# Тайны черного замка в Авалоне

Ведущий: Ребята, мне пришло сообщение с пометкой «важное». Но у меня нет второго телефона, чтобы прочитать его.

Чтобы прочитать письмо, вам нужно воспользоваться мобильным телефоном:



***Отважные смельчаки и смекалистые девы!***

*В прекрасном Авалоне поселился черный маг Фабиан. Он хочет жениться на моей дочери Амелии. Кода он просил у меня ее руки, я ответил категорическим отказом. Тогда колдун выкрал принцессу и заколдовал ее. Теперь Амелия спит волшебным сном в его черной обители.*

*Лучшие рыцари Авалона ходили искать замок Фабиана, чтобы сразиться с колдуном и разрушить чары, которыми он окутал Амелию. Но, ни одному из них не удалось найти его черную обитель. Злой волшебник окружил свою крепость зачарованным лесом, где и сгинули все смельчаки.*

*Вся моя надежда теперь только на вас! Очень хочется верить, что вы с помощью смекалки, логики и хитрости сумеете победить злодея и освободить Амелию!*

*Для того, кто сможет победить черного мага и вернуть Амелию домой, я не пожалею никаких наград!*

***Король Авалона Элисбар***

Ведущий: Ну что? Каков будет ваш ответ? Есть среди вас те, кто готов испытать судьбу?

Ведущий: Отлично! Тогда пора отправляться в путь!

Определение исходных характеристик персонажа: (рандомно, наверно, куда-нибудь тыкнуть, чтоб узнать показатель здоровья, ловкости, харизмы. Числовые значения этих показателей должны как-то сохраниться на экране телефона, чтобы игрок видел их в процессе игры. При столкновениях с монстрами показатели могут уменьшаться, при нахождении артефактов показатели могут возрастать. Ну, то есть, на экране должна быть актуальная информация о силе, ловкости и обаянии игрока с учетом всего того, что там с ним происходило во время игры).

Значение для каждого параметра можно от 1 до 12. И надо как-то в балансе сделать, чтобы не было, что все показатели низкие или все высокие. Например, кто-то обладает большей физической силой, а кто-то большим обаянием.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Параметр | Что в него входит | Кнопка для определения рандомного значения |
| Здоровье (если здоровье будет равно 0, персонаж умирает) | - физическая сила;  - воля к жизни;  - стремление довести начатое дело до конца; | http://belwheatgrass.xn--80abdeitt7bkag.xn--90ais/gallery/unnamed-ts1612289313.jpg |
| Ловкость | - степень владения оружием;  - умение правильно выбирать тактику ведения поединка;  - маневренность в бою | https://i.pinimg.com/736x/3c/f7/a2/3cf7a2e4cc6402e0e060d7bb6fd0e370.jpg |
| Харизма | - степень развития коммуникативных навыков;  - степень развития дара убеждения. | https://avatars.mds.yandex.net/i?id=1d675ae2abc9e5de94df6201f3e0db3c-5435831-images-thumbs&n=13&exp=1 |

Показатель здоровья восполняется на 1, если игрок поел или поспал.

Когда в игре предстоит с кем-то договориться с помощью обаяния, нужно нажать кнопку, чтобы выпало рандомное значение. Если это число меньше или равно актуальному уровню обаяния игрока, все в порядке, считается, что его обаятельность сработала, ему удалось договориться с персонажем. При этом исходное значение обаяния увеличивается на 1. Если же выпавшее число меньше – значит, он был недостаточно убедителен и его план провалился. Исходный уровень обаяния при этом уменьшается на 1. Ну и там 2 кнопки для продолжения игры.

Часто исход той или иной ситуации зависит от удачливости человека. Поэтому в сложных моментах можно проверять удачливость с помощью кнопки:



После нажатия на кнопку рандомно выпадает одна из двух картинок, в зависимости от которой и развивается дальнейший сюжет:



Во время игры случайно можно найти заклятия. Найденные заклятия должны отображаться на экране телефона, при необходимости ими можно воспользоваться.

|  |  |
| --- | --- |
| Заклятие огня | https://i.pinimg.com/originals/ea/3e/62/ea3e623d3d37c2751923353c166bf619.png |
| Заклятие иллюзии | https://sun9-71.userapi.com/c5287/u155223436/-14/m_af3eb8fd.jpg |
| Заклятие ловкости | https://static.goodgame.ru/files/illustrations/7819_rbOMq.png |
| Заклятие слабости | https://media.istockphoto.com/vectors/battery-circle-icon-black-round-minimalist-icon-isolated-on-white-vector-id873520318?k=20&m=873520318&s=612x612&w=0&h=85kds0Zo01xIstQDN09SmhjwhGoqf-dujqcEn1lr2zc= |
| Заклятие копии | https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/000/420/609/original/copy-icon-vector-illustration.jpg |
| Заклятие исцеления | https://st4.stpulscen.ru/images/product/053/256/747_big.jpg |
| Заклятие плавания | https://png.pngtree.com/png-vector/20190726/ourlarge/pngtree-swimming-icon-for-your-project-png-image_1599346.jpg |
| Заклятие левитации | https://sun6-21.userapi.com/s/v1/if1/71CuIfNA3lVodSjynjsWGiBqZedQ5ZM5K5HEy9dzxXE2sPxEITE2iKm3ZO75JdXwhgkB8C1N.jpg?size=957x957&quality=96&crop=33,33,957,957&ava=1 |

На начало игры игрок может сам выбрать любые 5 заклятий, можно одинаковых или разных. В процессе игры он будет расходовать их по своему усмотрению.

На момент начала игры у игрока на экране телефона отображается кошелек (одно из мест в сумке). В нем 5 монет. В процессе игры деньги будут тратиться и добавляться, в зависимости от развития игровой ситуации



1

Приняв решение отправиться в путь, вы берете с собой все самое необходимое и направляетесь к лесополосе. Вероятно, как раз в том лесу и находится замок Фабиана.

Судя по письму короля Элисбара, этот лес должен пугать любого путешественника. Представлялось, что в нем будут поваленные стволы деревьев, непроходимые тропы, агрессивные дикие звери, армии разбойников и расставленные повсеместно ловушки. Но пока картина перед вами разворачивается совсем другая: сквозь ветки величественных сосен свободно проходят солнечные лучи, где-то высоко в ветвях щебечут птицы, а по краям тропинки радуют глаз цветущие травы и кустарники.

Вы на некоторое время забываете о могуществе черного мага, ведь все вокруг убеждает в том, что опасности поблизости точно нет. Но внезапно тропинка, по которой вы шли, разделяется на две. Куда вы свернете?

Пойдете по правой тропинке – 86

Пойдете по левой тропинке – 110

2

Через несколько минут деревья редеют, а тропинка начинает петлять по холмистой местности. Но сказать, что вы вышли из леса нельзя: стройные ряды деревьев раскинулись по обе стороны от дорожки, по которой вы идете.

Постепенно широкая нахоженная тропа начинает сужаться до размеров еле различимой тропки. Она словно уходит в овраг. По обе стороны от нее высятся холмы.

Вы замечаете в траве что-то похожее на тропу, ведущую на правый холм. Свернете туда – 175? Или продолжите путь по тропе между холмов – 97?

3

Все в деталях разворачивающейся перед вами картины указывает на то, что цитадель волшебника Фабиана уже близко. Вам кажется, словно кусты и деревья выполняют роль верных слуг черного мага: они цепляются за вашу одежду, больно хлещут вас по рукам и лицу, а массивные корни вековых деревьев словно нарочно вылезли на тропинку, чтобы путаться у вас под ногами.

Внезапно деревья расступаются, вы с облегчением понимаете, что полоса препятствия зачарованного леса осталась позади – 211

4

Вы подходите к берегу реки. На противоположном берегу кипит лагерная жизнь слуг черного мага: там разбит палаточный лагерь, горят костры. Река подходит к самой стене замка, утекая куда-то под него. Прислушавшись к шуму водного потока, вы понимаете, что она переходит в подземное русло, обрушивая свои воды водопадом. Теперь можно вернуться к центральному строению – 416.Также можно попробовать перебраться через реку и посетить вражеский лагерь. Это можно сделать с помощью заклятия плавания – 164, или с помощью заклятия левитации – 633. Также можно использовать заклятие плавания для того, чтобы попытаться по реке попасть прямиком в подземелье черной обители Фабиана – 596.

5

Куда хотите плыть?

На остров – 216

На противоположный берег озера – 517

6

Вы решаете мужественно принять бой с дровосеками. Перед боем можно применить заклятие копии, если оно есть.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дровосек 1 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 4 |
| Дровосек 2 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 7 | 5 |

Если дровосеки побеждены, можете обыскать их.

В напоясном мешочке одного из них вы находите монету



Пора продолжить путь – 490

7

Вы концентрируетесь, пытаясь воспользоваться заклятием копии. Но ничего не получается! Видимо, рыцари, которые стоят перед вами, не просто слуги Фабиана, а маги высокого уровня, поэтому у них есть защита от простых заклинаний, доступных вам.

Один из них умело наносит вам удар копьем.

Ели у вас есть заклятие ловкости, можете попытаться повысить собственные физические показатели – 36. Можете также попытаться ослабить противников с помощью заклятия слабости, хотя надежды на то, что оно подействует, практически нет – 314. Можно призвать на помощь огонь, воспользовавшись заклятием огня – 112.

Если же в магии вы разочаровались, тогда стоит приготовиться к нелегкому бою, в котором вся ваша надежда только на собственные навыки фехтования – 183

8

Обыскав поверженного врага, находите в его кармане бронзовый свисток



Теперь можно пойти к мосту – 118

9

С помощью заклятия вы без приключений и неприятных сюрпризов преодолеваете реку – 222.

10

Перед вами узкий длинный коридор. В левой стене есть дверь. Хотите в нее войти – 399. Если нет, то продолжайте идти по коридору – 251

11

Вы достаете из сумки бутылку с водой и протягиваете ее мужчине. Он выпивает всю воду. Но бутылку вы можете взять с собой, вдруг в пути будет возможность вновь ее наполнить. Несчастный путник благодарит вас и просит наклониться к нему.

Каждое слово дается ему с большим трудом, ведь жизнь покидает его тело. Он говорит: «На дороге дальше будет развилка. Если свернешь налево, то скоро увидишь на холме 2 клена. Иди к ним и копай прямо между ними. Там спрятано все, что у меня было. Вдруг тебе это пригодится». Вы согласно киваете и пожимаете руку умирающему человеку. Больше вы ничем не можете ему помочь. Идите дальше – 234

12

Пройдя через заросли лиственных деревьев, вы оказываетесь у озера. Это большой природный водоем естественного происхождения. Что будете делать дальше?

Займетесь строительством плота, чтобы попробовать переплыть на другой берег озера – 312

Попытаетесь преодолеть водный объект с помощью заклятия плавания – 201

Попробуете перелететь через озеро – 425

13

Идея идти в деревню кажется вам рискованной, поэтому вы обходите поселение, стараясь остаться незамеченным. По масштабам это даже не деревня, а целый поселок. В голову лезут тревожные мысли, очень не хочется повстречаться сейчас с местными жителями. Но ваши опасения напрасны: вы выходите на лесную тропу, никого не повстречав.

Только тропа вас кажется какой-то другой. Она гораздо шире той, по которой вы шли, пока не заметили деревню. Кроме того, на ней есть признаки того, что здесь ездят на повозках. Что будете делать?

Перейдете через дорогу и пойдете дальше, обходя поселок стороной, но держа его в поле видимости – 360

Решите зайти в деревню – 580

Пойдете по дороге в противоположную от поселения сторону – 235

14

Проверьте свою удачливость. Если она положительна, то 338. Если нет, то 404.

15

Дождавшись, когда Водяной подплывет поближе, вы ловким движением руки выхватываете из ножен меч. Удар был точным. Вы ранили Водяного. Вызов принят, Водяной в качестве оружия использует водоросли и магию.

Если есть заклятия слабости, ловкости или огня, можно воспользоваться ими. Если нет – придется сражаться без магии.

Сражаться с Водяным без магии – 326

Использовать заклятие огня – 521

Использовать заклятие слабости – 228

Использовать заклятие ловкости – 417

16

Дверь открывается с протяжным скрипом. Вы заходите внутрь. Тут же вас бьют по лицу мощные крылья, а через долю секунды вы чувствуете, как вам в плечо впиваются чьи-то острые зубы! Так вот кто шуршал где-то в темноте наверху – летучие мыши! Придется сражаться с ними.

Можно воспользоваться заклятием ловкости, чтобы увеличить собственную силу на время боя. Также можно использовать заклятие слабости, чтобы понизить силу летучих тварей.

Если есть заклятие огня – можно воспользоваться им – 557. На этих летучих мышей должно подействовать только заклятие огня, потому что они боятся яркогосвета, другие заклятия типа не действуют.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Летучая мышь 1 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 5 | 4 |
| Летучая мышь 2 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 4 | 3 |
| Летучая мышь 3 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 6 | 4 |

Если мыши побеждены, вы можете осмотреться внутри домика – 120

Если нет ни сил, ни желания делать это – то направляйтесь к центральному строению – 416

17

Вам нужно скорее придумать, что же сказать. Можете предложить им все деньги, которые у вас есть – 426. Можно честно сказать, что цель вашего путешествия – победить Фабиана – 109. Можно соврать, что в пути вы встретили их друзей – 339

18

Торговец говорит, что готов поделиться с вами интересной информацией, но за нее он хочет получить подарок или деньги. Если хотите оплатить информацию деньгами, то 42. Если готовы подарить ему какую-нибудь вещицу из своей сумки – 217. Если нет желания тратить деньги или дарить вещи, то можно поблагодарить мужчину и уйти – 106. Также можно попробовать убить торговца и обыскать его лавочку – 518

19

По тропинке вы приходите к симпатичному домику. Навстречу вам выходит жизнерадостный молодой человек. Улыбаясь, мужчина говорит, что он торговец, в его лавке есть то, что может пригодиться в пути. Если верите ему и хотите зайти в лавку, чтобы посмотреть товары – 176

Если его предложение кажется вам обманчивым, можно вежливо отказаться и пойти дальше – 185

20

Выбранная вами тропинка часто петляет, забирая то влево, то вправо. У вас складывается впечатление, что вы заблудились. К тому же день клонится к ночи, в темноте не сбиться с пути довольно трудно. Что вы будете делать?

Поищите место для ночлега – 340

Пойдете дальше в сгущающихся сумерках – 442

21

Дверь перед вами распахивается раньше, чем вы успеваете прикоснуться к ее ручке. Хозяин наблюдал за вами в окно, а теперь стоит и приветливо улыбается. Он говорит, что его миссия – помогать тем, кто заплутал в лесу. Вы спешите заверить его, что помощь вам не нужна, так как вы прекрасно ориентируетесь в лесу.

Однако мужичок не спешит оставлять вас, настойчиво предлагая свою помощь. Его поведение кажется вам подозрительным. Но вашей напряженности и даже некоторой враждебности мужчина совсем не замечает. Он приглашает вас зайти к нему в гости, угощает едой и чаем и несколько раз задает один и тот же вопрос: куда вы держите путь?

Вы отвечаете на этот вопрос расплывчато, так как не готовы раскрывать перед незнакомцем свои истинные цели, уж больно это подозрительный тип. Однако на любую вашу фразу мужчина понимающе кивает и тут же добавляет, что без его помощи вам не справиться. За свои услуги он просит 2 монеты. Что будете делать?

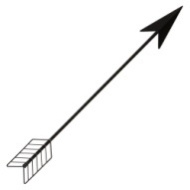
Примите его предложение о помощи, сообщив ему, что вам нужно попасть в замок Фабиана – 186

Попросите проводить вас до ближайшего населенного пункта – 202

Вежливо поблагодарите, откажетесь от помощи и пойдете дальше - 291

22

Вы подходите к трону, на котором. Вероятно, во время обеденной трапезы восседает черный маг. Через минуту становится ясно, что резной трон сам по себе не представляет ничего необычного. Вы отодвигаете его в сторону, чтобы проверить, нет ли под ним чего-нибудь интересно. Когда вы немного наклоняете трон, внезапно на его сидении открывается створка, за которой спрятан ящичек. В ящичке лежит короткая стрела с белым оперением



Вдруг за дверью, что находится рядом с той, через которую вы пришли, раздаются торопливые шаги и невнятная речь гоблинов. Нужно срочно покинуть столовую. Это можно сделать через одну из трех рядом расположенных дверей: левую – 206, правую – 398, среднюю – 350

23

Мужчина говорит, что у него есть ценная информация для вас. Он готов ею поделиться за 7 монет. Также он готов вместо денег принять от вас какой-нибудь подарок.

Согласитесь получить информацию за 7 монет – 42

Предложите ему в качестве платы за информацию одну из вещиц в вашей сумке – 217

Откажетесь, вежливо поблагодарив, и попрощаетесь с ним – 106

Решите, что лишние разговоры отнимают много времени, можно просто убить торговца и обыскать его лавочку – 518

24

Можете попробовать пересечь озеро с помощью магии – 238. Если заклятий плавания или левитации у вас нет, то наивно полагать, что вы сможете долгое время питаться одними фруктами…

25

Кроме посуды в буфете полно сладостей. Можете взять что-то с собой, если есть место в сумке



Выйти из столовой можно через дверь, которая находится рядом с той, откуда вы пришли – 427, либо через одну из трех рядом расположенных дверей: левую – 206, правую – 398, среднюю – 350.

26

Они смеются над вами, ведь даже ребенок знает, что попасть на службу к магу не так уж и просто, он не берет простых людей к себе в замок. А слабаки и простачки типо вас его вовсе не интересуют. Вы принимаете гордый вид, вскидываете подбородок и твердо говорите: «Однако сам Фабиан пригласил меня к нему! Он написал мне письмо! Конечно, такие глупцы как вы ни разу в жизни не получали деловых писем! Вам сложно понять, как это бывает!»

Лица орков задумчиво вытягиваются. Проверьте вашу харизму. Если с ней все в порядке – 624. Если нет – 105

27

Лес изменился. Теперь с обеих сторон от тропы высятся величественные сосны. Спустя час, вы оказываетесь перед непростым выбором: вправо от основного тракта отходит тропа. На которую указывает покосившийся указатель со стрелкой. Но. Видимо, табличка была установлена здесь много лет назад, дожди смыли текст, поэтому вы не можете знать наверняка, куда приведет вас эта тропинка.

Пойдете по указателю – 514, или продолжите путь по основному тракту – 35?

28

Ваш подарок пришелся ему по душе - 443

29

Кажется, что у поселка нет границ. Вскоре перед вами появляется еще одна широкая проселочная дорога, за которой возвышается непроходимая куча бурелома.

Можете пойти по проселочной дороге – 235, либо свернуть в поселок – 580

30

Спустившись вниз по лестнице, вы открываете дверь - 10.

31

Стража спрашивает вас, какие товары у вас есть?

Если у вас с собой есть лисья шкура – покажите ее им. Если шкуры нет, то ни одна другая вещица из вашей сумки не убеждает их в том, что вы дейсвтительно торговец. Придется драться – 428

32

Белое вино – один из ваших любимых напитков, поэтому и сейчас вы сделали выбор в его пользу. Но вкус у этого напитка отвратительный! Чтобы не обидеть тролля, нужно постараться не показать своего отвращения. Теперь нужно уходить через дверь в конце коридора – 207

33

Войдя внутрь, вы сразу понимаете, что это ловушка для путешественников наподобие вас. Часовой-орк сразу кидается на вас, лишая вас возможности воспользоваться магией.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Часовой-орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 8 |

Если вам удалось его победить, то это еще не все. Из погреба хижины с бутылкой в руке выходит гоблин. Увидев вас, он тут же хватает топор и бросается в атаку. С ним тоже придется сразиться или попытаться договориться

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гоблин (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 6 | 7 |

Если Гоблина удалось убить, то 239.

Также можно попытаться сбежать от Гоблина. Для этого нужно проверить удачу. Если Фортуна на вашей стороне, то 143. Если нет, то Гоблин догонит вас и разрубит на мелкие кусочки.

34

Вам уже не суждено узнать, кто это был. Но это и неважно. Вы поалгаете, что это были беглецы из замка Фабиана. Можете подобрать золотой свисток, зеркальце и нашивку с изображением замка Фабиана.



Вы на верном пути, пора идти дальше – 3

35

Близится ночь. Хотите поискать место для ночевки – 204? Если считаете, что зачарованный лес слишком опасен для сна, то можете продолжить путь – 342

36

Заклятие ловкости удалось наложить успешно – 183

37

Наложив заклятие огня, вы направляете фаербол в одну из драконьих голов. Теперь голов стало на одну меньше. Если есть еще одно заклятие огня, можете повторить фокус – 344.

Если заклятий больше нет, придется драться

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дракон (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 10 | 6 |

Если Дракона удалось убить, то 454.

38

Дорога кажется нескончаемой. Несколько раз вы переходили по арочным мостам глубокие овраги. Сверху глядя вниз, вам казалось, что по дну этих оврагов тоже проходят тропинки, но как к ним спуститься – вы не знаете: берега оврагов кажутся опасно крутыми.

Наконец вы видите впереди какой-то заброшенный домик, вросший в землю и покрывшийся мхом. На первый взгляд сложно понять, живет ли в ней кто-то. Хотите зайти внутрь и узнать – 221? Или пройдете мимо него дальше по широкой дороге - 55?

39

Вы попадаете в огромный зал, в котором нет никакой мебели. В центре широкой стены этого зала находится лестница с красной ковровой дорожкой, ведущая наверх. На противоположной стене такая же красивая лестница, которая ведет вниз. С левой стороны расположено панорамное окно, через которое зал заливают теплые солнечные лучи. Напротив окна висит картина с изображением величественных грифонов. Рядом с полотном – дверь, которую можно открыть. Куда пойдете дальше?

Выйдете через дверь – 138

Подниметесь по лестнице наверх – 523

Спуститесь по лестнице вниз – 452

Подойдете к окну – 70

Подойдете к картине – 205

40

Перед битвой вы можете воспользоваться заклятием копии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гоблин 1 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 7 | 12 |
| Гоблин 2 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 8 | 11 |

Если вам удалось победить обоих гоблинов, то 620. Если же в процессе боя один из них сбежал – 652. Если сбежали оба – 118

Гоблины убегают, если их сила становится равной 3

41

Выпущенный с помощью заклятия фаербол уничтожает драконью голову. Снова она уже не вырастет. Можно продолжить бой.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дракон (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 10 | 6 |

Если Дракона удалось убить, то 454.

42

Торговец привычным движением сгребает ваши деньги себе в кошелек – 443

43

Вы задаете свой вопрос. Какой-то словесной реакции на него слуги волшебника не дают. Один из них нажимает какую-то кнопку под столом, в результате чего половые доски под вами расходятся в стороны, а вы летите в подземелье – 409

44

Некоторое время вы беззаботно шагаете по выбранной тропе. Внезапно прямо перед вами как будто из воздуха появляется волк. Ударившись о землю, он превращается в оруженосца. Молодой человек говорит, что Фабиан заколдовал его, поэтому теперь он рад служить вам. Он сразу по вашему виду понял, что вы не из робкого десятка, значит, точно идете сражаться о злодеем Фабианом.

Вы недоверчиво смотрите на юношу. С одной стороны, его предложение вам нравится, ведь вдвоем с таким помощником шансов победить злодея больше. Но с другой, вдруг это ловушка?

Молодой человек говорит, что впереди вас ждет перекресток. Не стоит там выбирать левую тропу, потому что это самый опасный маршрут. Лучше пойти прямо. На следующей развилке он предлагает снова идти прямо, никуда не сворачивая, так как левая тропа патрулируется слугами Фабиана.

Если верите юноше, самое время раскрыть карты, сказать, что вы действительно пришли в лес, чтобы найти замок Фабиана и сразиться с черным магом – 431. Если его слова вас не убедили, то 240

45

Все, кто носит эмблему черного замка – слуги Фабиана. Всего их 24. Их сердца и воля полностью принадлежат темного господину. Свою верную свиту он собирал много лет. На каждого из них чародей наложил особое заклятие, наделил их суперспособностями. Так они стали практически неуязвимы к различным магическим штукам. Самым главным умением слгу Фабиана является отзеркаливание заклятий. Во время боя, когда противник хочет воспользоваться магией, они выставляют перед собой зеркальный щит, в результате удара о который заклятие возвращается бумерангом тому, кто его послал, и действует на него по полной. У всех слуг Фабиана зачарованные магические щиты с эмблемами черного замка. Если противник однажды видит этот рисунок на щите, то по собственной воле отвести взгляд от него он уже не может, как и продолжать вести бой.

За годы службы из 24 молодых людей четверо проявили себя особенно верными черному господину. В благодарность за преданность силам зла, Фабиан наградил их званиями баронов. Теперь трое из них командуют военными отрядами замка, а самый верный слуга переведен им в чин Капитана. Он управляет тремя военными отрядами замка. Фабиан планирует после смерти завещать Капитану управление своим королевством.

Сейчас вы можете попросить книгу, где представлена информация о самом Фабиане – 345, либо уйти из библиотеки – 627

46

Вы на развилке. По какой тропе пойдете?

По правой – 445

По левой – 524

47

Вы с удовольствием идете по березовой роще, сквозь листву пробиваются теплые солнечные лучи. Пройдя несколько минут по тропе, вы понимаете, что вновь возвращаетесь на опушку.

