюремной крепости Гронд, поднимают ваш авторитет в глазах людей.

Вы что-то обсуждаете с капитаном стрелков, расположившихся на крыше, когда внезапно всё вокруг затихает. Все как один уставились вниз, на Большой канал, из волн которого поднимается ужасающий лик Злобы. Она взмывает в небо позади вас, вылезает из канала и, приближаясь, рушит дома с обеих сторон. Конечно, баррикада может выдержать внезапное нашествие слонов, но не натиск Злобы.

- Предпримете тактическое отступление — (4)**
- Останетесь на баррикаде, чтобы бросить вызов чудовищу — (265)**

233

Вы пытаетесь увернуться от щупалец, но они с грохотом обрушиваются на вас, сминают подобно лавине и превращают здание Баргело, некогда считавшееся самым прочным в городе, в груды обломков. Чудовище сметает всё на своём пути. Вскоре все гибнущие души свяжет нескончаемое пиршество отчаяния. Город падёт и будет навеки погребён под морскими волнами. Злоба свершила своё жуткое дело.

234

Драгоценный камень сияет в лучах заходящего солнца и блестит, как ослепительная радуга. Вы слышите дрожащий звук, и видите, как сверкающий рубиновый луч, подобно удару булавы, вонзается между глаз Злобы. Чудовище корчится и извивается, отчаянно пытаясь освободиться от цепей, которые глубоко вонзились и врезались в мягкую пурпурную плоть, но ему это никак не удастся. Последним мощным рывком Злоба стремится оторвать цепи от того места, где вы их прикрепили, и готовится перевалиться через парапет, чтобы смести и вас, и всю галерею Баргело в воды канала. Цепи разрываются. Её звенья лопаются с таким грохотом, как будто взорвался горшок с греческим огнем, и целые столпы воды испаряются в рубиновом блеске. Солнце уже почти покинуло небосвод, и над вами сгущаются сумерки. Если Злоба не будет уничтожена до наступления ночи, у вас нет надежды на спасение.

- Если отмечено «Ключи/Сатори»: **Продолжить — (25)**
- Если отмечено «Ключи/Гекатомба», но отсутствует «Ключи/Сатори»: **Продолжить — (45)**
- Если отсутствуют «Ключи/Сатори», «Ключи/Гекатомба»: **— (138)**

235

Вы считаете миф о воскрешении царя Харакаднеса выдумкой, сочинённой для острастки возможных расхитителей некогда священных гробниц. Что касается истории Злобы, то она знакома любому фольклористу. Злоба разрослась в фундаменте древнего западного города, пожирая спесивых, порочных и жадных своей ненасытной пастью. В последний раз Злоба являлась в полной силе в старинном городе-империи Куш тысячу лет назад. От Куша не осталось и следа. Самый большой и влиятельный город, который когда-либо знал этот мир, обратился в гигантскую пустошь среди заброшенных пастбищ.

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулеты — (183)**

○ **Выпить поданный вам эль — (31)**

○ **Оставить эль нетронутым — (432)**

236

Мрачный и хмурый, вы идёте по улице Могильщиков. Натыкаетесь на капитана стражи, которого, если вам не изменяет память, зовут Тормил. Он обещает одному из горожан, что поможет покинуть город в обмен на большую часть состояния последнего. Только такие крысы, как Тормил, могут пользоваться беспомощностью людей столь бессердечно. Вы подходите к нему и осыпаете бранью за то, что он наживается за счет бедствующих.

- Если бы я не спешил на дежурство во дворец, то заколол бы тебя на месте, джудаинская сволочь. Но клянусь, что в следующий раз притащу тебя в кандалах прямоком к Правителю.

С этими словами он удаляется ко дворцу.

Жертва Тормила ждёт, пока он завернёт за угол и отойдёт подальше, набирается смелости и обращается к вам.

- Пока Тормил сможет исполнить обещанное и вывести меня из города, пройдёт немало времени. Я бы хотел как-то отплатить тебе за то, что ты вступился за меня.

Он ждёт, пока вы кивнёте в знак согласия, и сиплым голосом продолжает:

- Я помощник одного ювелира с Грязной улицы. Точнее сказать, я был им до недавнего времени. Увы, моя честность стоила мне работы, а теперь я опасаюсь и за свою жизнь. Я вынужден покинуть город.

Думаю, я мог бы отомстить своему господину, а ты - нанести удар Тирану во имя джудаинов. Есть алмаз, ранее принадлежавший одному из ваших, хозяину лавки, которого я хорошо знал. Мой хозяин присвоил и лавку, и алмаз, который собирается вделать в огромный скипетр Правителя. Когда стало известно о моей дружбе с джудаином, хозяин хотел выдать меня страже Тирана, чтобы они арестовали меня и бросили гнить в Гронд вместе с моим приятелем. Прошу тебя, забери алмаз. Если его не суждено вернуть законному владельцу, то пусть он послужит джудаинам в их борьбе. Вот нужный тебе адрес.

Прежде, чем попрощаться с вами, он даёт вам подробные указания, как найти ювелирный магазин на Грязной улице. Потом уходит со словами:

- Не все из нас враги джудаинам. Прощай.

○ **Посвятить себя добыче алмаза для финансирования джудаинского сопротивления — (253)**

○ **Поискать убежище — (130)**

237

Вы хватаете поводья и прыгаете в седло. Чалый конь подпрыгивает и резко сдаёт назад. Затем он несколько раз подскакивает на негнувшихся ногах, и прежде чем вы успеваете что-то предпринять, сбрасывает седло. Падаете на камни и слышите, как отдалённый стук копыт лошадей ваших преследователей становится всё ближе и, наконец, смолкает. Всё меркнет, когда перед вами появляются спешившиеся солдаты.

- Джудаинское отребье, – говорит один из них и с силой вгоняет в вас меч. Ваше тело бросают на растерзание уличным псам.

- Одним меньше, - констатирует стражник.

238

- Я осведомитель, состою на службе у Правителя, - провозглашаете вы, приняв властный вид. – Следуйте за мной, и я отведу вас к убежищу джудаинского отребья. Вперёд!

Вы поворачиваетесь и бежите к фруктовому рынку.

- Быстрее, я покажу вам, где спрячутся три вероломных джудаинских изменника.

Толпа воодушевлённо следует за вами. Люди жаждут крови. Один из них требует доказательств, что вы работаете на Правителя. Вы кричите на ходу:

- Поторопитесь, или будет поздно! Если кто-то предупредит их, то они успеют сбежать до нашего прихода!

Вы бежите быстро, и остальные с трудом поспевают за вами. Добравшись до рынка, вы смешиваетесь с людьми, собравшимися около груд гниющих плодов, вываленных прямо на мостовую. Проскользнув в узкий переулок, вы слышите, как позади беснуется алчущая вашей крови толпа.

Оставаться в городе опасно.

Попробуете покинуть Годорно обычным путём, через главные ворота на торговый тракт — (334)

Попытаетесь выбраться незамеченным — (335)

239

Размахивая руками, вы привлекаете внимание Злобы и отбегаете к краю площади. Два щупальца тянутся к вам, но вы уворачиваетесь, спрятавшись в украшенной колоннами преддверии храма. Пока щупальца шарят в поисках вас с другой стороны, вы обматываете цепями скользкую пурпурную плоть и приматываете её к колонне. Злоба издаёт яростный рёв, а вы осторожно отходите назад, чтобы оценить результат своих усилий. Злоба прикована к колонне храмового преддверия. Если цепи выдержат, вы сможете расправиться с ужасным врагом раз и навсегда.

 ✓ «Гордиев»

Если в наличии 1 «Персонаж/🗡 Меч Нефритового воина»: **Использовать меч Нефритового воина** — (284)

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Драгоценный камень Огонь Заката»:
Задействовать драгоценный камень Огонь Заката — (308)

○ Если отсутствуют 1 «Персонаж/☑ Драгоценный камень Огонь Заката», 1
«Персонаж/☑ Меч Нефритового воина»: **Продолжить — (327)**

240

Вы проводите мучительную ночь, но по крайней мере, никто не тревожит ваше убежище. Просыпаетесь с головной болью, зато вы хотя бы выпались (можете восстановить 2 единицы Здоровья). Здесь холодно, а когда вы подходите к задней стене, то видите следы полупрозрачной пурпурной слизи. Что за дьявольское создание навестило подвал в ночи и нависало над вашей беззащитной душой? Может быть, это была сама Злоба?

Ясно одно – здесь небезопасно и стоит поискать другое укрытие. Вы отправляетесь на Жужжащую аллею. Насколько вам известно, большинство тамошних торговцев давно позакрывали свои лавки, и у вас будет выбор между несколькими потенциальными убежищами.

✎ «восстановление здоровья» = 0, приравнять «восстановление здоровья» к «здоровье скрыто», отнять от «восстановление здоровья» количество «☑ Здоровье»

○ **Продолжить, ✎ X«Лечение41» — (437)**

○ Если в наличии 2 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствует «Скрыто/Лечение41»: **Восстановить здоровье, ✎ «☑ Здоровье» +2, ✓«Лечение41»**

○ Если в наличии 1 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствуют «Скрыто/Лечение41», 2 «скрыт/восстановление здоровья»: **Восстановить здоровье, ✎ приравнять «☑ Здоровье» к «здоровье скрыто», ✓«Лечение41»**

Вам удаётся урвать несколько часов сна, целительного для вашей души. Затем наступает холодный и жестокий рассвет, и вы просыпаетесь. Чувствуете себя усталым, но, как известно, лишь испытания проявляют лучшее в человеке. Солнце ярко светит и отражается от поверхности канала, тихого, как мельничный пруд. Вы осторожно пробираетесь переулками к месту встречи. Когда доходите до улицы Рока, поднимается ветер. Он разгоняет смрад разложения, царящий в городе, и свежий воздух с полей внушает надежду. Мелкая рябь бьётся в стенки канала.

Люси ожидает вас в условленном месте – под навесами сборщиков дани на улице Грабителей. Завидев вас, она улыбается. Она красива, как всегда, а её щеки покрыты румянцем. Она хватает вас за руку и говорит, что должна вам кое-что показать. Идёте за ней, наслаждаясь мимолетным отдыхом от своего тяжкого бремени борца за спасение джудаинов. Похоже, у девушки есть важные новости.

- С Правителем что-то не так. Он охвачен Злобой, как и многие его подданные. Его наложница, Венера, носит шрамы Злобы на своём теле, но он всё ещё делит с ней ложе. Он помрачнел и обрюзг. Всё это рассказала мне служанка Венеры. Нечто странное творится во дворце. Что станет с нами, если наши властители попали в кольца Злобы? Где искать спасения?

- Это моя миссия, Люси. А служанка наложницы знает, почему Правитель провозгласил уничтожение моего народа?

- Ему нужен козёл отпущения, чтобы отвести гнев людей от себя и своей погрязшей в коррупции свиты. Джудаины очень хорошо подошли для этой цели. К моему глубокому сожалению...

Люси кладет руки вам на плечи и с любовью смотрит в глаза.

- Неважно. Джудаины всегда навлекали на себя потрясения и жестокие удары судьбы. Мы привыкли к чужой злобе.

○ **Девушка крепко обнимает вас. — (40)**

242

Применение магии к собственным соратникам – несколько вероломный поступок, даже если вы делаете это из благих побуждений.

У Кайафы вытягивается лицо, когда он слышит вашу просьбу отдать большую часть сбережений всех джудаинов. Он спрашивает вас своим рокошущим басовитым голосом:

- И сколько, по-твоему, наших соплеменников в Гронде ещё живы?
- Даже если там остался один джудаин, этого достаточно, - убеждённо отвечаете вы.

Непохоже, что Кайафа согласен с вами. Он поворачивается к низкорослому Аннасу, который задаёт свой вопрос высоким пронзительным голосом:

- Как мы можем быть уверены, что стража отдаст нам ключи?
- Нет ключей – нет денег, - отвечаете вы.
- Да они просто впихнут тебе связку ключей от кухни Тирана!
- Тогда они ничего не получают.

Аннас наступает – он явно не уверен, что вы правильно понимаете его позицию.

- И с чего вдруг ты решил помочь тюремной страже? – спрашивает он. – Каждый день ты раздаёшь нам приказы об убийстве слуг Тирана, и мы их выполняем. Ты, никак, выжил из ума?

- Это единственный путь. Если мы не хотим, чтобы Злоба поглотила нас, мы должны быть способны к состраданию.

Как ни странно, Аннас, похоже, поверил вам, но тут вступает Кайафа:

- А что насчёт убийц, маньяков и грабителей, которые тоже выйдут на свободу?

Вы отмахиваетесь.

- Ничего особенного не случится. Хуже, чем сейчас в Годорно, быть просто не может.

 X«Сатори»

○ **Вы получаете требуемые деньги.**,  «☞ Деньги» +500 — (307)

243

- Расправа сама по себе является конечной целью. Нет более достойной цели, чем смерть и разрушение. Убийство есть то, для чего бог Анархил послал меня в этот мир.

Тютчев смеётся, когда произносит эти слова, но он знает, о чём говорит. Этот воин – очень опасный безумец. Вы никогда не слышали о его божестве, но вы совершенно уверены, что Тютчев является последователем жестокого и варварского культа. Он обращается к Люси:

- Я позволю тебе поговорить с этим джудаином. Но ты должна навестить меня сегодня вечером.

- Мы будем одни? – спрашивает девушка.
- Да. Кассандра воспользовалась приливом и отправилась на корабле в Алепу.

Люси довольно кивает.

- Тогда до вечера.

○ **Тютчев покидает таверну и оставляет вас наедине с Люси.** — (249)

244

Правильный выбор. Скакши не доберётся до вас, пока острое меча рассекает воздух вокруг. Он становится все безрассуднее.

- Невозможно... - произносит он с гримасой ярости на лице. – Ты просто играешь со мной – наверняка, тебе помогает какое-то джудаинское волшебство!

Вы собираетесь ускорить темп своих атак, а он опускает палку и пытается отскочить к выходу.



- Отрежете ему путь — (318)**
- Позволите сбежать — (155)**

245

Гронд в том же состоянии, в каком вы его оставили. Внутри по-прежнему заточены узники, которые жаждут освобождения. Вы открываете все двери, до которых можете добраться, и сбиваете кандалы с несчастных заключённых. Некоторые из них настолько измучены, что не могут даже поблагодарить вас.

Вскоре вы освобождаете из тюремной крепости множество людей. За стенами начинается бой между толпой освобождённых узников и их жестокими палачами. Вы не вмешиваетесь: очевидно, их взаимная ненависть непреодолима. Город находится в отчаянном положении. Вас не покидает ощущение, что вы стоите на пороге ада.

Внезапное вдохновение настигает вас, и вы решаете, что нужно захватить массивные цепи, которые поддерживают падающие решётки на крепостных воротах. Эти металлические звенья выковал волшебник древних времен. Вы можете использовать их для того, чтобы сковать Злобу.

 « Цепи из Гронда» +1

- Продолжить — (342)**

246

Злоба завладеет всем.

247

Злоба завладеет всем.

Путь в Баго вдоль реки Палайл очень живописен. У обочины вы находите забытую котомку с припасами и покупаете себе кружку пива в придорожном трактире. Неподалёку от Баго вас подбирает баржа, и матросы обещают спрятать вас, когда покажется Годорно. Они говорят, что под покровом ночи вы без труда сможете сойти на берег незамеченным.

Матросы добры, как и их речи, и один из них помогает вам проникнуть в Годорно. Пирс и портовые склады остаются позади. Перед вами предстаёт сам город. Кажется, что даже облицовка зданий преисполнена духом патрицианской надменности и сознанием собственной непогрешимости.

○ **Это Годорно, центр цивилизованного мира — (96)**

Вы садитесь рядом с Люси, не обращая внимания на сброд, который набился в эту помойную яму.

- Зачем такому человеку, как Тютчев просиживать штаны в подобном месте? Без обид, но, мне кажется, похожих на тебя девиц немало и в других городах, к северу от моря.

- О, зато в Годорно полно отчаянных людей. Тютчев любит отчаянных.

- А ты, Люси, считаешь себя отчаянной?

- А сам-то ты не такой?

Вы меняете тему:

- Никогда не видел человека, который так хорошо владеет мечом. Я даже не думал, что такое возможно. Он сражается как бог.

- Он действительно считает себя божеством, - отвечает Люси с кривой усмешкой. - И бесится, если люди не оказывают ему должного почтения. А теперь ты спросишь, что общего у меня, такой милой девушки, с этим кровожадным безумцем?.. Что ж, он меня развлекает.

- А что скажешь о его подруге Кассандре?

Люси меняется в лице.

- Эта тварь хотела убить меня. За свою жизнь она загубила немало людей. Видишь ли, когда ей кто-то надоедает, то она избавляется от человека с помощью холодного оружия. Предлагаю сделку, джудаин. Ты убьёшь её ради меня, а я помогу тебе спасти твоих драгоценных сородичей. Ты, конечно, думаешь, что я просто смазливая милашка, но я знаю людей вроде Тютчева и могу многое сделать.

- Не думаю, что он скажет нам спасибо за убийство Кассандры.

- В чём дело, джудаин? Ты что, испугался?

Вы спокойно напоминаете Люси, что, по словам Тютчева, Кассандра отправилась на корабле в Алепу. Девушка презрительно усмехается.

- Рано или поздно она вернётся.

- Всё это не моё дело, - отвечаете вы.

Люси бросает на вас мимолётный раздражённый взгляд, а затем одаряет ослепительной улыбкой.

- Ты настоящий герой своего народа, а я люблю героев. Можешь разыскать меня, если я понадобится, и я вознагражу тебя за твою отвагу.

- Спасибо, Люси. В эти нелёгкие дни пригодится любая помощь.

○ **Вы прощаетесь с девушкой и покидаете корчму. — (410)**

250

Вы разбираетесь с насущными вопросами и чувствуете, как ваше настроение повышается. Вы признательны судьбе и за то, что ваши соплеменники оказались так хорошо обеспечены.

- Целый талант золота – это гораздо больше, чем рисовалось мне в самых смелых мечтах, - говорите вы. - С такой кучей денег мы можем получить любую помощь, которая нам потребуется.

- Но брать деньги у джудаина – это смертный грех, и уличённый в этом будет посажен на кол, - возражает Кайафа. - Разговаривать с джудаином – это уже большое преступление, если речь, конечно, не идёт о допросе.

- Разве наш народ перестал быть народом торговцев, который может сладкими речами уболтать кого угодно? Раньше никто и ничто не могло остановить нас.

- Прежде люди не были скованы страхом. И если раньше мы думали, как набить карманы, то теперь озабочены тем, как набить брюхо, и не попасть в беду.

○ **Продолжить** — (130)

251

При свете луны вы быстро продвигаетесь по проезжей дороге. Большинство товаров привозят в Баго по реке, так что этот путь должен быть свободен от разбойников. На рассвете минуете ферму, на которой растут фрукты и оливки, виноград и томаты. Дорога и река Палайл идут параллельно, время от времени открываются речные изгибы. Вы ускоряете шаг, надеясь достичь Баго раньше баржи из Годорно.

○ **Продолжить** — (229)

252

Воздев руки, вы произносите слова заклинания и призываете плотное облако ядовитого газа. Оно тут же скрывает Мамелюка. Когда туман рассеивается, вы видите, что его накрыла пурпурная, фосфоресцирующая полупрозрачная плёнка. Он целиком увяз в плоти чудовища.

Очевидно, что пагубная сила заклинания не влияет на Злобу, и вот уже она судорожно сокращается и выпускает клубок пурпурных щупалец, чтобы захватить вас. Вы отступаете обратно к Жужжащей аллее и бежите изо всех сил, оплакивая гибель своего храброго друга.

○ **Продолжить** — (371)

253

Вы возвращаетесь в подвал и рассказываете своим приятелям, что удалось узнать, собирая городские слухи:

- Я прознал об одном ювелире с Грязной улицы. Недавно он заполучил огромный алмаз, который по заказу Правителя хочет вделать в большой скипетр. Упомянутый алмаз отобрали у джудаина, хозяина лавки, а его самого заточили в Гронд.

Аннас надувается:

- Украсть алмаз, который принадлежит самому Правителю, да? Конечно, мы никогда не разменивались на мелочи, но это...

- И тем не менее, - вмешивается Кайафа, потирая свой длинный нос, - я полагаю, что мы нуждаемся в деньгах. Для большинства наших действий надо щедро раздавать взятки, Да и заморские торговцы оружием наверняка задерут цены в такое-то время.