Когда деревья редеют, вы замечаете в отдалении 2 клена.

Постепенно тропа расширяется, превращаясь в дорогу. Она ведет куда-то налево. Впереди виднеются крыши какого-то поселения. Еще одна тропка, петляя, возвращается в лес. Куда пойдете?

В деревню – 101

В лес – 617

48

Пройдя через ворота, вы осматриваете дворовую территорию черного замка. По центру двора возвышается черный замок в готическом стиле, но с первого взгляда оценить его масштабы сложно. Видно только, что замок венчает изящная башня. Она привлекает ваше внимание больше, чем все остальное строение. Вам кажется, что именно там может быть заточена прекрасная Амелия. А, может быть, в этой башне как раз и организовал свое логово Фабиан.

В левой части двора замка блестит гладь реки, русло которой уходит куда-то под замковую стену. Рядом с ней небольшое одноэтажное строение, внешне напоминающее часовню. Справа построена сторожка, из которой раздается непринужденная болтовня гоблинов, шутки и звон стаканов.

Вас удивляет то, что обнаружить сразу вход в замок не получается.

Направитесь к центральному строению – 308?

Хотите заглянуть к гоблинам в сторожку – 218?

Пойдете к одноэтажному строению у реки – 116?

49

Спустя всего пару минут, вы слышите, что вам навстречу едут всадники. Ваши действия?

Вернетесь на перекресток и выберете другую дорогу - 14

Приготовитесь к встрече – 404

50

По стилю общения старика становится понятно, что он истосковался по простому человеческому общению. Он рассказывает вам, что много лет назад деревня была веселым местом, здесь жили рыбаки и охотники, которые славились на весь Авалон. Но с появлением в этих краях Фабиана охотиться и промышлять рыболовством стало опасно. Поэтому многие умельцы давно уехали из этих мест. Старец не поддался массовой миграции в силу возраста. Он чувствует, что скоро умрет, поэтому не готов к волнительным переездам и смене локации.

Если старик внушает вам доверие, можете озвучит ему истинную цель своего путешествия – 310. Если не готовы откровенничать, можно попробовать еще порасспрашивать старца, не называя своего имени и цели своего приезда в зачарованные края – 418. Можно попрощаться и уйти – 179.

51

Вот уже несколько часов вы бодро шагаете по дороге, а опасностей пока нет. Вам хочется верить, что у вас получится без особых сложностей проникнуть в логово злодея Фабиана. Очень хочется стать героем, который сможет победить черного мага и освободить прекрасную Амелию.

Также вы думаете о том, что, возможно, лес не так опасен, как территория черного замка. Может быть, поэтому вам пока и не встретились серьезные препятствия на пути.

Размышления так поглотили вас, что вы едва не пропустили едва заменую тропинку, уходящую в сторону от основного тракта. Присмотревшись, понимаете, что она ведет к белокаменной хижине с красной крышей. Свернете на тропинку и пойдете к хижине – 21? Или продолжите идти по дороге прямо – 27?

52

Только вы успели открыть сумку, как дама начинает истошно орать. На ее крик в комнату влетают верные слуги Фабиана, а возглавляет отряд сам Капитан черного замка. Численный перевес на стороне черных рыцарей…

53

Вы направляетесь к правой двери. Зайдя в нее, вы оказываетесь в помещении для стражников. На стенах этой комнаты висят непонятные карты. Детально осмотреться вы не успеваете, потому что вам навстречу из-за стола поднимаются два гоблина. Нужно решать, как действовать:

Попробовать договориться с гоблинами – 519

Атаковать их – 328

54

Вы начинаете забираться по тонкой, но прочной веревочной лестнице наверх, но на половине пути вдруг осознаете, что лестница эта является паутиной. Вы решаете спуститься вниз, но слишком поздно: то, что с земли выглядело как гнездо загадочной птицы, в действительности оказалось гигантским пауком! Хозяин логова на дереве начинает ловко подтягивать вас к себе.

Вам нужно проверить удачу. Если Фортуна на вашей стороне, то – 558, если нет – 618.

Паука могу сшить или связать

55

Вскоре вы выходите на вымощенную тротуарной плиткой дорожку. Она словно бы постепенно отдаляется от леса, петляя по небольшим холмам местности. И вот вы оказываетесь на очередном распутье. Можно пойти:

Направо, ближе к лесу – 121

Налево, подальше от леса – 188

56

Ни одного подходящего заклятия у вас нет. Остается только надежда, что стража поведет вас на допрос. Для этого вас точно выпустят из клетки. Но заинтересуют ли Фабиана непрошенные гости вроде вас?

Законив игру, стражники вспоминают о своих обязанностях. Вы вдруг замечаете то, на что не обратили внимания сразу: в углу подвала свалены кучей кирпичи. Посмеиваясь и отпуская всякие колкости в ваш адрес, они начинают замуровывать вас. Отчаянно хватаясь за тонкую ниточку жизни, вы молите о пощаде и обещаете все, начиная от денег и заканчивая обещаниями служить им всю оставшуюся жизнь. Но разжалобить отчаянными криками черствые души верных слуг Фабиана невозможно…

57

Клубок катится прямо. Вам ничего не остается, как оставить его. Вы возвращаетесь на пункт 27 и должны принять самостоятельное решение о дальнейшем маршруте.

58

Сосуд очень скользкий, словно облит маслом, но вам удается не уронить его. В нем ничего нет, но взять его с собой можно



Если теперь хочется взять серебряный кубок – 545, или можно покинуть помещение – 39

59

Вам чудом удалось избежать гибели: толстый ствол дерева упал всего в нескольких сантиметрах от вашего плеча. Теперь вам ясно: оборотень заманил вас в ловушку!

Можно пойти вперед, забыв об обиде – 240. Если хочется отомстить оборотню, догоните его, он всего лишь в нескольких метрах от вас – 528.

60

Путь оказался коротким. Вы уже видите его финал – 181

61

Вы выбрали левый коридор. Вдруг одна его стена превращается в решетку. Эти странные помещения напоминают тюремные камеры. Но что в камерах – разглядеть сложно, там темно. Остановившись возле одной из них, пристально вглядываетесь в полумрак. Вскоре вы видите в ней павлина. Сказать, что это вас удивляет – вообще ничего не сказать!

Если у вас есть перо павлина, достаньте его – 267 (должно быть окно, куда можно перетащить перо из сумки). Если нет – посмотрите, что или кто в других клетках - 147.

62

Заклятие исцеления действует молниеносно: медвежонок поправляется на ваших глазах. Медведица благодарна вам и хочет отблагодарить, поэтому лапой манит вас вглубь берлоги.

На лисьей шкуре здесь лежит красивый пояс и нательный амулет. Вы благородный рыцарь, поэтому ваша совесть позволит вам взять с собой только один из этих трех предметов:

- амулет – 457 

- пояс – 156

- лисью шкуру – 367

Теперь можно выбираться из берлоги и продолжать путь – 44.

63

Открыть люк медным ключиком не получилось, к тому же ключик сломался (с экрана телефона должен пропасть). Нужно уходить, пока не пришли слуги Фабиана – 416

64

Вы идете уже несколько часов. Близится ночь. Если хотите поискать место для ночевки, то 340. Если считаете, что спать в зачарованном лесу опасно, то можете продолжать путь – 442.

65

Не оставив Начальнику стражи даже времени для приветствия, вы атакуете его. Можете использовать магию, повысив свои шансы на победу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Начальник стражи (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 8 |

Так как Начальник стражи – крутой перец с мега способностями, его могут убить не все. Вероятность 30%. И вот наверно надо, чтоб как-то отображалось, что он магический и поэтому не всем везет. Может, предупреждение вылезало бы перед нажатие на кнопку, открывающую его уровни силы и ловкости

Если вы смогли победить – 92

66

Они удивлены тем, что вы видели Гиену. Вы не понимаете связи между разбойниками и этим животным. Но попросить разъяснений стесняетесь. К тому же, разбойники решают вас отпустить. Еще более дуивительно то, что за свой жест они не просят с вас благодарности. И уже окончательно вы удивляетесь тому, что разбойники дарят вам перо аиста



Кроме того, они советуют вам идти направо, так как это самый короткий путь до моста и до черного замка. На том разбойники откланиваются и убегают в лес. Верить им или нет – решать только вам – 46

67

Домик удовлетворен. Он говорит, что это действительно дракон и дарит вам коготь дракона, который падает к вашим ногам.



Его нужно оказать дракону при встрече с этим огнедышащим чудовищем, тогда он не тронет игрока.

Вы уже привыкли к необычности зачарованного леса, поэтому слушаете вторую загадку: Легче легкого и проще простого, но чтобы попасть в замок, нет ничего ценнее» Если знаете ответ, выполните точно такое же сложение, как и при отгадывании первой загадки (ответ – ПАРОЛЬ – переход на номер 95. В окошко надо ввести эти цифры. Никакие другие не должны подойти и привести к переходу на 95 параграф). Если нет – уходите - 98.

68

Слышится звон колокольчика. Один старик, взглянув на другого, вслух произносит: «Пора на допрос». Вы мысленно радуетесь тому, что это все-таки живые люди, а не изваяния. Старик открывает клетку, выводит вас из нее. Второй же старец берет ваши вещи – 160

69

Рыцарь с удивлением смотрит на свисток из бронзы в ваших руках, но все же отступает в сторону, пропуская вас. Вы горды собой, но рано: рыцарь наживает кнопку в стене, в результате чего пол под вами раскрывается как две створки тумбочки. Вы падаете куда-то в подземелье…

70

Из окна вы видите резные вершины стены, окружающей замок Фабиана. Если хотите через окно выбраться на улицу и посмотреть, нет ли в замке незапертых окон, можно воспользоваться заклятием левитации – 273. Или решить, куда идти дальше, вернувшись в залу - 111

71

Открыть люк фигурным ключом не получается. Придется покинуть помещение, пока не пришла стража – 416

72

Выйти на удобную дорогу удалось только к ночи. Что вы будете делать?

Поищите место для ночлега – 340

Пойдете дальше в сгущающихся сумерках – 442

73

Вы на развилке. Куда пойдете:

Налево – 286

Прямо – 646

74

Донжон совсем рядом. В черный замок можно пройти через массивные распашные двойные двери. Постучать в них можно с помощью боевого топора, прикрепленного на цепи возле двери – 257

75

Победить каменных крыс можно только специальным зачарованным мечом. Как только грызуны видят это оружие, они тут же бросаются прочь. Путь свободен, можно зайти в следующую комнату – 480

76

Открыв дверь, вы оказываетесь на кухне. Здесь стоит несколько газовых плит, на которых в больших котлах что-то варится. Хозяйничают здесь трое: главный повар и два его помощника. Почему-то они совсем не удивились вашему приходу.

Ваше внимание привлекает сундук, стоящий в углу кухни возле двери. Он явно не вписывается в общую дизайн-концепцию помещения. Вы можете выйти из кухни через эту дверь – 379. Можете также инициировать диалог с кухонными работниками – 486.

77

Неопытного наездника любой конь почувствует сразу. Вот и эта кобыла ловким движением встав на задние ноги скидывает вас со своей спины. Потирая ушибленные места, вы спешите уйти прочь, пока не подоспела сюда стража – 378

78

Вы оказываетесь в пустой комнате. Из нее ведет только одна дверь, но открыть ее у вас не получается. С помощью еще одного заклятия левитации вы можете вернуться назад – 111. Также с помощью заклятия левитации вы можете попробовать попасть в другое открытое окно – 566.

Также вы можете призвать на помощь - 609 (переход только в том случае ,если игрок в окошке правильно напишет ,что надо сделать. Ответ: свистнуть 3 раза. Надо предусмотреть возможность написания всех верных формулировок: свистнуть 3 раза, 3 раза свистнуть, свистнуть трижды, трижды свистнуть), если знаете, как это сделать. Иначе вам придется подготовиться встретить свою смерть в этой комнате…

79

Вы бросаете девушкам одну золотую монетку. Женщины, для которых главный смысл жизни – деньги – начинают драться из-за этой монетки. У вас появляется шанс воспользоваться ситуацией и выбежать в коридор – 251

80

Маленький коридор приводит вас к двери, за которой лестница – 322

81

Клубок катится прямо. Можно вернуться на предыдущий параграф и сделать выбор самостоятельно – 51. Но клубок при этом вы потеряете.

82

Вы идете дальше. Внезапно вы замечаете какое-то движение в кроне огромного дуба. Вы поднимаете голову вверх и видите среди листвы лицо с умными глазами и аккуратной бородой. Просканировав вас взглдяом, лицо на мгновение скрывается в кроне дуба, а уже в следующее мгновение перед вами на земле стоит интересный старичок в зеленой одежде. Вы сразу понимаете, что это, вероятно, Лесовичок.

Он сообщает вам, что его миссия – охранять эту дорогу. Вот узнать бы еще от кого: от таких же героев, как вы, или от слуг Фабиана? Лесовичок спрашивает, кто вы такой? На его вопрос вы отвечаете расплывчато: вы одинокий путник, который попал волей судьбы в этот лес. Но такой ответ его не вполне удовлетворяет, поэтому он спрашивает: что вы хотите найти в лесу?

Вы понимаете, что это слишком умный человечек, его не так просто обмануть. Что вы ответите?

- Я иду в замок, чтобы победить Фабиана - 610?

- Я ищу черный замок по поручению короля Авалона, чтобы вернуть домой прекрасную Амелию - 284?

- В этом лесу я оказался случайно, какой-то конкретной цели у меня нет – 492?

Если считаете, что старичок излишне любопытный, можете припугнуть его мечом - 563

83

Вы пробуете ретироваться назад и закрыть дверь, но скелет не позволяет вам сделать это. Рана, нанесена скелетом не позволит вам убежать от него. Придется драться – 247

84

Вы входите в саркофаг со статуей короля. Внутри вы находите еще одну фигуру: король, восседающий на троне. Его грудь украшает медальон в форме орла. Анализируя символику подвески на его шее, а также черты лица короля, вы предполагаете, что это Айриниус Маттэн, период царствования которого приходится еще на глубокую античность.

Вы можете снять медальон с его шеи



В размышлениях о судьбах народа Авалона и об его историческом прошлом, вы покидаете саркофаг через:

Левую дверь – 501

Правую дверь – 547

85

Вы сосредоточенно прислушиваетесь. Вы слышите за одной из дверей топот гоблинских ног. Наугад открываете одну из дверей – 398

86

Выбранная вами тропинка удобная и широкая. Идти по ней легко. Вглядываясь в пыль на тропинке, вы замечаете на ней свежие следы копыт. Мысль о том, что недавно по этой тропе ехал всадник, вселяет вам уверенность в правильности выбора. Мысленно вы смеетесь над теми, кто, поверив в сказки о зачарованном лесе и могуществе Фабиана отказался отправляться на поиски замка злодея с целью освободить прекрасную Амелию. Если бы знать заранее, что дорога будет легка и удобна, можно было бы поехать на лошади.

Примерно через час вы оказываетесь на новой развилке. Тропа, уходящая налево, выглядит более удобной, чем та, что ведет направо. Куда вы направитесь?

Пойдете по левой тропе – 530

Пойдете по правой тропе – 403

87

Быстро сказав текст заклинания, вы ожидаете чувства полета. Но вы не взлетаете, как это было раньше. Наивно было поалагать, что Фабиан не обезопасит свою обитель от простой магии. Придется идти в обход замка – 533.

88

За полем виднеются заросли колючих кустарников. Наверно, продираться через такие заросли непросто, но можно попробовать – 177. Или же можно пойти к блестящей глади воды озера – 212

89

Тропинку с обеих сторон от солнечных лучей надежно скрывает плотная стена деревьев, ветви которых причудливо переплетаются где-то высоко. Казалось бы, рядом с вами никого нет, но вас не покидает ощущение, что кто-то пристально за вами наблюдает. Вы останавливаетесь и медленно оборачиваетесь. Прямо за своей спиной вы видите мужчину. Элементы его одежды выдают в нем простолюдина. Его одежда превратилась в лохмотья, он худой, а в глазах его горит чувство голода. Наверное, он не ел уже неделю, вы даже боитесь предположить, в чем причина этого.

Вдруг справа под чьей-то ногой хрустнула ветка. Боясь потерять бдительность, бросаете взгляд в направлении звука – видите еще одного такого человека во рваной одежде. Теперь шансов на то, чтобы спастись бегством нет совсем.

Что вы будете делать?

Инициируете диалог с ними, попытавшись показать свой миролюбивый настрой и безопасность – 419?

Предложите им что-то из еды – 104?

Атакуете их – 374?

90

Открыть дверь не получается, как вы только не пытались. Пока вы возились с замком, пробуя открыть его предметами, имеющимися в сумке, наваливались на дверь плечом, вы потеряли бдительность и не заметили, что потолок давно уже начал медленно опускаться вниз. Когда вы почувствуете, что бетонная плита давит вам на голову, предпринимать попытки выйти из помещения через другую дверь оказалось уже слишком поздно…

91

Вы просите еды. Повар готов вас покормить, если заплатите ему 2 монеты. Если цена устраивает – 621. Если же таких денег у вас нет, придется уйти – 379. Если сундук, так не вписывающийся в интерьер, не дает вам покоя, можете убить повара, а потом посмотреть, что в нем – 604.

92

Бездыханное тело начальника стражи падает на пол. При беглом осмотре кабинета вам кажется, что ничего интересного тут нет. Времени детально изучить рабочий кабинет у вас нет, ведь кто-то мог слышать вашу возню. Нужно скорее уходить – 39.

93

Наивно полагать, что в сражении с такой искусной колдуньей вам помогут ваши примитивные заклятия. Придется рассчитывать только на собственные физические силы и фехтовальные навыки.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Женщина-вампир (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 12 | 10 |

Если вам удалось ее победить, вы можете покинуть помещение, выйдя через дверь, спрятанную за шторой – 301.

94

Вы назвали верный пароль. Лев отходит в сторону, пропуская вас в замок – 265

95

Ваша сообразительность нравится домику. За вашу смекалку он готов сообщить вам пароль, который поможет войти в замок. Нужно сказать: «ХОПГОБЛИН».

Теперь домик загадывает вам последнюю загадку: Это не нарушит твой сон и не напомнит о себе, если во время боя ты убьешь врага .Если же ты предашь друга, это тебя замучает. Что это?

Если знаете, что это – выполните те же вычисления, что и в прошлых загадках, а к полученному результату прибавьте 50 (ответ СОВЕСТЬ – переход на номер 163. Цифры нужно ввести в поле ввода. Другие цифры не помогут перейти на 163 параграф). Если не знаете ответа – уходите – 98.

96

Вызванный заклятие огня фаербол попадает точно в грудь стражнику, прожигая насквозь его доспех. Его тело падает на пол. Вам некогда задерживаться здесь – 241.

97

Чувство близкой опасности не покидает вас. И не случайно: вы слышите, как впереди на дороге, по которой вы идете, случается обвал: путь вам преграждают огромные камни, которые сыплются на тропу с холмов.

Проверьте свою удачливость. Если вы удачливы – 622. Если нет – 306

98

Вы находите множество признаков того, что правильно выбрали маршрут. Но беспокойство внутри вас нарастает. Внезапно зачарованный лес заканчивается, а вы оказываетесь на просторной полянке. Вас удивляет то, что деревья по краям этой поляны выглядят, как после пожара. 412

99

Тропинка вам откровенно не нравится. С каждым новым шагом ваши ноги все сильнее вязнут в грунте. Вы пробовали через силу идти, но вскоре отказываетесь от этой идеи и хотите повернуть назад. Но этого сделать не получается: болото в зачарованном лесу совсем не такое, как обычные болота. Оно, почуяв свою жертву, ни за что не отпустит ее…

100

Всего через несколько минут ходьбы по выбранной тропинке вы замечаете маячащие сквозь сосновые ветки башни черного замка. Прислушавшись, вы понимаете, что возле ворот замка стража, пройти мимо которой незамеченным не получится. Вы решаете затаиться в кустах, чтобы решить, как действовать дальше.

Аккуратно осматривая прилегающую к стенам замка территорию, вы замечаете блеск воды. Прямо под стену черного строения течет река. Возле стен замка разбит палаточный лагерь стражников.

Теперь, когда у вас сложилось представление о месте, где вы оказались, нужно принять решение. Как действовать дальше?

Спуститься к реке – 375

Пойти к стражникам и попытаться заговорить с ними – 424

101

Вы сворачиваете в поселок и шагаете по главной улице поселения. Ничего необычного или волшебного здесь, кажется, нет. Возле одного из домиков вы замечаете родник с кристально чистой водой. Можете:

Попить родниковой воды – 363

Наполнить свою бутыль, если в ней пусто – 307

Пойти дальше – 161

102

Русло полноводной реки можно перейти по мосту, по которому проложена удобная дорога. Однако возле самого моста вы замечаете стражника-гоблина. Он тоже вас замети ли уже движется навстречу, размахивая боевым топором.

Встреча оказалась неожиданной, вы не успеваете прибегнуть к помощи магии. Придется рассчитывать только на свои спортивные навыки и физическую силу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Стражник-гоблин (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 10 |

Если гоблин почувствует ваше физическое превосходство, он сдастся – 623. Если вам удалось его убить – 8.

103

К сожалению, вам не удается вынуть скобы. Кроме того, вы едва не сломали свой меч. Что будете делать дальше?

Попробуете открыть большой сундук – 474

Попробуете открыть средний сундук – 540

Вернетесь в зал – 39

104

Убедившись, что вы не хотите причинить никому вред, незнакомцы успокаиваются. Увидев, что вы достаете для них из сумки еду, с жадностью набрасываются на нее. Насытившись, они готовы к диалогу – 520

105

Ваша харизма очень слаба. Вы не смогли убедить своей речью даже недалеких слуг черного господина. Пора браться за оружие – 341

106

Попрощавшись с торговцем, вы выходите на улицу. Вы даже немного удивлены тем, что в зачарованном лесу вам встретился совершенно безобидный мужчина. Теперь вам надо выбрать, куда пойти дальше:

Направо - 329

Налево - 432

Прямо – 20

107

Вы заходите в Кабак. Сказать, что внутреннее убранство помещения вас поразило – ничего не сказать. Во0первых, зал для гостей оказался ничтожно мал. Во-вторых, в Кабаке совсем нет пола. Вместо привычных досок под вашими ногами узкие мосточки, а под ними настоящий водоем. Из воды выныривает необычное существо, которое, видимо, является хозяином Кабака – Водяной. Он медленно плывет к вас, а вы в это время быстрым взглядом окидываете Кабак.

На стенах заведения вист несколько картин с обитателями морских глубин. Возможно, это семейные портреты хозяина заведения, или же варианты блюд, которые он готовит для гостей.

При этом вы внимательно наблюдаете за жестами и мимикой Водяного. Он выглядит добродушным, признаков опасности в его действиях вы не замечаете. Водяной предлагает вам отведать блюда местной кухни, выпить стакан воды. Удивительно то, что хозяин сразу предупреждает: наполнить вашу флягу он не сможет, но на территории Кабака можно пить столько воды, сколько хочется.

Если сначала у вас были какие-то подозрения касательно Водяного, то теперь они полностью развеялись - 527

108

Подойдя поближе вы наклоняетесь, чтобы лучше рассмотреть блестящий предмет. Оказывается, это золотой амулет. Кто мог его здесь потерять?

Если он принадлежал черным слугам Фабиана, вам эта вещица может навредить. Если же амулет принадлежал доброму человеку, такому же рыцарю, как вы, возможно, он когда-нибудь спасет вам жизнь. Если хотите, можете положить его к себе в сумку – 407



109

Проверьте уровень своей харизмы. Если вы харизматичны – 453. Если нет – 242.

110

Как только развилка скрылась за кустами, вы слышите шум драки где-то впереди. Но вскоре все стихает. Вы осторожно направляетесь туда, где только что шел бой. У обочины вы замечаете раненного человека в грязной одежде. По атрибутам его костюма вам становится ясно, что это разбойник. Пояс, расшитый чешским бисером, кривой ятаган с витиеватой гравировкой, валяющийся рядом с ним в луже крови – вот яркие свидетельства того, что только что этот мужчина не поделил что-то с такими же разбойниками, как и он сам.

Мужчина ранен в живот. Видно, что жить ему осталось несколько минут. Увидев вас, он стонет, пытаясь приподняться на локте: «Эй… Подойди… Я торговец… На меня напали лесные разбойники и обобрали до нитки… Я умираю…»

Что будете делать? Подойдете к раненому – 302? Или проигнорируете его слова и пойдете дальше – 234?

111

Вы возвращаетесь в зал. Попытаетесь открыть дверь – 138? Хотите подняться по лестнице – 523? Пойдете по лестнице вниз – 452? Может быть, хотите повнимательнее рассмотреть картину на стене – 205?

112

Вы быстро произносите заклятие огня. В воздухе появляется фаербол, который вы направляете прямо в грудь первому рыцарю. Такого поворота дел он явно не ожидал. Огненный шар прожигает его доспех, достигая тела. Враг корчится от боли и падает с коня. Осталось сразиться со вторым рыцарем

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Второй рыцарь (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 12 | 10 |

Сражаться пешему с конным – сложно. Можете проверить свою удачливость. Если Фортуна на вашей стороне, вам удастся быстро вскочить на коня поверженного рыцаря. Если же нет – придется биться с ним, стоя на земле.