Вы гуляете по Грязной улице, изображая случайного прохожего, и осматриваете место действия. На первом этаже дома располагается изысканная лавка, с витринами из зелёного стекла в дубовых рамах, а над ней живет сам ювелир со своим семейством. Завидев патруль городской стражи, вы укрываетесь в боковом переулке и ждёте, пока воины пройдут мимо. Вам предстоит вернуться сюда вечером.

Если в наличии 1 «Умения/Воровство»: **Воровство** — (48)

Если в наличии 1 «Персонаж/☒ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги** — (396)

Если в наличии 1 «Умения/Хитрость»: **Хитрость** — (336)

Если отсутствуют 1 «Умения/Хитрость», 1 «Умения/Воровство»: **Украсть алмаз** — (436)

Отказаться от этой затеи — (130)

254

Вы слышите неразборчивый шорох над головой, и исчадьё мрака погребает вас под собой. Его поверхность усеяна рядами острых шипов, которые впрыскивают яд в вашу кровь. Как бы вы ни бились, освободиться не выходит. Отраву превращает вашу кровь в вонючую жижу, и ваше сердце останавливается. Вы умираете в тот момент, когда до отмщения за джудаинов остаётся всего один шаг. Злоба завладеет всем.

255

Тютчев заманил вас в ловушку. Из свода арки прямо на вас падает сеть. Тютчев запутывает вас в неё с головы до пят. Затем он одним ударом меча обезглавливает свою жертву... Вы слишком часто полагались на удачу и проиграли. Теперь никто не сможет спасти ваш народ.

256

Расстояние для прыжка слишком велико. Вы падаете прямо в гущу кишаших змей. Они обвивают ваши руки и ноги, а их раздвоенные языки ищут открытую кожу. Отравленные зубы впиваются в ваше тело, и вскоре его заполняет яд. Забвение приходит как блаженное избавление от мук. Вы стали очередным несчастливым воришкой. В живых не осталось никого, кто мог бы спасти джудаинов.

257

- Друг мой, за твою голову объявлена награда! – сообщаете вы Скакши. – Мелмело хочет твоей смерти и уже нанял Чуку, чтобы тот позаботился о тебе.

- Враньё! – ухмыляется он в ответ. – С чего бы Мелмело захотел меня убить?

- Он боится. Подозревает, что ты вознамерился сместить его и стать воровским вожаком. Он размяк и опасается, что его погонят с тёплого местечка в гильдии.

- Похоже, пришло время пойти к Мелмело и разобраться с ним раз и навсегда! – рычит Скакши.

Он покидает корчму с гордо поднятой головой. Обуреваемый гневом, он не замечает, что вы крадучись следуете за ним, скрываясь в тенях. В слежке вам нет равных – ни один уличный мальчишка не ушёл бы от вас в боковых улочках и катакомбах Годорно. Вскоре, вы доходите до городского поместья Мелмело, следуя по стопам Скакши. Он обходит декоративный горячий фонтан, который извергает свои струи в саду. Вилла Мелмело построена на термальном источнике.

Продолжить — (442)

258

Воздев руки, вы произносите волшебную формулу и вызываете облако ядовитого газа. Стражники и Люси беспомощно корчатся, а вы бежите прочь. Итак, вы на горьком опыте убедились, что Люси нельзя доверять. Вы могли бы выделить время и попытаться выследить или даже убить её, но она знает все глухие закоулки и убежища Годорно гораздо лучше вас. Вам никогда её не поймать. Но теперь вы хотя бы знаете, что она доносчица, и девушка больше не сможет вам навредить. И всё же вас беспокоит то, что у неё не было никаких причин ненавидеть вас. Вы возвращаетесь в своё укрытие и стараетесь не думать о том, каким идиотом выставила вас эта маленькая вертихвостка.

Продолжить — (259)

259

Необходимо обдумать следующий решительный шаг, с помощью которого вы сможете освободить город от злобы и безумия.

 достигнута точка сохранения

- Если отмечено «Ключи/Закат»: **Продолжить** — (354)
- Если отсутствует «Ключи/Закат»: **Продолжить** — (27)

260

Когда вы поднимаетесь по лестнице к выходу на тёмные улицы, крики Люси болью отдаются в ваших ушах. Вы уже раскаиваетесь, что бросили её. Люси в полном отчаянии. Оказавшись снаружи, вы жадно глотаете воздух. Очевидно, что источник удушающего смрада разложения находится внизу, в яме.

- Вернётесь к девушке, чтобы как-то облегчить её страдания** — (11)
- Скрепя сердце уйдёте** — (313)

261

Вас арестовывают и отводят в тюремную крепость Гронд. Внутренний двор тюрьмы переполнен заключёнными-джудаинами. Большинство из них останутся здесь до конца своих дней. Не дав возможности объясниться или каким-либо образом засвидетельствовать свою верность Правителю, всех заталкивают в подземелья. В этой душной темнице каждый вдох дается с трудом. Воздух кончается, и вас со всех сторон стискивают мертвые тела. Вам, как и большинству ваших соплеменников, остаётся только испустить дух.

262

Злоба завладеет всем.

263


Вам известно, что никто из осквернителей гробницы династии Меджидо не вернулся из катакомб. Решаете быть предельно внимательным. Вы слышали, что четырём мародёрам в эпоху Саванаролы всё же удалось улизнуть, но они превратились в вонючих навозных жуков и были заживо съедены свиньями.

264

Вы бросаетесь на юнца как разъярённая кобра, и ваши пальцы вонзаются в нервный узел у основания его ладони. Рука разжимается сама собой, и он роняет ножницы, даже не успевая почувствовать боль. Вы быстро поднимаете клинок с мостовой, пока противник не опомнился. В следующую секунду он всхлипывает в бессильной ярости и пытается пнуть вас в живот. Вы тут же хватаете его за ногу, чтобы в любой момент лишить его равновесия. Придвинувшись, вы смотрите ему прямо в глаза.

- Интересно, а собак ты тоже пинаешь? – мягко спрашиваете вы, но взгляд ваш твёрд. – Если да, то поосторожнее. Или узнаешь, что мы, джудаины, подобны лютым гончим. Мы кусаемся.

С этими словами ты выворачиваешь его ногу, и он брякается на камни мостовой. Вы убираете его ножницы в свой карман. Больше он не сможет размахивать ими перед вашими сородичами. Затем вы не спеша направляетесь к площади Зеленостволов.

○ Продолжить, ✎ « Ножницы» = 1 — (19)

265

Как вы поднимете дух мужчин и женщин, стоящих на баррикаде? Они скорчились от ужаса из-за появления Злобы. Некоторые из них начинают рыдать, когда узнают своих близких, попавших в смрадные пурпурные объятия чудовища.

○ Скажете им, что тому, кто чист сердцем, нечего бояться — (97)

○ Скажете им, что смерть на баррикаде проложит им путь к вечному спасению — (227)

266

Люси отправляется на поиски Кхмера, капитана тюремной стражи, а вы ждёте её в пекарне неподалёку от тюрьмы. Ожидание длится долго, но здесь вас угощают тёплым хлебом, а пекари и их подручные – надёжные люди, которые не выдадут вас страже. Похоже, это приятели Люси. У вас есть достаточно времени, чтобы поразмыслить о том, как ловко она заводит хорошие знакомства. Эти простые люди ужасно рискуют, принимая вас под своей крышей.

Наконец Люси возвращается. Она кажется встревоженной, но говорит:

- Дело сделано. Подходи к воротам через пять минут. Тебе откроют и впустят внутрь. Тебе не причинят вреда, но дальше ты сам по себе. Думаю, в тюрьме происходит что-то страшное. Было не так-то просто всё устроить. Смотри, чтобы мои труды не пошли прахом, джудаин.

Девушка вызывающе смотрит на вас.

- Я отправляюсь в «Серебристый угорь». Зайди туда потом. Расскажешь, как всё прошло.

С этими словами она слегка пожимает вашу руку и уходит.

Выждете пять минут и затем отправитесь к воротам тюремной крепости

Гронд — (280)

Вернётесь на Жужжащую аллею — (427)

267

Вы действительно думали, что сможете распугать пять сотен стражников огромной крепости, явившись в одиночку под стены толщиной в десять шагов и высотой в сорок? У них есть лишь один ответ на те ужасные видения, что вы призвали силой своего волшебства. Воины с обеих стен и надвратной башни выпускают по вам град стрел из своих арбалетов. Вскоре вы уже утыканы стрелами как подушка для иголок. Вы умираете, а магия развеивается. Напоследок вы слышите бессердечный хохот стражников, которые с радостью отмечают гибель очередного джудаина. Последний герой, способный спасти город, сгинул. Злоба завладеет всем.

268

Юнец не собирается оставлять вас в покое. Он жаждет кровопролития и украдкой приближается к вам, готовясь нанести удар. Его тень падает на вас, и вы понимаете, что сейчас последует нападение.

Если в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Знание улиц — (317)**

Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Рукопашный бой — (264)**

Если отсутствуют 1 «Умения/Знание улиц», 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Вы не успеете обнажить меч или наложить заклинание. — (331)**

269

Вы по опыту знаете, что облако дыма может поднять группа всадников, идущих лёгким галопом. Через полчаса они вас настигнут.

- Скроетесь на одной из ферм, пока они не проедут — (305)
- Выберите место для засады на тот случай, если это люди Правителя — (374)

270

Когда вы проходите через внешние ворота, один из неопрятных гвардейцев с громким стуком захлопывает перед вами внутренние, а другой отрезает путь назад. Ловушка закрылась, несмотря на протесты пожилой женщины, которая шла продавать яйца в город и попала в капкан вместе с вами. Как только выяснится, что вы джудаин, начнутся серьезные проблемы. Эти люди славятся своей алчностью, а не щепетильностью.

Внутри ворот висит объявление, что вознаграждение за поимку джудаина увеличено до 30 золотых. Догадываетесь, что это своего рода намек джудаинам: хочешь выйти на волю – плати. Правитель же внакладе не останется. Имущество всех заключенных изымается, а затем их оставляют гнить в подвалах Гронда.

По сути, вознаграждение за вашу голову намного превышает ту сумму, которой вы располагаете.

- Если в наличии 1 «Умения/Воровство»: **Воровство** — (434)
- Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (412)
- Если отсутствуют 1 «Умения/Воровство», 1 «Умения/Ловкость»: **Продолжить** — (42)

271

Люси кидает собаке пирог, который та жадно пожирает и начинает обнюхивать её платье в поисках добавки. Хозяин собаки похотливо улыбается красивой девушке.

Вы выходите на улицу, и пёс сразу замечает вас. Он тут же сообщает о вашем присутствии – отрывистый злобный лай как будто говорит: «Смотри, смотри, смотри!». Хозяин собаки замечает вас, спускает её с поводка, вытаскивает свой меч и бежит к вам. Люси подставляет ему подножку. Он отправляется напрямиком в грязную канаву, а его меч отлетает по мостовой в вашу сторону. Собака резко останавливается.

- Схватите меч — (13)
- Незамедлительно придёте на помощь Люси — (426)

272

Когда вы доходите до нового прохода у морского пирса, то видите, что он забит разлагающимися трупами. Сначала вы думаете, что это Злоба выбрасывает свои объедки в море. Но на телах нет пурпурных пятен, характерных для её скверны. Кто-то (или что-то) другой свалил здесь груды трупов. Вас мутит от смрада, и вы решаете поискать другой путь.

- Продолжить — (359)

273

Как вы привлечёте внимание Злобы, пока гребёте вниз по каналу?

- Запоёте песню — (109)
- Громким криком призовёте чудовище — (72)

274

Мамелюк не замечает насколько вам плохо. Он бодро шагает к теплу и свету своего очага, готовый предоставить вам своё жилище. Когда его широкоплечая фигура скрывается за углом, вы в изнеможении опускаетесь на землю. Появляются городские соглядатаи и тут же направляют к вам своих коней.

Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулеты — (8)**

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость» или в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Ловкость/Знание улиц — (50)**

Если отсутствуют 1 «Умения/Ловкость», 1 «Умения/Знание улиц»: **Продолжить — (115)**

275

Если отсутствует 1 «Персонаж/☐ Здоровье»: Это конец

Если в наличии 1 «Персонаж/☐ Здоровье»: Наконец вы достигаете галереи. Остается преодолеть всего несколько шагов. Солнечный свет заливает каменную стену чуть выше вас. Огромное разбухшее щупальце, самое длинное из всех, взмывает из канала и обрушивается на укрепленную крышу галереи. Оно блокирует вам путь, но чтобы уловить дневной свет, вам нужно как-то избавиться от него. Готовитесь расцедь щупальце пополам, но из него появляется Люси! Её лицо и тело покрыты пурпурной массой, которую необходимо разрубить и убрать с дороги, чтобы достичь верха.

- Если в наличии 1 «Персонаж/☑ Здоровье»: **Забудете о Люси и превратите**

276

- Но, Кайафа, неужели никто не сопротивлялся? Неужели все наши люди просто покорно пошли на смерть, как овцы на убой? Мы должны бороться!

Кайафа, высокий мужчина с чёрной бородой, басом отвечает:

- Ты только и знаешь, что осуждать нас! А где был ты сам? Мы не могли сопротивляться. У нас не было ни мечей, ни кольчуг, ни солдат. Нас было слишком мало.

- Наверняка кто-то из наших ответил ударом на удар, кто-то, готовый противостоять насилию проклятого Тирана.

Но Кайафа не слышал о каких-либо группах сопротивления, хотя он и получает сведения от многих джудаинов, скрывающихся по всему городу.

- Кто теперь наш лидер? – спрашиваете вы. – Старейшины покинули нас? Или они убиты?

Невысокий человек по имени Аннас отвечает вам тонким дребезжащим голосом:

- Они забрали всех, когда старейшины собрались в храме обсудить указ Правителя.

- А горожане всё это время остаются безучастными зрителями?

- Да, и мы благодарны им, если они хотя бы не выдают нас стражникам. О защите и говорить не приходится.

С улицы сверху доносятся звуки. Это телега с железными колёсами проезжает мимо сломанной двери хибары. Вы ждёте, пока она проедет, и, понизив голос, спрашиваете:

- Насколько безопасно тут, внизу?

- Так же, как и в любом другом месте, - отвечает Кайафа.

- Но вы же не собираетесь сидеть здесь до конца своих дней?

Он беспомощно пожимает плечами.

- Как у вас с припасами? – продолжаете расспрашивать вы.

- У нас хватит еды и воды ещё на две недели, - вмешивается Аннас.

- А дальше что?

Они снова пожимают плечами.

- Нам нужно что-то предпринять. Организовать сопротивление. Объединиться и защищаться.

- Это не приведет ни к чему хорошему, - уныло возражает Кайафа.

○ **Немедленно приступите к организации сопротивления среди джудаинов** — (206)

○ **Временно заляжете на дно, чтобы обдумать свой план** — (386)

277

Освобождённые стражники разбегаются, как только оказываются за пределами Гронда. Они покидают город, взяв с собой только то, что могут подхватить на ходу.

- Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Далее**, ✎ ✗ «Венефикс» — (347)
- Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Далее**, ✎ ✓ «Сатори» — (347)

278

Вы угрожающе поворачиваетесь к старухе и в полсилы толкаете её в плечо. Однако этого оказывается достаточно, чтобы она выронила свою корзину с яйцами. Оставляете торговку причитать над погубленным товаром и идёте дальше.

- Продолжить**, ✎ ✓ «Венефикс» — (96)

279

У джудаинов Годорно издавна существует сеть для незаметной передачи золота. Теперь теми же путями они передают сведения. Используются притоны и окраинные улицы, хорошо известные дома и иногда катакомбы. Таким образом, вы можете установить контакт с любым джудаином. К сожалению, почти все пали духом. Слишком много их родных и близких брошены в Гронд.

- Не впадайте в отчаяние, - говорите вы. - Куда подевалась гордость нашего народа? У нас есть кое-какие козыри. Во-первых, Тиран нас боится, иначе зачем ему натравливать на нас войска? Во-вторых, нам известны тайные убежища под городом, и мы можем передавать сообщения без риска, что их перехватят. В-третьих, у нас есть лидер. Это я.

Кайафа возражает:

- Но как мы можем использовать это? Мы безоружны. Каждый из нас потерял дорогих людей - теперь они болтаются в железных клетках. Та же участь ожидает и нас, если мы посмеём высунуть нос из этой норы.

- Тогда нам стоит скрыться, действовать под покровом ночи и всегда в разных частях города. Мы посеём страх в сердцах добропорядочных мещан Годорно. Никто и никогда не сможет сказать, что джудаины поджали хвост.

Настроение повышается, и Кайафа сообщает:

- У нас есть деньги. Они спрятаны в гробнице под зерновым складом, на Обводном бульваре.

- И сколько там?

- Немало. Не меньше золота, чем весит взрослый мужчина.

Неожиданная хорошая новость. Сметливые джудаины знают, как с толком распорядиться деньгами. В прогнившем до основания Годорно подкупить кого-то легче, чем где-либо ещё.

- Предложите посетить старый склад на Обводном бульваре** — (421)

Скажете, что лучше продолжать скрываться и сколотить из джудаинов группы по пять человек с различными задачами — (250)

280

Главная башня Гронда окружена стеной толщиной в десять шагов и примыкает к оснащённому пушками караульному помещению. Когда ворота со скрипом отворяются, вы видите пустынный восточный внутренний двор. Пока вы осматриваете мрачные серые камни, ставшие свидетелями невзгод и мучений огромного количества людей, повсюду царит тишина. Пятнадцать столетий Гронд возвышается у устья реки. Каждый век или два достраивались новые части, и постройка приобрела хаотичный вид. Но всегда здания складывались из того же мрачного тёмно-серого камня.

Много столетий подряд тюремная крепость вселяла ужас в сердца добрых граждан Годорно. Её архитектор, Фалсафио Одарённый, был замурован в основании караульного помещения за то, что возведение тюрьмы оказалось дороже, чем он обещал. Вы стоите под его бранными останками.

Продолжить — (20)



281

Вы вскоре находите распростёртое тело Люси на дороге. Она смотрит на вас, как на предателя, и вы с беспокойством замечаете, что она вот-вот закричит.

- Я только хотела рассмотреть его, едва прикоснулась... - причитает девушка, заливаясь слезами.

- Амулет магически связан со мной, - быстро отвечает вы. - Только я могу использовать его.

Вы вытаскиваете свой амулет из дорожной пыли, но когда протягиваете руку, чтобы помочь Люси, она отталкивает вас и, поднявшись, уходит.

 « Волшебный амулет» = 1

Продолжить — (7)

282

Злоба завладеет всем.

283

Катакомбы под дворцом темны и зловещи. Слышно только ужасающее эхо, как будто здесь, вдали от дневного света, происходит нечто неопишное. Осторожно прокладываете путь вперёд и наконец доходите до лестницы в подвале, которая ведёт вверх, во дворец.

- Продолжить — (105)

284

Здесь бы пригодился меч.

- Если отмечено «Ключи/Сатори», в наличии 1 «Умения/Фехтование»:

Продолжить — (99)

- Если отсутствуют «Ключи/Сатори», 1 «Умения/Фехтование»: — (391)

285

Злоба завладеет всем.

286

Стражники оборачиваются к вам в отчаянной надежде на спасение. Они забавно моргают, как будто никогда не видели человека, способного свободно передвигаться по земле.

- Ну же, подай мне руку, - умоляет один из стражников, до колен увязший в плоти Злобы. Он пытается улыбнуться вам, но это усмешка предателя.

- Схватите протянутую руку, чтобы вытащить его — (127)
- Оставьте его и продолжите свой путь — (362)

287

Вы стремительно выхватываете меч из ножен. Парень отступает, бросает ножницы и вопит во всё горло:

- На помощь! Убийца! Джудаин пытается убить меня! Помогите!

Прежде, чем вы успеваете убрать меч, по всей улице распахиваются ставни и раздаются крики. Группа каменщиков с небольшими молотками бросается к вам. Из окон прямо в голову летят кастрюли и сковородки. Вы шустро отпрыгиваете, чтобы избежать содержимого ночного горшка, но в это время прямо в вас попадает горячий саговый пудинг, только что снятый с огня. Его остатки стекают по вашей кожаной куртке. Других вариантов нет – придётся спасаться бегством, пока толпа вас не окружила.

Продолжить — (203)

288

Вы спокойно продолжаете свой путь, как вдруг замечаете, что люди в полях бросают свою работу и разбегаются по домам. Оглянувшись назад, видите: то, что вы приняли за облако дыма – это клубы пыли, поднятые отрядом всадников, облачённых в пурпурно-чёрную форму Правителя. Они заметили вас и приказывают вам остановиться.