Тут надо как-то так сделать, чтобы вот если он на лошадь запрыгнул, то у него ловкость выше стала. А если он на земле, то у него ловкость снижается

Если вам удалось одержать победу в бою - 414

113

Прежде чем войти в помещение, вы предусмотрительно надеваете на себя доспехи, которые носят слуги черного господина.

Вы оказываетесь в комнате для охраны. На стенах висят странные карты, а на полках лежат какие-то свитки из пергамента. Детально оглядеться вы не успеваете, так как из-за стола вам навстречу сразу же поднимаются верзилы-орки. Но, видя, то вы в доспехе стражи замка, приветливо улыбаются вам и садятся обратно за стол.

Вы раздумываете, что же делать дальше? Вряд ли стоит спрашивать стражников о замке. Иначе они могут заподозрить в вас подставное лицо, а разоблачение вам сейчас ни к чему. Значит, придется действовать самостоятельно и, по возможности, уверенно.

В помещении есть 3 двери, не считая ту, через которую вы пришли сюда. Интересно, позволено ли стражникам замка входить в эти двери? Какую дверь выберете?

Правую – 446

Левую, которая сейчас закрыта, но, скорее всего, по вашей просьбе стража ее откроет – 607

Дверь, которая находится напротив входа – 397

114

Вы удачно накладываете заклятие огня: фаербол настигает сразу обоих гоблинов, спастись бегством им не удается. Можно выдохнуть, гоблины мертвы. Онако шансов на то, чтобы выбраться из клетки, у вас от этого больше не стало…

115

Вам удается спастись с помощью второго заклятия. Изловчившись, вы отталкиваетесь ногами от невидимой решетки и устремляетесь к берегу. Выбравшись на берег, вы с трудом стоите на ногах. Немного отдохнув, направляетесь к палаточному лагерю стражников – 424

116

Вы направляетесь к хижине. Подойдя ближе, с удивлением замечаете, что дверь у нее каменная. Не заходя внутрь, не получится увидеть, что в ней – слишком там темно. Откуда-то сверху раздаются шорохи. Если хотите зайти внутрь – 16. Если риск и любопытство – это не про вас, то можно пойти к строению в центре двора – 416. Также можно направиться к реке – 4

117

Вдруг вы замечаете возле дороги в кустах белокаменный домик с красной крышей. От него веет уютом и добром. Близ дома разбит сад с несколькими дорожками, отходящими в стороны. Хотите войти в дом – 21? Пойдете по правой дорожке в лес от домика – 294? Или выберете левую тропинку, которая скрывается в зарослях кустарника за домом – 334?

118

Вы проходите по мосту. Справа от вас излучина реки, а вдалеке виден черный замок. Вы понимаете, что путь до него еще неблизкий. К опушке леса, раскинувшейся перед самым замком, вы прибываете уже в сумерках.

Мрачные башни строения вызывают одновременно и волнение и страх. Только сейчас вы осознали всю опасность своего путешествия. Зачарованный лес, в котором было множество препятствий – это лишь малая часть опасностей, которые приготовил Фабиан для незваных гостей.

Вы видите огромные ворота, через которые можно попасть на территорию замка, но возле них стоят стражники. Вряд ли удастся пройти мимо них незамеченным. Что будете делать?

Пойдете прямо к воротам, чтобы попытаться пройти через них – 190

Пойдете в обход замка в надежде найти неохраняемый альтернативный вход – 236.

Если у вас есть волшебный пояс, можете попробовать воспользоваться им - 167

119

Вы не обратили внимания на то, что звериные следы сходятся к центру поляны и там заканчиваются. Когда вы уже практически дошли до середины поляны, вы внезапно проваливаетесь вниз.

Вы оказываетесь в медвежьей берлоге. Совсем рядом с вами медведица и ее медвежонок. Обитатели берлоги совсем не рады вашему внезапному появлению. Медведица предупредительно рычит и медленно направляется к вам. Ваши действия:

Приготовитесь к поединку – 529

Попытается поговорить с медведицей – 447

120

Вы открываете ставни, и помещение заливает яркий солнечный свет. В углу комнаты возле люка в полу стоит кованый сундук. Что будете делать?

Попробуете открыть сундук – 433

Попытаетесь открыть крышку люка – 227

Поспешите покинуть это место, пока не пришли орки или гоблины – 416

121

Спустя несколько часов, вы начинаете нервничать, потому что дорога ведет прямо, поворотов на ней нет, каких-нибудь тропинок, уводящих вглубь леса тоде не видно. У вас стойкое ощущение, что вы отдаляетесь от цели своего путешествия. Кроме того, вы идете под палящими лучами солнца, постоянно хочется пить и непрестанно приходится рукавом вытирать пот, который буквально заливает глаза.

В стороне на обочине дороги вы видите раскидистый дуб. Под ним такая манящая тень. Пойдете к дереву, чтобы отдохнуть под ним – 525? Или продолжите путь, несмотря на усталость и зной – 210?

122

- Хопгоблин – уверенно произносите вы, немного волнуясь.

Но пароль верный. Стражники не задают лишних вопросов и пропускают вас.

123

Не теряя времени даром, вы выхватываете из ножен меч и атакуете ближайшего разбойника. Вы его ранили, но не убили. Можете воспользоваться заклятием копии, ловкости или слабости, если они у вас есть.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Первый разбойник (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 4 | 9 |
| Второй разбойник (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 6 | 6 |
| Третий разбойник (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 7 | 4 |

Если вам удалось победить разбойников, можете обыскать их – 335, или поскорее убраться с места происшествия, чтобы не повстречать тут их сообщников – 46

124

Торговец рад поделиться ценной информацией за деньги или какой-нибудь подарок. Если хотите оплатить информацию деньгами, то 42. Если готовы подарить ему какую-нибудь вещицу из своей сумки – 217. Если нет желания тратить деньги или дарить вещи, то можно поблагодарить мужчину и уйти – 106. Также можно попробовать убить торговца и обыскать его лавочку – 518

125

Проверьте, насколько вы удачливы. Если удачливы – то 219, если нет – 85

126

Противник мертв. Вы можете взять его доспех, в вашей сумке он займет 3 ячейки. Также можете взять себе меч поверженного врага, но тогда свой клинок придется оставить здесь, ведь неразумно носить с собой 2 меча.

Вы сожалеете о том, что не успели ухватить за поводья его коня, а все слуги Фабиана передвигаются на лошадях. Подумайте, стоит ли брать с собой доспех стражника, если у вас не т лошади? Если вы даже облачитесь в него, без лошади никто из слуг черного господина не примет вас за своего.

Но, возможно, доспех вам пригодится уже в замке. Но следует продумать стратегию действий в деталях. Ведь вы не знаете правил поведения слуг Фабиана. Вам неизвестно, в какие двери и дозволено входить, а в какие – нет.

Обшаривая карманы врага, ничего в них не находите.



Пора уходить – 534

127

Вы протягиваете волшебнику сквозь прутья решетки кольцо. Он берет его дрожащей рукой и надевает на палец. Вы ожидали, что с помощью этого артефакта волшебник тут же разрушит прутья решетки и выйдет, но он не спешит. Заметив ваш недоумевающий взгляд, он с легкой улыбкой говорит: «Кто понял жизнь, тот не спешит. Я хочу сначала вспомнить заклинание, с помощью которого можно убить Фабиана, и лишь только после этого позабочусь о собственном освобождении. Если у вас нет времени, чтобы ждать, вы можете идти своей дорогой. Ваша цель благая, а вы – благородный человек, поэтому дам вам совет: если вы сможете найти комнату, где злодей держит Амелию, подходить к ложу девушки надо только с левой стороны. А победить Фабиана в честном бою может только тот, у кого есть золотое кольцо.

Поблагодарив волшебника, вы направляетесь к следующей клетке – 225

128

Вы решили попробовать красное вино. Его вкус божественен. Благодарите тролля, хвалите напиток. Чтобы не показаться навязчивым, решаете попрощаться и пойти дальше – 207

129

Через несколько минут плотное кольцо леса расступается, вы видите вдали деревеньку. Хотите зайти в деревню – 580. Если же решаете обойти поселение, не отдаляясь от леса – 223

130

Перед вами узенькая лестница, ведущая наверх. Подниметесь – 607? Или попытаетесь открыть остальные двери, оставшиеся позади вас – 393? Может быть, хотите пойти в одну из тех дверей, что справа – 337?

131

Вы явно смельчак, но вот с осмотрительностью и рассудительностью у вас серьезные проблемы. Микстура предназначалась для лечения обезьян. Как только вы делаете первый глоток – теряете 4 силы (при переходе на этот параграф на экране должно сразу стать на 4 меньше здоровья. Если при этом здоровье уйдет в ноль или в минус – игрок мертв).

Идите дальше – 305

132

Вы оказываетесь на острове. Здесь множество ароматных цветов и плодовых деревьев. Немного удивляет о, что признаков присутствия здесь слцг коварного Фабиана нет.

Среди многообразия фруктов ваше внимание привлекает совершенной формы апельсин на одном из деревьев. Он словно бы светится изнутри. Подойдя ближе, вы понимаете причину такого эффекта: апельсин золотой. Если хотите, его можно сорвать – 336, или хотите покинуть остров – 24

133

Как только старик узнает, что у вас нет кольца, он теряет к вам интерес. Вам ничего не остается, как идти к следующей клетке – 225

134

Вы показываете дракону коготь. Огнедышащее существо меняет гнев на милость и улетает – 454

135

Перейдя на шепот, вы произносите фразу: «Трио из Хасау!» Человек вздрагивает и вопросительно с нескрываемым удивлением смотрит на вас. Вы понимаете, что этот тот самый тип, которого вы искали. Расскажите ему о том, что случилось с беглецами, тогда он сразу же отдаст вам ваши вещи и свечу.

Теперь вы свободны. Но вы не спешите уйти. Вас беспокоит судьба этого человека. Ведь Фабиан не прощает предательства. Как же быть?

Человек заверяет вас, что беспокоиться не о чем. Он скажет черному властелину, что вы пытались бежать, поэтому ему пришлось вас убить. Тогда вы. Успокоившись, интересуетесь у него, как вам выбраться отсюда.

Он говорит, что это можно сделать, если свернуть сначала налево, потом спуститься вниз по лестнице и идти прямо. Этот путь приведет вас к лестнице наверх.

Благодарите вашего провожатого. Теперь нужно принять решение: куда идти?

Налево – 435

Прямо – 422

136

Открыв дверь, вы оказываетесь на кухне. Здесь стоит несколько газовых плит, на которых в больших котлах что-то варится. Хозяйничают здесь трое: главный повар и два его помощника. Почему-то они совсем не удивились вашему приходу.

Ваше внимание привлекает сундук, стоящий в углу кухни возле двери. Он явно не вписывается в общую дизайн-концепцию помещения. Вы можете выйти из кухни через эту дверь – 379. Вы замечаете сундук, который столь неорганично здесь смотрится. Если вам очень хочется узнать, что в нем лежит, стоит вспомнить, что вы сейчас в доспехах слуги черного властелина. Скорее всего, покорный слуга не позволит себе такого наглого поступка. Если справиться с любопытством не можете, то придется убить работников кухни, и тогда посмотреть, что в сундуке – 604

137

Сколько денег вы готовы дать женщине?

3 монеты – 458

6 монет – 369

8 монет – 274.

Если денег нет, то припугните ее мечом – 522, или предложите подарок – 194

138

Вы видите перед собой узкую комнату. В центре помещения установлено какое-то приспособление, внешне напоминающее бетономешалку. Поверх нее брошены какие-то тряпки или одежда. Возле противоположной стены комнаты стоят 3 сундука. Что вы будете делать?

Зайдете в комнату – 243

Вернетесь в зал – 39

139

Орки не так глупы, как вы думали. В ваших словах они сразу распознали ложь. Теперь придется сразиться с ними – 428

140

В конце коридора есть дверь. За ней – очень длинная лестница с яркими лампами вдоль обеих стен. Вы решительно поднимаетесь по лестнице, преодолевая пролет за пролетом – 322

141

Рыцарь с удивлением смотрит на свисток из бронзы в ваших руках, но все же отступает в сторону, пропуская вас. Вы горды собой, но рано: рыцарь наживает кнопку в стене, в результате чего пол под вами раскрывается как две створки тумбочки. Вы падаете куда-то в подземелье…

142

С наслаждением вдыхаете аромат прекрасных цветов. Вы не замечаете, как от этого аромата у вас начинает кружиться голова. Вы теряете сознание, упав на землю – 409

143

Со всех ног вы бросаетесь прочь из домика. Вы слышите, что враги преследуют вас. Чтобы запутать след, вы резко сворачиваете в сторону и по бездорожью несетесь в лес, рискуя сломать руки или ноги. Выбившись из сил, вы падаете под дерево и молитесь, чтобы преследователи пронеслись мимо.

И они действительно пробегают мимо. Ведь сообразительными эти твари никогда не были. Когда опасность миновала, вы выбираетесь из своего укрытия на дорогу - 531

144

Сквозь прутья решетки вы пропихиваете оленью шкуру. Животное словно только и ждало, когда вы это сделаете. Олень укладывается на шкуру и вдруг обретает способность говорить человеческим голосом. Первым делом он сообщает о своей лютой ненависти к Фабиану, видимо тот сильно его обидел.

Затем олень сообщает вам, что от стражников ему известно следующее: в комнате, где спит Амелия, и в рабочем кабинете Фабиана установлены совершенно одинаковые зеркала. За этими зеркалами спрятана потайная дверь. За этой дверью коридор и длинная лестница – своеобразный туннель, по которому Фабиан без проблем и не тратя лишнего времени попадает в комнату к Амелии.

Поблагодарив оленя за полезную информацию, вы обещаете, что убьете Фабиана и освободите Амелию.

Идете дальше – 465

145

Теперь вы идете по дороге из черного камня. Честно говоря, идти по ней неприятно она навевает депрессивные мысли. Спустя несколько часов, вы начинаете нервничать, потому что дорога ведет прямо, поворотов на ней нет, каких-нибудь тропинок, уводящих вглубь леса тоже не видно. У вас стойкое ощущение, что вы отдаляетесь от цели своего путешествия. Кроме того, вы идете под палящими лучами солнца, постоянно хочется пить и непрестанно приходится рукавом вытирать пот, который буквально заливает глаза.

В стороне на обочине дороги вы видите раскидистый дуб. Под ним такая манящая тень. Пойдете к дереву, чтобы отдохнуть под ним – 525? Или продолжите путь, несмотря на усталость и зной – 188

146

Они смеются над вами, ведь даже ребенок знает, что Фабиан не берет в воины простых людей. А слабаки типо вас его вовсе не интересуют. Вы принимаете гордый вид, вскидываете подбородок и твердо говорите: «Однако сам Фабиан пригласил меня к нему! Он написал мне письмо! Конечно, такие глупцы как вы ни разу в жизни не получали деловых писем! Вам сложно понять, как это бывает!»

Лица орков задумчиво вытягиваются. Проверьте вашу харизму. Если с ней все в порядке – 630. Если нет – 139

147

В следующей клетке вы различаете силуэт человека. Надо сказать, это вас радует, ведь с человеком всегда проще договориться, он обладает даром речи. Но, понаблюдав за ним с минуту, вы разочаровываетесь: уж больно его поведение походит на поведение психически больного. Мужчина уставился в угол клетки и не переставая произносит одно и то же словосочетание: серебряный свисток. Любые ваши попытки завести диалог он игнорирует. Если есть свисток, покажите его этому типу – 460 (с экрана изображение свистка надо перетащить на специальный квадрат) если свистка нет – возвращайтесь на развилку и идите налево – 348 или направо – 537

148

Вы признаетесь, что ваша цель – победить Фабиана в честном бою. Старик, кажется удивлен услышанному. «Чем вам не угодил могущественный маг?» - спрашивает он, внимательно глядя на вас.

Раз уж начали говорить правду, теперь уже поздно пытаться хитрить – 464

149

Решаете, что домик может дать вам полезную информацию, а он, тем временем, предлагает вам поиграть, проверить вашу сообразительность и интеллект. Суть игры проста: домик будет загадывать вам загадки. Если отгадаете их – получите подарки. Если нет – пойдешь дальше своей дорогой.

Вы ничем не рискуете, стоит попробовать.

Первая загадка домика такова: по небу летело и не шипело, как только разгневалось – пламя и дым появились.

Если знаете ответ – нужный сложить порядковые номера букв в отгадке и перейти на нужный параграф – 67 (отгадка – ДРАКОН, сумму, получившуюся в результате сложения порядковых номеров букв, надо ввести в специальное поле. Если все правильно – перейдет на 67 параграф. Если нет – не перейдет) Если не знаете ответ – идите дальше – 98.

150

Кусочек металла вы подносите к выемке в крышке люка, но металлический предмет меньше, чем эта выемка. И он падает куда-то вниз. Вы сначала расстроились, но тут же из люка раздается какой-то звон, и его крышка открывается. Перед вами открыт вход в подземный коридор. Пойдете по нему – 269? Или решите эту затею сомнительной и покинете домик – 416?

151

По выбранной тропе вы снова приходите на опушку леса. Едва выйдя на опушку, вы с удивлением замечаете, что тропа, по которой вы только что шли, пропадает бесследно. Лес находится совсем рядом, но теперь все ваши попытки вернуться в него тщетны: он словно бы отступает при каждом вашем новом шаге к нему. Ни заклятия, ни магические предметы не действуют. Придется вам признать собственное поражение и возвращаться домой…

152

Прикоснувшись к зеркалу, вы обнаруживаете, что оно начинает вращаться. В результате этого вращения перед вами открывается потайной ход. В нем темно. Поэтому вы берете со стола Фабиана свечу и решительно щагаете в открывшийся проход. Дверь за вашей спиной закрывается. Вы, помня о том, что это особенность черного замка, вдруг решаете проверить, изменилось ли что-то после смерти Фабиана: вы толкаете дверь, через которую только что вошли, и она без проблем открывается. Черный колдун мертв, поэтому вся его магия разрушена.

Лестница в потайном ходу ведет куда-то вниз. Вы долго спускаетесь по ней, потеряв хотя бы приблизительный счет пройденных этажей. Наконец перед вами дверь. Вы толкаете ее и оказываетесь в комнате, в центре которой на хрустальном ложек спит невероятно красивая девушка – принцесса Амелия.

Чтобы разбудить красавицу, нужно подойти к ложу. С какой стороны вы хотите это сделать?

Слева – 275

Справа – 472

153

Можно воспользоваться заклятием иллюзии – 370, или заклятием огня – 538. Если их у вас нет, то ждите, что будет дальше – 68

154

Вы думали, что эта тропа будет несколько короче. Дойти до широкой удобной дороги вам удалось только к полудню. На этой дороге видны следы копыт, значит, по ней часто ездят всадники. Что будете делать?

Пойдете по этой дороге направо – 559?

Пойдете по этой дороге налево – 181?

Пересечете дорогу и дальше пойдете по тропе прямо – 445?

155

Вы просыпаетесь ранним утром в лесу. Кабака нет и поблизости. Ваших вещей с вами тоже нет. Все вещи, которые отображались на экране телефона при переходе на этот параграф должны исчезнуть

Вы понимаете, что Водяной вас ограбил! Свести счеты с мерзавцем вряд ли получится, ведь вы теперь даже не знаете, где было его заведение и как туда попасть снова. Не остается ничего другого, как пойти дальше. Поднявшись с земли, вы видите перед собой раздвоение пути.

Можно пойти прямо – 461

Можно выбрать правую тропинку – 250

156

Это волшебный пояс. Можете надеть его на себя. С помощью этого пояса один раз за все путешествие вы можете прибегнуть к помощи крота. При необходимости он пророет подземный ход, чтобы вы могли незаметно для стражи попасть на территорию замка Фабиана.

Теперь берлогу нужно покинуть и идти дальше – 44.

157

Вы начинаете общаться с девушками. Но их лица полны ужаса. Они испуганно кричат и бегут прочь в смежную комнату. Сразу после этого в помещение врывается стража. Рыцари черного замка не имеют права входит ьв гарем. Если только на это нет уважительной причины. Но даже если причина дял входа в гарем веская, начинать диалог с женами черного властелина рыцарю категорически запрещено.

Численный перевес на стороне стражников определяет исход сражения…

158

Ворвавшись в сторожку, вы встречаетесь там с еще одним гоблином и двумя орками. Они сидят за круглым небольшим столом и пьют брагу. Все троя явно уже изрядно приняли на грудь. Увидев ваш меч, они безропотно снимают свое оружие и бросают его перед вашими ногами. Вы запираете пьянствующую стражу в погребе и можете спокойно осмотреться – 484.

159

Вам неимоверно хочется спать. Вы вытягиваетесь на траве, полагая, что пара часов сна вам только прибавит сил.

Ах, если б вам только доводилось читать ботанические труды, вы бы знали, какую форму листьев имеет сон-трава! Проснуться на постели из этой травы вам уже не суждено…

160

Следом за старцем вы идете по коридору. Он молча указывает вам направление. Можете атаковать его – 371. Можете просто молча следовать за ним дальше – 276

161

Деревня оказалась совсем пустой. Даже собаки нигде не бегают. Видимо, все жители отсюда уехали. Вы собирались уже было уходить, но вдруг заметили, что возле одного из домов сидит старик. Хотите поговорить с ним – 30? Или уйдете из деревни?

162

Тянете за ручку, но дверь не открывается. Замечаете, что сбоку висит шнурок, выполняющий, видимо, роль звонка. Будете тянуть за шнурок, чтобы позвонить - 611? Или выберете другую дверь - 76?

163

Домик восхищен вашей сообразительностью, вы отгадали самую трудную его загадку. Он сообщает, что никто до вас не мог ее отгадать.

За это домик сообщает вам то, что еще не говорил никогда и никому: Замок Фабиана полон тайн и секретов. Но главной тайной волшебника является место, где он спрятал Амелию. А спрятал он ее в самой дальней комнате подземелья. Девушка спит зачарованным сном, а вход в ее комнату охраняют черные рыцари.

Придя в подземелье, где спрятана Амелия, вы увидите 5 дверей. Когда будете выбирать, в какую пойти, помните, что птица лучше, чем перья. В левую дверь идти – точно погибнуть. Если открыть правую или среднюю дверь – кровопролития не избежать.

Вы понимаете, что легких способов вернуть Амелию домой нет. Знания – величайшая ценность, порой оно важнее, чем умение владеть оружием. Вы благодарите домик и идете дальше - 98

164

С помощью заклятия вам удается перебраться через водный объект незамеченным – 424.

165

Вы подходите к зеркалу. Ничего особо примечательного вы в нем не замечаете. Теперь можете осмотреть шкаф – 560, поизучать карты на стенах – 288, или покинуть кабинет – 493.

166

За деньги начальник стражи выписывает вам пропуск. С помощью этого документа вы можете беспрепятственно перемещаться только по первым двум этажам замка.



Начальник стражи может проводить вас до лестницы, если аргументируете свое желание попасть на второй этаж – 550. Еще вы можете уйти через дверь, на которую вам указывает начальник стражи – 39

167

Вспомнив про волшебный пояс, прикасаетесь к нему рукой и несильно сжимаете. Тут же перед вам появляется крот. Вы коротко объясняете ему суть своей проблемы. Умный крот понимающе кивает и принимается за привычную работу.

Спустя 30 минут, он указывает лапкой на удобный прорытый лаз под стеной замка. Поблагодарив крота, вы ползете под стену замка – 100

168

Вы достаете четки. По блеску глаз рыцаря вы понимаете, что этот тот самый предмет, который ему нужен. Через этот пост пропускают только тех, кто имеет четки. 241

169

Вы еще сами не верите в то, что вам удалось одержать победу.Если Амелия уже не спит, то 655. Если же вы еще не разбудили принцессу, можете заняться убитым волшебником – 612. Можете осмотреть шкаф в его кабинете – 560, изучить карты на стене – 288, подойти к зеркалу – 165.

170

Вдруг вы чувствуете, что оберег на вашей груди нагревается. Действуя интуитивно, вы достаете его из-под нательной рубахи и показываете рыцарям. Они тут же низко кланяются вам, ведь этот оберег – это пропуск, с помощью которого разрешено беспрепятственно пересекать данный пост.

Вы попадаете на балкон. На нем ест ь2 двери. Какую откроете?

Левую – 399

Правую – 594

171

Вы достаете из сумки флакон с духами и подаете его женщине-вампиру. Она не знает, что такое духи и как ими пользоваться, но аромат ей явно по душе. Можете воспользоваться тем, что она изучает новый привлекательный предмет, и проскользнуть в дверь за шторой – 301

172

Вам удается наложить заклятие, оно, конечно, действует, но… 347

173

Вы с удивлением обнаруживаете, что в сундуке ничего нет. Наверное, он стоит здесь временно. Если вы еще не ели, можете быстро перекусить (прибавится 1 к здоровью), а потом нужно уходить – 379

174

Вам следовало бы тщательнее обдумывать свои решения. Наивно было полагать, что человека все смогут принимать за гоблина. Шпиона в вас смогли распознать даже орки, про слабый интеллект которых знают все. Командир стражи подходит к вам сзади и точным ударом меча сносит вашу голову…

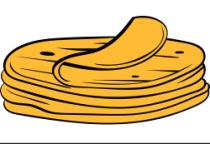
175

Поднявшись на холм, вы обходите опасное место, после чего вновь спускаетесь на дорогу и идете дальше – 121

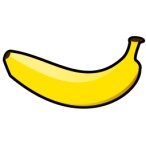
176

Мужчина действительно оказался торговцем. Видно, что он давно не встречал хорошего собеседника. Он охотно начинает рассказывать вам о местности, где обосновался несколько месяцев назад. Торговец отвечает на все ваши вопросы, заверяет вас, что про опасности и могущественного черного мага – это все сказки.

В лавке у него вы можете купить:

- лепешки, которые можно использовать против укуса змеи ;

- мандарин 

- банан 

- молоко 

- мешочек с лепестками розы, с помощью которого можно прогонять нечисть (могу сшить);

- воду (можно выдать бутылку с водой 0,25)

Сделав необходимые покупки, можно отправиться дальше – 106, или еще посидеть и поболтать с торговцем в надежде получить ценную информацию, которая поможет найти замок Фабиана и освободить Амелию - 213

177

Идти через заросли колючего кустарника неимоверно трудно. Постепенно кусты становятся все реже, но при этом вы чувствуете, что ваши ноги сильно утопают в грунте. Вдруг земля уходит из-под ваших ног: вы проваливаетесь по грудь в болотную жижу.

Отчаяние заставляет вас позабыть про осторожность, вы во весь голос начинаете звать на помощь. Но никто вас не слышит…

178

Позабыв о том, где находитесь, вы пускаетесь в погоню за зайцем. Вы не обращаете внимания на то, что ветки больно бьют по лицу, а иногда вы спотыкаетесь и падаете. Чувство голода заставляет вас продолжать погоню. Вдруг заяц начинает пищать и биться на одном месте. Вы понимаете, что он угодил в ловушку, поставленную здесь слугами Фабиана.

Если у вас есть огниво, можете приготовить обед – 289 (изображение огнива нужно перетащить на специальный квадрат и после этого будет переход на параграф). Если огнива нет, то пообедать вам не удастся, вы ведь не станете есть сырое мясо. Найти путь обратно вы уже не можете, поэтому придется идти в лес по тропе, которую видите перед собой - 406

179

Больше в деревне вы никого не встречаете. Теперь вы идете к лесу. Вас немного беспокоит то, что тропинка как будто прижимается к опушке леса, а вам надо попасть в его сердце, ведь именно в центре леса Фабиан, наверное, возвел свою цитадель.

Только вы об этом подумали, как появляется тропинка, убегающая направо. Можете свернуть на нее – 99. Можете продолжить путь по прямой – 377

180

Схватив ваш свисток, вампирша со всей силы дует в него. На этот свист в комнату вбегают стражники. Численный перевес на стороне противника определяет продолжительность и исход недолгого боя …

181

Перед вами просторная поляна. С разных сторон на нее ведут разной степени удобности тропинки. Решить. По какой из них можно было бы пойти дальше, вы не успеваете. Вы слышите негромкий2 свист. После которого с разных сторон на поляну выходят разбойники. У них нет доспехов, но вы догадываетесь, что их богатый опыт позволит и без доспехов одержать победу над одиноким путником, который, к тому же, не слишком искусный фехтовальщик. Можете атаковать их первым – 123. Можете попробовать договориться с разбойниками – 17

182

Стеклянный сосуд как будто нарочно кто-то облил маслом, удержать его в руках не получается. Он падает на бетонный пол и рассыпается на множество осколков. На шум в комнату прибегают вооруженные стражники-орки. Кто-то из них ударяет вас по голове, и вы теряете сознание – 409

183

Вы решаете драться без магии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Рыцарь 1 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 11 | 8 |
| Рыцарь 2 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 9 | 10 |

Если рыцари побеждены – 436

184

Кажется, ваш вопрос их совсем не удивляет. Один из стражников указывает вам на дверь и приглашает войти в нее. Изменить намерение сейчас было бы величайшей глупостью, поэтому вы входите в указанную дверь – 337

185

Он еще даже не подошел к вам, но вы уже быстро кричите, что очень спешите и не намерены останавливаться. Вам нужно выбрать теперь, куда идти дальше:

Прямо – 20

Налево – 432

Направо – 329

186

Проводник кивает и говорит, что так и думал, как только увидел вас. Он тоже питает лютую ненависть к Фабиану. Он также рассказывает, что до вас уже много смельчаков приходили сюда с миссией от короля Элисбара, им он тоже помогал, чем мог.

Готовы ли вы заплатить ему 2 монеты за информацию и помощь? Если да – 456, если нет – 291.

187

Вы решаете проверить, правду ли сказал вам умирающий, поэтому сворачиваете к двум одиноким кленам. На глаз определив, где середина между деревьями, вы несколько раз втыкаете меч в мягкий грунт. Вдруг острие меча упирается во что-то твердое. Воодушевившись, начинаете раскапывать землю. Всего через полчаса извлекаете из земли деревянный ящик. В нем лежат

10 монет 

Серебряное кольцо 

старая потрепанная куртка 

непонятный механизм в золотом корпусе 

светильник 

огниво 

Можете взять с собой любые предметы, но помните, что у вас не получится зажечь светильник, если у вас не будет огнива.

Теперь пора идти дальше – 47

188

Вдруг впереди вы слышите шум обвала, чьи-то истошные крики и звон мечей. Шестое чувство подсказывает вам, что туда лучше не ходить. Поэтому с удобной дороги вы сворачиваете на неудобную петляющую лесную тропу. Черз некоторое время тропа вновь выводит вас на дорогу, за которой виднеются крыши деревенских домов. За правым поворотом дорога скрывается. Куда пойдете?

Направо – 235

Налево – 580

189

Паук побежден. Вы можете посмотреть, что есть в его логове? Все находки можете взять с собой, если для них хватает места в вашей сумке.

Размер сумки нужно бы ограничить. Он тоже должен отображаться на экране. К примеру, в нем есть место для 8 предметов. Отображаются как ячейки на экране. Если все ячейки заняты, найденные вещи не получится унести с собой. Но игрок всегда может сам решить, какие вещи он удаляет. То есть, он может удалить то, что уже лежит в сумке, и положить туда новые предметы.

- бриллиант ;

- золотой свисток 

Теперь можно отправляться дальше – 19.

190

Глядя на ворота цитадели, вы понимаете, что попасть в нее, может быть, и несложно, а вот выбраться живым из замка будет проблематично. Справа вы видите ррв, который кто-то начал копать, но работу над ним не закончил. У ворот стоят три суровых орка-стражника, двое из них вооружены боевыми топорами, а третий – мечом. Они выжидающе смотрят на вас. Что будете делать?

Скажите им, что вы торговец и пришли в замок предложить его обитателям прекрасные товары – 245

Скажите, что хотели бы поступить на военную службу к Фабиану – 26

Представитель игроком, скажите, что идете развлекать Фабиана и его приближенных – 449

Атакуете стражников – 341

191

Поднявшись по лестнице, обнаруживаете закрытую дверь – 532

192

Вы даже предположить не могли, что берег – это тоже охраняемая территория. Едва вы успеваете выйти на сушу, как к вам тут же подскакивает гоблин и кидается на вас с саблей. Времени на заклятия у вас нет

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гоблин (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 7 | 5 |

Если гоблин, почувствовав физический перевес на вашей стороне, убегает – 437. Если же вам удалось его убить – 626.

193

Свеча догорела. Если у вас есть еще одна свеча – зажгите ее. Если второй свечи нет, придется идти в темноте, держась за стену. За какую стену предпочитаете держаться?

За правую – 230

За левую – 352

194

Что предложите в качестве подарка?

Любой из подходящих презентов нужно перетащить на специальное место на экране телефона и автоматически должно перейти все на нужный параграф

Стрелу с белым оперением –331

Перо павлина - 400

Серебряный браслет?

Если этих предметов нет в вашей сумке, то можете попытаться предложить ей деньги – 137, или припугнуть мечом – 522.

195

Далеко отойти от развилки вы не успеваете. Фабиан не любиттех, кто ходит вокруг его цитадели, вынюхивает, выглядывает. Часовой на одной из башен черного замка давно наблюдает за вами. Он дал приказ отряду гоблинов уничтожить вас. И вот как раз этот самый отряд из 20 вооруженных до зубов гоблинов и вышел вам навстречу. Исход боя был предсказуем…

196

Повертев в руке перстень с рубином, вы надеваете его себе на палец левой руки. Сняв его уже не получается. Теперь можно осмотреться в кабинете. Хотите осмотреть шкаф – 560? Подойдете к картам на стенах – 288? Или заинтересовались зеркалом – 165?

197

Мимо вас проносится черный всадник. Если б даже вы очень хотели бы выйти и сразиться с ним, вы не успели бы этого сделать, так как он пронесся мимо очень быстро. Можно выбираться из укрытия и продолжать путь – 534

198

Решение пройти сквозь гарем было большой ошибкой. Вы слышите звон колокольчика, и, как только вы открыли дверь, чтобы покинуть помещение, вас встречает вооруженная стража. Численный перевес на стороне противника. Вы старались отражать удары мечей, пока кто-то не ударил вас по затылку. Теряете сознание - 346.

199

Вот и следующая развилка. Указатель снова повернут вправо. Дорога приводит вас к домику, возле которого она заканчивается. Зайдете – 107? Или повернете направо – 304? Или пойдете по дороге, ведущей в лесную чащу – 332?

200

Вы решаетесь в качестве пропуска предъявить рыцарю зеркальце. И, к вашему удивлению, этот предмет действительно является пропуском. Охранник отходит, пропуская вас в коридор. Вы твердой походкой шагаете вперед. В конце коридора вы видите маленькую деревянную дверку. Она заперта, но в замочной скважине торчит кем-то оставленный ключ. Вы поворачиваете его – 241.

201

С помощью заклятия плавания вам удается попасть на противоположный берег, но это еще не конец приключений – 192

202

Такого ответа ваш проводник явно не ожидал. Как собеседник вы ему больше неинтересны. Он, нахмурившись, заявляет, что другого жилья в округе нет. Кругом только болото и лес. А потом, понизив голос до шепота, он сообщает: есть, правда, интересное местечко. Оно в самом центре леса. Знаете, что там?

Вам кажется, как будто этот человек что-то скрывает, либо хочет склонить вас к обсуждению чего-то связанного с Фабианом и черным замком. Попросите его проводить вас до черной цитадели – 186? Или попрощаетесь, поблагодарив за еду – 291?

203

Когда тьма рассеялась, вы выходите из комнаты в коридор. Всего лишь через 5 шагов в правой стене коридора новый провал – новый туннель. Свернете в него – 440? Или пойдете по коридору прямо – 140?

204

Вы укладываетесь спать прямо под деревом. Ночью ваш сон никто не тревожит. Восстанавливаете 1 единицу здоровья. С первыми лучами солнца вы продолжаете свой путь - 353

205

Вы медленно подходите к картине, и тут начинает происходить что-то невероятное: вы вглядываетесь в изображенный сюжет, и вот уже ощущаете на себе дуновение ветра, а герои изображенного полотна внезапно оживают. Вы в недоумении замираете, в то время как рыцарь на картине направляет свой лук прямо на вас. Вы видите, как прямо в вас летит стрела с белым оперением. И через доли секунды вы чувствуете острую боль в бедре: именно туда попала стрела! В ужасе вы отскакиваете на несколько метров назад. Картина вновь принимает вид самого обыкновенного предмета интерьера, но стрела с белым оперением торчит из вашего бедра.

Осторожно вынув стрелу, вы радуетесь тому, что она не была отравленной. Но от ранения все равно теряет 2 единицы здоровья.

Что вы будете делать дальше?

Выйдете через дверь – 138

Подниметесь по лестнице наверх – 523

Спуститесь по лестнице вниз – 452

Подойдете к окну – 70

206

Вы вошли в помещение, а дверь за вами сразу неслышно закрылась. Вы не можете понять, где вы оказались. Бдительность повышена, ведь вы знаете о том, что ловушки чародея могут быть где угодно.

Из комнаты можно выйти только через дверь в правой стене. Просто так открыть дверь не получается. Если у вас есть какие-то приспособления для открывания дверей черного замка, воспользуйтесь ими. Если нет – 90.

207

Коридор приводит вас к небольшой двери. Она закрыта, но, приложив немного усилий, вы ее выламываете. За этой дверью вы видите узкую винтовую лестницу, которая уходит куда-то вниз. Вдоль стены лестницы на одинаковом расстоянии друг от друга расположены канделябры. В них горят совсем свежие свечи. Вы понимаете, что по этой лестнице часто ходят слуги замка, и кто-то регулярно меняет свечи. Спускаетесь вниз – 544

208

Библиотекарь пристально разглядывает вас, делая вид, что не понимает вашего вопроса. Видя вашу настойчивость, он все же говорит, что сейчас кое-что принесет, после чего уходит к книжным стеллажам – 649

209

Оплачиваете порции рыбы, каждая из которых восстановит вам 1 единицу здоровья, уходите – 332

210

Спускается вечер. Особой опасности вы пока не чувствуете, зато чувствуете, что очень устали. Увидев чуть в стороне от дороги раскидистое дерево, решаете переночевать прямо под ним, благо на улице тепло.

Утром с первыми солнечными лучами отправляетесь дальше. К обеду вы оказываетесь на перекрестке. Одна из дорог ведет на север, но вам туда точно не надо, поэтому вы выбираете южное направление – 462

211

Вы на берегу широкой стермительной реки. Вы понимаете, что перейти ее вброд явно не получится. Можно пойти вдоль берега по узкой тропинке, в надежде, что когда-нибудь вы доберетесь до моста – 423. Если же хотите перебраться на противоположный берег, то это можно сделать с помощью заклятия плавания – 313, или заклятия левитации – 9.

212

Вы решаете пойти к озеру. Это большой природный водоем, противоположного берега не видно. По центру озера виднеется остров. Если хочется попасть на него, то стоит воспользоваться заклятием плавания, так как лодки на берегу нет – 5. Также попасть на остров можно с помощью заклятия левитации – 625. Также вы можете вернуться к полю и попытаться найти тропу в зарослях колючего кустарника – 177

213

Не часто к торговцу заглядывают гости, поэтому он не скрывает, что рад поговорить с вами. Коротко рассказав о себе и своей жизни, торговец вдруг спрашивает о вас и вашей цели путешествия. Что вы ему ответите?

«Я ищу замок Фабиана» - 18

«Я рыцарь, иду к Фабиану, чтобы вызвать его на честный поединок» - 124

«Иду спасать дочь короля Авалона Амелию» - 23

«Просто вышел прогуляться, подышать свежим воздухом» - 438

214

Пройдя всего лишь несколько десятков метров, замечаете прекрасного вороного жеребца. Привязанного к изгороди у дороги. Хозяина лошади рядом не видно. Что будете делать?

Попробуете оседлать жеребца, чтобы продолжить путь на нем – 401, или не посмеете взять чужую лошадь и пойдете дальше пешком – 378?

215

Угрожающе рыча, обезьяна медленно движется к вам. Вы смело принимаете бой. У вас даже есть время для того, чтобы воспользоваться заклятиями. Если выберете заклятие огня – 651.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Обезьяна (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 9 |

Если обезьяна мертва – 408

216

Вы без проблем добираетесь до острова и выходите на берег – 132

217

Что вы готовы подарить? Он примет такие подарки, как:

Стрела с белым оперением – 354

Бриллиант – 28

Золотой свисток – 373

Для перехода на нужный параграф игрок должен перетащить в специальное поле (окно) с экрана телефона изображение стрелы, бриллианта или свистка. При этом нужно, чтоб другие предметы туда не перетаскивались.

Если ни одного из этих предметов у вас нет, то придется прощаться и идти дальше – 106

218

Вы собирались заглянуть в сторожку, но не успели этого сделать: навстречу вам из дверей выходит пьяный стражник-гоблин. Он, понимая в каком состоянии находится, не готов сражаться с вами в одиночку. Он хочет позвать помощников. Проверьте свою удачу. Если вы удачливы – 463, если нет – 539

219

Некоторое время вы тревожно прислушиваетесь, но кругом тишина. Вернитесь на 467 и посмотрите еще что-нибудь.

220

Из ваших рук кто-то невидимый выхватывает сосуд. Откуда-то сверху вы слышите голос: «В этом сосуде смерть! Как ты смеешь предлагать нам это?!» - 572

221

Постучавшись в дверь, вы слышите: «Войдите!» Вам навстречу торопливо семенит старичок с белоснежной бородкой. Он чист и опрятен, как и помещение, где вы оказываетесь. Бросив быстрый взгляд на стены помещения, вы догадываетесь, что этот мужчина – охотник. На стенах висят рога животных, ружья, а под ногами постелены шкуры животных.

- Кто вы и с чем пожаловали ко мне? – выводит вас из задумчивой созерцательности голос старичка.

Что ответите ему?

- «Я ищу замок Фабиана, так как хочу устроиться к нему на работу» - 535

- «Я ищу черный замок, чтобы вызвать коварного мага на честный поединок и убить его» - 148

- «Я отправился в зачарованный лес по поручению короля Элисбара, чтобы вернуть домой его дочь Амелию» - 464

- «Я случайно здесь оказался, гуляя по лесу. Перепутал тропинки. Я уже ухожу» - 55.

222

Вы чувствуете сушу под ногами. Пока вы плыли, вы успели заметить, что чуть впереди через русло реки есть мост. Скорее всего, его охраняют слуги Фабиана. Вряд ли стоит идти прямо к ним. Поэтому вы решаете выбрать тропинку, которая ведет в противоположную сторону.

Это разумное решение. Но идти приходится дольше, чем вы планировали. К лесной опушке вы выходите уже в сумерках. В полумраке видны угрюмые башни цитадели Фабиана. От этого зрелища по спине у вас бегут мурашки. Вы понимаете, что все самое сложное еще впереди.

Сейчас вам нужно подумать о том, как попасть в замок?

Если у вас есть волшебный пояс, можно воспользоваться им – 167. (для пояса окошко, куда перетащить картинку. Если пояса нет, то на нужный номер не перейти). Если этого предмета нет, то можно пойти прямо к воротам замка – 190, или попытаться найти неохраняемый вход, отправившись в обход стены цитадели – 236

223

Вы осторожно идете в обход поселения, стараясь не терять его из виду. Вам очень не хочется повстречаться в лесу с кем-нибудь из местных жителей. Примерно через 15 минут выходите на дорогу, ведущую в деревню. По ней можете пойти в лес от деревни – 2 или наоборот зайти в село – 580. Можно также перейти через дорогу и продолжить двигаться в обход поселения по тропе – 29.

224

Открыв крышку люка, вы видите, что внизу находится лифт. Вероятно, он используется обитателями замка для того, чтобы с нижнего этажа поднимать еду в столовую. Вы полагаете, что на этом лифте можно спуститься вниз – 491. Также можно осмотреть столовую, пока никого здесь нет – 125. Выйти из столовой можно через дверь, которая находится рядом с той, откуда вы пришли – 427, либо через одну из трех рядом расположенных дверей: левую – 206, правую – 398, среднюю – 350.

225

В следующей клетке вы с удивлением обнаруживаете оленя. Если у вас есть оленья шкура, можете показать ее животному – 144 (если шкура есть в сумке, нужно перетащить картинку в квадрат). Если нет – 465

226

Вы решаете попробовать эль. На вкус он весьма неплох, но для вас это слишком крепкий напиток. Вы вдруг чувствуете, что ваши ноги становятся ватными, а перед глазами все плывет – 409

227

Люк закрыт, вы не можете его открыть. Поищите в своей сумке предмет, который можно было бы использовать в качестве отмычки. Такими предметами могут стать: кусочек металла, ключ из меди, необычный фигурный ключ. Если этих вещей у вас нет, поспешите уйти. Пока сюда не пришли гоблины или орки – 416.

228

Заклятие слабости действует быстро: хозяин Кабака чувствует, что силы его покидают. Схватив какую-то шкатулку с лавки, Водяной скрывается под водой. Икаких примечательных вещей в Кабаке больше нет, поэтому вы выходите на улицу. Обойдя Кабак вокруг, вы замечаете за ним тропинку, ведущую к озеру. На берегу озера виднеется добротная лодка. Можно попробовать переплыть на ней на противоположный берег – 561. Или же можно пойти дальше по той дороге, по которой вы пришли в Кабак – 332

229

За дверью стоит шкаф. В нем лежат предметы, один из которых вы можете взять с собой:

Меч – 568

Щит – 498

Бутылка с какой-то жидкостью, которую нет смысла нести с собой, но можно опустошить прямо сейчас – 389

Можно ничего не брать и пойти дальше – 300

230

В темноте вы идете осторожно, поэтому медленно. Вы не можете тоно определить, где находится противоположная стена. Спустя несколько минут вы рукой, вытянутой вперед, натыкаетесь на угол стены. Теперь вы можете идти направо – 549 или прямо, но уже без ориентира в виде стены – 466

231

Порой вам приходится перебираться через бурелом. Кроме того, несколько раз вы замечали расставленные воль тропинки ловушки. Это заставляет быть настороже – 406

232

Вскоре дорожка подступает практически к самой стене замка. Еще через несколько десятков метров она просто упирается в стену. Всматриваясь ув старую кирпичную кладку, замечаете, что дорожка уперлась в дверь, которую искусный мастер старался максимально спрятать от посторонних глаз. Если вы знаете, как открыть эту дверь, можете это сделать. Если нет – идите к воротам – 319

233

Духи искренне потешаются над тем, что вы пытались разозлить их светом. Но они не простят вам такой выходки – 572

234

Вы продолжаете свой путь, думая об умирающем человеке, которого оставили на дороге. Ваше путешествие еще только началось, а невероятные события уже происходят. Интересно, что же ждет вас дальше?

Пока ничего не предвещает беды или опасности. Путников не видно, а птицы на ветках беззаботно щебечут. Вскоре вы вновь на распутье: от основного тракта в сторону убегает узкая тропка.

Пойдете по тропке – 47

Продолжите шагать по основному тракту – 82

235

Вы думаете, что направление вами выбрано правильно, поэтому быстро уходите прочь от деревни. По вашим подсчетам, где впереди непременно появится стена замка Фабиана.

Казалось бы, ничего не предвещает беды, но вы вдруг начинаете чувствовать неясное чувство тревоги. Через некоторое время осознаете, что птицы давно смолкли, и тишина буквально давит на уши. Лес редеет – 102

236

Вы, конечно, догадывались, что замок Фабиана, наверное, большой. Но никак не думали, что он настолько огромен. Вы пока не готовы приблизиться к нему вплотную, но внимательно осматриваете цитадель, проходя вдоль южной границы владений черного мага.

Вдруг у вас появляется мысль о том, что можно попробовать перебраться через стену, ведь ни сторожевых башен, ни бойниц здесь нет. Вы можете сделать это с помощью заклятия левитации – 87. Или идите дальше – 533.

237

Вы приходите в березовую рощу. Тропа, по которой вы шли, устремляется направо. Вдруг на обочине тропы замечаете что-то блестящее в траве. Хотите посмотреть, что там – 108. Или пойдете дальше – 407?

238

Достигнув другого берега, вы оказываетесь сразу на какой-то тропе. Отойдя несколько метров, вам нужно решить, по какой тропинке пойти:

По правой – 390

По левой – 531

239

Противники побеждены. Теперь можно осмотреться в домике, где вы с ними сражались.

Ничего примечательно го в этом домике нет. Но ваше внимание привлекает картина, висящая напротив входной двери. На ней изображен всадник в изумрудных доспехах, который, размахивая шашкой, несется по полю на противника в черном.

Бутыль с вином в процессе поединка разбилась, но в погребе есть еще одна. Также там есть вода. Можете взять их с собой.



На шее одного из слуг черного мага вы находите серебряный свисток



Пора идти дальше, пока не пришел еще кто-нибудь из слуг Фабиана.

От домика в глубину леса ведет широкая тропа. Вы уверенно шагаете по ней, пока не оказываетесь на развилке. Можете продолжить путь по этой широкой тропе – 64 или можно свернуть на узкую тропку, убегающую направо – 531

240

Вот и первая развилка. Куда пойдете?

Налево – 145

Прямо – 462

241

Вы заходите в зал, где от десятков горящих свечей не только светло, но и душно. Свечи располагаются не только на стенах, но и на высоких бронзовых столиках. Из этой комнаты ведут 3 двери.

В центре комнаты – хрустальное ложе, на котором спит красивая молодая девушка. Вы сразу узнали в ней Амелию. В углу комнаты стоит зеркало – вы направляетесь к нему – 485

242

Доказать свои слова вы не можете, а без доказательств разбойники отказываются вам верить. Они откровенно смеются над каждым вашим словом. Вы решаете, что с пустыми разговорами пора заканчивать и атакуете их – 123

243

Вы переступаете порог комнаты. Сразу же вещи, накиданные поверх странного агрегата начинают шевелиться. Спустя доли секунды из них выплывает страшный призрак – олицетворение ожившего мертвеца. Его лицо со стеклянным взглядом лишено какого-либо осмысленного выражения, беззубый рот растянут в непонятной гримасе. Изо рта до самого подбородка свисает безобразный посиневший язык.