Подчинитесь — (404)

Попытайтесь скрыться на одной из ферм — (173)

289

Вы призываете облако дыма, которое окутывает и вас, и всё вокруг. Толпа и стражники отступают. Дым вызывает кашель, глаза людей слезятся, но вам он не причиняет никакого вреда. Вы тут же накладываете заклинание Маски, и те, кто ещё могут что-то рассмотреть, не обращают внимания на сгорбленного старца, который кашляет, трёт глаза, выбирается из облака дыма и бредёт к краю площади. Замаскировавшись под старика, вы проворно покидаете площадь и находите убежище под телегой молочника. Вы чувствуете, что заклинание начинает развеиваться. Снова приобретает собственный облик, идёте дальше. Вы стараетесь закрывать лицо от прохожих, но народ Годорно жаждет крови джудаинов, и вскоре вы вновь вынуждены спасаться бегством.

Продолжить — (444)

290

Такой хитрец, как вы, знает, как спасти свою жизнь. Вытаскиваете из рукава кинжал, отступаете в сторону и хватаете какую-то девушку. Она испугана, богато одета и пытается вырваться и вернуться к своим взрослым спутникам и подружкам. Вы приставляете остриё к её горлу и...

Вам повезло. Это единственная дочь знатного горожанина, и стражники медлят из страха перед её отцом.

- Уберите мечи, или девчонка умрет.

Толпа замолкла и оцепенела, а солдаты смотрят на городского глашатая, который знаком велит им подчиниться.

Приказываете никому не двигаться с места и ведёте девушку через площадь.

Завернув за угол, коротко извиняетесь, отпускаете её и бежите. — (444)

291

Мошенники-любители обычно считают, что быстрота – это важнейшая часть их работы. Но ваш богатый опыт говорит о другом. Ключом к успеху является выбор подходящего времени. Терпение – вот что важно, и за долгие годы у вас было предостаточно возможностей развить его в совершенстве.

Вы крадетесь под покровом тени, которую отбрасывает лампа, и шаг за шагом приближаетесь к комнате. Тем временем часовые продолжают резаться в кости. Ваш взгляд неотрывно прикован к ларцу, и вы слушаете вздохи, фырканье и проклятия, которые раздаются, когда кто-то проигрывает. Слышно, как стражники прихлебывают разбавленное вино, которое разливают между партиями, грохот костей и звон медных монет, бросаемых на деревянный стол. Но часовые все еще не замечают, что за их спинами притаился ловкий вор. Под покровом ночи он охотится за добычей, которая стоит больше, чем они смогут потратить за всю жизнь.

Наконец, вы добираетесь до ларца и бросаете взгляд назад. Один из часовых заснул, уронив голову на стол. Другой машинально подбрасывает кости на ладони. Ему надоело проигрывать свои кровные. Третий хмыкает и начинает выковыривать грязь из-под ногтей своим кинжалом.

- Сколько еще до конца стражи? – спрашивает он.

- Смена должна прийти через пару минут, - отвечает тот, что с костями.

Вот теперь надо действовать быстро. Когда караульные заступят на смену, они обязательно проверят ларец. Попробуете открыть ларец? С другой стороны, вы можете просто забрать его с собой, а вскрыть позже. Он не очень большой, но с такой кладью подмышкой довольно трудно передвигаться бесшумно.

Открыть — (375)

Взять с собой — (314)

292

Конечно, вы верите очаровательной Люси. Она берёт вас за руку и отводит в тихий внутренний дворик на дальнем конце улицы Рока. Вы идёте через сад магнолий и пробираетесь через лианы вьющихся лилий, но вдруг в какой-то момент оказываетесь в окружении. Вы стоите в кольце солдат Тирана, а их арбалеты направлены прямо в вашу грудь. На лице Люси появляется гадкая усмешка.

Если в наличии 1 «Персонаж/☒ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Стать невидимым** — (409)

Если в наличии 1 «Персонаж/☒ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Вызвать облако ядовитого газа** — (258)

Остаётся только сдаться — (368)

293

Вы быстро выбираетесь из ловушки у ваших ног и перекатываетесь назад. Чёрное покрывало, похожее на вампирскую мантию, падает на пол и оживлённо шевелится там. Первая защитная линия ложа Правителя преодолена. Чёрное исчадие вздрагивает ещё какое-то время и, наконец, опадает.

Останетесь здесь и посмотрите, какой ещё трюк или капкан вам подкинут — (26)

Вернётесь в катакомбы — (443)

Ловкость

Это умение выделять акробатические финты, быстро бегать, преодолевать препятствия, держать равновесие и прыгать. Персонаж, обладающий этим умением, очень проворный и сообразительный.

Мореплавание

Знание всего, связанного с морской жизнью, включая способность управлять любым судном: от гребной лодки до большого торгового корабля.

Обереги

Совершенное владение магическими чарами для защиты от опасностей. Это умение включает и самую изменчивую сущность – удачу. Для использования необходим волшебный амулет.

Хитрость

Умение быстро находить удачное и нестандартное решение в любой сложной ситуации. Всегда пригодится.

Фольклор

Знание мифов, легенд и средств защиты от сверхъестественных угроз (чеснок против вампиров, серебряные пули от оборотней и т. д.).

Воровство

Традиционный арсенал воровских приёмов: карманные кражи, вскрытие замков, а также умение скрываться в тенях.

Заклинания

Набор магических формул, включающий иллюзии, магию стихий, призывание и завладение. Для использования необходима волшебная палочка.

Знание улиц

Обладая этим умением, вы никогда не потеряетесь ни в одном городе. Там, где другие видят мешанину домов и лабиринт узких мощёных улиц, вы чувствуете себя как дома.

Фехтование

Лучшее боевое умение. Для использования необходим меч.

Рукопашный бой

Кулачный бой, борцовские захваты, удары, пинки и прочие приёмы ближнего боя. Не так эффективно, как Фехтование, зато не требует оружия. Ваше тело и есть оружие!

Знание дикой природы

Умение выживать в любой местности, будь то леса, пустыни, болота или горные склоны.

○ [Назад](#) — (208)

295

Вы осторожно ступаете на ковер, а драгоценные золотые и серебряные нити, кажется, сокращаются и распрямляются под тяжестью ваших шагов. Правитель на мгновение задерживает дыхание, и вы делаете то же самое. Затем он ворочается и снова начинает храпеть. Во сне он гладит бедро девушки, но та не просыпается. Вы делаете шаг вперед и пытаетесь сделать еще один, но ворс ковра опутывает ваши лодыжки. Тонкие металлические нити впиваются в кожу как пиявки. Проклиная все на свете, вы наклоняетесь, чтобы освободиться от них. Это не так сложно, но вопрос заключается в том, успеете ли вы сделать это до того, как нити опутают ваши икры.

Интуиция говорит вам о присутствии поблизости некой мрачной сущности, отягощенной злобой.

- Вы обращаете взгляд наверх, к балдахину над ложем Правителя. — (356)**

296

Обратный путь занимает не больше времени, чем ваше бегство, и вскоре вы видите впереди зубчатые башни и укрепленные стены Годорно, града обреченного. Окрестности выглядят странно пустынными. Кажется, здесь остались только вороны. Их крупные стаи кружат над городом, а ветер доносит тоскливые стенания несчастных, которых пытаются в тюремной крепости Гронд.

- Попытайтесь пробраться на баржу и вернуться в город по реке Палайл — (248)**
- Направитесь напрямик к воротам, надеясь с помощью какой-нибудь уловки проложить себе путь внутрь. — (182)**

297

Приняв боевую стойку перед первым Нефритовым воином, вы ищете место, уязвимое для атаки. К сожалению, ваши пинки и удары не могут повредить нефрит, и воины остаются неуязвимым для ваших боевых приемов. Клинки их грозных мечей очень острые, в чём вы быстро убеждаетесь на собственном опыте, когда один из них пронзает ваше бедро. **Потеряйте 4 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вы всё ещё живы, то вам остаётся только один вариант – спастись бегством.

 «□ Здоровье» -4

- Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Продолжить — (209)**
- Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Это конец — (69)**

298

Люси одаряет Мамелюка своей обычной соблазняющей улыбкой, но тот приветствует её довольно угрюмо, не скрывая своей неприязни.

- Мне нужен телохранитель, сильный и верный как Мамелюк, - говорит девушка. – Он поможет мне войти в Гронд и подготовить твою вылазку в крепость. Присмотришь за мной, Мамелюк?

- Если понадобится. Я уже не раз отправлялся напрямиком в львиную пасть.

- Что ж, эта пасть открылась снова, так что следуй за мной.

Люси ловко пробирается по переулкам и ведёт вас к тюремной крепости. — (266)

299

Прокажённые готовы следовать за вами хоть на край света. Когда перед их взором показываются островерхие башни и прочные стены Гронда, они жалобно бормочут, но тащатся за вами. Они рассказывают вам, что с того момента, как подхватили болезнь, были прикованы кандалами в стенах лепрозория. Трудно представить, какая пламенная страсть к жизни движет этими людьми, хотя они и с трудом могут ковылять следом. Двое из них передвигаются на чайных подносах с прикрепленными колесами. Справа и слева они отталкиваются от мостовой железными брусками. Вот такие импровизированные повозки используются для передвижения по острым камням. Одной этой картины достаточно, чтобы ваше сердце замирало от жалости, но вы помните, что видели вещи гораздо хуже.

Свернув на Погребальную улицу, вы оказываетесь перед устрашающей громадой Гронда. Серые камни по цвету немногим отличаются от бледных лиц ваших жалких спутников. Стражники захлопывают ворота и баррикадируются от вашего несчастного каравана прежде, чем вы успеваете потребовать освобождения узников.

предложите капитану гвардии часть джудаинского золота в обмен на доступ в тюремную крепость — (111)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Заклинания — (197)**

Угрожать стражникам заразой и медленной смертью от проказы, если они не откроют ворота — (343)

300

Гигантский паук раскачивается из стороны в сторону, по-видимому, привлечённый видениями, которые появляются у противоположной стены. Вам удалось выиграть время. Кажется, паук не может выбрать цель из трёх абсолютно одинаковых фигур. Он не настолько умен, чтобы уничтожать их последовательно.

Атакуйте его мощным заклинанием — (325)

Вызовете облако ядовитых паров — (88)

301

Ночь проходит спокойно. Солнечные лучи проникают через разбитую крышу подвала, а вы собираетесь на встречу с Люси.

Продолжить — (322)

302

Золочёный плюмаж шлема развевается по воздуху - Нефритовый воин озирается, стремясь рассмотреть вас получше. При этом он размахивает своим мечом. Он принимает бой со зловещим гулом и содроганием. Вы обходите его сзади, бросаетесь к его руке и выхватываете из неё меч.

Остальные воины приближаются, и хотя вы умело защищаетесь мечом стража гробницы, вам не совладать сразу с тремя волшебными хранителями династии Меджидо. Вы убиты, и больше никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

303

Тяжёлые шаги удаляются к открытой входной двери.

- Эй, ребята, нас одурачили! – кричит часовой, который стоит там. – Вор здесь, совсем рядом!

Вы оборачиваетесь и слышите, как остальные бросаются обратно наверх, чтобы схватить вас.

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (324)

Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Продолжить** — (5)

304

Один из мечей окружает ореол, который светится ярче всех остальных. Прокравшись за спину Нефритового воина, вы перехватываете его длань и вырываете клинок из крепкой хватки.

- Подчинитесь же мне, Нефритовые воины! – импульсивно восклицаете вы.

К вашему изумлению, воины выстраиваются в ряд и мирно застывают перед вами. Тот, у которого вы отобрали меч, вытаскивает другой из ножен на боку. С гулом и содроганием они покорно отходят к краю погребальной залы, удаляются на почтительное расстояние и замирают. Ничто не может сдвинуть их с места. Хотя вы не можете приказывать Нефритовым воинам пойти и напасть на Злобу, вы говорите им, что они должны защищать погребальные залы династии Меджидо, если она притащит сюда свою змееподобную тушу. Вы оставляете все двери и люки открытыми, надеясь, что Злоба ползет в них и напорется на воинов.

Правильный расчет. Когда вы возвращаетесь на следующий день, видно, что здесь произошла эпическая битва. Огромные комки слизистой плоти свисают с балок и углов. Воздух наполнен мелкой зелёной пылью, как от битого стекла. Злоба стёрла Нефритовых воинов в порошок, но если судить по количеству пурпурной жижи, размазанной по стенам, они нанесли чудовищу страшные раны.

○ **Продолжить**, ✎ ✓«Гекатомба», ✓«Круг», «☑ Меч Нефритового воина» = 1 — (259)

305

Сворачиваете с дороги и проходите через бахчу к одной из ферм, расположенной вне поля зрения всадников. Там вас встречает девушка, приветствует вас и предлагает кружку эля. Её отец мрачно смотрит на вас. С благодарностью принимаете помощь. Похоже, это простые и честные люди. Они спрашивают, кто вы и откуда.

- Ты же джудаин, ведь так? Скажи, почему джудаины настолько горды? И правду ли говорят, что ваш народ владеет несметными богатствами?

- Мы горды, потому что мы избранный народ, - объясняете вы. – Мы никогда не вступаем в смешанные браки с чужаками, и на протяжении веков нашей сложной истории мы при любых испытаниях поддерживали свои традиции. Что до богатства, то я бы желал своему народу процветания, но сам, должен признать, почти разорён.

- Почему ты свернул с дороги? – спрашивает девушка.

- Из-за всадников. В Баго наверняка поступил приказ об истреблении джудаинов. За мою голову они бы получили хорошую награду.

- Мы спрячем тебя и проведем в город окольными путями.



За последнюю неделю вы отвыкли ждать чего-то хорошего от подданных Правителя, но крестьяне добры, как и их слова. Вас хорошо кормят, и за время, проведенное с ними, вам удаётся восстановить силы.

Можете восстановить 3 единицы Здоровья.

✎ «восстановление здоровья» = 0, приравнять «восстановление здоровья» к «здоровье скрыто», отнять от «восстановление здоровья» количество «☑ Здоровье»

○ **Продолжить**, ✎ X«Лечение41» — (172)

○ Если в наличии 3 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствует «Скрыто/Лечение41»: **Восстановить здоровье**, ✎ «☑ Здоровье» +3, ✓«Лечение41»

○ Если в наличии 1 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствуют «Скрыто/Лечение41», 3 «скрыт/восстановление здоровья»: **Восстановить здоровье**,  приравнять « Здоровье» к «здоровье скрыто», ✓«Лечение41»

306

Все уцелевшие джудаины Годорно надеются на вас и полагаются на ваше руководство. Им стыдно, что они не выступили против Тирана раньше, но весть о его страданиях придаёт им сил. Теперь они убеждены, что Господь всё же не оставил их.

Вы отмечаете безопасные зоны на своей карте и разбиваете людей на группы из пяти человек. Каждая получает список тех, кто может оказать поддержку. Помимо всего прочего, высокий уровень смертности в городе означает меньше число голодных ртов.

Каждая группа получает от вас и список людей, которых необходимо устранить.

- Если вы хорошо сделаете своё дело, то Тирану придётся сдаться, и мы сможем начать всё сначала, - говорите вы, чтобы вселить надежду в сердца соратников. – Мы обретём Землю Обетованную там, где правит истинный и единственный Бог, Светоч нашей жизни.

- ...Нашей жалкой жизни, - шепчет одна пожилая женщина.

- Хватит, - властно произносите вы, начиная входить во вкус вашей руководящей роли. – Никаких разногласий. Вы все знаете, что нужно делать. Вожаки всех групп сопротивления соберутся ровно в полдень через три дня у дома Лорда-мэра. Я надеюсь, что все доложат об успешном выполнении заданий и отсутствии потерь. Я рассчитываю на вас. Вы знаете, где меня найти, если я понадобится. А теперь идите и будьте осторожны.

○ **Продолжить** — (81)

307

Когда капитан Восточной башни Гронда видит, сколько золота ему предлагают, его глаза едва не выскакивают из орбит. Он протягивает вам огромную связку ключей и проводит окольным путем к пыточным камерам. Никакой стражи не видно. Похоже, взяточник сделал свою работу и заранее принял меры. Пока вы осматриваете застенки глубоко под Центральной башней, капитан стражников спасается бегством. Он прекрасно знает, какая страшная участь его ждет, если он попадет в руки тех, кого пытал.

 « Деньги» -500


○ **Продолжить** — (280)

308

Здесь, в глубине городских улиц, недостаточно солнечного света, чтобы разжечь драгоценный камень. Ваш взор обращается вверх, к башням и галереям городских стен, над которыми всё ещё горит закат, как золотистое пламя в сине-сером небе. Вам нужно забраться по отвесной стене, чтобы захватить последние отблески дневного света. Пока вы готовитесь карабкаться по каменной кладке, на вас набрасывается Злоба.

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: Вы успешно отражаете атаку и продолжаете восхождение невредимым.

Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: Потеряйте 5 единиц Здоровья.

- Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Продолжить** — (275)
- Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Продолжить**,  «? Здоровье» -5 — (275)

309

Люси наблюдает, как Тютчев своим клинком рубит вас на куски, будто мясник – неподвижную тушу. Это настоящая бойня, и мечнику требуется всего пара минут, чтобы покончить с вами. Сам он почти не пострадал. Вы сошлись в поединке с одним из величайших мастеров клинка, но рассказать об этом уже не сможете. Больше никому спасти джудаинов.

310

В конце концов, вы всё ещё живы, и, возможно, удача улыбнется вам в другой день. Вы осторожно спускаетесь к основанию башни и, когда возвращаетесь по дорожке к улице, слышите, как захлопываются большие бронзовые ворота. Этот звук напоминает звон похоронного колокола. Вернувшись к воротам, вы пытаетесь открыть их, но двери надёжно заперты. Ничего удивительного – Мелмело, главарь воров, похоже, только что попытался заполучить драгоценный камень в свои руки. Если он заберёт его себе, могут возникнуть проблемы.

- Вы спускаетесь по улицам города к Жужжащей аллее.** — (259)

311

Правитель возлежит со своей наложницей. Он мечется и крутится во сне. Шёлковые простыни смяты. Спина девушки обращена к вам, и вы видите, что её красивая бледная кожа обезображена неприглядными красными шрамами. Из рубцов сочится прозрачная желтоватая жидкость. Кажется, что она спит проклятым сном. Тиран храпит и время от времени вздрагивает во сне, а девушка недвижима, как труп. Миазмы разложения, которые пронизывают и поглощают весь город, проникли и сюда.

Множество гобеленов, мебели и картин, отнятых у старой аристократии, безвкусно развешено и расставлено повсюду. Тиран лежит здесь, и он целиком в вашей власти. Отомстите за ужасные страдания ваших братьев-джураинов или похитите наложницу, чтобы расспросить её и разобраться, что случилось с городом и его Правителем?

- Сперва вам нужно добраться до ложа — (418)**
- Предпочтёте проявить благоразумие, которое всегда является частью мужества, и уйти — (443)**

312

Вы берёте девушку на руки. Её тело легкое, как пушинка, и очень мягкое. В отличие от обезображенной спины, её лицо не тронута пятнами. Девушка очень красива, как и следовало ожидать от наложницы Правителя.

Но как вы сможете перебраться с ней через ковер, чтобы не наступить на него?

- Завернёте девушку в шёлковые простыни и с помощью них стащите с ложа, а сами спрыгнете на пол — (323)**
- Взвалите её на спину и быстро, как на пожаре, минуете ковер — (407)**

313

Вы сожалеете, что пришлось бросить Люси, но теперь она всего лишь очередная погубленная душа, навеки погрязшая в безысходной пучине. С тяжёлым сердцем вы направляетесь в своё укрытие на Жужжащей аллее, чтобы начать подготовку к битве.

- Продолжить — (378)**

314

Ваши опасения подтвердились. От тяжести сундука вы немного теряете равновесие и сильно наступаете на одну из расхлябанных досок пола. Вы слышите пугающий треск. В этот ужасный миг ваше разгулявшееся воображение уподобляет этот звук скрипу балки эшафота при повешении. Но пока верёвка ещё не на вашей шее, хотя стражники уже подступают и вытаскивают мечи из ножен.

- Вор! – кричат они. – Пролез под самым нашим носом. Стоять!

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (324)

Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Отбиться и сбежать** — (5)

315

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебный амулет», но отсутствует 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулет** — (66)

Если в наличии 1 «Умения/Воровство»: **Воровство** — (388)

Нет нужных умений — (441)

316

Вы находите нескольких купцов среди капитанов торговых кораблей, пришвартованных у Татарского пирса. Большинство из них торопятся отплыть в родные края, пока волна злобы и преследования не захлестнула их так же, как и ваш народ. Они не союзники Тирану, который разоряет их запасы, так что купцы сердечно приветствуют вас и осматривают ваши товары.