Оружия у призрака нет, да оно ему и ни к чему, ведь правой рукой он без проблем разрубает все, что попадается ему на пути не хуже меча.

Вы понимаете, что с ним придется сражаться. И это будет непростой поединок. Попытки воздействовать на него магией ни к чему не приведут – это существо явно сильнее вас по уровню магических способностей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Призрак (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 10 | 12 |

Если призрак побежден, можете вернуться на параграф 39 и сделать более приятный выбор. Также можете посмотреть, что лежит в сундуках, стоящих в углу комнаты. С какого сундука начнете осмотр?

С большого – 474

Со среднего – 540

С малого – 380

244

Вы вспоминаете, что в вашей сумке лежит серебряный кубок. По лицам стражников вы понимаете, то именно этот предмет они и хотели увидеть. Капитан, желая получше рассмотреть предмет в ваших руках, привстает со стула, вытягивая шею. Вы не планируете терять время понапрасну, поэтому быстро открываете кубок. Комнату заполняет зеленоватый газ.

На лицах стражников отражается ужас, да вы и сами напуганы не меньше их, ведь вы не знаете, как действует этот газ, что будет дальше. Эту информацию вы не узнаете, довольствуйтесь лишь тем, что газ отравил всех слуг черного властелина, а вам не причинил ни малейшего вреда.

Зная, что сюда вот-вот может прийти новая партия слуг, вы быстро поднимаетесь по лестнице на балкон. Перед вами 2 двери. В какую пойдете?

В правую – 594

В левую – 599

245

Если у вас с собой есть лисья шкура – покажите ее им – 262 (нужно перетащить изображение шкуры на специальный квадрат для перехода на нужный параграф). Они сразу вас пропустят на территорию замка. Если шкуры нет, то ни одна другая вещица из вашей сумки не убеждает их в том, что вы действительно торговец. Придется драться – 341

246

Вам повезло, что нужный предмет для открытия двери лежал в вашей сумке. Это спасает вас от смерти – 350

247

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дух (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 12 | 10 |

Вы можете попытаться спастись бегством – 83.

Если смогли победить духа – 381

248

Наивно было полагать, что вы превзойдете опытных слуг черного властелина в боевом искусстве. Услышав шум поединка и звон оружия, на помощь прибывает с десяток вооруженных гоблинов. Теперь исход сражения очевиден…

249

Что вы кажете?

- Меня пригласил в замок сам Фабиан. Но я не очень хорошо ориентируюсь в хитросплетениях коридоров, поэтому ошибся дверью. Простите – 562

- Мне нужно передать важную информацию конфиденциального характера – 315

250

Вы доверяетесь дороге и уверенно шагаете прямо. Вскоре вы выходите к симпатичному домику из бревен – 33

251

Вы несколько раз поворачиваете то направо, то налево. В итоге коридор заканчивается тупиком. Вы оказываетесь перед двумя дверями. В какую пойдете?

В правую – 162

В левую – 76

252

Сразу после того, как дверь закрылась, вас атакует огромные крысы, которая пряталась в темном углу. Они совсем не похожи на простых животных, так как их тела каменные. Если есть пропуск – можете показать его им – 272 (для перехода нужно перетащить картинку с пропуском в специальный квадрат на экране телефона).

Также можете использовать заклятие огня – 541, заклятие слабости – 564.

Если пропуска и заклятий нет, нужно браться за свое оружие – 494. Если есть меч рыцаря черного замка – 75 (для перехода нужно перетащить картинку с мечом в специальный квадрат на экране телефона)

253

Вы берете в руки стеклянный сосуд. Проверьте вашу удачу. Если все в порядке – 58, если нет – 182

254

Наложив заклятие плавания, вы начинаете переплывать полноводное русло реки - 366

255

Приветливо улыбаетесь и здороваетесь с девушками. Как ни странно, они рады возможности поболтать. В процессе общения вы узнаете, что, оказывается, они вполне довольны жизнью в стенах замках черного мага. Все их интересы замыкаются на деньгах. Услышав мужской голос, в комнату входит хозяйка гарема. Если подарить ей какой-нибудь подарок, возможно, получится найти с ней общий язык - 551. А можете попробовать дать денег девушкам гарема:

1 монету – 79, 4 монеты – 382, 6 монет – 495.

Также можно просто извиниться за то, что побеспокоили их и попробовать покинуть помещение – 198.

256

Вы шепчете текст заклятия слабости. Понять, действует ли оно, сложно. Начинайте бой – 316

257

Возле двери на цепи висит боевой топор. Видимо, здесь принято стучать в дверь именно им.

Вы решаете идти до конца к своей цели, поэтому беретесь за топор и стучите в дверь. Со скрипом дверь отворяется. Вас встречает закованный в полный доспех лев.

Если вы знаете секретный пароль, то произнесите его – 565

Если пароль вам неизвестен, то придется сразиться со львом

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Лев (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 14 |

Если лев побежден – 265

258

В сумку класть перстень с изумрудом нет необходимости. Можете сразу надеть его на палец. Второй перстень снять с руки волшебника вам не удалось. Что будете делать дальше?

Осмотрите шкаф чародея – 560

Подойдете к зеркалу – 165

Посмотрите карты на стене – 288

259

Стражники смотрят на вас как-то подозрительно, но все же пропускают вас – 48

260

Это именно то, что нужно. Вы хорошо запомнили слова старца: нужно нажать на третий по счету камень, расположенный с левой стороны от ручки двери. Так вы и сделали. Сразу после этого действия вы слышите характерный щелчок – дверь открылась. Вы, не теряя времени, проходите внутрь.

Вы видите в центре двора огромное строение, но в спустившихся сумерках не можете его детально рассмотреть. С левой стороны двора слышен шум речного потока, а само русло реки скрывается где-то под стеной замка, переходя, видимо, в подземный канал. В правой части двора одноэтажное строение. Так как уже стемнело, вам сложно определить, каково предназначение этого здания. Что будете делать?

Пойдете к одноэтажному зданию, расположенному в правой части двора – 116

Направитесь к реке – 4

Пойдете к самому замку черного мага – 416

261

Дракон недоуменно смотрит на ваш гребень, пытаясь понять, зачем вы ему его даете. Свое отношение к вашему подарку он выражает небольшой но точно направленной струйкой пламени, от которой вы теряете 2 единицы здоровья. Теперь вам остается только сразиться с ним – 316

262

- Неплохой товар, - одобрительно кивает один из стражников, пропуская вас – 100

263

Вы вспоминаете про то, что в вашей сумке лежит серебряный кубок. Достав его, вы намереваетесь открыть кубок, но рыцарь просит вас не делать этого. Теперь он готов вас пропустить. Что будете делать?

Откроете крышку кубка, несмотря на мольбу рыцаря – 590

Или пойдете дальше – 392

264

Вы готовы к бою

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гиена (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 5 |

Если вы победили в этом бою – 117

265

Вы осторожно переступаете через порог замка Фабиана. Дверь за вашей спиной тут же захлапывается. Толкнув ее, вы убеждаетесь, что выйти наружу не получится. Это значит, что назад пути нет. Половина дела сделана: вы смогли проникнуть в замок черного мага.

Вы осторожно идете вперед по коридору. Путь вам освещают тусклые свечи в канделябрах на стенах. Вскоре вы оказываетесь перед двумя лестницами и двумя дверями. Права лестница ведет вниз, левая – наверх. Две двери выглядят совершенно одинаково и расположены на одной и той же стене прямо между лестницами. Куда вы пойдете?

Подниметесь по лестнице наверх - 4191

Спуститесь по лестнице вниз - 30

Попробуете войти в правую дверь - 53

Попробуете войти в левую дверь – 467

266

Подойдя к зеркалу, вы поворачиваете его. Перед вами открывается потайной ход. Вы проходите в него, а дверь за вами наглухо закрывается. Теперь у вас только один путь – вперед в кабинет к Фабиану.

Вы долго поднимаетесь по лестнице, она очень длинная. На последнем пролете дверь, толкнув которую вы оказываетесь в личном кабинете черного мага – 553

267

Вы вынимаете из сумки павлинье перо. Как только птица взглянула на него, перо в ваших руках начинает светиться. Теперь вы можете использовать при необходимости это перо в качестве светильника. Вы благодарите красивую птицу и идете к следующей клетке – 147

268

Вы сорвали огурец и осторожно откусили от него небольшой кусочек. На вкс это самый обычный огурец. Съев его целиком, восстанавливаете 1 единицу здоровья. Теперь пора уходить, если не хотите встретиться с садовником – 80

269

Вас окружает кромешная тьма. Идти в таких условиях трудно, страшно и опасно. Вы слышите гулкий шум потока воды, но пока под вашими ногами сухо. Коридор заканчивается винтовой лестницей. Поднявшись по ней, вы открываете единственную дверь – 265

270

Вы протягиваете нищенке серебряный браслет. Женщина тут же надевает его на свою тощую руку. Прежде чем раствориться в воздухе, нищенка своим костлявым пальцем молча указывает вам на правую дверь. Войдете в нее – 542, или же предпочтете другую дверь – 252?

271

Хитро прищурившись, вы говорите: «Конечно, в кости!» Но стражники не знают такой игры. Вы понимаете, что нужно было назвать другую игру. Но теперь уже поздно, остается только попробовать применить физическую силу и оружие – 341

272

Вы показываете крысам пропуск, и странные твари тут же успокаиваются. Они, мерно постукивая каменными лапками, убегают в тот же угол, где и прятались до вашего прихода. Вы же спокойно выходите из комнаты – 480

273

Заклятие левитации позволяет вам вылететь в окно. Сейчас вы можете оценить все готическое великолепие черного замка. Внимательно осмотрев стену, вы находите еще 2 открытых окна, кроме того, через которое вы вылетели. Теперь вы можете:

Вернуться в замок через то же окно, из которого вылетали – 111

Залететь в окно, расположенное несколькими этажами выше – 78

Залететь в окно, расположенное несколькими этажами ниже – 566

274

Старуха собирает монетки, благодарит вас за щедрость и предлагает проследовать за ней. Открыв правую дверь, она растворяется в воздухе. Вы в нерешительности замираете на месте, раздумывая, не ловушка ли это, а затем делаете шаг в сторону. Тут старуха появляется вновь и опять указывает на правую дверь. Пойдете в указанную дверь – 542, или же попробуете припугнуть настойчивую даму мечом – 522

275

Вы подходите к хрустальной кровати и наклоняетесь над спящей Амелией. Если у вас есть золотой апельсин или волшебный перстень, воспользуйтесь ими. Без этих предметов вам не удастся разбудить девушку. Но вы можете подойти к зеркалу – 279 или к высоким бронозвым столам, на которых установлены свечи – 385

276

Старик открывает потайную дверь в стене. Эта дверь ведет в комнату, где хранятся различные инструменты для пыток. Также здесь сидит непривычно большой орк, который, видимо и специализируется на пытках. Сегодня его жертвой станете вы. Вы отчаянно пытаетесь сопротивляться, зовете на помощь и умоляете о пощаде, но все тщетно. Вы не можете воспользоваться заклятиями, так как опытные руки орка не позволяют вам сосредоточиться. Ваша судьба предрешена: на рассвете вас казнят.

277

Вы проходите внутрь комнаты, и дверь за вами тут же закрывается, погружая вас в абсолютную темноту. Но темнота эта какая-то живая: вы кожей чувствуете ее дыхание, ее прикосновение к своему телу. Вы вытягиваете руку вперед, чтобы нащупать стену и понять, куда идти. В ту же секунду раздается голос: «Никто не имеет права нарушать покой духов!»

В углу помещения что-то начинает тускло светиться. Этого источника света хватает для того, чтобы вы сумели разглядеть скелет, который лежит возле стены. Невидимая рука с тусклым фонариком медленно передвигается по пространству комнаты, выхватывая из темноты скелеты, которые хаотично лежат то тут, то там.

Вам остается только догадываться о том, кем были эти скелеты при жизни. Вдруг рука с фонариком выхватывает из темноты труп молодого рыцаря, по одежде которого вы узнаете в нем жителя Авалона. Видимо, этот человек, как и вы по заданию короля Элисбара отправился освобождать Амелию, но не смог выполнить эту миссию. От этой догадки кровь стынет в жилах, но вы пытаетесь совладать со страхом и судорожно думаете, что можно сделать.

Поищите в вашей сумке один из лсдедующих предметов:

Павлинье перо – 293

Подсвечник –

Серебряный кубок –

Золотое ожерелье –

Свеча –

Светильник – 287

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

278

Вы задали не тот вопрос. Свою ошибку вы осознали лишь тогда, когда один из слуг волшебника невозмутимо опустил рычаг на стене, в результате чего пол под вами распахнулся как форточка. Вы теряете сознание, ударившись головой о что-то твердое в подвале - 409

279

Подойдя к зеркалу, осматриваете его, но не видите в нем чего-нибудь необычного. От этого занятия вас бесцеремонно отвлекают – 502

280

Вы выбираете заклятие иллюзии. Теперь стражникам кажется, что в клекте заточен сам Фабиан. Они недоумевают, как могли допустить такую ошибку и спешат скорее выпустить на свободу своего господина, извиняясь и выражая готовность к любым поручениям. Изображая из себя оскорбленного повелителя, вы приказываете нерадивым слугам самим зайти в клетку и запираете их в ней.

Теперь вы идете к столу. За которым они проводили время, складываете свои вещи в сумку. Сейчас можно посмотреть, что лежит в сундуке, стоящем в углу – 318, или можно поспешить на выход, пока действие заклятия не закончилось – 193.

281

Перед вами саркофаг монаха. Прямо на надгробии лежат его четки, которые вы можете положить к себе в сумку. Возможно, вы и хотели бы посмотреть, что здесь еще есть, но уж больно некомфортно вам здесь находиться, поэтому вы торопитесь уйти. Это можно сделать через:

Правую дверь – 547

Левую дверь – 501

282

Эта дверь ведет в небольшой коридорчик. Который в итоге раздваивается. В какую сторону пойдете:

Налево – 536

Направо – 368

283

Какой предмет хотите попробовать использовать в качестве пропуска:

Зеркало – 200

Свисток из бронзы – 69

Золотое кольцо – 497

Если таких предметов в вашей сумке нет, то придется рассчитывать только на собственную физическую силу и верный меч - 567

284

Вы рассказываете о том, что Фабиан похитил дочь короля Элисбара, а вы вызвались спасти принцессу – 555

285

Открыв дверь, вы уверенно шагаете вперед. Практически сразу вы понимаете, что оказались в царстве смерти. Кроме того, вы, посмотрев себе под ноги, понимаете, что стоите прямо на могильной плите. На надгробии вы читаете надпись, сделанную витиеватым шрифтом: «Нарушивший мой покой, навсегда останется лежать рядом со мной…»

Вы пытаетесь совладать с собственными нервами, убеждая себя в том, что это всего лишь надпись, которую сделал искусный мастер резьбы по камню. Но тревога лишь усиливается, потому что крышка надгробия вдруг с чудовищной силой открывается, в результате чего вы теряете равновесие и падаете на пол. Из могилы встает скелет, закованный в латы с символикой черного замка. Вас охватывает паника, потому что этот воин смерти движется, звеня костями и доспехами, прямо на вас – 321

286

Вы чувствуете сильное головокружение. Однако приступ помутнения сознания заканчивается также внезапно, как и начался. Вы оборачиваетесь назад и с удивлением обнаруживаете, что развилки, на которой вы только что стояли, позади нет. Да и местность выглядит совсем по-другому.

Вам ничего не остается, как продолжить свой путь – 129

287

Вы пробуете зажечь свет, но невидимая рука с помощью черной плотной ткани гасит его – 233

288

На стенах рабочего кабинета Фабиана висят карты Авалона. На них черными чернилами отмечены объекты и очередность, в которой Фабиан планировал захватывать эти земли. Изучая прочерченные маршруты и пометки, сделанные на полях карт, вы разгадали хитрый замысел черного мага: он планировал убить короля Элисбара, рассчитывая на то, что потеря отца заставит Амелию согласиться стать женой колдуна.

Вы вдруг осознали, что вам удалось спасти судьбу целого королевства. Теперь можете подойти к зеркалу – 165 или заняться осмотром шкафа – 560. Если же не хотите делать ни того, ни другого – 493

289

С помощью огнива разводите костер и предвкушаете как пообедаете вкусной зайчатиной. Обед поможет восстановить 1 единицу здоровья. Найти путь обратно вы уже не можете, поэтому придется идти в лес по тропе, которую видите перед собой - 406

290

Вы произносите заклятие огня. Тут же фаербол, созданный вами, летит прямиком в грудь гоблина. Вам удалось избавиться от одного врага, со вторым придется сражаться, если нет других заклятий.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гоблин (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 7 | 6 |

Если вы победили его – 620. Можете снять с шеи одного из противников бронзовый свисток



Теперь переходите через реку – 118

291

Перед вами 2 тропы. По какой пойдете?

По той, которая ведет направо – 294

По той, которая ведет налево – 334

292

Вдруг откуда-то сверху на тропу прилетает гиена. Что будете делать?

Сражаться с ней – 264

Выясните, что ей нужно – 503

293

Перо павлина, зажатое в вашей руке, начинает светиться, но этот источник света сразу же гасит невидима рука с помощью плотной черной ткани – 233

294

Тропа приводит вас к дороге – 27

295

Повар теряет желание продолжать общение, как только вы говорите про замок Фабиана. Вы предполагаете, что либо он считает вас шпионом, либо боится кого-то, кто запретил ему распускать слухи про черный замок.

Но вы не из тех, кто быстро сдается. Вы продолжаете расспрашивать мужчину. В конце концов, он решается под большим секретом рассказать вам кое-что. Он говорит, что недавно ему стало известно, что Фабиан – большой любитель карточных игр.

Вы недоуменно вскидываете бровь. Что полезного в этой информации? Вы пробуете задавать другие вопросы, касающиеся планировки черного замка, но повар ничего не знает (либо делает вид, что ничего не знает), ведь его территория – это кухня, за пределы которой он не выходит.

Понимая, что больше ничего он вам не скажет, прощаетесь с ним и выходите из кухни – 379

296

Достав из сумки гребень, протягиваете его женщине. Ваш подарок ей очень нравится. Кокетливо улыбаясь, она говорит, что подарков ей давно не дарили. Такого щедрого мужчину она готова отблагодарить

Вы решаете не говорить ей об истинной цели своего путешествия. Вдруг хозяйка гарема спрашивает, есть ли у вас дама сердца. Вы не успеваете придумать, что сказать, а она, смеясь, уже протягивает вам флакон с эльфийскими духами в подарок для вашей возлюбленной. Вы, смущаясь, принимаете подарок и прячете его в сумку. Женщина улыбается и входит из комнаты.

Если хотите, можете поговорить с женами чародея – 255, или сразу же уйти – 251.

297

Поглаживаете Пегаса, а он в ответ на ваши ласки радостно ржет. Здесь так мало тех, кто с любовью относится к лошадям. Пегас готов вас отблагодарить за проявленное внимание: если вам нужно будет выбраться из замка, а находиться вы будете в комнате с открытым окном, вы можете позвать его на помощь, трижды свистнув. Но помните, что Пегас домчит вас только до дворца короля Элисбара. Вы не сможете заставить коня везти вас в другое место.

На прощание вы еще раз гладите Пегаса по умной морде и направляетесь к центральному строению – 416

298

Лев в бешенстве! Он свирепо рычит: «Ненавижу обманщиков!» Огромная лапа льва толкает вас в грудь, вы падаете. Теперь с ним придется сражаться

Варианты сражения со львом:

- с помощью магии – использовать заклятия огня, ловкости, слабости

- с помощью физической силы

- с помощью интеллекта (загадки)

1) Однажды Алиса повстречала Льва и Единорога, отдыхавших под деревом. Странные это были существа. Лев лгал по понедельникам, вторникам и средам и говорил правду во все остальные дни. Единорог же вел себя иначе: он лгал по четвергам, пятницам и субботам и говорил правду во все остальные дни.

Они высказали следующие утверждения:

Лев: «Вчера был один из дней, когда я лгу».

Единорог: «Вчера был один из дней, когда я тоже лгу».

Из этих двух высказываний Алиса сумела вывести, какой был день недели.

Какой это был день недели, когда Алиса встретила Льва и Единорога?

Ответ: четверг

2) продавец продаёт шапку. Стоит она 10 рублей. Подходит покупатель, меряет и соглашается взять, но у него есть только банкнота 25 рублей. Продавец отсылает мальчика с этими 25 рублями к соседке разменять. Мальчик прибегает и отдаёт 10 + 10 + 5. Продавец отдаёт покупателю шапку и сдачу 15 рублей.

Через какое-то время приходит соседка и говорит, что 25 рублей фальшивые, требует отдать ей деньги. Ну что делать. Продавец лезет в кассу и возвращает ей деньги.

На какую сумму был обманут продавец?

Ответ: Соседка осталась при своих деньгах (25 рублей отдала на размен, потом 25 забрала у торговца), т. е. её можно не учитывать. Покупатель ушел с 15 рублями сдачи и шапкой за 10 рублей, т. е. убыток торговца составил как раз 25 рублей (15 сдачи + 10 шапка).

3) Убийца приговорен к смертной казни. Он должен выбрать одну из трех комнат: в первой бушуют пожары, вторая — полна убийц с заряженными ружьями, а в третьей — много львов, которые не ели три года. Какая комната будет самой безопасной?

Ответ: Комната со львами, поскольку все они давно мертвы от голода.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Лев (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 14 |

Если лев побежден – 265

299

Вы произносите заклятие слабости, а через несколько минут с удивлением обнаруживаете, как физические силы вас покидают. Вы догадываетесь, что ваш противник не так прост, он отзеркалил вашу магию на вас. Теперь придется сразиться с ним в честном бою без использования магии – 257

300

В какую дверь хотите пойти:

В правую – 595

В ту, которая перед вами – 337

301

Длинная узкая комната заканчивается лестницей, убегающей наверх. Возле этой лестницы стоят 4 кресла: одно с правой стороны и три – с левой. Спинку правого кресла венчает корона. В трех других креслах вальяжно расположились рыцари черного чародея. Один из них – капитан стражи. Он указывает двум стражникам, сидящим рядом с ним, на вас, после чего они тут же встают со своих мест и направляются к вам.

Если в вашей сумке есть серебряный кубок или оберег, можете ими воспользоваться. Если нет – 628

302

Подойдя ближе, вы склоняетесь к умирающему. Он еле слышно шепчет: «Жить мне осталось недолго. Ты не можешь меня спасти, но ты можешь облегчить мои предсмертные муки, дав мне воды…» Ваши действия?

Дадите человеку попить воды из своей бутыли – 11

Откажите в просьбе и пойдете дальше – 629

303

Лес поредел, а тропинка в густой траве еле различима. Все чаще вы чувствуете под ногами мох и влажную почву. Вскоре ваши ноги буквально вязнут в болотистой почве. При этом тропа по-прежнему видна. Что будете делать?

Пойдете дальше по тропе – 99

Вернетесь назад – 117

304

Выйдя из леса, тропа идет по полю вдоль опушки. Вам кажется, что направление вы выбрали неправильно. По этой тропе вы не сможете попасть в центр зачарованного леса, где стоит замок Фабиана. Остановившись, вы оглядываетесь вокруг.

За деревьями вы замечаете блеск водной глади. Наверно, там озеро. Хотите пойти туда – 12? Или пойдете дальше по тропе – 88

305

Постепенно тропа превращается в нахоженную дорогу. Эта дорога приводит вас в самый центр полянки. Также вы обращаете внимание на то, что вокруг полянки много поваленных и обуглившихся деревьев. С разных сторон на эту полянку выходят другие тропинки – 412

306

Огромный валун, летящий прямо на вас, станет последним, что вы увидите в этой жизни…

307

Вы наливаете воду в бутылку. Затем продолжаете путь по той улице, по которой шли – 161

308

Вы направляетесь к главному строению во дворе. Теперь сторожка и одноэтажное строение остаются позади. Вы размышляете о том, как попасть в замок. И именно в это время вы замечаете полноводное русло реки. Может быть, можно по ней попасть в какой-нибудь подземный ход? Или лучше попробовать перебраться через нее и осмотреть ту часть двора, которую вы отсюда можете видеть лишь частично? Что будете делать?

Пойдете к главному зданию – 416

Пойдете к одноэтажному строению – 386

Пойдете к реке – 4

309

Вы замечаете впереди черного всадника, который во весь опор несется вам навстречу. Он вооружен копьем, а во второй руке он держит щит с символикой замка Фабиана. Рисунок на щите приковывает ваш взгляд, оторваться от его созерцания вы не можете.

Из этого созерцательного состояния вас выводит резкая боль, пронзающая правое подреберье. Загипнотизированный рыцарским щитом, вы пропустили жесткую атаку копьем. Всадник бросает копье, готовясь к ближнему бою, и выхватывает из ножен меч.

Вы можете попытаться спастись бегством – 481. Обратиться к заклятиям уже не успеете.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Черный рыцарь (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 11 | 9 |

Если рыцарь побежден – 126

310

Улыбаясь, старик одобрительно кивает. Он готов помогать тем, кто идет на борьбу со злом. Он сообщает вам, что тропа будет тянуться вдоль губительных болотных топей, поэтому на следующей развилке ни в коем случае не надо сворачивать. Болото волшебное, почуяв новую жертву, ни за что ее не выпустит.

Также он сообщает, что из всех слуг Фабиана самые опасные – это черные рыцари. Их победить способны лишь очень умелые воины. Заклятия в бою с ними лучше не использовать, потому что они отзеркаливают их, направляя всю магическую силу на того, кто послал заклятие. Однако заклятие копии сожжет сработать.

Поблагодарив старика за ценную информацию, идете дальше – 179

311

Увидев зеркальце, она берет незнакомый предмет и с интересом рассматривает. Но как только она видит в нем собственное отражение, на ее лице появляется ярость. Она со злостью бросает зеркальце. Ударившись об пол, оно разлетается на множество осколков. Избежать сражение не удалось – 93

312

Вы смогли соорудить плот. Но в процессе работы вы сильно устали – теряет 3 единицы здоровья. На своем плавсредстве вы успешно переплываете через озеро – 192

313

С помощью заклятия вы благополучно пересекаете реку – 222

314

Вы используете заклятие слабости и с ужасом понимаете, что оно действует на вас, а не на противников! Они отзеркалили вашу магию. Показатель здоровья уменьшается в 2 раза. Примите бой – 183

315

Повернувшись к начальнику стражи, вы произносите: «Мне поручено вам передать…» Договорить вы не успеваете, так как раздается тревожный звонок – это гоблин нажал кнопку на стене – и в комнату вваливаются отряды вооруженных орков. Вы держали оборону столько, сколько могли. Но, получив удар по затылку, теряете сознание – 409

316

Перед боем можете использовать заклятие копии. Вы атакуете дракона.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Дракон (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 12 | 12 |

Если смогли ранить дракона – 513

(надо придумать, как это будет? Как будет проходить сражение? У дракона три головы. Ранить – это типо отрубить одну голову)

317

Вы показываете кольцо. Он кивает и рассказывает, что когда-то он был единственным магом в этом лесу. Когда в эти края пришел Фабиан, он первым стал собирать силы на борьбу с черным колдуном. Но единомышленников нашлось не много, поэтому его план по изгнанию Фабиана из леса Авалона провалился.

Кольцо из серебра – символ могущества и мудрости. Эту вещицу у него украли, а самого его заточили в подземелье. Теперь старик просит вас венуть ему кольцо. Вернете – 127. Если не хотите этого делать – идите к следующей клетке – 225

318

Откинув крышку сундука, вынимаете из него большой ключ. Повертев ключ в руках, видите на нем одно слово: «ВСЕ». Это означает, что с помощью этого ключа можно открыть любую дверь в замке. Если традиционным способом у вас не получится открыть ту или другую дверь в цитадели Фабиана, используйте этот ключ.

Пора уходить – 193

319

Возле ворот стоят 3 орка. Они с подозрением рассматривают вас. Становится ясно, что попасть в замок непросто. Если знаете пароль, скажите его – 122. (пароль ХОПГОБЛИН – надо ввести буквами в специальное поле). Если не знаете секретной фразы, придется хитрить. Что скажете?

«Я торговец, иду в замок торговать лучшими товарами» - 31

«Я иду развлекать Фабиана и его приближенных разными азартными играми» - 439

«Я хочу поступить на службу к черному магу» - 146

Также можете попытаться прорубить себе дорогу мечом – 428

320

Зайдя за угол, видите там черного рыцаря. Его меч направлен в вашу сторону. Он требует показать пропуск. Предложите какую-то вещь в качестве пропуска - 355? Или будете драться – 543.

Если есть серебряный кубок – можете достать его – 263

321

Вы разбудили духа, охраняющего могилы. Он разгневан, теперь сражения с ним не избежать. Попытаетесь воспользоваться магией – 640, или будете рассчитывать только на себя и верный меч – 247?

322

Поднявшись по лестнице, вы оказываетесь в небольшой прихожей. По роскоши и богатству ее интерьера вы понимаете, что цель вашего путешествия близка.

Справа – большое окно, а в противоположной стене и слева – двери. В какую дверь хотите войти:

В ту, которая напротив вас – 277

В ту, которая в правой стене – 556

323

Открыв дверь, вы оказываетесь в необычной комнате. Мебели в этом помещении нет, а стены ее абсолютно пусты. Покинуть ее можно через одну из двух дверей.

Внезапно из воздуха перед вами соткалась сгорбленная старушка. Она двигается к вам, но пола ее ноги совсем не касаются. Старушка протягивает к вам руку, словно просит подать ей какой-то предмет или деньги. Что вы будете делать?

Приготовите меч для атаки – 522

Дадите ей денег – 137

Предложите в качестве подарка одну из вещей в вашей сумке – 194

324

Вы наклоняетесь к Амелии, а свет от свечи попадает на перстень с рубином на вашем пальце. Вы чувствуете, как перстень нагревается. Его тепло распространяется не только по вашей руке, но и по телу принцессы. От этого она просыпается. Приподнявшись на хрустальном ложе, Амелия тревожно смотрит на вас и спрашивает, кто вы.

Вы коротко отвечаете на ее вопрос, и она тут же интересуется, жив ли злодей Фабиан. Вы успокаиваете ее, сказав, что черный маг побежден – 655

325

Хорошо, что у вас с собой доспех черного рыцаря. Теперь вы можете всякий раз, намереваясь войти в какую-нибудь дверь в замке, решать, в каком обличии это сделать: в своей одежде, или в доспехе с символикой замка Фабиана.

Но вам следует помнить, что переодеться вы можете только если находитесь в пустой комнате. Теперь нужно вернуться на 265 и идти дальше

326

Вы решаете попробовать победить Водяного в честном бою без использования магии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Водяной (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 8 |

Если во время боя вы поняли, что преимущество на стороне хозяина Кабака, можно попробовать сбежать - 504

Если Водяной убит – 573

327

Драгоценности совсем неинтересны дракону. Неправильный дракон. Придется сражаться с чудовищем – 316

328

Вы решаете первым атаковать гоблинов, пока они не сориентировались в ситуации.

Вы можете воспользоваться заклятие копии, слабости или ловкости

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гоблин 1 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 11 | 9 |
| Гоблин 2 (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 10 | 7 |

Если гоблины побеждены – 505. Если же в процессе боя один из них сбежал - 248

329

По выбранной тропинке вы спускаетесь в небольшой овраг. Ничего не остается, как продолжить путь по дну этого оврага, к тому же на нем есть еле различимые следы тех, кто проходил тут до вас. Вы идете по дну оврага и выходите к маленькой хижине - 33.

330

Не успевая сообразить, что происходит, вы чувствуете, что начинаете падать куда-то под землю. А в следующее мгновение вашу спину пронзают острые колья хитрой ловушки, придуманной злодеем Фабианом…

331

Она возмущенно смотрит на вас и переламывает стрелу пополам. С подарком вы не угадали. Может быть, есть еще какая-то вещица, которую хотите подарить – 137? Иначе придется браться за оружие – 522

332

Выйдя и Кабака, вы идете по тропинке дальше, радуясь тому, что она уверенно углубляется в лесную чащу. Ведь всем известно, что где-то среди леса таится замок черного мага, куда вы так хотите попасть. Через четверть часа вы вновь оказываетесь перед выбором. Куда вы пойдете:

Прямо – 250

Налево – 461

333

Посередь поляны стоит небольшой домик. Он настолько мал, что вы даже затрудняетесь предположить, кто в нем может жить. В него влезут разве что карлик или гном. Любопытство берет верх – вы подходите к домику и наклоняетесь, чтобы заглянуть в окошко.

И вдруг домик начинает разговаривать! Он просит вас поговорить с ним. Вы не можете поверить, что голос действительно принадлежит деревянному строению, поэтому спрашиваете:

- Кто здесь? С кем я говорю?

- Ты говоришь со мной, я – домик.

Вы шокированы, но решение принимать нужно. Примите приглашение домика к беседе – 149, или поспешите уйти – 98?

334

Пройдя через сад, тропинка ведет вас дальше в лес – 99

335

Обыскав разбойников, находите в их сумках и карманах:

7 монет 

Перо аиста 

Бронзовую статуэтку богини смерти Мориган 

Эти предметы можете взять с собой и отправляться дальше – 46

336

Поразмыслив немного, все же срываете золотой апельсин и прячете в свою сумку



Ничего сверхъестественного в результате вашего действия не произошло. Можно покинуть остров – 24

337

Вы попадаете в кабинет начальника стражи черного замка. Надо сказать, что начальник стражи – это крепкий гоблин, размеры которого превосходят всех тех гоблинов, которых вам уже доводилось встречать в коридорах цитадели Фабиана. Начальник стражи явно удивлен вашим приходом. Что будете делать?

Попробуете его подкупить – 613

Попробуете поговорить – 249

Атакуете – 65

338

Тропинка сильно петляет. Спустя час пути, вы уже с трудом ориентируетесь, в каком направлении идете. День был тяжелым, к тому же вы на ногах с самого утра. У вас нет сил даже на то, чтобы найти укромное место для ночлега. Завернувшись в плащ, вы устраиваетесь спать прямо на обочине тропинки.

Как только встало солнце, вы встаете и продолжаете свой путь. Тропинка продолжает петлять, в результате чего вы окончательно теряете способность ориентироваться на местности. Наконец она раздваивается. Вы можете пойти:

Прямо – 231

Направо – 151

339

Если вам действительно за время путешествия уже доводилось встречать кого-то из их знакомых, то сложите порядковые номера букв, входящих в состав имени этого человека и к результату прибавьте 30 –

Если вы обманули, ваша ложь будет раскрыта, поэтому лучше не ждать атаки от врага и инициировать нападение – 123

340

Свернув чуть в сторону от тропинки, вы замечаете кем-то построенный шалаш. Скорее всего, более подходящего места для ночевки сейчас не найти. Ночь прошла спокойно, ваш чуткий сон ничто и никто не потревожили. С рассветом вы вновь отправляетесь в путь – 509.

341

Можете воспользоваться заклятиями слабости или ловкости до начала боя – 487

Также можете попробовать наложить заклятие огня – 506

342

Всю ночь вы идете по дороге – теряете 3 единицы здоровья. Конечно, несколько раз вы проходили перекрестки, но менять маршрут в темноте – рискованное занятие. И вот небо начинают раскрашивать в сочные желтые цвета первые лучи солнца. Вы понимаете, что конец пути близок – 181

343

Как только вы достаете пропуск, она растворяется в воздухе. Теперь решайте, в какую дверь пойти:

В правую – 542

В ту, что перед вами – 252

344

Не теряя времени, вы произносите текст еще одного заклятия огня. Созданным фаерболом вам удается сжечь вторую голову дракона – 454

345

Библиотекарь скрывается за книжными стеллажами, обещая принести кое-что интересное – 649

346

Придя в себя, вы понимаете, что находитесь в каменной капсуле. Здесь пахнет сыростью. Лишь в одной из стенок капсулы небольшое окно, перегороженное металлическими прутьями. В таких капсулах Фабиан держит особо опасных преступников. Когда тупая боль в голове от удара прошла, вы находите в себе силы, чтобы подойти к зарешеченному окну и посмотреть, что там снаружи.

Вы видите, что капсула стоит в узком коридоре, по обеим сторонам которого тянутся длинные ряды скамеек. Неподалеку от вашей капсулы сидят да старика, вы долго смотрите на них, пытаясь понять, это живые люди, или все же статуи? Что будете делать?

Попытаетесь выбраться из заточения с помощью магии – 153

Или будете ждать, как дальше станут развиваться события – 68

347

С ужасом и удивлением вы наблюдаете, как драконья голова с молниеносной скоростью вырастает снова. Видимо, этот противник вам не по зубам...

348

Вы подходите к открытой двери. За ней лестница вниз. Спускаетесь – 544

349

Банан меняет настроение обезьяны. Теперь она симпатизирует вам, доедая фрукт. В знак благодарности она дарит вам гребень из слоновой кости. Пока она ест, вы в тени отдыхаете – восстанавливаете 1 единицу здоровья. Перекусив, обезьяна требовательно дергает вас за рукав. Вы понимаете, что животное куда-то зовет вас. Пойдете за ней – 615 или решите, что лучше идти по дороге – 210

350

Вы оказываетесь в помещении, в центре которого находится конструкция, напоминающая алтарь. На нем стоят стеклянный сосуд и серебряный кубок. Стражи в помещении нет, поэтому можно взять в руки стеклянный сосуд – 253, или серебряный кубок – 545. Если не хотите рисковать, можно покинуть помещение – 39.

351

Мужчина внимательно на вас смотрит и сообщает, что готов проводить вас к тому, кто вам нужен. Всего в паре домов отсюда живет торговец, который поставляет Фабиану корм для коней. За 3 монеты этот торговец готов спрятать вас в телеге с сеном и провезти в замок. Согласитесь на такое предложение – 574 или откажетесь и уйдете из деревни? Уйти из деревни можно по южной трассе – 235 или по западной – 2.

352

Вы добираетесь до двери, держась за стену. За дверью ярко освещенная лестница. Несколько минут вы стоите, не решаясь ступить на нее, так как вашим глазам поле долгого пребывания в темноте нужно привыкнуть к свету. Только после этого вы начинаете подниматься по лестнице.

Этот подъем кажется бесконечным. На лестничных пролетов нет ни дверей, ни арок, ведущих в какие-нибудь коридоры.

Вы видели одну дверь на предпоследнем пролете, но попытки ее открыть не увенчались успехом. Вы идете до конца этой лестницы – 322

353

Рано утром вы приходите на перекресток. От основного тракта отделяются тропинки. Какое решение примите?

Пойдете по правой тропинке – 154

Пойдете по левой тропинке – 237

Продолжите идти по дороге прямо – 181

354

Торговец удивленно смотрит на протянутую вами стрелу, а затем растерянно говорит, что такой подарок ему не нужен. Вам остается либо уйти – 106, либо заплатить ему денег за информацию – 42, либо атаковать мужчину – 518.

355

Что вы хотите попытаться предъявить в качестве пропуска?

Золотое кольцо – 569

Свисток из бронзы – 141

Четки – 168

Если в вашей сумке нет этих предметов, то 543

356

Без предупреждения вы атакуете тролля. Использовать магию бессмысленно, так как тролль отразит любое заклятие

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тролль (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 13 |

Если тролль побежден – 207. Перед уходом можете обыскать его. В одном из карманов тролля вы находите золотое кольцо



357

Заклятие успешно действует. На время боя ваша ловкость будет в 2 раза больше – 316

358

Ночь проходит спокойно. Восстанавливаете 1 единицу здоровья. Но, проснувшись, вы не обнаруживаете ни малейших признаков той тропы, по которой вы вчера шли. Вы стоите на перекрестке. Нужно выбрать, куда идти:

Прямо – 38

Направо – 510

Налево – 214

359

Эти рыбы едят людей… Такими же путешественниками, как вы…

360

Вскоре снова развилка. От основного тракта отворотка приведет вас в деревню. Хотите заглянуть в поселок – 580? Или пойдете дальше по основному тракту – 2?

361

Войдя в комнату вы замечаете перед собой четырех черных рыцарей, сидящих в креслах. Несколкьо мгновений вы удивленно смотрите друг на друга. Вдруг один из них молча поворачивается на крутящемся кресле, а вы с недоумением наблюдаете за его действиями и не сразу осознаете, что таким движением он запустил секретный механизм: пол под вами стремительно едет вниз…

362

Медальон с золотым орлом как будто был создан для этой прорези в двери. Извлечь его обратно вы не можете, зато с его помощью вам удалось открыть дверь.

Теперь перед вами узкий коридор. В нем ярко светят потолочные светильники. В их свете вы моете полюбоваться резьбой на дубовых панелях, закрепленных на стенах. Коридор заканчивается, перед вами открытая дверь – 241

363

Наклонившись к роднику, делаете несколько глотков. Восстанавливаете 1 единицу здоровья. Если хотите, можете наполнить бутыль – 307 или идите дальше – 161

364

Единственное оружие, с помощью которого можно победить каменных крыс – меч черного рыцаря замка. Крысы бросаются в разные стороны, как только видят этот меч. Можете пройти через комнату в следующее помещение – 480

365

Барон с легкостью отразит любую магию, поэтому тратить заклятия бессмысленно. Остается только надеяться на собственные физические силы и верный меч – 543

366

Вы перебрались на другой берег реки. Теперь замок Фабиана высится слева от вас. Можно попытаться пойти вокруг него, чтобы найти неохраняемый вход – 416. Также можно пойти посмотреть, что за ветхий домишко стоит в глубине двора – 116

367

Вы решаете взять шкуру лисы. Теперь нужно выбраться из берлоги и идти дальше – 44

368

Пройдя всего лишь пару метров по правому коридору, вы слышите, как позади вас с грохотом опускается решетчатый щит. Вы оказались в ловушке. Когда-нибудь кто-нибудь непременно вас найдет, но это уже не имеет значения…

369

Старуха собирает брошенные вами монетки и распахивает перед вами правую дверь. После этого она растворяется в воздухе. Рискнете пойти в открытую ею дверь – 542, или выберете другую дверь – 252?

370

На стариков не действует заклятие иллюзии. Попробуете создать фаербаол с помощью заклятия огня – 538? Или будете ждать, что произойдет дальше – 68

371

Старик даже не заметил ваших попыток атаковать его. У него мощная личная защита, понять принцип работы которой вы, к сожалению, не можете. Вам придется следовать за ним – 276

372

Вы шагаете всю ночь напролет. Сначала вы отчетливо видите катящийся впереди вас по дороге клубочек. Несколько перекрестков вы проходите, не задумываясь о маршруте, так как просто идете туда, куда катится клубок. Но в сгущающихся сумерках маленький клубочек теряется. Вы понимаете, что в темноте не найдете его. Кроме того, ночь на ногах дает о себе знать – теряете 3 единицы здоровья.

С первыми лучами солнца вы понимаете, что почти пришли к цели – 181

373

Торговцу нравится ваш золотой свисток. Но он не очень понимает, как его использовать, поэтому в придачу к такому подарку просит 2 монеты. Отдадите мужчине и свисток, и монеты – 443. Или откажетесь и пойдете дальше – 106?

374

Они одновременно атакуют вас

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Первый человек (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 6 | 7 |
| Второй человек (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 7 | 6 |

Если вы победили – 34

375

Спустившись к реке, вы понимаете, что полноводное русло перейти вброд не получится. Если есть заклятия, можно попробовать воспользоваться ими:

Заклятие плавания для переправы через реку– 254

Заклятие плавания для попытки попасть в замок по течению реки - 596

Заклятие левитации - 508

Если заклятий нет, придется идти к палаточному лагерю стражников - 424

376

Жажда давно уже вас мучает, поэтому, заплатив денег, вы принимаете из рук Водяного чашу, наполненную водой. Вы делаете несколько глотков кристально чистой прохладной воды, и даже прикрываете глаза от удовольствия. Но вдруг с вашим телом начинает происходить что-то странное. Всего лишь минуту назад вы были бодры, а сейчас ноги стали ватными, руки тяжелыми, а глаза слипаются так, словно вы не спали двое суток.

Облокотившись на стену у входа, вы сползаете по ней на мосточки, провалившись в глубокий сон – 155

377

Постепенно вы замечаете, что дорога сменила направление. Теперь она ведет к центру леса. Хорошо, что вы не стали сворачивать на сомнительные тропинки.

Вдруг где-то впереди вы слышите ржание коней и топот копыт. Если хотите, можете спрятаться в придорожных кустах – 197, или приготовитесь к встрече со всадниками на дороге – 309?

378

Вы выходите на мост, под которым видна еще одна дорога. Как спуститься в низ – пока непонятно. Можете опробовать спрыгнуть, ведь мост сравнительно невысок – 415. Можете пойти дальше по мосту – 129

379

Вы оказываетесь в коридоре. В конце него вы видите маленькую дверку. Дверь заперта, но приложив немного усилий, вы практически бесшумно выламываете ее.

За дверью винтовая лестница, ведущая вниз. Спускаетесь по ней – 544

380

Маленький сундук оказывается закрытым. Проверьте свою удачу. Если вы удачливы – 632, если нет – 103

381

Вы победили. Скелет покорно уходит в могилу. Переведя дух, можете осмотреться.

Перед вами 2 саркофага и одна могильная плита. Один из саркофагов украшает статуя в виде коня и наездника. На втором саркофаге гравировка в виде готического креста.

Несмотря на то, что главного в царстве смерти вы победили, обстановка здесь некомфортная. Что будете делать?

Подойдете к саркофагу со статуей всадника – 84

Подойдете к саркофагу с крестом – 281

Направитесь к дальней могиле – 496

Покинете царство смерти через правую дверь – 547

Покинете царство смерти через левую дверь – 501

382

Вы даете девушкам 4 монеты. Они польщены подарком и готовы помочь вам незамеченным выйти с этого этажа замка. Они могут проводить вас на верхний этаж – 575 или на нижний – 511. Можете поблагодарить их и самостоятельно пойти на выход – 251

383

Клубок сворачивает на тропу, которая ведет направо – 576. Если не хотите идти за ним, вернитесь на 353 и сделайте другой выбор.

384

Вставляете фигурный ключ в замочную скважину. Слышите характерный щелчок открывающегося замка. Открываете крышку сундука. На дне лежит футляр с золотым ожерельем.



Теперь можете попробовать открыть большой сундук – 474 или малый – 380. Или вернитесь в большой зал, пока сюда никто не пришел – 39

385

Вы подходите к высоким столикам. На их столешницах талантливой рукой искусного мастера сделаны красивейшие рисунки, рассмотреть которые вы не успеваете – 502

386

Подойдя ближе, вы понимаете, что это конюшня. Дверь не заперта, конюхов рядом нет, поэтому можете войти в нее - 548.

Из стойла на вас грустными глазами смотрит невероятно красивый крылатый конь.

Если опасаетесь, что сюда могут прийти конюхи – поспешите к центральному зданию – 416

387

Незнакомцы, убедившись, что злого умысла у вас нет, успокаиваются. Они говорят, что много лет назад жили в деревушке поблизости. Когда Фабиан появился в этих краях, все мужчины поселка были на охоте. Слуги волшебника выловили практически всех мужчин деревни и принудили к полевым работам на благо черной цитадели. Пару недель назад они вдвоем умудрились сбежать с каторжных работ.

Извинившись за свою первоначальную агрессию, беглецы благославляют вас на дорогу и уходят – 3

388

Фабиан снова смотрит на вас. На вас, на этот раз с интересом. «Надо же, сколько простой человек может себе напридумывать! – говорит он. – Ты, вероятно, мнишь себя героем, ждешь, что сейчас я брошусь будить Амелию и запрягу пару лошадей, чтобы они доставили вас во дворец к Элисбару? Наивный ты! Для меня ты всего лишь игрушка, забава, понимаешь? С самого первого твоего шага по моему лесу я наблюдал за тобой и. надо сказать, ты меня сильно позабавил».

Видя, что его словам вы не верите, Фабиан приводит в пример несколько забавных эпизодов, которые произошли с вами во время пути.

«Теперь мне очень интересно, что же ты намерен делать дальше? И, кстати, чем тебе не угодила она? – он кивает на поверженную гарпию. – Я всего лишь попросил ее почистить твой костюм, уж больно он грязен».

Вы понимаете, что Фабиан над вами издевается, н не знаете, как реагировать. Почему-то вы думали, что к моменту встречи с волшебником все как-нибудь само собой образуется. Но нужно как-то отвечать на его выпады. Что сделаете?

Выхватите из ножен меч и попробуете убить Фабиана – 577

Воспользуетесь золотым кольцом – 602 (перетащить изображение кольца на квадрат для перехода на нужный парграф)

Может у вас есть золотой амулет – 605 (перетащить изображение амулета на квадрат для перехода на нужный параграф)?

Подождете, что будет дальше – 483

389

Вы выпиваете жидкость. Это микстура страха. Теперь в следующий раз перед встречей с врагами вам придется тратить 1 единицу здоровья для преодоления страха боя. Открыть закрывшуюся за вами дверь вам уже не удается – 300

390

Вы жалеете, что выбрали эту тропу: с каждым новым шагом ваши ноги все сильнее вязнут в болотистой почве. Вы хотите повернуть назад и выбрать другой маршрут, но болото в зачарованном лесу живое. Оно питается такими путешественниками, как вы, и свою жертву оно не отпустит…

391

Вы чувствуете нестерпимую боль и не можете сдержать собственного крика – 502

392

Обрадовавшись тому, что вы не стали открывать крышку серебряного кубка, рыцарь пропускает вас. Но при этом он опускает рычаг в стене. За сво доброту придется заплатить большую цену: пол под вашими ногами стремительно несется вниз, вы падаете вместе с ним…

393

Дверь оказывается закрытой. Можете попробовать открыть ее с помощью медного ключика. Если ключика нет, попробуйте открыть дверь, которая находится за вашей спиной – 337. Также можете попытаться открыть левую дверь – 595

394

Что подарите?

Бронзовый свисток – 180

Зеркальце – 311

Флакончик духов – 171

Если этих предметов в вашей сумке нет, придется драться – 93

395

Вы решили использовать заклятие ловкости, но при этом увеличили не собственную силу, а силу противника! Да, черный рыцари не так просты, как могут показаться – 567

396

Вы угадали. Фабиан известный картежник. Оглядев вас скептическими взглядами, стражники открывают перед вами ворота – 100

397

Вы попадаете в кабинет начальника стражи черного замка. Надо сказать, что начальник стражи – это крепкий гоблин, размеры которого превосходят всех тех гоблинов, которых вам уже доводилось встречать в коридорах цитадели Фабиана. Начальник стражи явно удивлен вашим приходом.