После этого вы обсуждаете предложенные ими суммы, которые они готовы заплатить за ту или иную вещь. Можете продать любые из следующих предметов, если они у вас есть:

Меч Нефритового воина 500 золотых

Драгоценный камень Огонь Заката 1500 золотых

Шлем с перьями 50 золотых

Волшебная палочка 100 золотых

Волшебный амулет 60 золотых


Целебный бальзам 100 золотых





Острые ножи 40 золотых





Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч Нефритового воина»: **Продать Меч нефритового воина**, ☞ «☞ Меч Нефритового воина» -1, «☞ Деньги» +500





Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Драгоценный камень Огонь Заката»: **Продать Драгоценный камень Огонь Заката**, ☞ «☞ Драгоценный камень Огонь Заката» -1, «☞ Деньги» +1500





Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Шлем с перьями»: **Продать Шлем с перьями**, ☞ «☞


Шлем с перьями» -1, « Деньги» +50


Если в наличии 1 «Персонаж/ Волшебная палочка»: **Продать Волшебную палочку**,  « Волшебная палочка» -1, « Деньги» +100

Если в наличии 1 «Персонаж/ Волшебный амулет»: **Продать Волшебный амулет**,  « Волшебный амулет» -1, « Деньги» +60

Если в наличии 1 «Персонаж/ Целебный бальзам»: **Продать Целебный бальзам**,  « Целебный бальзам» -1, « Деньги» +100

Если в наличии 1 «Персонаж/ Острые ножи»: **Продать Острые ножи**,  « Острые ножи» -1, « Деньги» +40

Если отсутствует 500 «Персонаж/ Деньги»: **У вас нет 500 золотых** — (81)

Если в наличии 500 «Персонаж/ Деньги»: **У вас достаточно денег** — (307)

317

Ваш невозмутимый взгляд смутил юнца. Он ожидал увидеть страх или панику, а вы обращаетесь с ним как с безобидным прохожим, спрашивающим дорогу. Судя по красной краске, покрывающей ладони, его отец занимается выделкой кож. А по одежде вы понимаете, что его отец беден и, скорее всего, задолжал джудаинам. Чем же ещё объяснить злобное отношение сопляка? Вы решаете блефовать.

- Слушай, парень, - говорите вы, - а ты знаешь, что бывает, когда нам, джудаинам, не возвращают кредит? Неплательщика ждёт долговая яма или рабство. Ты сильно смахиваешь на одного моего клиента, из кожевенных рядов, которому что-то не фартит последнее время. Может, это твой папаша?

Вам повезло – предположение оказалось верным. Отец сопляка действительно должник джудаинов.


Юнец больше не рискнёт вас оскорблять, опасаясь потерять крышу над головой.

Он отступает. — (19)

318

Вы настигаете Скакши, и ваш меч вкушает его кровь. Вы протираете клинок тряпицей и возвращаете его в ножны, а затем оглядываетесь вокруг. В корчме при Внутреннем храме стоит оглушающая тишина. Никто не осмеливается поднять на вас глаза. Все смотрят на труп Скакши. Посетители шокированы внезапной жестокостью, проявленной к их товарищу. После такого впечатляющего представления вряд ли кто-то помешает вашему уходу. Но и ожидать дружеского расположения здесь не стоит. Обшариваете карманы Скакши и быстро находите тайник, из которого извлекаете набор остро наточенных ножей. Возьмите их, если хотите, но не забудьте записать ножи на Лист персонажа.

Вы осматриваетесь. Какой-то человек бросает на вас косой взгляд и сплевывает на пол. Вы решаете вернуться в свое убежище на Жужжащей аллее. Вы чувствуете, что убивать Скакши было необязательно.

 ✓ «Тупик»

Если отмечено «Ключи/Сатори»: Возможно, вы поддались общей истерии и злобе, которая, кажется, заразила большинство городского населения?, ✎ X«Сатори» — (357)

Если отсутствует «Ключи/Сатори»: Возможно, вы поддались общей истерии и злобе, которая, кажется, заразила большинство городского населения?, ✎
✓«Венефикс» — (357)

319

Вы не слишком разбираетесь в движении барж, к которым истинные моряки относятся с презрением. Но вы можете сказать, что вечером ожидается сильный прилив, а матросам предстоит тяжкий труд. Отправляющимся гребным баржам придётся плыть в сумерках против приливной волны, но по крайней мере, к тому времени невыносимая жара спадет.

У пирса стоят три баржи. Первая из них больше похожа на широкий плот. На ней громадная куча извести для перевозки. Вторая только что разгрузилась. Это обычная баржа для перевозки зерна. На ней могут водиться крысы, охочие до пшеницы. Наконец, третья – это небольшое судно малой осадки. Она загружена бочками, накрытыми брезентом. Такие неглубоко сидящие в воде суда используют для плавания по мелким притокам реки Палайл, которая течёт от Великого леса на север.

- Укроетесь под брезентом на маленькой барже — (398)
- Укроетесь у кучи извести на широкой барже — (224)
- Если крысы вас не пугают, можете пробраться на зерновую баржу — (439)

320

Ножи прекрасно делают свое дело. Быстро бросаете их один за другим, и они пронзают раздутое тулово паука. Чёрная жидкость брызжет во все стороны, а чудовище упирается спиной в потолок и издыхает. Лезвия ножей застряли в паутине мертвого паука на большой высоте.

Вы подходите к раме и, подняв обе руки, достаёте драгоценный камень. Его сияющий свет заливает зал. Наконец-то у вас есть оружие, чтобы победить Злобу.

✎ «☞ Острые ножи» = 0

- Теперь остаётся только осторожно спуститься с башни. — (395)

321

Вы гребёте к ближайшему берегу так быстро, как только можете. За спиной слышится плеск воды и фыркание, а на поверхности показывается уродливый, но неопасный морж. Истощённый своим рывком, выбираетесь из лодки, чтобы отдохнуть на берегу тёмного канала. Вы садитесь на землю и греетесь в лучах полуденного солнца.

- Вскоре возникает неприятное чувство, что за вами наблюдают. — (28)

322

На следующий день вы отправляетесь на встречу с Люси. Выйдя к Обводному каналу, замечаете, что поверхность воды, насколько хватает глаз, покрыта какими-то красными сгустками. При ближайшем рассмотрении оказывается, что это куски мяса. Вы содрогаетесь, когда понимаете, что это вырванные человеческие сердца. Их сотни и тысячи, и к ним уже слетаются вороны. Но это не могут быть сердца убитых джудаинов, поскольку болтающиеся в железных клетках тела ваших сородичей остаются нетронутыми.

Дойдя до сада Статуй, вы видите, что Люси уже на месте и выглядит лучше, чем когда бы то ни было. Она делает вид, что не заметила вас, и продолжает путь по пустынной улице. Рядом с ней следует человек с собакой. Это огромная гончая, которая рвётся с поводка. Возможно, Люси не хочет вас выдавать, и в этом случае действует весьма хладнокровно. Вы можете остаться в укрытии, но, судя по злобному лаю, собака уже учуяла вас. Что может заставить пса так лютовать? Неужели он уже представляет, как вгрызётся зубами в податливую плоть? Возможно, у Люси есть какой-то план.

- Подождёте и посмотрите, что она будет делать — (271)
- Покинете своё укрытие и выйдете на улицу — (58)

323

Вы прыгаете на безопасное место, держась за край покрывала. Затем сильно дёргаете его, и девушка скатывается с ложа и попадает на ковёр. Как только спеленатое тело касается нитей ковра, они оживают и опутывают её. Как вы не бьётесь, вы не можете подтащить её ближе.

Нечто обширное и чёрное как мантия вампира отделяется от балдахина ложа Правителя и повисает в воздухе над вашей головой. У вас ещё есть время сбежать, если вы решите оставить девушку.

- Сбежать — (379)
- Вернуться на ковер, чтобы освободить её — (86)

324

- Вам нужно это? – кричите вы. – Ну так получайте!

С этими словами вы бросаете шкатулку. Она с гулким грохотом врежется в доспех одного из часовых, его колени подгибаются, и он падает на пол. Остальные на шаг отступают. Вы бросаетесь вперёд, хватаете край ковра и с силой выдёргиваете его из-под ног стражников. Изумлённые воины теряют равновесие и с резким хрипом падают на спину. Вы вышибли из них дух и выпрыгиваете из дверного проёма прямо на распростёртые тела. Используя их животы, как трамплин, вы вновь хватаете сундучок и готовитесь сбежать. Однако один из стражников, похоже, пришёл в себя. Несмотря на льющуюся из разбитого носа кровь, он с разъярённым рычанием выскакивает вслед за вами на лестничную площадку.

Вы не думаете, что вам каким-то образом удастся победить в схватке, и в несколько больших прыжков преодолеваете расстояние до окна. Чтобы отделаться от преследователя, вы ныряете в окно. Перекувырнувшись в воздухе, вы невредимым приземляетесь в стоящую под окном повозку с сеном, которую приметили для себя заранее. В окне появляются стражники.

- Немедленно вернись, пёс! – рычит парень с разбитым носом.

Вы отвешиваете изысканный поклон.

- Господа, к сожалению, я вынужден отвергнуть ваше любезное предложение. Прощайте!

Вы стремглав бросаетесь прочь, мысленно потешаясь над сердитыми воплями стражников, которые вскоре затихают вдали.

Продолжить — (447)

325

Страшный грохот разносится по залу. Кажется, что пошатнулась и сама башня. За грохотом следует вспышка красного пламени, которая заливает чёрного паука своим убийственным светом. Вы оглушены и чувствуете, как раскачивается вершина башни. Паук отступает. Его лапы подгибаются, и он тщетно пытается дотянуться до вас. Драгоценный камень Огонь заката перед вами. Вы прыгаете к нему прямо перед гигантским пауком, который, издав слабое шипение, издыхает.

Продолжить — (395)

326

Тютчев приказывает хозяину кабака бросить вам меч. Вы ловите своё новое оружие. Пока вы готовитесь к схватке и пытаетесь освоиться с клинком, Тютчев рассекает воздух своим мечом. Плавные движения воина исполнены силы и грации. Когда он надвигается на вас, в его голубых глазах появляется безжалостный блеск. Заинтригованная Люси наблюдает за вами.

 «Меч» = 1

Проскользнёте мимо врага и выбежите из таверны — (410)

Останетесь и примете бой — (167)

327

Вам предстоит противостоять Злобе, не имея ни оружия, ни стратегии. В этой битве вы можете рассчитывать только на собственные качества.

- Если отмечено «Ключи/Сатори»: — (345)
- Если отсутствует «Ключи/Сатори»: **Продолжить** — (149)

328

К сожалению, вы понятия не имеете, что именно искать, и ваша отчаянная попытка поправить здоровье ни к чему не приводит. Вам не удаётся избежать долгосрочных последствий истощения. **Вычеркните умение Ловкость, если оно у вас было.**

Снова возвращаетесь на дорогу. Закрываясь от ветра, вы одиноко бредёте по тракту, но вдруг видите впереди облако дыма или пыли. Облако приближается, и когда до него остаётся не больше четверти мили, вы начинаете различать силуэты нескольких всадников. Они двигаются быстро, гораздо быстрее, чем купцы или обычные путники. Должно быть, это разбойники.

 «Ловкость» = 0


- Побегите обратно к Годорно, надеясь скрыться от них во мраке ночи — (119)
- Останетесь на своём месте, открыто поприветствуете их и предложите разделить с ними их рискованное ремесло — (64)


329

Злоба вопит от боли – это крик безумной ярости, вызванный вашим натиском и ранами от волшебного меча. В хаосе битвы вы и ваш чудовищный враг сходитесь в смертельной схватке. Зеленоватый металл вашего клинка глубоко врубается в мягкую гнойную плоть Злобы, а её щупальца разят вокруг с потрясающей силой. Но в её гибельных зелёных глазах появляется нечто новое. И это не ненависть и беспричинная жестокость. Они излучают страх. Злоба знает, что сегодня она умрёт. И всё же она дорого продаст свою жизнь.

Если отсутствуют 1 «Умения/Обереги» или 1 «Персонаж/□ Волшебный амулет»: **Вы теряете 9 единиц Здоровья**

Если в наличии 1 «Умения/Обереги», в наличии 1 «Персонаж/□ Волшебный амулет»: **Вы теряете всего 6 единиц Здоровья.(Обереги и амулет)**

Если отсутствуют 1 «Персонаж/□ Волшебный амулет» или 1 «Умения/Обереги»: **Продолжить**,  «□ Здоровье» -9 — (383)

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Продолжить**,  «□ Здоровье» -6 — (383)

330

Зал «Серебристого угря» оказывается гораздо просторнее, чем вы ожидали. Скрипучий пол засыпан опилками, на которых видны запёкшиеся лужицы рвоты и кровавые пятна. Часть грубо сколоченной мебели исчерчена инициалами посетителей, запечатлёнными в тёмной старой древесине. Даже странно, что среди обитающего здесь сброда есть и такие, кто способен написать пару букв. Толстое, бутыльно-зелёное стекло светильников придаёт интерьеру странный призрачный вид. Десятки глаз обращаются к вам и оценивающе осматривают с головы до пят. Затем посетители возвращаются к своим друзьям и выпивке.

Высокий блондин направляется к барной стойке и заказывает огненную воду, а для Люси лимонный коктейль. Он одет в иноземный кожаный костюм и доспехи, какие вы никогда не видели раньше. Его одежда сшита из кусочков плохо выделанной кожи и меха, что придаёт его экипировке весьма впечатляющий и довольно причудливый вид.

Хозяин корчмы - это отставной капитан военной школы. Покрывающие его лицо рубцы и наполовину отрубленное ухо свидетельствуют о многочисленных битвах с необузданными клиентами его заведения. Он торопится обслужить внушительного молодого человека. Люси непринужденно болтает с ним, как с давним знакомым. Высокий блондин оборачивается и критически осматривает вас. У него очень бледная кожа, а скулы усыпаны веснушками. Люси обнимает его и что-то шепчет на ухо. Парень отвечает, и до вашего слуха доносится слово «джудаин». Затем он сплевывает на опилки и пытается ухватить Люси за задницу. Она хлопает его по руке и удаляется со своим бокалом в дальний угол таверны. Высокий чужеземец следует за ней.

Компания из четырех мужчин, которые могут быть с равным успехом и ремесленниками, и ворами, не торопясь, потягивает пиво. Две малопривлекательные женщины в кружевах и шелках цинично хихикают в нише сзади вас, а какая-то тёмная личность курит трубку в тени барной стойки.

- Закажете выпивку в баре — (153)**
- Спросите у четвёрки, как найти Мелмело, Короля воров — (425)**
- Присоединитесь к Люси и высокому чужеземцу — (170)**

331

Сопляк довольно быстр, и когда вы убегаете, пытается вонзить ножницы в вашу спину. Если вы владеете Ловкостью, то вы ещё быстрее и вскоре оставляете его позади. В противном случае вы чувствуете острую боль, когда холодное острие пронзает спину под лопаткой между мышцами и сухожилиями. Ваша одежда багровеет от крови - **потеряйте 1 единицу Здоровья**. Повезло ещё, что удар не стал смертельным. Этот уличный мерзавец определенно умеет обращаться с ножницами.

 « Здоровье» -1

- А я думал, что у вас, джудаинов, кровь черная, - отпустив эту шуточку, он наконец оставляет вас в покое. — (19)**


332


Вы подкрадываетесь к одному из Нефритовых воинов сзади, бросаетесь к его руке и выхватываете из неё меч.

- Следуйте за мной, Нефритовые воины из гробницы Меджидо! – подчиняясь внезапному побуждению, восклицаете вы.

В ответ раздаётся глухой рокот. Воины качают головами и шествуют к вам с высоко занесёнными мечами. Очевидно, вам никак не удастся избежать их смертоносных блистающих клинков. Украденный меч раскалывается прямо в ваших руках, и воины повергают вас на землю. Потеряйте 4 единицы Здоровья.

 « Здоровье» -4

Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Бегите прочь из погребальных залов.** — (209)

Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Это конец** — (285)

333

Мансарду Мамелюка украшают шёлковые эстампы и гобелены с изображением великих городов Архипелага и их правителей. Пол устлан толстой циновкой из камыша. Мамелюк изо всех сил старается разжечь огонь, чтобы вы оба могли согреться, но камин только дымит.

Вам плохо. Болезненный паралич сковал ваше тело. Там, куда попала слизь Злобы, ваше лицо жжёт огнём. Мамелюк серьёзно обеспокоен.

Если отмечено «Ключи/Венефикс»: **Продолжить** — (75)

Если отсутствует «Ключи/Венефикс»: **Продолжить** — (416)

334

Вы быстро идёте к главным воротам, закрывая свое лицо от прохожих. Вскоре вы обнаруживаете, что за вами следует шайка уличных мальчишек. Вы сворачиваете с главной улицы, чтобы отделаться от них, и бежите по боковым улочкам, но беспризорники явно знают эту часть города как свои пять пальцев. Им пришлось изучить каждый дюйм местности, чтобы выжить в скитаниях.

Решив, что вам удалось оторваться от них, вы возвращаетесь по проспекту к двойной арке главных ворот. Когда вы проходите мимо колокольни, раздаётся равномерный печальный звон колокола. Тяжёлые ворота со скрипом закрываются. Вам нужно попытаться покинуть Годорно другим путем. Городские стены высоки и хорошо охраняются.

Обследовать речной пирс, чтобы определить, сможете ли вы подняться на одну из барж и отплыть по реке — (335)

Попробуйте подкупить стражников — (377)

335

Вы крадётесь по боковым улицам, скрывая своё лицо от прохожих, и направляетесь к побережью. Сильно кусают комары, но это наименьшая из ваших бед. Вы по-прежнему слышите истеричные вопли и крики толпы, которая бушует в городе. Осторожно пробравшись к пирсу, видите три речных баржи: две из них забиты товарами, а одна только что разгрузилась.

- Если в наличии 1 «Умения/Мореплавание»: **Мореплавание** — (319)
- Если отсутствует 1 «Умения/Мореплавание»: **Продолжить** — (180)

336

Вы возвращаетесь к дому ювелира поздно ночью и останавливаетесь, осматриваясь при свете луны. Вами овладевает чувство, что здесь есть все признаки ловушки. Едва ли Правитель оставил бы драгоценный алмаз без присмотра. Должно быть, он прекрасно осознавал, что любые охранные меры, достаточные для того, чтобы отпугнуть рядовых городских воришек, станут лишь дополнительным вызовом для каждого уважающего себя профессионала. Так что можно не сомневаться – внутри дома расположились воины Тирана.

Вы добираетесь до первого этажа, открываете окно и на цыпочках пересекаете лестничную площадку, прислушиваясь перед каждой дверью. Как и ожидалось, за одной из дверей слышится перестук игральные костей и ленивая перебранка скучающих солдат. Вы останавливаетесь. Вот то самое место, где должен находиться алмаз.

Прокравшись по площадке к следующей двери, вы слышите громогласный храп. Это спальня ювелира. Вы осторожно открываете дверь, подходите к шкафу и вытаскиваете ночной халат и колпак. Затем вы натягиваете их поверх своей одежды и, бросившись на площадку, колотите в первую дверь с криками:

- Вор! Вор внизу!

Три стражника подскакивают от неожиданности, хватают своё оружие и пробегают мимо вас через площадку, взводя арбалеты. Они так заняты поимкой вора – и, разумеется, предвкушением заслуженной награды – что и не думают приглядеться к вашему лицу.

Вы сбрасываете халат и осматриваете комнату. Маленькая шкатулка привлекает ваше внимание. Очевидно, в ней и лежит алмаз. Замок выглядит надёжным, но вы без труда сможете открыть его в каком-нибудь надёжном месте подальше отсюда. Вы хватаете шкатулку и берёте её под мышку, чтоб было сподручнее бежать из дома, как вдруг неприятная тень сомнений омрачает вашу радость. Возможно, эта коробочка – всего лишь приманка, а настоящее сокровище хранится в другом месте.

- Немедленно покинете жилище ювелира со шкатулкой — (447)
- Открыть её и убедиться, что алмаз внутри — (303)

337

Необходимо как можно быстрее заставить воина замолчать, пока его крики не подняли на ноги всех соседей. Даже пробираясь к нему по лестнице, вы продолжаете думать о том, где же вы ошиблись. В магии не было никаких упущений. Однако ваш план предполагал, что все обитатели дома будут крепко спать, когда вы наложите заклинание. Очевидно, этот воин бодрствовал, охраняя алмаз, поэтому магическая формула не сработала. Вы можете легко представить себе его испуг и недоумение, когда он услышал ваши шаги на лестнице и обнаружил, что все остальные жители дома спят как убитые, и он никак не может их разбудить. Первый выпад его меча довольно неуклюж. Вы ускользаете от удара, решив закончить этот бой как можно скорее. Вы справились и с более опасными противниками.