Вы не знаете, как обычно ведут себя черные рыцари. Общаясь с начальником стражи. Нужно ли говорить слова приветствия? Если да, то какие? Что будете делать?

Пройдете к правой двери – 512

Пройдете в ту дверь, которая напротив вас – 39

Попробуете начать диалог с начальником стражи – 315

398

Вы оказываетесь в проходном помещении. Из него только один выход, и он напротив вас – 39

399

Открыв дверь, вы сразу понимаете, что оказались в гареме Фабиана. Девушки недоуменно смотрят на вас, ожидая пояснений внезапного вторжения в зону хозяйского интима. На противоположной стене гарема есть дверь, через которую вы можете выйти. Но вам нужно решить, как действовать:

Направитесь к двери на противоположной стороне комнаты, не вступая в диалог и взаимодействие с девушками, надеясь на то, что вскоре они забудут о том, что вы вообще приходили – 198

Попробуете заговорить с девушками, надеясь на какую-нибудь помощь от них – 255

400

Она презрительно ломает перо и бросает его на пол. Что будете делать дальше?

Дадите ей деньги – 137

Атакуете – 522

401

Проверьте свою удачу. Если все в порядке – 546, если нет – 77

402

Вы беретесь за древко копья, но по непонятным причинам не можете его удержать. Оно падает на пол, поцарапав вам ногу (теряете одну единицу здоровья), и тут же растворяется в воздухе. Вы чувствуете себя крайне некомфортно, хотите поскорее отсюда уйти. Через какую дверь это сделаете:

Через правую – 547

Через левую – 501

403

Выбранная тропинка сильно петляет. Вдруг вы замечаете на обочине столб с надписью «Кабак». Хотите посетить это заведение? Или пойдете дальше

Пойдете в Кабак – 199

Пойдете дальше по тропе – 606

404

Вам навстречу во весь опор несутся два вооруженных всадника, на доспехах которых символика замка Фабиана. Спрятаться негде. Остается только принять бой.

Выхватите меч для атаки - 183

Воспользуетесь заклятием ловкости – 36

Воспользуетесь заклятием копии – 7

Воспользуетесь заклятием слабости – 314

Воспользуетесь заклятием огня – 112

405

Вдруг вы чувствуете, что оберег на вашей шее начинает как-то странно нагреваться. Как будто призывая вас достать его из-под одежды. Доверившись интуиции, вы мелено достаете его на свет и показываете черному рыцарю.

Увидев оберег, рыцарь вытягивается по стойке, а потом вдруг низко вам кланяется и пропускает – 241

406

Вероятно, этой тропой пользуются охотники, которые поставляют Фабиану дичь для торжественных застолий.

Вы полагаете, что если идти по этой тропе, есть все шансы выйти прямо к воротам черного замка. Но даже через 5 часов безостановочной ходьбы лес не становится реже. Вы уже начинаете думать, что это одна из ловушек зачарованного леса: путники бесконечно идут по этой тропе, но никогда не доберутся до замка. Но тут справа деревья расступаются, вы видите солнечную полянку. Прислушавшись, вы понимаете, что это пасека: даже с тропы слышно монотонное жужжание пчел. Что будете делать?

Пойдете дальше по тропе – 98

Свернете на пасеку – 515

407

Тропа выводит вас на широкую удобную дорогу – 181

408

У ваших ног лежит мертвая обезьяна. Вы отдыхаете в тени минут 30, восстанавливая силы (восстанавливается 1 единица здоровья). Потом решаете осмотреть жилище животного.

В логове обезьяны вы находите такие предметы, как:

Брошку в виде расправившего крылья сокола

Фляга с какой-то жидкостью.



Открыв флягу, вы осторожно нюхаете жидкость в ней. Вам этот запах не знаком. Что будете делать дальше:

Выпьете жидкость из фляги – 131

Возьмете флягу с собой – 305

Или оставите ее тут и пойдете прочь из логова обезьяны – 305

Также можно вернуться на 210 и выбрать другую дорогу

409

Очнулись вы на полу холодном полу каменной клетки. В нос вам ударяет едкий запах сырости, по которому вы догадываетесь, что находитесь в подвальном помещении. Как же выбраться из заточения?

Вы осматриваетесь. В подвале царит полумрак, так как он освещается единственным источником света – свечой, стоящей на столе, за которым сидят 2 гоблина, коротая смену службы за игрой в кости. Игра так увлекла их, что на вас как пленника они не обращают внимания. Рядом с ними на полу лежит ваша сумка и предметы, которые вам удалось насобирать за время путешествия. Вы понимаете, что сейчас стража играет в кости именно на ваше имущество.

Очевидно, что выбраться из клетки можно только с помощью магии. Если у вас есть заклятия, можете воспользоваться ими:

Примените заклятие иллюзии – 280

Примените заклятие огня – 114

Если заклятий у вас нет, то 56

410

Когда вы произносите текст заклятия, в воздухе появляется созданный вами фаербол. Вы направляете его на паука, и огненный шар попадает точно в цель – 189

411

Мясо приготовлено весьма неплохо, таким обедом вы восстанавливаете 1 единицу здоровья. Можете также попробовать овощи – 578, или уходите – 80

412

Внезапно вы слышите какой-то гул, небо потемнело, а на поляну приземляется огромный дракон. Теперь вы понимаете, кто свалил деревья, и почему их верхушки обуглены.

Вас удивляет то, что огнедышащее существо не спешит вас атаковать. Приземлившись, он внимательно на вас смотрит. Чего он ждет?

Вы можете попытаться воспользоваться заклятием огня – 37 или атаковать его первым, надеясь только на свои фехтовальные навыки и физическую силу – 316. Также можете применить заклятие ловкости – 357 или слабости- 256. Кроме того, можно попробовать задобрить дракона подарком – 516

413

С помощью заклятия вы попадаете на остров и осматриваетесь – 132

414

Противники побеждены. Вы можете взять их доспехи и личные вещи, если в вашей сумке есть для них место.

Доспех 

Перо павлина 

Рыцарский меч 

Опасаясь того, что сюда могут нагрянуть новые силы врага, вы спешите покинуть поле боя - 338

415

Проверьте свою удачу. Если все в порядке – 430. Если нет – 579

416

Вы направляетесь к огромному черному строению – обители коварного Фабиана. Мрачный замок поражает своими готическими элементами. Здание венчает остроконечная высокая башня. Может быть, Амелия заперта именно в ней? Или в ней находятся покои самого злодея, откуда он обозревает Авалон, мечтая о его порабощении?

Обойдя замок вокруг, вы оказываетесь возле дверей. Удивительно, но непосредственно возле главного входа в замок нет стражников. Отсюда вам виден палаточный городок стражников, разбитый возле стены, окружающей замок. Если хотите, можно направиться к палаткам и попытаться получить полезную информацию от стражников – 424. Если не хотите тратить время на разговоры и предпочитаете действовать самостоятельно – тогда стоит попробовать войти в замок – 257

417

Заклятие ловкости действует быстро: вы чувствуете нарастание собственной силы. Тут показатели силы игрока должны увеличиться в 2 раза

Можно начинать поединок - 326

418

Вам хочется еще поболтать со стариком, но вы не можете себе этого позволить, потому что замечаете, что он нервничает. Вам ничего не остается, как покинуть деревню – 179

419

Вы убираете меч, показываете пустые открытые ладони, чтобы доказать свою безобидность. Но незнакомцы опасаются доверять вам. Вдруг один из них интересуется, есть ли у вас с собой что-нибудь съедобное. Дадите им еды – 104, или ответите отказом – 634?

420

Вы протягиваете хозяйке гарема оберег, но она не знает, зачем он ей. Но из вежливости дама принимает ваш подарок и уносит к себе в комнату. Вы можете вернуться на 255 и сделать другой выбор.

421

Примерно через полчаса тропинка, по которой вы решили идти, внезапно заканчивается. Вы можете осмотреться по сторонам, чтобы понять, как нахоженная тропа могла закончиться так, как заканчивается скрученная в рулон бумага – 330. Или можно вернуться к прошлой развилке и выбрать другой путь – 73.

422

Коридор заканчивается странными решетками вдоль обеих стен. Между ними сохраняется узкий проход. Присмотревшись, вы понимаете, что это клетки. В каждой из них темно, чтобы рассмотреть что-то в глубине каждой клетки, приходится долго всматриваться.

В первой из них сидит на холодном полу, дрожа от холода седовласый старик. Вы приветствуете его, но на это приветствие он отвечает не сразу, как будто не веря, что перед ним живой человек. Подойдя к решетке, он сразу же спрашивает у вас, не находили ли вы в пути серебряное кольцо?

Вас удивляет то что узник не просит освободить вас, не интересуется тем, что там снаружи, не спрашивает про Фабиана, а всего лишь просит кольцо. Если у вас есть серебряное кольцо – 317 (для перехода нужно перетащить изображение кольца в квадрат). Если кольца нет, или вы не хотите его отдавать – 133

423

Тропинка узкой змейкой вьется вдоль берега реки. По обе стороны от нее растут низкорослые кустарники. Если сначала вы шли осторожно, то теперь, убедившись, что опасности поблизости нет, расслабляетесь.

Тропинка выводит вас к мосту через реку. Однако пересечь полноводное русло по фортификационному сооружению не так просто: мост охраняется. По вашей одежде стражники сразу поймут, что вы тут посторонний, а значит вход на территорию замка и на прилегающие территории для вас запрещен.

Что будете делать?

Вы можете попробовать победить стражников в поединке, используя собственные фехтовальные навыки и меч, а также магию – 40. Также можете попробовать создать фаербол – 290.

424

Вы направляетесь к палаточному лагерю стражников замка. Подойдя ближе, вы с удивлением замечаете, что у большей части стражников оружия нет. Каждый из них занят своим делом, на вас они не обращают внимания. Лишь два стражника вооружены мечами. Вы сразу понимаете, что это их командиры. Им на глаза лучше не попадаться.

Что вы будете делать?

Подсядете к стражникам, которые о чем-то разговаривают около костра – 582

Попытаетесь незамеченным пройти мимо стражников к воротам замка – 74

425

Действия заклятия хватает только на то, чтобы добраться до середины озера. Вариантов решения не так много:

Наложить еще одно заклятие левитации или плавания, если оно есть – 614

Если этих заклятий нет, то – 581

426

Разбойники смеются: «Твое золото мы и так все заберем, не переживай! Кроме того, в твоей сумке есть, наверно, и более ценные предметы!» Вы решительно беретесь за меч – 123

427

Дверь оказывается закрытой. Открыть ее можно с помощью золотого свистка. Если у игрока есть золотой свисток, он на экране телефона перетаскивает его изображение на специальный квадрат – и происходит переход на нужный параграф – 583, а иконка свистка поле этого пропадает

Также ее можно попробовать выломать – 597. Можно также отказаться от идеи выйти через эту дверь и попытаться покинуть столовую через одну из трех дверей, расположенных рядом: левую – 206, правую – 398, среднюю – 350

428

Вы можете использовать заклятие огня – 499. Также можно попробовать использовать другие заклятия перед тем, как начать атаку мечом – 647

429

Вы достаете из сумки золотое ожерелье. Оно начинает красиво переливаться в полумраке. «Все эти годы мы его искали!» – слышите вы тот же голос. Чья-то невидимая рука берет из ваших рук золотое ожерелье, и оно тут же пропадает. Спустя мгновения все тот же голос говорит: «Теперь, рыцарь, ты свободен!» Из темноты появляется луч света, направленный на дверь. Вы, облегченно вздохнув, выходите – 301

430

Слава высшим силам, все обошлось. Продолжаете путь по дороге, которая постепенно сужается, превращаясь в тропу. Вскоре эту тропку вы уже с трудом различаете в высокой траве. Но назад пути нет, только вперед – 181

431

Если верить оборотню, то путь в замок Фабиана лежит по прямой. Это значит, что на всех перекрестках нужно идти только прямо, никуда не сворачивая. После этого он сразу уходит в лес. Вы продолжаете идти по дороге. Внезапно раздается оглушительный треск: одно из вековых деревьев падает прямо на дорогу.

Проверьте свою удачливость. Если Фортуна на вашей стороне – 59. Если нет – 636

432

Лес становится все гуще, деревья словно бы стараются скрыть тропинку, выбранную вами, от посторонних глаз. Идти становится неудобно. Вскоре вы оказываетесь перед очередным выбором:

Свернуть на еле заметную тропку, ведущую куда-то влево - 421

Пойти дальше прямо, никуда не сворачивая – 73

433

Внутри сундука лежит только большая бутылка с непонятной розовой жидкостью. Рискнете выпить ее – 500? Можете забрать бутылку с собой и поскорее уходить – 416



434

Лестница приводит вас к массивной двери, на которой талантливой рукой художника изображен черный замок. Открыв ее, вы оказываетесь в прихожей. Вдоль стен стоят резные диванчики. Атмосфера в прихожей напоминает обстановку зала ожидания. Но по толстому слою пыли, который2 окутал все предметы интерьера, вы понимаете, что здесь давно никого не было.

Из прихожей ведет 5 дверей. Три из них абсолютно гладкие – это средняя, левая и права двери. На двух других дверях есть рисунки. На одной из них изображена стрела с белым оперением. В области, где обычно находится замок, в этой двери есть небольшое отверстие. На второй двери с левой стороны изображен орел. В той части, где должен быть замок, на этой двери есть прорезь, ширина которой не больше 5 сантиметров.

Если в вашей сумке есть стрела с белым оперением – можно с ее помощью попытаться открыть дверь с изображением стрелы – 571 (перетащить картинку на специальный квадрат для перехода на нужный параграф). Если у вас ест ьмедальон в виде орла, можете попробовать просунуть его в прорезь в двери с изображением этой птицы – 362 (перетащить картинку на специальный квадрат для перехода на нужный параграф)

Если ни стрелы, ни медальона у вас нет, вы не сможете открыть двери с картинками. Тогда можете выбрать любую из гладких дверей:

Правую – 478

Центральную – 282

Левую – 603

435

Дверь, ведущая на лестницу, не закрыта. Спускаетесь вниз – 544

436

Второй рыцарь удивлен вашими способностями. Он совсем не хочет, чтобы его жизнь завершилась также, как жизнь его напарника. Поэтому он разворачивает коня, пришпоривает его и во весь опор мчится прочь с места происшествия.

Вы осматриваете место боя и замечаете на земле перо павлина, которое. Вероятно, обронил кто-то из рыцарей. Можете взять его.



Вы разумно мыслите, поэтому не хотите идти по дороге вслед за умчавшимся по ней черным всадником. Скорее всего, он направляется в замок, чтобы звать на помощь армию черного властелина. Поэтому вы возвращаетесь на предыдущую развилку, чтобы выбрать другую дорогу – 338

437

Вы чуть-чуть сожалеете, что потратили столько времени на то, чтобы перебраться на противоположный берег озера. Мало того, что вы устали, так еще и ни на метр не приблизились к истинной цели своего путешествия. Хочется отдохнуть, но на это жалко тратить время, поэтому вы идете вперед

Вскоре вы оказываетесь перед выбором: куда пойти?

Направо – 531

Налево – 72

438

Торговец удивленно вскидывает брови, но быстро вспоминает о рамках приличия, желает вам приятной прогулки по сказочно красивым местам. Вы понимаете, что он вам не поверил. Потеря одного уровня харизмы.

Теперь ничего не остается, как попрощаться и пойти прочь – 106

439

Стражники интересуются, в какую же игру вы хотите играть с Фабианом и его приближенными? Вы не думали, что стража будет спрашивать об этом, поэтому заранее не заготовили ответ. Приходится импровизировать. Что скажете?

«Буду развлекать его игрой в кости» - 585

«Буду играть с ним в карты» - 259

440

После нескольких поворотов коридор разделяется на 2 самостоятельных туннеля. Какой выберете?

Правый – 348

Левый – 61

441

Идея идти всю ночь была не самой разумной. В этих краях темные ночи, а звезд ночью на небе не было видно, поэтому нет ничего удивительного в том, что вы сбились с пути. Кроме того, вы очень устали - теряете 1 единицу здоровья.

Только с наступлением рассвета вам удалось выбраться из лесной чащи на дорогу, но вы теперь совсемн е ориентируетесь на местности, поэтому идете по ней наугад – 378

442

Идти ночью оказалось довольно трудно. Вы жалеете, что не стали искать место для ночлега вечером, теряете 1 единицу здоровья. Тропа выводит вас на подозрительно круглую полянку, на которой угадываются огромные следы звериных лап - 119

443

Торговец неспешно рассказывает вам, куда ведут тропинки от его лавки. Пойти направо – значит, попасть прямиком на заставу орков. Пойти налево – значит, можно выйти к домику странного белобородого старичка. Кроме того, торговец сообщает, что до черного замка еще далеко. Как в него попасть он не знает, только говорит, что это очень трудно сделать. Единственное, что он знает точно – хитрить не стоит. Лучше говорить правду и действовать открыто.

Вы благодарите торговца за полученные ценные сведения и прощаетесь с ним - 106

444

Перстень с зеленым камнем невероятно красив, но сможет ли он разрушить магический сон Амелии? Как вы ни пытались с помощью перстня разбудить девушку – ничего не получилось. Вдруг вы слышите нарастающий шум – 502

445

Вы с раздражением замечаете, что лесная чаща начинает редеть, это значит, что вы отдаляетесь от цели своего путешествия. Но вдруг тропа, по которой вы идете, делает крутой поворот – 102

446

Подергав ручку закрытой двери, вы понимаете, что пройти в нее незамеченным у вас не получится – 328

447

Вы ласково заговариваете с медведицей, но хищник продолжает угрожающе надвигаться на вас. Неожиданно для себя вы спрашиваете у медведицы, не нужна ли ей помощь. Медведица останавливается и умными глазами смотрит на вас, а затем показывает лапой в сторону медвежонка. Подойдя ближе, вы понимаете, что ее малыш болен.

Если у вас есть заклятие исцеления – воспользуйтесь им – 62

Если нет – то, увы, придется драться с хищницей – 529

448

Крестьянин приглашает зайти к нему в дом, где он может дать вам кое-что из продуктов. Но природная осторожность не позволяет вам с легкостью согласиться на то, чтобы зайти в незнакомый дом. Видя ваши сомнения, мужчина идет в дом один и выносит оттуда фрукты: банан, лимон, ананас. Купив любой из них, можно восстановить 2 единицы здоровья

Кроме того, он принес вещи, которые могут вам понадобиться в пути:

Красивый кусочек дерева 

Фигурный ключ 

Попона для лошади 

Блестящий кусочек металла 

Золотая устрица 

Серебряный браслет 

Можете купить все, что хотите (надо придумать цены для всех этих вещей и фруктов). Теперь пора идти дальше. Какую дорогу выберете?

Южный тракт – 235

Западный тракт – 2

449

Стражники интересуются, в какую же игру вы хотите играть с Фабианом и его приближенными? Вы не думали, что стража будет спрашивать об этом, поэтому заранее не заготовили ответ. Приходится импровизировать. Что скажете?

«Буду развлекать его игрой в кости» - 271

«Буду играть с ним в карты» - 396

450

Всего лишь через 15 минут вы оказываетесь на перекрестке. Куда пойдете?

Налево – 292

Прямо – 51

Направо – 586

451

Вы решаете открыть кубок. Из него тут же по комнате начинает распространяться странный зеленый пар. Вы сначала испугались, но потом успокоились – ведь этот пар ничем не пахнет и не причиняет вам никакого вреда. Спустя минуту он развеивается.

Теперь вам в пути этот кубок не понадобится. Что будете делать дальше:

Возьмете стеклянный сосуд – 253

Выйдете из комнаты – 39

452

Спустившись по лестнице, вы открываете дверь – 10

453

Разбойники верят вам. Они пропускают вас, к тому же дарят перо аиста. Они говорят, что, возможно, именно оно спасет вас когда-нибудь.



Разбойники уходят, а вы идете дальше – 46

454

Теперь путь свободен. Башни цитадели Фабиана уже виднеются из-за верхушек деревьев. Вскоре перед вами показываются ворота замка. Если хотите идти прямо к ним – 319. Если же хотите попробовать проникнуть в замок незамеченным, минуя стражу, можно пойти в обход – 232

455

Стараясь максимально четко выговаривать слова, вы говорите старцу: «Трио из Хасау» и, на всякий случай, повторяете эту секретную фразу. После повторного произнесения вами секретной фразы в глазах старика появляется некоторая осознанность. Спустя пару мгновений, он тихо произносит: «Я сейчас принесу то, что вы ищите» - 645

456

Полученные от вас деньги проводник быстро прячет в карман. Затем он выходит из дома в сад, приглашая вас следовать за ним. Вы идете в лес. Вас немного настораживают перемены, произошедшие в этом человеке сразу после того, как он получил от вас золотые монеты: теперь он без умолку болтает, шутит, сеется. Конечно, это может быть нормальной реакцией человека, который много дней был один и не имел возможности живого общения – 637

457



Вы держите в руках амулет с медвежьей лапой. За все путешествие вы можете один раз позвать ее на помощь, когда вам будет трудно победить врагов. Она будет сражаться с врагами по тем же правилам, что действуют для всех поединков. Если она погибнет, вам придется продолжить бой самостоятельно.

Также важно помнить, что во дворе замка и в его стенах амулет не действует.

Поблагодарив щедрую медведицу, выбираетесь на дорогу и идете дальше – 44

(Чтоб активировать амулет, на тех местах, где герой с кем-то сражается вне замка и его территории, нужно сделать квадраты, куда можно перетаскивать этот амулет)

458

Старуха собирает брошенные вами монетки. Затем она растворяется в воздухе. В какую дверь хотите идти?

В ту, что напротив входа – 252

В правую – 542

459

Открыв дверь, вы сразу понимаете, что оказались в гареме Фабиана. Девушки недоуменно смотрят на вас, ожидая пояснений внезапного вторжения в зону хозяйского интима черного рыцаря. На противоположной стене гарема есть дверь, через которую вы можете выйти. Но вам нужно решить, как действовать:

Направитесь к двери на противоположной стороне комнаты, не вступая в диалог и взаимодействие с девушками, надеясь на то, что черным рыцарям не запрещено так поступать – 251

Попробуете заговорить с девушками, надеясь на какую-нибудь помощь от них – 157

460

Вы достаете серебряный свисток. В ответ на это ваше действие человек в клетке подходит к решетке и сообщает вам, что раньеш он служил камерлинером при дворце Фабиана. Обязательным атрибутом, который он, находясь на службе, всегда должен был носить при себе, является серебряный свисток. Однажды эту вещицу украли. С того дня бывший камердинер и томится в этом подземелье.

Узник просит вас отдать ему свисток. Отдадите – 587? Или откажетесь и пойдете дальше? Но куда:

Налево – 348

Направо – 537

461

Выбранная вами дорога удобна, кажется, что никаких опасностей поблизости нет. День катится к закату, начинают сгущаться сумерки. Планируете продолжить путь ночью? Или будете искать место для ночлега?

Продолжить путь ночью – 442

Найти место для ночлега – 340

462

Вы замечаете, что дорога понемногу поворачивает направо. Через час ходьбы вы выходите на поляну, с которой в лес убегает узкая тропка.

Вдруг ваше внимание привлекает какое-то шевеление в траве. Приглядевшись, вы понимаете, что это заяц. Если хочется есть – можете попробовать его поймать – 178, иначе идите дальше – 333

463

Вы всегда отличались быстротой реакции и высокой ловкостью, поэтому гоблин не успевает даже вскрикнуть. Зайдете в сторожку, чтобы убить остальных – 158, или не рискнете этого делать и пойдете к центральному строению – 308?

464

Вы признаетесь, что главная ваша цель – разбудить Амелию и вернуть ее домой. Старик понимающе кивает и говорит, что может вам помочь. Он готов дать вам не только совет, но и магический предмет. Кроме того, еще один полезный предмет он готов вам дать, если вы оставите ему что-то взамен.

Старик говорит загадками, и вам это не очень нравится. Но вы решаете, что отказаться от предложений о помощи, не дослушав их до конца – удел высокомерных и гордых, а вы не такой. Отказаться от предложения вы всегда успеете, но сначала хотите услышать их.

Старик дает совет: При падении с большей высоты сильнее ударишься. А человек, преследующий правые цели, должен держаться права во всем.

Мда, не слишком понятно, но благодарите старика, подумав, что, может быть, потом и поймете смысл этих слов.

Предмет, который старик готов вам отдать – это шкура оленя



Вы благодарно киваете и даже слегка кланяетесь. Этот жест умиляет старика, поэтому он готов поделиться с вами еще одним ценным советом: в цитадель волшебника можно попасть не только через главные ворота, которые круглосуточно охраняются стражей, но и через потайную дверь в стене. Ее можно открыть, если нажать на третий по счету камень слева от ручки.