Если отсутствуют 1 «Умения/Фехтование», 1 «Умения/Рукопашный бой»: У вас нет никаких боевых умений, **потеряйте 2 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой», но отсутствует 1 «Умения/Фехтование»: Вы владеете Рукопашным боем, потеряйте 1 единицу Здоровья.

Если в наличии 1 «Умения/Фехтование»: Вы владеете Фехтованием (и мечом), вам удаётся избежать ранений.

○ Если отсутствуют 1 «Умения/Фехтование», 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Радуюсь, что удалось уцелеть, вы быстро обыскиваете верхние комнаты, обнаруживаете алмаз и сразу же покидаете дом.**, ✍ «Здоровье» -2 — (447)

○ Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой», но отсутствует 1 «Умения/Фехтование»: **Радуюсь, что удалось уцелеть, вы быстро обыскиваете верхние комнаты, обнаруживаете алмаз и сразу же покидаете дом.**, ✍ «Здоровье» -1 — (447)

○ Если в наличии 1 «Умения/Фехтование»: **Радуюсь, что удалось уцелеть, вы быстро обыскиваете верхние комнаты, обнаруживаете алмаз и сразу же покидаете дом.** — (447)

338

Поражение – это мощное заклинание, используемое в борьбе против сильных противников. Но даже если вы успеете поразить одного из Нефритовых воинов, остальные не испугаются и сразу набросятся на вас. Как вы могли заметить, они не обладают разумом. Это автоматы, неуязвимые для ваших заклинаний. Нефритовые воины с устрашающим гулом и содроганием приближаются к вам с высоко поднятыми мечами и окружают вас. Времени для другого заклинания нет. Их острые клинки вспарывают вам живот и отнимают драгоценную жизнь. Гробницы династии Меджидо останутся неоскверненными. Последнее, о чем вы думаете перед смертью, что больше некому спасти джудаинов, а Злоба завладеет всем. Суета сует...

339

При таких обстоятельствах заклинание Владычества – это хороший выбор, ведь вы точно знаете, кто здесь главный, а значит, можете заставить его подчиняться вашим командам. В данном случае это начальник караула, который заскучал на посту и легко поддается чарам. Вы приказываете ему пропустить вас, а старуху тем временем обыскивают, пытаетесь найти оружие.

- Оставив караулку позади, вы входите в некогда оживлённый город. — (96)**

340

Когда свет пронзает вашу плоть, вы кричите от невыносимой боли. Мгновением позже вы в ужасе наблюдаете, как пурпурные полипы прорастают прямо из вашей груди. Чудовище пробудило зло в вашем сердце, и теперь его метастазы разъедают вас изнутри. **Потеряйте 5 единиц Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вы всё ещё живы, вам остаётся только одно – попытаться убить Злобу, пока она не вовлекла вас в своё чёрное дело.

 «□ Здоровье» -5

- Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Продолжить — (128)**
- Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Это конец — (246)**

341

Библиотекарь стоит на улице, глядя на груды тлеющего пепла. Когда вы подходите ближе, то понимаете, что кто-то собрал в кучу библиотечные книги и спалил их. Преисполненный горя библиотекарь падает на колени.

- Они сожгли мои книги! – причитает он, и слезы стекают по его бороде.

- Кто это сделал? И почему? – спрашиваете вы.

- Люди Правителя. Сказали, что знания вредят закону и порядку. Утверждали, что книги джудаинских авторов полны лжи. О, какая потеря!..

Вы уже ничего не сможете прочитать о Злобе в писаниях древних авторов. Даже если представится случай, в библиотеке больше нечего делать.

- Вы задаётесь вопросом – может, Тиран действительно сошел с ума? — (259)**

342

Вы также освобождаете около двухсот стражников, которые страшно признательны вам и не могут поверить в свою удачу. Они перелезают через стены крепости. Большинство из них, похоже, находятся в шоке. Вряд ли они доставят вам много хлопот. Вы скорее ждёте неприятностей от освобождённых вами джудаинов. Они видят позади своих истязателей и жаждут мести.

- Теперь вы умрёте, собаки! Умрёте медленно и мучительно! – кричат они. – Посмотрим, как вам понравится, когда пытаются вас самих. Давайте нагреем железо, чтобы выжечь им внутренности!

Охваченные истерией джудаины тут же бросаются пытаться стражников, а остальные пытаются затащить их в камеры пыток. Бывшие тюремщики в ужасе.

Хотите остановить бойню, убив одного из своих братьев-джудаинов? В критические моменты нет простора для гибких решений, а ваши люди ведут себя не лучше диких зверей и потеряли всякий контроль над собой Или позволите своим соплеменникам творить возмездие,

- Убить одного из своих братьев — (210)**
- Позволить творить возмездие — (107)**

343

У стражников есть только один ответ на столь отвратительную угрозу. Когда вы отправляете прокажённых в атаку, воины с обеих стен и надвратной башни выпускают по вам град стрел из своих арбалетов. Вы утыканы стрелами как подушка для иголок. Когда вы умираете, то слышите бессердечный хохот стражников, которые с радостью отмечают гибель очередного джудаина. Теперь никто не сможет спасти ваш народ. Злоба завладеет всем.

344

Обратный путь в город занимает столько же времени. К полудню третьего дня перед вами возникают зубчатые башни и крепостные стены большого города. Огромные стаи ворон кружат над ним, а из Гронда ветер доносит тоскливые стоны несчастных, подвергаемых пыткам.

- С волнением подходите к воротам. — (182)**

345

Злоба воздвигает ещё одну гибельную магическую преграду, но вы бесстрашно идёте вперёд. Небо цвета индиго меняет краски на чёрно-серый цвет ночи. Монстр втискивается в тёмную улицу и нависает над вами, как чудовищная огромная скала. Вы начинаете читать нараспев:

- И если я пойду долиной смертной тени, да не убоюсь я зла...

Внезапно одно из щупалец, подобное стальному канату, с силой обрушивается на вас, но Злоба тут же с шипением отдёргивает его. Чудовище издаёт крик боли. Злобе невыносима сама мысль, что она не может добраться до вас, ибо вы не взрастили в своей душе ни один из тех пороков, которые она так лелеет. Вы наступаете и оказываетесь прямо перед чудовищем. Его пасть зияет как огромная язва, из которой разносится ужасное зловонное дыхание.

- Прыгнете прямо в разинутую пасть Злобы — (136)
- Оглядитесь в поисках какого-нибудь оружия против неё — (149)

346

Конь, кажется, пуглив. Его бока потемнели от пота, а глаза нервно стреляют вокруг. Он не может устоять на одном месте и часто перебирает ногами. Он явно боится.

- Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (415)
- Если в наличии 1 «Умения/Знание дикой природы»: **Знание дикой природы** — (222)
- Если отсутствуют 1 «Умения/Ловкость», 1 «Умения/Знание дикой природы»: **Продолжить** — (237)

347

Правитель потерял значительную часть своих сил, а значит, у вас появились хорошие и очень заманчивые перспективы.

- Вернётесь на Жужжащую аллею, чтобы обдумать, что предпринять дальше — (81)
- Вернетесь в Гронд, чтобы освободить больше стражников и узников — (245)

348

Вы стучите по люку, а затем опускаетесь на колени и прикладываете ухо к доскам, чтобы понять, что происходит внизу. Слышны голоса людей. Очевидно, они опасаются, что за ними пришли слуги Тирана. Вы тихо называете своё имя и говорите, что вы джудаин. Наконец вам решают открыть. Внизу, в подвале, вы видите три семейства, которые скрываются от палачей Правителя. Узнаёте среди них высокого человека. Это Кайафа, бывший священник ныне разрушенного храма. Он держит в руках старое ржавое копье, которое отбрасывает в сторону, когда узнаёт вас.

- Кайафа, старый друг! – приветствуете его вы. – Что произошло? Почему наш народ прячется под землёй подобно крысам?

Кайафа мрачно смотрит в ответ, а одна из женщин начинает рыдать. Густым басовитым голосом, который бы звучал очень внушительно где-нибудь за пределами сырого подвала, бывший священник начинает свой рассказ.

Продолжить — (370)

349

Солдаты Тирана с обнажёнными мечами окружают вас. Вы храбро бьётесь за свою жизнь, ваш клинок со звоном рассекает воздух, но вам не хватает сил сдерживать противников бесконечно. Их слишком много, и они рубят вас на куски под восторженный рёв окружающей толпы. В голове мелькает последняя мысль: «Ужасно глупо! И почему я думал, что смогу пробиться с боем?»...

350

Две распорки, которые поддерживали груды камней, трещат и прогибаются. Спуск выглядит как чистое самоубийство. Если Люси попала в эту ловушку, то она давно мертва, и вы ничем не сможете ей помочь. Остаётся только надеяться, что она провела ночь в объятиях любовника, а не в своей жалкой хижине.

Вы возвращаетесь к вашим людям, чтобы подготовиться к противостоянию со Злой. — (378)

351

К вашему удивлению, озеро оказывается мелким. Оно похоже на лужу глубиной в несколько локтей. Вы выбираетесь на другую сторону мокрым, но невредимым. Звук от водостока затихает, и вы только сейчас осознаёте, насколько гнетущим и противным он был.

Обследуете странные фигуры у стены, обойдя озеро по краю — (202)

- Не теряя времени, откроете двери напротив — (65)

352

Воздев руки, вы произносите заклинание Молнии. Сверкает ослепительная вспышка, и вы слышите звук, как от удара кнутом. Затем до вас доносится запах обгорелой плоти. Живой ковёр из змеиных клубков волнуется как бурлящее море. Очевидно, что гады пришли в неистовство. Вы бесцеремонно идёте прямо по ним. Живой ковёр извивается под вашими ногами со зловещим шипением.

Одна из змей впивается зубами в мягкую плоть у вашей щиколотки, но вы бросаетесь к противоположному концу зала и захлопываете за собой дверь. Змеиный яд поступает в вашу кровь, и вскоре вы чувствуете, как он жжёт вас изнутри, и боретесь за каждый глоток воздуха. **Потеряйте 4 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вы всё еще живы, приходите в себя у подножия следующей винтовой лестницы. Внезапно из-за дверей показываются змеи, расползаются по полу во все стороны и исчезают из виду.

 «□ Здоровье» -4

- Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Продолжить** — (122)
- Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Это конец** — (282)

353

Чтобы призвать волшебный серебряный щит из разрежённого воздуха, вам требуется всего один миг. Затем вы наклоняетесь к сплетенной массе змей, окружающей платформу, и медленно и аккуратно расчищаете путь по полу. Закрученные в спираль гады зловеще шипят, как будто обижаясь, что их так бесцеремонно обеспокоили. Чем быстрее вы их отбрасываете, тем более настойчиво они ползут обратно к вам. Лишь чудом вы добираетесь до врат на другом конце зала без единого укуса.

- Продолжить** — (122)

354

Вы можете отправиться на поиски драгоценного камня, который, по словам Мелмело, находится где-то в башне Сентинел.

- Отправиться на поиски** — (186)
- Пока воздержаться от этого** — (27)

355

Вы размахиваете своим мечом и поражаете чёрное тело чудовища. Оно извивается вокруг клинка, пытаясь обхватить вашу руку. Бросите оружие (163) или попытаете сохранить свой верный меч и вытащить его (178)?

- Бросите оружие — (71)**
- Попытаете сохранить свой верный меч и вытащить его — (67)**

356

Ваше шестое чувство не подвело. Инстинктивное ощущение опасности заставляет вас поднять взгляд вверх - к балдахину над ложем Правителя. В то же время драгоценные нити ковра болезненно обхватывают ваши щиколотки. Нечто, похожее на чёрное одеяло, зловеще спускается вниз из-под балдахина, пытаясь накрыть вас.

- Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость — (293)**
- Если в наличии 1 «Умения/Фехтование», в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч»: **Фехтование — (94)**
- Если отсутствуют 1 «Умения/Ловкость», 1 «Умения/Фехтование»: **Продолжить — (116)**

357

Настало время изучить местность. Если вы лично обойдете улицы, то будете знать, что происходит.

Когда вы проходите через квартал иноземцев, многие ваши люди тихо приветствуют вас со своих наблюдательных и тревожных постов. Они исчезнут при первом признаке появления солдат Правителя, поэтому вам не стоит ожидать безопасности на улицах города. Завернув за угол, натываетесь на совершенно ужасающее зрелище. Пульсирующая заразная масса фиолетовой слизи извергается из городского канализационного стока. Множество людей застряли в липкой слизи на груде камней, как мухи на намазанном медом листе.

Узнаете одно из лиц среди тех, кто просто потонул в фиолетовом глянце. Это дочь Тормила, капитана дворцовой гвардии, который грозился притащить вас к Тирану в кандалах. Его собственная дочь пала в объятиях Злобы. Теперь это просто одна из погубленных потерянных душ. Решаете показать ее Тормилу, а затем либо попытаться уговорить его присоединиться к сопротивлению, либо заманить вслед за дочерью в клубок Злобы.

Вы находите Тормила, идущего из фехтовального зала домой. Подзываете его в темном переулке, и он останавливается рядом с вами.

- Следуйте за мной, капитан Тормил. Хочу вам кое-что показать.
- Что тебе нужно от меня?
- Я нашел вашу пропавшую дочь. Мне ничего не нужно, я просто отведу вас к ней.
- Показывай дорогу. Я пойду следом. И без фокусов.

Он воинственно шествует за вами к упавшей стене. Вы поднимаетесь на груду камней и показываете ему, что случилось. Он стоит рядом с вами, глядя в остекленевшие глаза дочери, и пытается протянуть к ней руку, но не может. Тормил обливается слезами, а затем вытаскивает свой меч и сбегает вниз по камням, чтобы рассечь раздутые формы Злобы.



- Оставьте его погибать и с удовольствием посмотрите, как он найдет свою смерть в кольцах Злобы** — (217)
- Попытайтесь спасти его** — (146)


358


Вы проводите беспокойную ночь в своём логове. Несколько раз просыпаетесь от шуршания крыс, которые благоденствуют, пока городу грозит разруха. Тем не менее вы просыпаетесь бодрым и чувствуете себя гораздо лучше, чем вчера.



Если в наличии 1 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствует «Скрыто/Лечение41»: **Можете восстановить 2 единицы Здоровья.**



Умывшись студёной водой, обдумываете, чем заняться в это хмурое утро.

 «восстановление здоровья» = 0, приравнять «восстановление здоровья» к «здоровье скрыто», отнять от «восстановление здоровья» количество « Здоровье»

Если отмечено «Ключи/Круг»: **Вы решаете спуститься в гондоле по Большому каналу в надежде перехватить Злобу**,  X«Лечение41» — (188)

Если отсутствует «Ключи/Круг»: **Продолжить**,  X«Лечение41» — (79)

Если в наличии 2 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствует «Скрыто/Лечение41»: **Восстановить здоровье**,  « Здоровье» +2, ✓«Лечение41»

○ Если в наличии 1 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствуют «Скрыто/Лечение41», 2 «скрыт/восстановление здоровья»: **Восстановить здоровье**,  приравнять « Здоровье» к «здоровье скрыто», ✓«Лечение41»

359

Время, потраченное на изучение домов знати, куда вы пробирались тайком, не пропало даром. Одна из вещей, которую вы узнали – то, что в них всегда имеются запасные входы и выходы. Один из них проложен через отводной канал, который снабжает водой Императорский бассейн, там, где сливаются Большой и Обводный каналы. Другой путь – это тайный туннель, который проходит под землёй к гробнице династии Меджидо – королевской фамилии, прославившейся многочисленными завоеваниями в Золотой век Годорно и принесшей процветание в подвластный ей город.

- Если в наличии 1 «Умения/Фольклор»: **Продолжить (фольклор)** — (389)
- Если отсутствует 1 «Умения/Фольклор»: **Продолжить** — (263)

360

Когда вы поднимаете вопрос о поисках Мелмело, Кайафа приходит в беспокойство.

- Да, если кому-то нужен ключ к тайным тропам под городом, ему надо говорить с Мелмело, главарём воров. Но будь осторожен. Невыразимые ужасы таятся в вечно тёмных лабиринтах... Есть вещи, которые лучше не трогать.

Единственный известный вам способ связаться с Мелмело – это обратиться к ворам. А место, в котором ты наверняка найдешь вора, если он тебе нужен – это корчма при Внутреннем храме в сердцевине Старого города.

- **Знание улиц** — (385)
- Если отсутствует 1 «Умения/Знание улиц»: **Пойти по улице** — (144)
- Если отсутствует 1 «Умения/Знание улиц»: **Спрятаться за повозкой с рабами и проскользнуть незамеченным** — (402)

361

Это трудный прыжок, но вы справляетесь. С некоторым усилием взлетаете высоко в воздух. Вы приземляетесь рядом с девушкой, и тела на ложе слегка подбрасывает, как на пружине. Правитель храпит, но не просыпается, а девушка неподвижно лежит спиной к вам. Похищаете наложницу, чтобы задать интересующие вас вопросы.

- **Продолжить** — (312)

362

- За это ты будешь вечно гореть в аду, джудаинская сволочь! Ты утонешь вслед за мной в трясине Злобы. Ты пожалеешь о том дне, когда не подал руку, чтобы спасти старого вояку...

Стражник резко обрывает ругань и в отчаянии замолкает. Его тело жестоко разъедено, а зияющая на шее рана, кажется, покрыта гноем, истекающим из плоти Злобы, а не из самой раны. Вы никогда не сможете описать свой ужас при виде этих загубленных душ и их распада. Все, что вы можете предпринять, - это попытаться сохранить собственный рассудок.

- Вы закрываете уши от мучительных звуков и убегаете прочь. — (376)

363

Лестница выходит на внешнюю площадку, обрывающуюся в пустоту, и вы довольно долго прикидываете, как лучше двигаться дальше. Наконец вы решаете лезть по стене – очень опасный, но единственный путь. Кончиками пальцев вы вцепляетесь в зазоры между массивными каменными блоками. Используете и плющ как помощь в восхождении. Дыхание перехватывает от свистящего и воющего ветра. Здесь только вы и он впиваетесь в укрепленную высоко над землей кладку. Наконец через сто шагов головокружительного подъёма, вы оказываетесь на площадке, огибающей башню. В ширину она составляет не более шага и спиралью уходит наверх. Перил, разумеется, нет. Нет вообще ничего, за что вы можете ухватиться.



- Попытаетесь взойти по серпантину — (387)
- Поползёте по нему — (56)
- Решите сдаться и покинуть башню — (310)

364

Средняя платформа – это ловушка. Доска гроыхает, а вы теряете равновесие, падаете и напарываетесь на металлические шампуры, которые вонзаются в ваши ступни. **Потеряйте 2 единицы Здоровья.**

Если вы все ещё живы, то освобождаетесь от шипов и балансируете на внешнем крае площадки. Боль ужасная и затрудняет передвижения, но обратной дороги нет. Головы змей начинают гипнотически покачиваться, как будто спокойно внушают вам, что вы упадёте к ним. Вы никак не можете отступить, собираетесь с силами и прыгаете к следующему канату. Хватаетесь за него и раскачиваетесь над змеями, видя их широко раскрытые пасти и пульсирующую между ними желчь. Вы надеетесь только на то, что они не могут плевать ядом, как королевские кобры, которые как вы слышали, живут в топях вокруг Баго. Вы медленно раскачиваетесь над залом, чтобы приземлиться точно на последнюю площадку. И вот она оказывается прямо под вашими ногами. Вы спрыгиваете с площадки и отворяете дверь.

 « Здоровье» -2

- Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: Продолжить — (122)
- Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: Это конец — (282)

365

Обычно путники не осмеливаются преодолевать торговый тракт в одиночку. В укреплениях на северных холмах прячутся разбойники. Из-за своих зубчатых стен они контролируют обширную территорию. Как волки на овец бросаются они на бедных путников. Разбойники грабят караваны и убивают наёмную охрану. Путешествовать одному опасно.

Тракт проходит по горным лугам, в которых разбойники пасут угнанные стада.

- Продолжите путь по тракту — (41)
- Свернёте на север и пойдёте через разбойничьи территории к большому лесу — (2)

366

Вы находите Скакши в корчме при Внутреннем храме. Он сидит на своём обычном месте, но взгляд его мрачен, а вся самонадеянность куда-то испарилась.

- Всё ещё хочешь встретиться с Мелмело? – спрашивает он.

- Смотрю, ты запел по-другому, Скакши.

Он осушает свою кружку и встаёт.

- В городе всё изменилось. Сегодня Правитель повелел заточить всех иноземцев. Моя невестка родом из Кашарии. Ты знал об этом, джудаин?

- Нет. Но я уверен, что приказы Тирана будут становиться ещё более жестокими. Я рад, что ты наконец-то понял ситуацию.

Теперь Скакши ведёт вас узкими переулками к одной из разукрашенных вилл на краю квартала бандитских притонов. Роскошная вилла резко выделяется на фоне окрестных хибар. Судя по всему, Мелмело управляет всем из этой усадьбы.

Вы благодарите Скакши и наблюдаете, как он растворяется в уличных тенях, прежде чем постучать в дверь., ✍ «Хладнокровный» — (151)

367

Вы произносите тайную формулу, и вся мощь заклинания Внутренней боли обрушивается на Скакши. Он беспомощно корчится в судорогах и с пеной у рта бьётся на грязных опилках пола.

- Эй, Скакши! Теперь ты отведёшь меня на встречу с главарём вашей гильдии. У меня есть одно предложение для Мелмело, и оно предназначено только для его ушей.

- Я всё сделаю, джудаин. Всё! Тольконими с меня это ужасное заклятье!

Смилостивившись над жалким страдальцем, вы силой мысли прекращаете действие заклинания. Скакши медленно встаёт и говорит, что отведет вас в надёжное пристанище Мелмело, утверждая, что только он знает пароль. Очевидно, злодей подстраховывается на случай, если вы захотите его убить.

- Продолжить — (21)

368

Глаза Люси злобно сверкают.

- Вот джудаин, который убил вашего капитана, господин. Это подлое отребье заслуживает смерти.

- Разумеется, этот жалкий ублюдок умрёт. После того, как его посадят на кол.

Триумфальная усмешка Люси исполнена ненависти. Похоже, что-то повредило её рассудок, иначе вы не можете объяснить её ложь и предательство. Это уже не та девушка, которая встречала вас под дождём у гробницы Меджидо. Она ведёт себя совсем не так, как в те дни, когда развлекалась со своими приятелями из городских низов. Злоба проникла в неё точно так же, как в мозги остальных злополучных жителей Годорно.

Однако ваша участь решена. Вас приговаривают к смертной казни в тюремной крепости Гронд. Назавтра ваше тело вывесят в клетке перед дворцом Правителя. Вы послужите предостережением всем джудаинам и напоминанием о том, что их сопротивление бесполезно. Теперь никто не сможет спасти ваш народ. Злоба завладеет всем.

369

Лучи заходящего солнца скользят по крышам и через открытую входную дверь проникают в хибару, в которой вы прячетесь. У вас появляется одна идея. Вы достаёте свой амулет и поворачиваете его так, чтобы он отразил солнечный луч на противоположную сторону улицы. Готовые спустить собак стражники стоят снаружи, но тут один из них краем глаза замечает отблеск отражённого света. Он задумывается, пристально осматривает всю улицу от одного конца до другого, кроме того места, где прячетесь вы, и кричит:

- Эй, я что-то заметил там, на другой стороне улицы! Пошли, ребята!

Пока стражники упражняются в преследовании солнечных зайчиков, вы помогаете Рут выбраться из развалин и уйти переулками в убежище на Медной улице.

○ **Затем вы снова спускаетесь в свой подвал. — (218)**

370

Рассказ Кайафы о судьбе, постигшей большинство ваших знакомых, потряс вас. Вскоре после того, как вы сбежали из города, стражники Тирана вместе с пришлыми наёмниками, собранными со всего света, начали арестовывать каждого джудаина, которого смогли обнаружить. Ежедневные казни не прекращались ни на час. Лишь немногие смогли сбежать из города, как вы. Несколько тысяч человек укрылись под землей, но большинство ваших соплеменников мертвы. Услышав это, вы даёте обет отомстить за своих братьев-джудаинов.

- Есть и нечто более страшное, чем я тебе рассказал, - продолжает Кайафа. – Говорят, что появилось отвратительное чудовище, которое по ночам влачит свою тушу по улицам города. Никто не знает, откуда оно взялось, но каждый восход солнца встречает на несколько горожан меньше.

- Что оно такое? – удивлённо спрашиваете вы.

- Её называют Злоба. Это порождение жестокости. Оно пробудилось к жизни из-за преступлений Правителя. Теперь оно бесчинствует на улицах города, и никто ничего не может поделать. Оно не остановится, пока не превратит Годорно в безлюдные руины.

○ **Вы с ужасом слушаете слова бывшего священника.** — (276)

371

Вы отдаёте всем группам приказ затаиться. Согласно следующему приказу ваши люди должны прекратить свои террористические акции против людей Правителя. Вы сожалеете об этом, потому что они почти смогли установить контроль над улицами города. Они подчиняются, но вопреки вашим усилиям через пару дней Злоба вовлекает множество ваших братьев-джудаинов в пиршество бескрайнего отчаяния, к которому присоединяются сотни людей Тирана и тысячи обывателей Годорно. Вам совершенно необходимо победить Злобу.

○ **Продолжить** — (81)

372

Вы накладываете заклинание Поражения, надеясь отвлечь Тормила от ужасного зрелища его погребённой заживо дочери. Заклинание действует, и, кажется, что Тормил забывает обо всём на свете. Кроме своего ребёнка. Он пытается заключить девушку в объятия, но с изумлением натывается на смердящую пурпурную плоть. Она поглотит и его. Вы ничего не можете поделать, и вместо спасения видите, как его затягивает туловище Злобы.

○ **И вот он уже присоединяется к сонму загубленных душ.** — (259)

373

Заклинание срабатывает даже при ярком свете солнца, и вы незаметно крадётесь обратно к дороге. Разбойники грубо вяжут мужчин и женщин и мародёрствуют с другой стороны тракта, забирая всё, что могут унести. Они разводят огонь и сжигают оставшееся после исступлённого грабежа имущество.

○ **Вы же направляетесь обратно к Годорно, обречённый подвергнуться не столь близкой, но гораздо большей опасности.** — (296)

374

Вы выбираете место, где дорога уходит под сень деревьев, и выжидаете. Всадники облачены в красную с золотом форму – цвета Правителя. Похоже, они преследуют вас. Нападать на гвардейцев Тирана слишком опасно, у них численное превосходство. Вы неохотно пропускаете их и поворачиваете обратно, надеясь оторваться от своих преследователей до того, как они поймут, что пошли по ложному следу.

○ **Продолжить** — (296)

375

Затаив дыхание, вставляете отмычку в замочную скважину и с предельной аккуратностью поворачиваете. Никакой хирург не был столь сосредоточен, оперируя пациента; никакой юноша не проявлял такую любовную настойчивость к объекту своих чувств; ни один художник не обращался с кистью так тонко, как вы, работающий с хрупким замком.

Ваше усердие вознаграждено – замок поддается с мягким щелчком. Настойчивость победила замысловатый механизм, и вы позволяете себе улыбнуться, когда видите драгоценный камень, за которым пришли. Чтобы алмаз никуда не делся, кладете его в рот. Да, таких сладких конфеток вам еще не доводилось пробовать! Затем бесшумно пробираетесь обратно через комнату, спускаетесь по лестнице и через пару мгновений окунаетесь в холодную ночь.

○ **Подолжить** — (447)

376

В центре коридора находится ряд ячеек, забранных металлической решеткой по всей длине. Из каждой доносится вонь разлагающейся человеческой плоти. Под решетками лежат шахты: в них брошены узники, у которых больше нет сил выдерживать истязания. Их забыли там и оставили гнить. Всё это место наполняет ужас бесчеловечных злодеяний. Ваше сердце содрогается при мысли о джудаинах, которые заключены здесь. Вы надеетесь только на то, что не все из них оказались в шахтах.

Вы слышите тихий глухой шум из другого коридора. Воздух пропитывает сладкий, удушающий запах роз и жимолости. Неужели этот аромат вызвала чудовищная Злоба, чтобы завлечь вас в пучину отчаяния? Сможете ли вы предстать перед ликом Злобы, полным величавого ужаса? Вы всего лишь бедный джудаин, которого может постичь участь большей части вашего народа. Тяжелые шлепки и звуки, как от шершавой волочащейся поверхности, извещают вас, что Злоба находится за углом перед вами.

Решаете, что лучше избежать встречи с чудовищем, и бежите по боковому коридору — (219)

377

Вы предлагаете одному из стражей ворот деньги, но он отвечает:

- Когда звонит колокол, открыть ворота стоит дороже моей жизни. Тебе лучше пойти со мной...

На ваше плечо опускается огрубевшая рука, а затем стражник кричит своим товарищам:

- Схватил джудаина! Он пытался меня подкупить.

Он отступает, как будто намерен отпустить вас, но на самом деле хочет просто отойти подальше, ведь вы только что стали мишенью для луков всех остальных воинов. Ваше нашпигованное стрелами тело падает на землю.

- Ещё меньше этого отродья, - говорит один из стражников, и вы умираете.

378

Настроение ваших людей таково, как будто они уже столкнулись с самым суровым испытанием – жестокой битвой с гвардией Тирана. Вы поднимаете боевой дух, обещая им роскошное пиршество в его дворце в ночь вашей победы. Ваш энтузиазм заразителен, и они готовы следовать за вами. Вы решаете присоединиться к одному из отрядов, возглавляемому вашим собратом-джудаином. У него нет военного опыта, но он пользуется уважением среди людей. Вместе с Кайафой вы прибываете на баррикаду, возведённую на берегу Большого канала.

Продолжить — (232)

379

Бросаете наложницу, и чёрное, похожее на покрывало чудище обвивается вокруг неё кольцами как змея. Тело девушки судорожно дергается.

Правитель фыркает и беспокоится во сне: его толстая туша вздрагивает. Он просыпается.

 X«Сатори»

Вам нужно бежать, пока он не вызвал стражу. — (443)

380

Вы начинаете раскачивать свой амулет как маятник и тихо напевать. Головы змей послушно подчиняются заданному ритму и склоняются подобно колосьям под летним ветерком. Продолжая распевать заклинание, вы ступаете прямо по живому ковру, который извивается под вашими ногами. Зловещее шипение напоминает вам, что лучше поторопиться. Змеи обвивают ваши ноги, но они просто сдавливают бёдра, не пытаясь вонзить свои ядовитые зубы в ваше незащищённое тело.

Как в трансе, вы проходите по живому ковру змей до дальней двери, за которой вас ожидает следующая винтовая лестница. За дверью клубок гадов внезапно расплетается.

Они расползаются по полу и исчезают из вида. — (122)


381


Вы подкрадываетесь к одному из Нефритовых воинов сзади, бросаетесь к его руке и выбиваете меч из каменной хватки.

- Покоритесь мне, Нефритовые воины династии Меджидо! – подчиняясь внезапному побуждению, восклицаете вы.

Вместо ответа воины качают головами и шествуют к вам с высоко занесёнными мечами. Похоже, вам никак не удастся избежать их смертоносных блистающих клинков. Украденный меч раскалывается прямо в вашей руке, и воины повергают вас на землю. **Потеряйте 4 единицы Здоровья.**

 « Здоровье» -4

Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Бегите прочь из погребальных залов.** — (209)

Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Это конец** — (285)

382

Смертоносный клинок Тютчева дугой рассекает воздух, а наконечник мелькает, вводя соперника в транс. Лишь такой опытный воин, как вы, может избежать раны от этого меча. Пригнувшись, вы бросаетесь вперёд и направляете свой меч в единственное уязвимое место – прореху в доспехах под мышкой. Вы с удовольствием слушаете вопль боли Тютчева, который отступает на шаг и теперь смотрит на вас с уважением. Но он ещё не побеждён.

- Призовёте вашего противника опустить меч, упирая на то, что это побоище бессмысленно и никому не нужно — (243)**
- Продолжите битву — (200)**

383

Если отсутствуют 1 «Умения/Обереги» или 1 «Персонаж/□ Волшебный амулет»: **Вы теряете 9 единиц Здоровья**

Если в наличии 1 «Умения/Обереги», в наличии 1 «Персонаж/□ Волшебный амулет»: **Вы теряете всего 6 единиц Здоровья.(Обереги и амулет)**

- Если в наличии 1 «Персонаж/▣ Здоровье»: **Вы выжили — (101)**
- Если отсутствует 1 «Персонаж/▣ Здоровье»: **Вы погибли — (394)**

384

Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: Потеряйте 3 единицы Здоровья.

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: Вам удаётся отскочить в сторону от падающих камней. Потеряйте 1 единицу Здоровья.

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вы всё ещё живы.. Вам удалось привязать Злобу к колоннаде собора. Если оковы выдержат, то вы сможете уничтожить её раз и навсегда.

 ✓«Гордиев»

- Если в наличии 1 «Персонаж/▣ Меч Нефритового воина», в наличии 1 «Персонаж/▣ Здоровье»: **Использовать меч Нефритового воина — (284)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/▣ Драгоценный камень Огонь Заката», в наличии 1 «Персонаж/▣ Здоровье»: **Задействовать драгоценный камень Огонь Заката — (308)**
- Если в наличии 1 «Персонаж/▣ Здоровье», но отсутствуют 1 «Персонаж/▣ Драгоценный камень Огонь Заката», 1 «Персонаж/▣ Меч Нефритового воина»: **Продолжить — (327)**
- Если отсутствует 1 «Персонаж/▣ Здоровье»: **Это конец — (89)**

385

Вы хорошо знакомы с бандитскими притонами и тайными тропами Годорно. Вы пробираетесь по извилистым улочкам, направляясь прямым ходом к изукрашенной вилле с горячим источником, бьющим перед входом. Поместье резко выделяется на фоне обветшалого окружения. Это дом Мелмело, главаря ватаги, которую в шутку прозвали Воровской гильдией – вольного союза мошенников всех мастей и торговцев краденым, которые совместно воплощают свои преступные замыслы в разрушающемся городе.

Перед тем, как постучать, вы на мгновение останавливаетесь. Вы никогда не хотели иметь ничего общего с шайкой Мелмело, а тот в свою очередь давал понять, что не в восторге от вашего презрительного отношения к его деятельности. С другой стороны, этот человек придерживается собственного кодекса чести. Вы не можете себе представить, что он пал так низко, чтобы продаться властям за некую мзду.

- Всё же постучитесь в дверь виллы — (151)**
- Откажетесь от плана посоветоваться с Мелмело и уйдёте — (357)**

386

Вы остаётесь в подвале. Скучный рацион из объедков ослабляет вас. **Потеряйте 2 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Разводить огонь слишком опасно, и некоторые из ваших товарищей предлагают ловить крыс. Если засолить их освежёванные тушки, то вам будет, чем питаться, когда припасы закончатся. И вам, и Кайафе эта идея кажется отвратительной.

- Неужели нам суждено окончить свои дни, как зверям, рыскающим в поисках скудной добычи? – спрашивает он. – Нет, мы Богоизбранный народ! Соберитесь – мы умрём достойно, в битве с людьми Тирана.

Он хватается за своё копье и устремляется к лестнице, ведущей наверх из подвала. Но тут вы произносите нечто, что заставляет его остановиться, а всех остальных джудаинов обернуться к вам. И они, и Кайафа смотрят на вас совершенно другими глазами, чем прежде.

- Умрём достойно? – говорите вы. – Зачем умирать, если мы можем победить?

Впервые за много дней в их взглядах появляются проблески надежды. Они жаждут услышать ваш план.

 «□ Здоровье» -2

- Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Вы не должны разочаровать их. — (279)**
- Если отсутствует 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Это конец — (187)**

387

Вы понимаете, что идти будет гораздо легче, чем ползти. В этом трудном восхождении вам нужны все точки опоры, и вы используете и руки, и ноги, как всегда делали раньше. Этот способ работает и теперь, хотя он гораздо сложнее передвижения ползком. Вокруг вас свищет ветер, и его ужасающие завывания в водостоках, кажется, служат тому, чтобы вы потеряли остатки мужества и совершили смертельную ошибку. Медленно продвигаетесь вперед и заставляете себя не смотреть вниз, но шаг за шагом приближаетесь к концу серпантина. А если вас там кто-то поджидает и атакует?

- Вернуться** — (310)
- Продолжить восхождение** — (393)

388

Многочисленные приключения на грани законности обострили ваши чувства до предела. Когда в ваше убежище пробирается вор, вы немедленно просыпаетесь и вскакиваете. В тених виднеется какая-то фигура. Вытащив меч, вы приказываете незваному гостю не двигаться. Вместо этого он разворачивается и убегает. Вы следуете за ним на улицу, но он уже исчез. Единственное, что вы успели заметить, это небольшой рост вора и его очень быстрая реакция. Лучше не попадаться на глаза такому ловкачу.

Возвращаетесь в свою берлогу.

- Остаток ночи проходит без происшествий.** — (322)

389

Вам известно, что гробницу династии Меджидо охраняют Нефритовые воины – четыре зачарованные статуи их самых доверенных и способных телохранителей. Если вам придется проникнуть в гробницу, вы рискуете потревожить их. Известно, что воины веками убивали любых воров и осквернителей гробницы, даже самых ловких и опасных.

Ещё говорят, что Нефритовые воины охраняют не только покрытые саванами мумии династии Меджидо, но и огромное количество доспехов и боевого снаряжения. Арсенал настолько велик, что его хватит для снабжения крупной армии на неопределенный срок. Мечи прославленных стражей дворца Меджидо считаются острейшими из тех, что были когда-либо выкованы во всем Восточном мире.

- Продолжить** — (283)

390

Вы резко оборачиваетесь. Выражение жестокой ярости на вашем лице заставляет сопляка отступить на шаг, но он слишком привык презирать ваш народ. Он снова принимается за своё:

- Джудаинская сволочь, ваше племя нежеланно здесь.

Он вытаскивает из кармана длинные и острые швейные ножницы. Это опасное оружие.

○ Если в наличии 1 «Умения/Фехтование», в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч»: **Вы владеете Фехтованием и хотите нарушить закон Годорно, обнажив меч на улице — (287)**

○ Если в наличии 1 «Умения/Рукопашный бой»: **Рукопашный бой — (264)**

○ Если в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Знание улиц — (317)**

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и волшебный амулет — (23)**

391

Всё, что у вас есть для битвы со Злобой, - это меч Нефритового воина. Это мощное волшебное оружие, и всё же ваше намерение поразить им чудовище можно назвать лишь смелостью отчаяния. Но это всё, что вам остаётся. Вы ведёте своих обречённых людей в последний бой против Злобы. Монстр сметает всё на своём пути. Ваш меч погружается в плоть чудовища, и вскоре всех вас затягивает в пучину бескрайнего отчаяния. Город рушится и навсегда уходит под воду. Злоба свершила своё чёрное дело.

392

Рассекаете странную пурпурную плоть Злобы, чтобы освободить Мамелюка, который из последних сил сопротивляется удушающей его массе. Ваш меч оставляет тёмно-коричневые борозды на туловище, которое корчится и испускает липкую бледно-розовую слизь. Через три минуты бешеной сечи ваши плечи сводит боль, но Мамелюку удается освободиться с помощью последнего отчаянного рывка. Вы на мгновение останавливаетесь, чтобы стереть брызнувшую на лицо бледно-розовую слизь, и сжимаете руку татарина. Вы говорите ему, что нужно пойти домой и помыться. Клубок Злобы продолжает корчиться и испускать слизь.

○ Там, где липкий секрет попал на открытые части лица, ваша кожа сморщилась. — (110)

393

Наконец вы натываетесь на дверь и вновь оказываетесь внутри башни. Очередная дверь ведёт к короткой лестнице вниз, и вы почти падаете в большое синее озеро. Водоём овальной формы своими размерами соответствует самой башне, занимая всю её центральную часть. Берега озера шириной в тридцать шагов украшены мрамором и майоликой. Из стены рядом с потолком извергается водопад. Если этот водопад столетиями наполняет озеро, то откуда идёт вода и почему оно не выходит из берегов? На противоположной стороне зала видны врата и лестница наверх.

- Пройдёте к воротам по краю озера — (202)
- Прямо через него — (124)

394

Наконец вам кажется, что вы слышите пронзительный странный шёпот, исходящий из туловища Злобы. Пока чудовище корчится в конвульсиях смерти, вы впадаете в гибельное забытие и как будто слышите его слова: «Я буду преследовать тебя до конца, джудаин. Из сердца ада я пронзаю тебя. Во имя Злобы я изрыгаю свой последний вздох на тебя!». Чудовище наваливается на вас всей своей мерзкой тушей, и вы оба умираете. Однако вы пали смертью героя, и ваша жертва позволила освободить родной город. В грядущие дни Годорно будет восстановлен, и в нём воздвигнут памятник, чтобы увековечить вашу память.

Вы триумфально завершили свою миссию.

 получено достижение «Жертва»

395

Вы заполучили драгоценный камень Огонь заката и любуетесь разноцветными переливами его граней.

 X«Закат», ✓«Кирпич», « Драгоценный камень Огонь Заката» = 1

- Спуск вниз оказывается намного проще восхождения. — (259)

396

Вы возвращаетесь к дому ювелира после полуночи. Облака закрывают луну, как разбухшие пальцы лицо мертвеца. Чёрные камни мостовой теряются во мраке. Кошка переходит улицу, скользя через ночные тени. Да, она определённо вызывает меньше шума, чем вы. Вы всегда гордились своей твёрдостью и хладнокровием, но сейчас вы рассчитываете на более полезное качество – ваше мастерство в накладывании чар. Однако для сегодняшней миссии вашего обычного колдовского репертуара недостаточно. Вы напрягаете свою память, чтобы припомнить некое таинственное заклинание. Пробормотав древние рифмы, вы погружаете в глубокий сон всех обитателей дома, навевая на них сны, яркость которых намного превосходит банальную реальность. Даже землетрясение не разбудит их до наступления рассвета. Уверившись, что теперь вам никто не помешает, вы взламываете дверь и входите внутрь.

В лавке царит темнота. Вы не видите препятствий для того, чтобы зажечь светильник. Это облегчит вашу задачу, а любой прохожий подумает, что ювелир работает допоздна. Быстро, но тщательно осмотрев лавку, вы не обнаруживаете никаких признаков алмаза. Этого и следовало ожидать. Скорее всего, он спрятан в каком-нибудь ларце. Вы обходите спящего сторожевого пса и направляетесь к лестнице.

Вдруг с верхней площадки доносится скрип досок. Вздрогнув, вы поднимаете глаза и видите молодого воина в форме гвардии Правителя. Он побледнел от страха, но напускает на себя некое подобие лихой самоуверенности и обращается к вам:

- Эй ты! Не двигайся, ты арестован!

- Подняться на площадку и напасть на стражника — (337)
- Сбежать из лавки и вернуться к своим соратникам — (130)

397

Этот угрюмый человек с тяжёлым взглядом привык разбираться с такими буянами как вы. Он размахивает бутылкой, готовый раскроить вам череп, но он и не подозревает о ваших навыках рукопашного боя. Вы сгребаете его и несколько раз бьёте о барную стойку, а затем хватаете его правую руку и выворачиваете за спину. Ваша быстрота и ловкость побеждают в схватке с грубой силой, а ваши реакции лишь обострились за то время, что вы с прискорбием наблюдали за тем, как хватают ваших соплеменников.

Сильно избитый бармен отступает. Похоже, вы полностью укротили его и теперь заказываете кружку эля и спрашиваете его о Люси и её приятеле.

- Продолжить — (100)

398

В предзакатный час матросы возвращаются из безвестного кабака, где пропивали свои деньги, и готовятся к отплытию. Они внимательно осматривают свой товар, но вы свернулись под грудой канатов и остаётесь незамеченным. Спуская баржу на воду, они поют грустную протяжную песню о том, как можно провести всю жизнь в тяжком труде, а заработать только на одежду для похорон.

По движению баржи вы понимаете, что судно уже вышло в реку Палайл. Оно направляется в сторону Великого леса. Вы узнаете, что целью является город Баго, расположенный в двадцати милях вверх по течению. Вы лежите и слушаете плеск воды, чувствуете ритмичные толчки, когда экипаж налегает на вёсла – баржа продвигается вперёд. Еще три часа грустных песен, и матросы останавливаются на ночлег у заброшенной речной пристани.

○ **Пока они храпят, вы перемахиваете через борт на берег и направляетесь по дороге к Баго.** — (251)

399

Хватаете Рут за плечо и подталкиваете к выгребной яме в углу заброшенного дома. Здесь стоит отвратительный запах, и вас почти выворачивает наизнанку, когда вы погружаетесь в вонючие нечистоты. Стражники продолжают обшаривать окрестные дома, и один из них заглядывает в приоткрытую входную дверь. Однако он не может и представить, что кто-то может прятаться в таком месте, в каком скрылись вы. Воистину, высокое искусство преступника подразумевает умение залезть туда, куда враги и не подумают заглянуть!

Когда стражники уходят, вы помогаете Рут выбраться на улицу.

- Боже, мы выглядим, как два безумца, сбежавших из лечебницы, - стонет она, пытаясь оттереть следы нечистот.

- Ничего, несколько ведер воды исправят дело, - успокаиваете вы ее.

- Да, вряд ли бы я так дешево отделалась, побывав в заточении.

○ **Желаете Рут всего доброго и возвращаетесь в свое убежище.** — (218)

400

Вы произносите заклинание и приветствуете стражников, стоящих за решёткой ворот. Они не отвечают, и вы уже задаётесь вопросом, подействовала ли ваша магия, когда ворота начинают медленно открываться с ужасным грохотом и скрипом петель. Чтобы привести в действие железные шарниры, выкованные горными кузнецами, требуется огромная сила, и вы сердечно благодарите стражников будто старых знакомых. Но никто из них по-прежнему не отвечает. Всё выглядит так, словно ворота отворили призраки. В воздухе разносится запах раздавленных роз и жимолости.

○ **Здесь происходит что-то страшное.** — (280)

401

Чтобы сосредоточить силы разума для заклинания Владычества, требуется немало времени. Для этого заклятия нужно задействовать каждую частичку своей воли, но ваши приготовления грубо прерывает второй бросок Скакши. Вы чувствуете резкую боль, когда его стилет пронзает ваше сердце, и замертво падаете на пол. Теперь никто не сможет спасти несчастных джудаинов от их горькой участи. Им суждено исчезнуть навсегда.

402

В конюшне на площади Рабовладельческого рынка вы цепляетесь за ось телеги с рабами и незаметно прокатываетесь по булыжнику, когда она сворачивает за угол. Затем пробираетесь через лабиринты тесных улочек, которые возникли на месте части города, разрушенной до основания после большого пожара два века назад.

Вскоре вы уже стоите перед дверями корчмы при Внутреннем храме. — (74)

403

- Ну уж нет, я не собираюсь подвергать себя опасности. Нужно быть идиотом, чтобы так поступить.

- Ты что, мне не доверяешь? - Люси выглядит потрясённой и задетой до глубины души. – Я из сил выбиваюсь, чтобы помочь тебе, а теперь ты мне, оказывается, не веришь!

- Люси...

Вы пытаетесь взять её за руку, но девушка лишь плюет вам под ноги и убегает.

Всё ещё удивляясь её странному поведению, вы возвращаетесь на Жужжащую аллею. — (259)

404

- Кошелёк или жизнь! – звучит требовательный окрик вожака.

Эти всадники – разбойники, переодетые в людей Правителя

Отдадите им всё, что у вас есть — (85)




Присоединиться к вольной банде и провести остаток своих дней как разбойник — (64)

405

Даже в это трудное время вы легко находите иноземного торговца, который предлагает за алмаз 600 золотых. Вы знаете, что камень стоит гораздо дороже, но делец демонстрирует вам полный мешок золота.

- Другие, конечно, могли бы пообещать больше, - замечает он, - но тебе бы пришлось ждать, пока они соберут нужную сумму. Я же предлагаю немедленный расчёт.



После всех пережитых приключений вы возвращаетесь к своим братьям-джудаинам.



Продать алмаз,  « Алмаз» = 0, « Деньги» +600 — **(130)**

Не продавать — **(130)**

406

Есть ли у вас меч?

Если в наличии 1 «Персонаж/ Меч» или в наличии 1 «Персонаж/ Меч Нефритового воина»: **Да** — **(167)**

Если отсутствуют 1 «Персонаж/ Меч», 1 «Персонаж/ Меч Нефритового воина»: **Нет** — **(326)**

407

Когда вы собираетесь спуститься с ложа, от балдахина кровати Тирана бесшумно отделяется чёрное чудовищное существо. Оно немного опускается, чтобы накрыть собой тело девушки. Больше всего оно напоминает мантию вампира. Вы видите, что снизу исчадьё тьмы покрыто колючими шипами, из которых сочится ядовитая жёлтая жидкость.

Оставить девушку, чьё беззащитное тело всё ещё покоится в ваших руках, и спрыгнуть с кровати — **(379)**

Побыстрее перенести её через ковёр, пока чёрное нечто не завладело ею — **(86)**

408

Солдаты Тирана с обнажёнными мечами окружают вас. Вы мужественно сражаетесь за свою жизнь. Вы раздаёте удары и пинки направо и налево, но вам не хватает сил сдерживать противников бесконечно. Их слишком много, и они рубят вас на куски под восторженный рёв окружающей толпы. В голове мелькает последняя мысль: «Ужасно глупо! И почему я думал, что смогу пробиться с боем?»...

409

Заклинание невидимости никогда вас не подводило, и вы быстро выходите из ботанического сада обратно на улицу. Вы сразу же устремляетесь к Жужжащей аллее так быстро, как позволяет разумная осторожность. Солдаты изрыгают проклятия за вашей спиной, но не могут ничего сделать даже с помощью Люси. Она даже лучше вас знает все городские притоны и тайные лёжки, все секретные проходы и скрытые ловушки.

- Нужно глаз не спускать с этой лисы.** — (259)

410

Вы покидаете корчму и вспоминаете, что обещали прийти на встречу вожаков повстанческих групп. Ускоряя шаги по безлюдным улицам, проходите мимо пожилого мужчины, который толкает тележку, набитую антиквариатом. Узнаете Таркамандора, коллекционера и торговца, который специализируется на волшебных вещах.

- Остановитесь, чтобы поговорить с ним** — (129)
- Без промедления продолжите свой путь.** — (121)

411

Вы достигаете полной концентрации и накладываете мощное заклинание. Тем временем, Нефритовые воины приближаются к вам. Это просто автоматы. В них отсутствует собственная воля. Вы напрасно пытаетесь воздействовать на жесткий механизм, который ими управляет, поскольку он недоступен для вас. Вы обессилены, а Нефритовые воины окружают вас, и их острые как бритва клинки вспарывают вам живот. Вы убиты, и больше никто не спасет ваш бедный, обреченный народ. Злоба завладеет всем.

412

Стражники у городских ворот явно скучают. Вы бросаете им приманку, как бывалый крестьянин, подманивающий заблудшую корову охапкой соломы. Отборным сельским говорком спрашиваете их, можно ли испробовать их службу, ведь в дальнейшем вы тоже намерены заделаться городским стражником. Повадки сельского увальня вводят их в заблуждение, и один из них с удовольствием уступает вам свое место у ворот. Сегодня он сможет завалиться пьянствовать в кабаке гораздо раньше обычного.

Вы остаетесь с другими стражниками у ворот и узнаете многое из того, что случилось за время вашего отсутствия. Сотни джудаинов казнены, и их трупы висят в железных клетках. Немногие успели покинуть город, а большинство скрылось под землей, как говорят стражники, «забились в свои норы и катакомбы». Положение ваших соплеменников ужасно. Тиран пытается стереть всех джудаинов с лица земли – и кажется, преуспел в этом, судя по тому, что вы слышите. Проведя еще три часа у ворот, вы решаете незаметно проскользнуть в город, пока остальные гоняют чай в караулке.

○ **Продолжить** — (96)

413

Как только вы бросаетесь к драгоценному камню, паук опускается, чтобы раздавить вас. Тяжёлый пухлый чёрный пузырь на его брюхе обволакивает вас. Вскоре вы уже плотно прижаты к полу и начинаете задыхаться. Страх придаёт вам сил, и вы бьётесь за семерых, но пока вы пытаетесь прорваться с боем, яд паука совершает своё губительное дело. Ваше изображение на верху лестницы в действительности становится описанием вашей ужасной и безнадёжной участи. Нельзя просто так выкрасть драгоценный камень Огонь Заката из башни. Теперь уже никто не сможет спасти джудаинов. Злоба завладеет всем.

414

Вас тут же хватают, связывают по рукам и ногам и затаскивают в тюремную крепость Гронд. Вы разделите участь сотен своих соплеменников и больше никогда не увидите света дня. Больше никому спасать ваш народ. Все джудаины сгниют в казематах и будут стёрты с лица земли.

415

Вы хватаете поводья и прыгаете в седло. Чалый конь подпрыгивает и резко сдает назад. Затем он несколько раз подскакивает на негнущихся ногах, чтобы сбросить седло. Чувствуете его испуг и решаете отпустить поводья, надеясь, что он перестанет биться. Конь с места пускается в галоп, и вы повисаете в седле. К счастью, путь до главных ворот прямой. Через несколько минут видите впереди деревянные створки врат. В последний момент люди разбегаются в стороны от взмыленной лошади.

Конь не сбавляет бешеный галоп. На полном скаку проносите мимо караулки, из которой выскакивают стражники. Они хотят остановить вас. Один пытается схватить поводья, но не успевает и падает. Другой натягивает арбалет. Когда вы проезжаете мимо него, он спускает тетиву, и вам в спину вонзается стрела. **Потеряйте 3 единицы Здоровья.**

Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: Вы всё ещё живы, то с трудом удерживаетесь в седле. Вокруг слышен звук спускаемой тетивы арбалетов. Смертоносные стрелы свистят над вашей головой. Конь проносится мимо и оставляет преследователей позади. Башни и минареты Годорно исчезают вдали. Вдруг конь падает. Он околел.


 «□ Здоровье» -3


Если в наличии 1 «Персонаж/□ Здоровье»: **Слезаете с него и пешком продолжаете путь по торговому тракту.** — (365)


416


Злоба пытается завладеть вами. Ваш зрение затуманивается, а голова начинает болеть. Вы зажмуриваетесь, но продолжаете видеть полыхающие зелёным огнём провалы глаз Злобы. Она обшаривает вашу душу в поисках жестоких помыслов, но вы выдерживаете испытание. Вы лежите на полу, и постепенно лихорадка проходит. Злоба оставила вас, отправившись на поиски другой загубленной души.

Мамелюк вытирает ваш лоб влажной губкой. Вы с благодарностью принимаете его предложение заночевать здесь. Наутро после крепкого сна вы чувствуете себя получше, хотя вопли проклятых мучеников Гронда продолжают преследовать вас. **Можете восстановить 2 единицы Здоровья.** Поблагодарив Мамелюка за помощь, вы возвращаетесь к своему убежищу на Жужжащей аллее.

 «восстановление здоровья» = 0, приравнять «восстановление здоровья» к «здоровье скрыто», отнять от «восстановление здоровья» количество «□ Здоровье»

Продолжить,  X«Лечение41» — (371)

Если в наличии 2 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствует «Скрыто/Лечение41»: **Восстановить здоровье,**  «□ Здоровье» +2, ✓«Лечение41»

Если в наличии 1 «скрыт/восстановление здоровья», но отсутствуют «Скрыто/Лечение41», 2 «скрыт/восстановление здоровья»: **Восстановить здоровье,**  приравнять «□ Здоровье» к «здоровье скрыто», ✓«Лечение41»

417

Похоже, что у этого здания нет чёрного входа, но вы вспоминаете, что в переулке за ним вы видели люк, ведущий под землю. Буквально таща за собой перепуганную Рут, вы спускаетесь в подвал. Действительно, здесь есть пандус для разгрузки винных бочек. Вы нашли путь к спасению и пробираетесь в переулок позади дома, пока солдаты оцепляют фасад. Рут просто не знает, как вас благодарить.

- Моё дитя родится благодаря тебе, - всхлипывает она, когда вы ведёте её обратно на Медную улицу.

- Я надеюсь спасти и многих других, - отвечаете вы. – Я хочу спасти весь наш народ.

○ **Передав женщину с рук на руки Кайафе, вы возвращаетесь в собственное убежище. — (218)**

418

Пока вы осторожно приближаетесь к ложу Правителя, огни свечей трепещут от порывов ветра. Вдалеке слышится лай охотничьих собак на псарне. С ещё большего расстояния ветер доносит стоны и крики несчастных из Гронда. Ложе Тирана располагается на толстом рубиново-красном ковре с вплетёнными в него золотыми и серебряными нитями. Вполне возможно, что это магические знаки и рисунки.

○ Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебный амулет», в наличии 1 «Умения/Обереги»: **Обереги и амулеты — (205)**

○ **Шагнёте на ковер со стороны наложницы — (295)**

○ **Прыгнете прямо на ложе так, чтобы нога не коснулась ковра — (361)**

419

Прочтение заклинания Внутренней боли требует довольно много времени. Для требуемого колдовского эффекта нужно собраться с мыслями, но ваши приготовления грубо и болезненно прерывает второй кинжал – стилет Скакши пронзает ваше сердце. Вы падаете замертво. Больше некому спасти джудаинов от их трагической участи. Ваш народ будет навеки стёрт с лица земли.

420

Пробормотав скороговоркой несколько заклятий, вы потираете амулет и поднимаете его вверх, к серым гранитным башням Гронда, уходящим в тёмно-синее сумеречное небо. Амулет вспыхивает красным и мгновенно нагревается, но стоило ли ожидать чего-то другого? Его основное назначение – предупреждать вас об опасности. Только глупец рискнул бы в одиночку проникнуть в Гронд.

Вы отменяете заклинание, и камень снова остывает. Вы замечаете, что Люси жадно смотрит на амулет. Вы говорите, как бы между прочим:

- Магия амулета связана с моей жизненной силой. Он не сработает ни у кого другого.

Вы пытаетесь угадать по взгляду Люси, верит ли она вам.

- Более того, он взорвётся в руках любого, кто попытается украсть его. Что скажешь?

- Ну, похоже, того, кто решит тебя обокрасть, ждёт ужасный сюрприз.

- Так и есть.

Вы радуетесь, что уговорили Люси отказаться от похищения волшебного амулета и просите её вести вас дальше.

Продолжить — (266)

421

Люди Правителя получают сведения от таинственного информатора. Направляясь на встречу, вы попадаете в засаду и вынуждены спасаться бегством. Выпущенная вслед вам арбалетная стрела пронзает плечо. **Потеряйте 3 единицы Здоровья**, если не владеете Оберегами и амулетом (в этом случае стрела пролетает мимо). Если вы ещё живы, то возвращаетесь на Медную улицу и узнаете ужасные новости. Многие джудаины попали в плен и теперь болтаются на виселицах бульвара Черепов.

- Не могу поверить, что город превратился в провал в ад, - стонет Кайафа. У него глубокая рана на лбу. Он чудом ушёл живым с места предполагаемой встречи.

- Теперь нашим правилом станет строжайшая секретность, - заявляете вы.

Вы находите другое убежище на Медальонной улице. Только самые близкие друзья знают, где оно.

 « Здоровье» -3

Если отсутствует 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Это конец — (17)**

Если в наличии 1 «Персонаж/ Здоровье»: **Вы больше не позволите людям Тирана загнать вас в капкан. — (218)**

422

Скакши ведёт вас запутанным путём. Возможно, он надеется, что вы заблудитесь в квартале Иноземцев, не зная, что вы прошли через него всего десять минут назад.

- Что у тебя за дела с Мелмело?

Скакши горит желанием узнать, хотите ли вы навредить главарю Воровской гильдии. Неприкрытое честолюбие сверкает во взгляде этого гнусного интригана.

- Подожди и узнаешь, - отвечаете вы.

Наконец вы останавливаетесь перед белой виллой с лепниной и журчащим в саду фонтаном.

- Вот дом Мелмело. Он разнежился здесь и больше не годится на роль вожака. Многие люди давно ждут каких-то изменений.

- Спасибо, что довёл меня, Скакши. Какой пароль? Не собираюсь быть убитым из-за того, что пришел без приглашения.

- Просто крикни «Чародейка», и тебя пропустят. Если что, помни – это я, честный Скакши, привёл тебя сюда. Но не говори об этом Мелмело.

С этими словами он уходит, растворяясь в тенях, как призрак.

Шагаете к двойным воротам виллы и выкрикиваете пароль так, что любой услышит. — (151)

423

Вы знаете, что некоторые из старшин Гильдии воров сколотили себе состояние и теперь являются одними из богачей Годорно. Это хорошо одетые люди цивилизованного вида. Вы подходите к одному из них.

- Скакши, я вижу, ты заскучал. Мне нужно передать кое-какое предложение Мелмело – истинному главарю воров Годорно.

Вы знаете, что Скакши сам мнит себя главным вором. Мелмело он далеко не приятель.

- Я могу отвести тебя к Мелмело, если ты хорошо заплатишь. Скажем, десять золотых будет достаточно. Ровно столько, сколько я получу за твою голову у городской стражи. У тебя есть десять золотых, джудаинский оборванец?

Преподайте ему урок вежливости — (207)

Если в наличии 10 «Персонаж/☞ Деньги»: **Согласитесь на сделку**, ☞ «☞ Деньги» -10 — (422)



Скажите Скакши, что он ни за что не получит ваши кровные — (155)

424

У вас совсем не осталось еды. Придётся выйти на улицу из той хибары, которую вы зовёте своим домом. Бесцельно сидя здесь, вы ничего не добьётесь. Осторожно открываете входную дверь. Она скрипит и зависает на одной петле. Вы выходите на Медную улицу, а дверь вздрагивает, падает и рассыпается на куски. Её уже не починишь.

Вы ещё не успели свернуть за угол узкой грязной улицы, как в дом пробрался юркий вор – местное отребье, флотский дезертир. Вы не обращаете на это внимания. Всё ваше ценное имущество спрятано. Он не найдёт ничего, кроме старых одеял и побитых глиняных горшков.

Когда вы оставляете за спиной серые каменные дома Медной улицы, какой-то долговязый юнец нездорового вида плюет вам в лицо и обзывает «джудаинским отродьем». Он явно мнит о себе больше, чем следовало бы. Дерёт нос, как богач с побережья, а носит простые холстяные штаны, потёртые на коленях. Его отец, в лучшем случае, скорняк или возчик, или что-то в этом роде. Время, проведённое в Годорно, научило вас не придавать значения подобным инцидентам.

 приравнять «здоровье скрыто» к « Здоровье»

- Ваше терпение лопнуло, вы можете напасть на него — (390)
- Просто сотрёте плевки с лица и продолжите свой путь — (268)

425

- К Мелмело так просто не попадёшь, - говорит один из четвёрки. - Для начала обратись к его подручному – Скакши.

- А тот уже устроит аудиенцию? – пытаюсь скрыть сарказм, спрашиваете вы.

- Так ты хочешь найти Скакши или нет? – переспрашивает другой. Теперь вы уже не сомневаетесь – перед вами воры.

- Да, где он может быть?

- В корчме при Внутреннем храме. Если, конечно, он не пошёл по делам в квартал Ювелиров.

Вся четвёрка дружно хохочет над незамысловатой шуткой.

Здесь вам больше делать нечего.

- Заказать выпивку в баре — (153)
- Присоединиться к Люси и высокому чужеземцу — (170)
- Уйти — (410)

426

Люси не нуждается в вашей помощи. Она уже на полпути к своему сомнительному убежищу – таверне «Серебристый угорь». Хозяин собаки отзывает её и грубо волочит за собой к дому.

Последуете за ней — (7)

Вернетесь на Жужжащую аллею, чтобы переждать и встретиться с ней позже — (139)

427

Вы ворочаетесь на постели в одном из многих растрескавшихся домов Жужжащей аллеи и пытаетесь уснуть. Вас разбудила стоящая в воздухе вонь. Затем вы слышите звук похожий на удар мокрой рыбы о мраморную плиту. Шум нарастает. Вы спрыгиваете с кровати и видите, как пурпурный саван окутывает дверь. Злоба закупорила комнату. Её кожа раздувается в огромный пузырь, который плавно растёт и заполняет помещение целиком. Вас втягивает в клубок Злобы, и вы погружаетесь в нескончаемую оргию отчаяния. Вы не сможете спасти даже себя, не говоря уж о ваших гонимых соплеменниках.

428

Вспарываете ужасно смердящую пурпурную плоть Злобы и оставляете большие и глубокие раны в её теле. Из них вытекает отвратительный жёлтый гной. Чем быстрее вы наносите удары, тем больше щупалец свиваются в конвульсивных спазмах, захватывая несчастных стражников в свои обволакивающие объятия. Вы ничего толком не добились, а лишь вогнули стражников ещё глубже в пучину отчаяния.

Спросите кого-то из захваченных стражников, что делать — (286)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Миазмы (магия) — (163)**

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Молния (магия) — (214)**

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Поражение (магия) — (77)**

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Владычество (магия) — (228)**

Поджечь пурпурную плоть Злобы — (445)

Попробуете использовать плоскую сторону меча — (34)

429

Вы вспоминаете легенды, которые изучали. Нефритовые воины поставлены для охраны гробницы династии Меджидо. Один из мифов гласит, что меч – это ключ к управлению воинами. Если вы сумеете добыть меч, то сможете отдавать воинам приказы. Они исполнят вашу волю, их даже можно обратить против Тирана или самой Злобы.

Осмотрите со всем возможным вниманием в поисках проблесков озарённого

сиянием клинка — (304)

Попытайтесь выхватить первый попавшийся меч из крепкой руки ближайшего Нефритового воина — (381)

430

Мечи Нефритовых воинов – лучшее оружие, которое вы когда-либо видели. Особенно впечатляет один из них, который, кажется, пульсирует от энергии, и чьи острые края сверкают подобно медным каплям росы.

С таким мечом вы могли бы завоевать целое королевство. Желание завладеть чудесным оружием непреодолимо. Бросившись вперед, вы уворачиваетесь от мощного удара ближайшего Нефритового воина и проворно отпрыгиваете, избегая атаки второго. Метнувшись за спину Нефритового воина с чудесным мечом, вы перехватываете его длань и вырываете клинок из крепкой хватки.

Остальные окружают вас, и вы слишком поздно понимаете, что отступление отрезано. Инстинктивно поднимаете меч.

- Отойдите прочь! – кричите вы так устрашающе, как только можете, пока они угрожающе приближаются, чтобы изрубить вас на куски.

К вашему изумлению, воины внезапно подчиняются команде, выстраиваются в ряд и мирно застывают перед вами. С гулом и содроганием они покорно отходят к краю погребальной залы, удаляются на почтительное расстояние и замирают. Ничто не может сдвинуть их с места. Хотя вы не можете приказать Нефритовым воинам пойти и напасть на Злобу, вы говорите им, что они должны защищать погребальные залы династии Меджидо, если она притащит сюда свою змееподобную тушу. Вы оставляете все двери и люки открытыми, надеясь, что Злоба полезет в них и напорется на воинов.

Правильный расчет. Когда вы возвращаетесь на следующий день, то понимаете, что здесь произошла эпическая битва. Огромные комки слизистой плоти свисают с балок и углов. Воздух наполнен мелкой зелёной пылью, как от битого стекла. Злоба стёрла Нефритовых воинов в порошок, но если судить по количеству пурпурной жижи, размазанной по стенам, они нанесли чудовищу страшные раны.

Продолжить, ✎ ✓«Гекатомба», ✓«Круг», «🗡 Меч Нефритового воина» +1 — (358)

431

Какая-то собака не является проблемой для человека с мечом – стоит вам направить на неё оружие, и она с лаем возвращается к своему хозяину, поджавши хвост.

Оглядываетесь в поисках Люси. Она направляется к Старому городу, вероятно, в таверну «Серебристый угорь», которая является одним из её пристанищ. Эта сомнительная корчма славится посетителями с опасной репутацией.

Последуете за ней — (7)

Вернетесь на Жужжащую аллею, чтобы переждать и встретиться с ней позже — (139)

432

Взяв кубок с элем, вы устраиваетесь у барной стойки, но не пьёте. Было бы глупо пасть жертвой отравителя, когда от вас зависят жизни стольких людей. Бегающие глазки хозяина смотрят то на кубок, то снова на вас. Кажется, ваше предположение верно: хозяин кабака задумал отравить вас из мести.

Оставаясь здесь, вы рискуете навлечь на себя дальнейшие неприятности. Вы окидываете враждебного хозяина понимающим взглядом и решаете, что вряд ли вновь переступите порог этого заведения.

- Немедленно покинете «Серебристый угорь» — (410)
- Расспросите хозяина о Люси и высоком чужеземце — (204)
- Направиться к девушке и её странному знакомому — (170)

433

Собираетесь с силами и, положив обе руки на эфес, удерживаете меч в вертикальном положении. Исчадие обвивается вокруг наконечника, сжимается и протыкает себя. Кровь не течет, хотя мощный режущий удар рассекает сущность пополам. Она стекает на пол, где слегка вздрагивает и снова опадает. Только магия может создать существо без капли жизненных соков внутри.

- Останетесь здесь и посмотрите, какой еще трюк или капкан вам подкинут — (26)
- Вернетесь в катакомбы — (443)

434

Для человека с вашими способностями обчистить карманы одного из стражников одной рукой, передавая ему деньги другой – детская игра. Перекладываете золотые из руки в руку и начинаете по одной монете опускать их в алчно протянутую ладонь.

- Где моя доля? – вмешивается другой страж ворот и протягивает свою руку за деньгами. Вторая его рука угрожающе ложится на эфес меча. Похлопываете его по спине, одновременно вытаскивая его кошелек и освобождая его шею от отлично выделанной золотой цепочки. И вскоре четверо стражников осчастливлены своими собственными деньгами, которые они снова принимают делить между собой, а вас и старую торговку яйцами, наконец, пропускают в город. **Прибавьте 15 золотых к вашему капиталу.**

- Продолжить, ✎ «? Деньги» +15 — (159)

435

- Беспорядок продолжается слишком долго. Дела совсем не идут с этой Злобой, которая расстроила всю городскую жизнь.

Мелмело, конечно, имеет в виду свой специфический промысел – воровство, которое процветало, пока из катакомб не появилось чудовище.

- Я думаю, есть одна вещь, которая может стать ключом к освобождению города.

- Что же это? – нетерпеливо спрашиваете вы.

- Драгоценный камень Огонь заката.

- И где этот драгоценный камень?

Мелмело уверен, что камень находится на вершине башни Сентинел, в восточном конце улицы Рока.

- Я пытаюсь добраться до него всю жизнь. Говорят, он даёт волшебную силу своему владельцу. Многие из нас пытались покорить башню – тайком и хитростью или прыгая по камням, как насекомые. Но никто не преуспел.

- У меня получится, - уверенно заявляете вы.

Можете быть спокойны – Мелмело не лжёт, когда говорит, что хочет увидеть победу над Злобой. Так думает любой житель Годорно.

Продолжить, ✎ ✓ «Закат» — (259)

436

Лунный свет пронизывает облака и заливают улицы Годорно, превращая груды щебня и тесные уродливые хижины в причудливые серебристые скульптуры. Когда вы идёте по улицам, то видите, как полчища крыс снуют в тенях. Откуда-то с соседней улицы доносятся крики пьяниц, которые распевают непристойные куплеты, а потом внезапно замолкают, когда кто-то из жильцов выливает на них ушат нечистот.

Дом ювелира прямо перед вами. Оглядевшись, вы переходите улицу и пробираетесь внутрь с помощью взлома. Вы молитесь про себя, чтобы никто не услышал треск ломающихся досок, когда вы вскрываете дверь. Нет смысла обыскивать первый этаж – вы уверены, что алмаз спрятан где-то наверху. Вскоре выясняется, что вы правы. С лестничной площадки второго этажа вы видите кладовку, в дальнем углу которой и обнаруживается запертая шкатулка. Встав на цыпочки, вы тянетесь к ней. Вас обуяла алчность, и ваши руки дрожат, когда вы поднимаете её. Торжествующая улыбка озаряет ваше лицо. Кто бы мог подумать, что добыть алмаз будет так просто?

Внезапно за вашей спиной зажигается лампа. Усмешка исчезает. Обернувшись, вы оказываетесь лицом к лицу со стражниками Правителя.

- Поставь это на место и не двигайся, ублюдок! – рычит один из них.

Если в наличии 1 «Умения/Ловкость»: **Ловкость** — (324)

Если отсутствует 1 «Умения/Ловкость»: **Придется драться** — (5)

437

Игра в прятки с солдатами Правителя превращает то, что в другое время было бы приятной прогулкой, в череду опасных перебежек между патрулями. Вам приходится долго скрываться, пропускать стражников и ждать, пока освободится путь. Однако ещё до наступления сумерек вы доходите до квартала обшарпанных домов, давно заброшенных и обчищенных. Они всё ещё сгодятся в качестве подходящей для вас берлоги, в которой можно залечь на дно. Располагаетесь с удобством, насколько это возможно, находясь в сыром подвале одного из домов. Из сломанных ящиков сооружаете жёсткое ложе, на котором вам предстоит спать.

На следующее утро вы собираетесь с мыслями и обдумываете свои планы. Необходимо установить наблюдение за дворцом Правителя и разобраться в сменах его караула.

○ **Решаете заняться этим — (169)**

438

Таркамандор вглядывается в сумерки, а затем быстро машет вам, предлагая войти в дом.

- Я слышал, что ты покинул город, - говорит он приглушённым голосом, плотно закрывая ставни.

Вы располагаетесь в кресле у камина, не дожидаясь разрешения.

- Да, было дело, - отвечаете вы. - Я решил, что оставаться в Годорно небезопасно. У тебя найдётся что-нибудь для меня?

Он кивает.

- Надеюсь, ты не вознамерился бороться с Правителем?

- А почему бы и нет? - с усмешкой отвечаете вы.

- Расклад сил явно не в твою пользу - на каждого джудаина придётся не меньше сотни гвардейцев!

- Именно поэтому мне и понадобится особое снаряжение. Ты ведь сможешь продать мне его? - спрашиваете вы.

Наконец торговец приносит сундучок с вещами, которые он заготовил для вас.

Первым делом он предлагает купить целебную мазь. Восстановит всё потерянное Здоровье.

Вторая вещь - это щит, который пригодится вам, только если вы владеете Фехтованием. Щит увеличит здоровье на 6 единиц.

Третья вещь - это сборник легенд и мифов. Купив её, вы получите все возможности умения Фольклор.

Все вещи представлены в одном экземпляре.

Вы подозреваете, что ваши соратники уже заждались вас.

○ Если в наличии 100 «Персонаж/2 Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/2 Целебный бальзам»: **Целебная мазь (100 золотых)**, ✎ «2 Целебный бальзам» +1, «2 Деньги» -100, приравнять «2 Здоровье» к «здоровье скрыто»

○ Если в наличии 200 «Персонаж/2 Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/2 Щит»: **Щит (200 золотых)**, ✎ «2 Щит» +1, «2 Деньги» -200, «здоровье скрыто» +6, «2

Здоровье» +6

○ Если в наличии 150 «Персонаж/☞ Деньги», но отсутствует 1 «Персонаж/☞ Книга Фольклора»: **Книга (150 золотых)**, ✎ «☞ Книга Фольклора» +1, «☞ Деньги» -150, «Фольклор» = 1

○ **Пожелав Таркамандору доброго вечера, вы спешите на встречу с остальными.** — (130)

439

Вы растерянно наблюдаете, как крысы, вместо того, чтобы разбежаться, начинают пронзительно пищать. Они как будто протестуют против того, что вы вторглись на их территорию. Они разжирили на зерне, а их жёлтые зубы остры как иглы. Некоторые из них размером больше человеческой ступни и выглядят весьма злобно. Заслышав шум, один из матросов убивает пару тварей. Остальные крысы потихоньку подбираются ближе.

○ **Отступить и перебраться на баржу с грузом извести** — (224)

○ **Забраться под брезент на самой маленькой барже** — (398)

440

Вы произносите волшебные слова и, воздев руки, сопровождаете их драматичной жестикуляцией, высвобождая скрытые силы. Вы слышите крик, и облако густого зеленого тумана заполняет комнату. Здесь нет окон, а двери за вами закрылись. Выхода нет. Мистический дым убивает змей, но вас мутит от отвратительного запаха, и вы падаете на извивающийся под вами клубок. Отравленные зубы вонзаются в вашу плоть. Яд этих рептилий смертоносен, и вскоре вы погибаете. Уже никто не сможет спасти джудаинов.

441

Утром вы тянетесь к рюкзаку за своим мечом, но обнаруживаете лишь пустые ножны. Ваш верный клинок исчез. Остальные джудаины далеко отсюда и наверняка заняты поисками пищи. Но кто же украл меч, от которого зависит ваша жизнь?

Придётся отправляться без оружия. Вы обещали встретиться с Люси в саду Статуй, чтобы узнать, какие новости она для вас добыла. И всё же странно, что кто-то покусился на ваш меч. Вы думали, что здесь вы среди друзей. Ваш меч легко узнать, и любой, кто решит его использовать выдаст в себе вора.

✎ «☞ Меч» = 0

○ **Но делать нечего, и вы отправляетесь на встречу с Люси.** — (322)

442

Дверь открывает дворецкий Мелмело – седой старик с деревянной ногой. Вместо приветствия он рычит:

- Проваливай отсюда, Скакши, или не доживёшь до рассвета!

- Что происходит? – спрашивает Скакши, не обращая внимания на угрозу. – Я слышал, кое-кто нанял Молота, чтобы убить меня. Не знал, что Мелмело настолько меня боится.

- Ты слишком мелкая сошка для человека с умом и талантами Мелмело. Из-за тебя он не стал бы обращаться к этому жадному головорезу. Не потратил бы на тебя ни гроша, Скакши.

- Можно ли верить твоему слову, деревяшка?

Дворецкий бросает на него полный ехидства взгляд.

- Можешь не сомневаться.

Похоже, Скакши успокоился. Но прежде, чем уйти он бросает через плечо:

- Один джудаинский поддонок сказал мне, что Молот идёт по моему следу. Сам видишь, с этим народцем нельзя иметь дело.

При упоминании джудаинов оба собеседника отпускают ругательства, а дворецкий презрительно сплёвывает в ближайшую канаву. Вы ждёте, пока Скакши скроется за углом, а затем стучите в двери не слишком громко, но и не слишком робко.

○ **Продолжить** — (151)

443

Спускаетесь обратно в катакомбы, скрывая фонарь под полкой, чтобы вас не заметили. Вскоре вы уже оказываетесь под конюшнями. Здесь внизу холодно и сыро, и в коридорах чувствуется сильный воздушный поток, почти вихрь. Странно, ведь в подземельях под городом всегда стоял застойный воздух, как внутри древних пирамид, чьи коридоры лежат в вечной ночи. Вы догадываетесь, что Злоба подкопала основание в этой части катакомб, чтобы проникнуть наружу. Это означает, что чудовища, сокрытые здесь со времён основания города, теперь бродят по улицам, принося новые невзгоды бедным жителям Годорно. Отводной канал заканчивается, и вы вступаете в погребальные залы династии Меджидо.

○ **Продолжить** — (131)

444

Прохожие смотрят, как вы убегаете, и кричат вам вслед. Толпа преследует вас. Вы продолжаете бежать, хотя лёгкие уже начинают болеть. Пока добрые граждане Годорно не могут вас догнать, но вы не знаете, сколько ещё сможете выдерживать эту гонку. Все подходящие укрытия уже заняты. Свернув за угол, вы несётесь к главным воротам на торговый тракт, ведущий из города. Сзади слышится стук копыт по мостовой. Кавалерийский эскадрон Правителя включился в преследование джудаинов. Напротив вы видите трактир и лошадь у коновязи перед ним.

Украдёте лошадь — (346)

Скроетесь в трактире — (30)

445

Вы выливаете газ из фонаря на мягкую смрадную пурпурную плоть Злобы, но он не загорается. Спалить Злобу не так-то просто. Вздувшаяся пурпурная масса поднимается, как будто дышит, и вы можете разглядеть потоки слёз тех несчастных, что погребены глубоко внутри студенистого тела. Нужно попробовать что-то другое. Могут ли захваченные стражники дать вам какой-либо совет?

Спросите кого-то из захваченных стражников, что делать — (286)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Миазмы (магия)** — (163)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Молния (магия)** — (214)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Поражение (магия)** — (77)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Волшебная палочка», в наличии 1 «Умения/Заклинания»: **Владычество (магия)** — (228)

Если в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч» или в наличии 1 «Персонаж/☞ Меч Нефритового воина»: **Использовать меч** — (428)



446

Вы произносите магическую формулу и громко хлопаете в ладоши, вызывая облако ядовитого газа. Стражники и старая торговка начинают задыхаться. Старуха выглядит очень плохо, и вы на мгновение задумываетесь, стоило ли применять столь вредоносное заклинание. Затем быстро решаете, что в данном случае цель оправдывает средства, оставляете всех давиться отравленным воздухом и отхаркиваться, а сами направляетесь в некогда оживлённый город.

Продолжить, ✎ ✓ «Венефикс» — (96)

447

Лишь удалившись на приличное расстояние от Грязной улицы, вы решаетесь остановиться и осмотреть алмаз. Это камень размером с орех, и он сияет, как упавшая с небес звезда. Вы видели немало превосходных драгоценных камней, но красота этого захватывает дух. Алмаз предназначался для украшения скипетра Тирана, однако вы собираетесь использовать его в более практических целях. Вы кладёте камень в карман и собираетесь заняться его продажей.

 « Алмаз» = 1

- Если в наличии 1 «Умения/Знание улиц»: **Знание улиц — (73)**
- Если отсутствует 1 «Умения/Знание улиц»: **Продолжить — (405)**