Последний предмет, который старичок готов вам отдать – это кольцо с бриллиантом. С помощью этого кольца можно открыть многие двери в цитадели Фабиана. Если хотите получить его – старику придется отдать одно из заклятий. Если такие условия вас устраивают – 600. Если нет – можете взять оленью шкуру и идти дальше – 55

465

Несколько следующих клеток оказываются пустыми. Вы проходите мимо них и попадаете в узкий коридор – 140

466

Пройти опасный участок пути вам удается без серьезных потерь. Вы только один раз сильно ударились головой о стену – 352

467

Дверь ведет в небольшую проходную комнатушку, на противоположной стороне которой находится еще одна дверь. Через нее вы и выходите в просторную ярко освещенную люстрами столовую. В центре зала стоит длинный дубовый стол, а по обе стороны от него тянутся длинные скамейки. С торца стола возвышается черный красивый трон. Наверное, именно на нем во время трапезы и восседает злодей Фабиан.

Сейчас в столовой никого нет, поэтому вы можете осмотреться. В углу у стены стоит невысокий шкаф с посудой, а в противоположном углу в полу располагается какой-то люк. Кроме той двери, через которую вы попали в столовую, в ней есть еще 4 двери. Из них 3 расположены на правой стене, а одна – рядом с той, через которую вы пришли. Выйти из столовой через ту дверь, через которую вы вошли не получится – вы уже, наверно, заметили, что это особенность черного замка: все двери за вашей спиной захлапываются без возможности повторного открывания.

Теперь вы можете:

Посмотреть, что лежит в шкафчике с посудой – 25

Осмотреть трон Фабиана - 22

Попробовать открыть люк – 224

Покинуть столовую через дверь, которая находится рядом с той, через которую вы вошли – 427

Покинуть столовую через одну из 3 дверей на правой стене. Через правую – 398, через центральную – 350, через левую – 206.

468

Зеркальце явно нравится хозяйке гарема. Однако, как ценительница дорогих вещей, она знает, что особой ценности этот предмет не представляет. Поэтому зря вы надеялись, что она расскажет вам что-то в знак благодарности за подарок.

Хозяйка гарема скрывается в своей комнате, а вы можете пообщаться с девушками, вернувшись на 255, или покинуть гарем – 251.

469

Лев в бешенстве! Он свирепо рычит: «Ненавижу обманщиков!» Огромная лапа льва толкает вас в грудь, вы падаете. Теперь с ним придется сражаться

Варианты сражения со львом:

- с помощью магии – использовать заклятия огня, ловкости, слабости

- с помощью физической силы

- с помощью интеллекта (загадки)

1) Однажды Алиса повстречала Льва и Единорога, отдыхавших под деревом. Странные это были существа. Лев лгал по понедельникам, вторникам и средам и говорил правду во все остальные дни. Единорог же вел себя иначе: он лгал по четвергам, пятницам и субботам и говорил правду во все остальные дни.

Они высказали следующие утверждения:

Лев: «Вчера был один из дней, когда я лгу».

Единорог: «Вчера был один из дней, когда я тоже лгу».

Из этих двух высказываний Алиса сумела вывести, какой был день недели.

Какой это был день недели, когда Алиса встретила Льва и Единорога?

Ответ: четверг

2) продавец продаёт шапку. Стоит она 10 рублей. Подходит покупатель, меряет и соглашается взять, но у него есть только банкнота 25 рублей. Продавец отсылает мальчика с этими 25 рублями к соседке разменять. Мальчик прибегает и отдаёт 10 + 10 + 5. Продавец отдаёт покупателю шапку и сдачу 15 рублей.

Через какое-то время приходит соседка и говорит, что 25 рублей фальшивые, требует отдать ей деньги. Ну что делать. Продавец лезет в кассу и возвращает ей деньги.

На какую сумму был обманут продавец?

Ответ: Соседка осталась при своих деньгах (25 рублей отдала на размен, потом 25 забрала у торговца), т. е. её можно не учитывать. Покупатель ушел с 15 рублями сдачи и шапкой за 10 рублей, т. е. убыток торговца составил как раз 25 рублей (15 сдачи + 10 шапка).

3) Убийца приговорен к смертной казни. Он должен выбрать одну из трех комнат: в первой бушуют пожары, вторая — полна убийц с заряженными ружьями, а в третьей — много львов, которые не ели три года. Какая комната будет самой безопасной?

Ответ: Комната со львами, поскольку все они давно мертвы от голода.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Лев (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 14 |

Если лев побежден – 265

470

Вы бросаете Гарпии зеркальце. Фабиан не пытается скрыть своего разочарования: он не ожидал, что такое создание, как Гарпия способны уползти в угол, чтобы любоваться собственным безобразным отражением в зеркале! – 388

471

Вы отрываете одно из перьев лука, и прямо на ваших глазах оно превращается черную стрелу. Если хотите, можете сорвать еще несколько перьерв, и они тоже превратятся в черные стрелы. Но помните, что каждая из них займет одно место в вашей сумке.

Если не хотите встретиться с рахъяренным садовником то поторопитесь уйти – 80

472

Вы решаете подойти к хрустальному ложу, на котором спит прекрасная Амелия, но тут же в вашу ногу вонзается что-то острое. Проверьте свою удачу. Если с ней все в порядке – 588. Если нет – 391

473

С точки зрения банальной логики, вы поступили правильно. Но с точки зрения морали – нет. Разве этично убивать того, кто уже сдался? Древние боги, покровительствующие всем воинам, недовольны вами, поэтому вдруг случается так, что меч ваш сломался пополам, когда вы наносили последний добивающий удар. Дальше придется идти безоружным – 100

474

Вы пытаетесь открыть крышку большого сундука, но не можете ее удержать, в результате чего она падает и больно ударяет вас по пальцам. Из-за этого теряете 1 единицу здоровья и 1 единицу ловкости. Станете пытаться снова поднять крышку этого сундука – 644? Или переключите свое внимание на другие сундуки? Попробуете открыть малый сундук – 380? Или средний – 540? Или решите, что удар по пальцам – это знак, что не стоит совать свой нос в чужие сундуки, и пойдете дальше – 39?

475

Вы достаете золотой апельсин и разрезаете его. Одну из долек фрукта вы подносите к губам Амелии. Несколько капель живительного сока при этом падают на губы девушки.

Тут же на ее щеках пробуждается нежный румянец, а ресницы ее вздрагивают. Амелия тревожно смотрит на вас и спрашивает, кто вы.

Вы коротко отвечаете на ее вопрос, и она тут же интересуется, жив ли злодей Фабиан. Если черный маг еще жив, то 589. Если колдун побежден – 655

476

Заклятие подействовало, но… 347

477

Вы убили торговца поэтому можете осмотреть его лавку и взять с собой все, что захочется. В ящике под столом вы находите 10 золотых монет.



Также вы можете взять с собой любые предметы, которые он хотел вам продать – 176.

Но вы убили честного человека. Древние боги, покровительствующие всем воинам, недовольны вами, поэтому вдруг случается так, что меч ваш сломался пополам, когда вы наносили последний добивающий удар. Дальше придется идти безоружным – 106

478

Вы попадаете в просторный коридор, но цвет его стен вызывает отвращение: они какие-то бурые и словно бы давят на вас. Пойдете по нему – 320, или вернетесь на 434 и откроете другую дверь?

479

Вы вспоминаете, что в серебряный кубок вы так и не заглянули. Вы достаете его из сумки, намереваясь открыть. Но черный рыцарь в ужасе смотрит на вас и просит не делать этого. Проигнорируете его просьбы – 590 и все равно откроете кубок? Или же уберете его в сумку и пойдете дальше, пока черный рыцарь вас пропускает – 392?

480

Вы попадаете в библиотеку. От количества книг, которые здесь хранятся, вы пришли одновременно в восторг и удивление. Проходы между книжными стеллажами настолько узкие, что идти между ними приходится очень осторожно, чтобы ничего не уронить.

Внезапно перед вами возникает библиотекарь. Это круглолицый низкорослый старичок, внешность которого схожа с крысиной. Сердито нахмурив брови, он спрашивает, что вам здесь нужно?

Пытаясь сохранить невозмутимый вид, вы говорите, что пришли выбрать книгу для чтения. Библиотекарь спрашивает, какую литературу для вас подыскать?

Что попросите?

Литературу о черных рыцарях – 45

Заметки о Фабиане в периодических изданиях – 345

Историю Авалона и рода короля Элисбара – 208

Также можете сказать, что читать вам расхотелось и уйти из библиотеки – 591.

Если у вас есть что-то, что вы хотите передать библиотекарю – можете это сделать - 455.

481

Скрыться от преследователя вам удалось, только углубившись в лесную чащу. Пока вы спасались бегством, вы поняли, что заблудились. Поплутав между деревьев, вы все же выходите на какую-то тропинку – 60

482

Вы не ошиблись с выбором коридора. Вскоре по нему вы приходите к двери, за которой, вероятно, и прячется черный маг. Вы так считаете, потому что на ней изображен черный замок и стоят инициалы колдуна - 241.

483

Посмотрев на вашу недоумевающую физиономию, злой колдун начинает безудержно смеяться. Вы в отчаянии. Вам обидно, что вы дошли до цели, но не можете ничего сделать. Тогда в ярости вы без оружия кидаетесь на Фабиана. Намереваясь задушить его.

Черный маг не ожидал такого, но быстро сориентировался и выскользнул из ваших рук как рыба. Он поражен вашей смелостью и решительностью. Непонятно откуда в руках чародея появляется меч со светящимся клинком.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Фабиан (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 30 | 35 |

Если Фабиан побежден – 169

484

Осмотрев сторожку, вы понимаете, что ничего интересного в ней нет. На столе в кружках стоит недопитая орками брага, но запах от нее такой. Что даже нюхать неприятно, что уж говорить про пить. В понимаете, что употребление этого напитка не пойдет вам на пользу.

Но на столе орками оставлены:

Стаканчик с костями 

Бронзовый свисток 

Лист вендории 

Медный браслет 

3 золотых монеты 

Можете взять с собой любые вещи.

Теперь вы идете к главному строению в центре двора – 308

485

Вы хотите скорее разбудить принцессу. С какой стороны вы хотите подойти к хрустальному ложу?

С правой – 472

С левой – 275

486

Вытирая руки об фартук, повар отправляет своих помощников готовить обед. Он расположен к общению с вами, но о чем вам хотелось бы с ним поговорить?

Поинтересуетесь, что лежит в сундуке – 570?

Попросите еды – 91?

Спросите про жизнь в замке – 295?

487

Орк с изогнутым мечом атакует вас первым. Если хотите, можете применить заклятие копии.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Первый орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 10 | 6 |

Если вы смогли победить его, придется сразиться с остальными.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Второй орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 7 | 5 |
| Третий орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 8 | 6 |

Если кто-то из ваших противников в процессе боя сбежал – 638 (можно сделать рандомно, чтобы иногда они убегали, а иногда – нет). Если все три стражника мертвы – 100

488

Дракон изумленно смотрит на перо аиста. Вы уж было подумали, что такой подарок придется не по душе огнедышащему чудищу, но зря. Всего несколько недель назад аист, который был верным другом дракона, погиб в схватке с ястребом. Дракон грустит без своего товарища, поэтому с благодарностью принимает от вас это перо. Теперь он будет бережно хранить его, вспоминая своего друга.

Вас дракон не трогает, можете идти дальше – 454

489

Пройдя в левую дверь, вы оказываетесь в узком коридоре. Здесь отвратительно пахнет сыростью, затхлостью и разлагающимися трупами. Мысли о скорой смерти настойчиво начинают пробиваться в ваше сознание. Вы ускоряете шаг, чтобы поскорее выйти в какое-нибудь более приятное помещение. Но коридор заканчивается тупиком, лишь справа есть две двери. Какую откроете?

Правую – 501

Левую – 547

490

Вы оказались на развилке. Дровосеки точно пришли с этой стороны. Но как узнать, по какой именно дороге они шли? Да и так ли это важно?

Куда вы пойдете:

Прямо – 214

Направо – 38

491

Проверьте свою удачливость. Если все в порядке – 631. Если нет – 593

492

Старичок, улыбаясь, обещает вам помочь выбраться. Вы не успеваете согласиться или отказаться от его помощи. Всего лишь один взмах рукой – старичок делает так, что все вокруг на мгновение исчезает. В следующую секунду окружающий пейзаж восстанавливается, но это уже совсем другое место. Вы с удивление обнаруживаете, что сидите посреди просторной поляны прямо на муравейнике. В лес с этой полянки убегает одна единственная тропинка.

Отряхивая одежду, вы направляетесь по этой тропинке в чащу - 151.

493

Фабиан мертв. За дверью кабинета вы отчетливо слышите топот его верных слуг. Вы догадываетесь, что до начала поединка с вами чародей сумел подать тревожный сигнал своим приближенным.

Вы готовитесь к битве, встав в боевую стойку прямо перед дверью. Если бы на помощь спешили 3-5 воинов, вы бы, возможно, победили бы их, но в кабинет чародея вваливается отряд из 20 орков и гоблинов, вооруженных копьями, мечами и алебардами. Конечно, вы успеваете проткнуть мечом нескольких из них, но силы слишком не равны…

494

Вы пытаетесь отбиться от атаки крыс своим мечом, но ведь ваши враги каменные. Обычное оружие не причиняет им никакого вреда…

495

Вы протягиваете девушкам 6 монет. Они поражаются вашей щедрости. В знак благодарности дамы дают вам ценный совет: вам стоит пристально рассматривать зеркала в замке. Понимающе киваете и покидаете гарем – 251

496

Вы оказались в королевской усыпальне для слуг. Здесь покоятся тела всех, кто в разное время находился на службе в замке. Все тела погребены под одной общей плитой. Чтобы была возможность приносить в общую могилу новые тела, рядом с могильной плитой находится большой рычаг. С его помощью каменную плиту можно поднять вверх, а потом опустить. Можете попробовать открыть могилу – 639. Если такого желания нет, то можете выйти из усыпальницы через правую – 547 или через левую дверь – 501

497

Золотое кольцо – это действительно именно тот предмет, который используется здесь в качестве пропуска. Рыцарь с низким поклоном пропускает вас – 648

498

Вы решаете взять щит. Пока вы с ним возитесь, вы не замечаете, что дверь позади вас закрывается. Теперь вы уже никогда не сможете ее открыть – 300

499

Вы используете заклятие огня. Созданный вами фаербол попадает в грудь одного из орков, в результате чего противник тут же замертво падает на землю. Увидев это, один из его товарищей бросается наутек. С третьим орком придется сражаться

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 7 | 5 |

Если орк побежден – 48

500

Жидкость оказалась микстурой, которая восстанавливает силы. Выпив все, что было в емкости, восстановите 6 единиц здоровья. Теперь пора успеть убраться из домика, пока не вернулись слуги волшебника – 416

501

Открыв дверь, видите перед собой широкую лестницу, идущую вниз – 434

502

Вы слышите топот бегущих стражников со всех сторон. Через секунду все 4 двери распахиваются, и в кабинет врываются 4 отряда орков, вооруженных копьями, мечами и алебардами. Конечно, вы успеваете проткнуть мечом нескольких из них, но силы слишком не равны…

503

С удивлением замечаете, что гиена прекрасно понимает каждое сказанное вами слово. Кроме того, это существо оказывается очень словоохотливым. Вы рассказываете ей последние новости из жизни замка, а также то, что знаете про обстановку в Авалоне и некоторые детали вашего путешествия.

Внимательно вас выслушав, гиена неожиданно просит вас при встрече с разбойниками передать привет им от нее. Вы хотели бы уточнить, как это сделать, но гиена исчезает в лесу – 117

504

Вы выбегаете из Кабака и со всех ног бросаетесь в лес. Вдруг вы понимаете, что Водяной, скорее всего, не сможет вас преследовать. Поэтому переходите на шаг – 332

505

Вам удалось победить слуг черного мага. Некоторое время вы вслушиваетесь во внезапно наступившую тишину, опасаясь, что на шум боя, может быть, уже спешит помощь. Но вокруг тихо

Теперь у вас есть возможность оглядеться по сторонам. Кроме той двери, через которую вы сюда вошли, в помещении есть еще 3 двери. В какую пойдете?

В центральную – 337

В левую – 595

В правую - 393

506

Вы используете заклятие огня. Созданный вами фаербол попадает в грудь одного из орков, в результате чего противник тут же замертво падает на землю. Увидев это, его товарищи бросаются наутек. Вы понимаете, что они, скорее всего, побежали звать на помощь гоблинов или орков. Поэтому нет смысла ждать, пока они вернутся – 100

507

Открыв дверь, попадаете на лестницу, идущую вниз. Спуститесь – 598, или хотите открыть вторую дверь – 501

508

Воспользовавшись заклятием Левитации, вы перелетаете через реку. Кажется, вам удалось это сделать, не привлекая к себе внимания стражников, находящихся неподалеку - 366.

509

Вы приходите на поляну. Внимательно всматриваясь в грунт, замечаете в нем следы крупных животных. Вы замечаете, что тропинка пересекает полянку и убегает в лес. Решая, что смысла в разглядывании следов не много, вы направляетесь через поляну к тропе – 119

510

Вскоре вы доходите до места, где шквалистый ветер когда-то уронил несколько вековых деревьев. Они перегородили тропу. Дальше по ней вам не пройти. Вы возвращаетесь на развилку. Какую дорогу теперь выберете?

Пойдете прямо – 214

Пойдете направо – 38

511

Женщины приводят вас к потайной лестнице. Спускаетесь по ней вниз – 544

512

Вы предпринимаете несколько безуспешных попыток открыть дверь. Вдруг вы слышите какой-то звон в соседнем помещении. Вы не успеваете придумать стратегию действий – в помещение через одну из дверей вваливаются вооруженные орки. Вы отражали их атаки столько, сколько могли, пока не получили сильный удар по затылку. Теряете сознание – 409

513

Голова дракона падает к его ногам. Огнедышащее чудовище с удивлением смотрит на нее и отступает. Воспользовавшись его реакцией, можете успеть наложить одно из следующих заклятий:

Заклятие огня – 41

Заклятие ловкости – 476

Заклятие слабости – 172

Заклятие копии – 347

Также можете попытаться убежать от дракона – 601

514

Вы идете дальше, но день клонится к закату, поэтому вам нужно решить, что делать: поискать место для ночлега 358, или идти дальше ночь напролет – 441.

515

Вы направляетесь к небольшой пасеке. Вас немного удивляет, что рядом с ульями никого нет. Но через несколько секунд вы понимаете, что тут и не нужны никакие часовые и контролеры: пчелы лучше всяких стражников распознают чужаков. От множественных укусов вы теряете 8 единиц здоровья. Если остались живы – скорее бегите прочь – 98

516

Что можете предложить:

Бриллиант - 327

Коготь дракона - 134

Перо аиста - 488

Гребень - 261

Нужны квадраты, в которые надо перетаскивать нужные картинки для перехода на нужный параграф

Если этих предметов у вас нет – 316

517

Когда вы переплыли уже половину озера, вы замечаете в воде крупных рыб. Если у вас есть заклятие Левитации, самое время им воспользоваться – 625. Если же заклятия нет, то – 359

518

Несмотря на то, что торговец выглядит неповоротливым, он в бою ловкий. Если хотите, можете воспользоваться заклятием ловкости или слабости.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Торговец (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 12 | 6 |

Если торговец побежден – 477

519

Какой вопрос вы зададите?

- Как найти принцессу Амелию? – 278

- Где сейчас Фабиан? – 43

- Где можно найти начальника стражи – 184

520

Незнакомцы, убедившись, что злого умысла у вас нет, успокаиваются. Они говорят, что много лет назад жили в деревушке поблизости. Когда Фабиан появился в этих краях, все мужчины поселка были на охоте. Слуги волшебника выловили практически всех мужчин деревни и принудили к полевым работам на благо черной цитадели. Пару недель назад они вдвоем умудрились сбежать с каторжных работ.

Извинившись за свою первоначальную агрессию, мужчины дают вам ценные советы:

- На пути к Фабиану лучше всего выбирать правые дороги и правые двери, так как это безопаснее, чем левосторонние маршруты

-

Кроме того, незнакомцы дарят вам:

Зеркальце 

Нашивку черного замка 

Золотой свисток 

Все эти предметы, возможно, пригодятся вам в замке.

Также они сообщают вам, что в черном замке остался их товарищ, которого Фабиан превратил в старика. Они просят вас передать ему, если встретитесь с ним, что с ними все в порядке. Если же вам понадобится помощь этого старца, скажите пароль: «Трио из Хасау». Услышав этот пароль. Старик вам не откажет в помощи.

Поблагодарив мужчин, идете дальше – 3

521

Быстро проговорив текст заклинания, вы направляете в сторону хозяина Кабака огненный шар. Однако Водяной скрывается под воду, а шар, не достигнув цели, гаснет. Злорадно рассмеявшись, Водяной атакует вас. Остается только отразить атаку мечом – 326

522

На ваше оружие дама не обращает никакого внимания. Тогда вы наносите первый удар и понимаете, что перед вами призрак! Провожаете старушку взглядом, а она растворяется в воздухе, как будто ее тут и не было.

Теперь нужно решить, в какую дверь пойти:

В ту, что находится напротив входа – 252

В ту, что находится на правой стене – 542

523

Вы поднимаетесь по лестнице наверх. Внезапно одна из ступенек под вашей ногой проламывается. Ухватиться за перила вы не успеваете, поэтому падаете вниз. Во время падения вы сломали еще несколько ступенек лестницы, поэтому теперь по ней подняться невозможно. Однако вы можете попасть наверх, если у вас есть веревка с крюком.

Если же веревки нет, то придется вернуться в зал – 39.

524

Вы выходите на развилку. Куда пойдете?

Прямо – 89

Направо – 653

525

Подойдя к дереву, вы понимаете, что тенью для отдыха воспользоваться хотите не только вы. С ветки дерево вниз спрыгивает обезьяна. Вы бы рады были вместе с ней отдохнуть в тени, но она не намерена делить место под деревом с вами.

Если у вас есть банан – можете угостить обезьяну – 349. Если сладкого фрукта нет, придется драться – 215

526

Вы расспрашиваете крестьянина о том, что есть рядом с их деревней. От не слишком настроен на общение, поэтому отвечает односложно и неохотно. Из напряженной беседы вы узнаете только то, что при выборе дороги на юг, вы вернетесь обратно. А если будете выбирать западное направление – то попадете в ловушку.

Странная информация, но надо принимать решение. Куда пойдете?

На юг – 235

На запад – 2

527

Сперва вы спрашиваете, не видал ли он кого-то здесь до вас. Водяной кивает: «Да, были несколько человек. И всем им я помог, чем мог»

Вы замечаете, что в глазах Водяного при этом появляется недобрый блеск, и он еле сдерживает зловещую улыбку. Теперь вы очень внимательно следите за каждым движением Водяного. А хозяин Кабака предлагает вам свои фирменные блюда: жареную рыбу, чистую родниковую воду.

Вы просите его наполнить вашу бутылку водой, но он отказывается. Он говорит, что воду с собой не дает, но здесь можете пить сколько хотите.

Что будете делать? Попрощаетесь с хозяином Кабака – 332? Купите его еду – 209? Попросите стакан воды – 376? Или атакуете Водяного – 15?

528

Вам удается быстро догнать оборотня, который уже снова принял человеческий облик и готов к поединку. Вы даже не заметили. Откуда в его руках успел появиться меч.

Если хотите прибегнуть в бою с ним к магии, то можете воспользоваться только заклятием копии. Все другие заклятия он без проблем отразит.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Оборотень (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 9 | 9 |

Если оборотень мертв, снимите с его шею оберег. Его можете надеть на шею себе, и он в нужную минуту подскажет вам, что делать. Идите дальше – 240

529

Перед атакой медведицы можете воспользоваться заклятиями, если они у ас есть

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Медведица (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 10 |

Если медведица побеждена – 44

530

Вы бодро шагаете по выбранной тропинке, внимательно осматриваясь. Вдруг среди деревьев, которые обступают тропу, ваше внимание привлекает толстый ствол старинного дуба. Это не просто ствол, а несколько деревьев, которые тесно сплелись между собой. Запрокинув голову вверх, вы замечаете на раскидистых ветках большое гнездо. Подойдя ближе, вы замечаете тонкие нити, которые похожи на веревочную лестницу, ведущую к самому гнезду.

Если хочется удовлетворить свое любопытство, попробовать забраться на дерево и заглянуть в гнездо – 54

Если вы из тех, чей девиз «Неоправданный риск ни к чему хорошему не приведет», тогда продолжайте идти по тропе – 19

531

Снова вы оказываетесь на распутье. Куда пойдете?

Прямо – 49

Налево – 338

532

Как только вы входите внутрь помещения, дверь позади вас тут же захлапывается. Оглядевшись, вы понимаете, что оказались в просторном холе. Вы видите на противоположной стене единственную дверь, но около нее стоят стражники. Можете предъявить пропуск, тогда они вас пропустят – 552 (для перехода нужно перетащить на квадрат изображение пропуска). Иначе – придется драться с ними. Перед началом боя можете воспользоваться магией

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Первый стражник (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 10 |
| Второй стражник (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 6 | 8 |

Если охранники побеждены, открывайте дверь – 323

533

Вы идете вдоль южно стены черного замка. Через несколько минут ходьбы тропа, по которой вы шли, разделяется на 2. Можно пойти в лес – 305, либо свернуть к западной стене – 195

534

Спускаются сумерки. Вы решаете остановиться на ночлег.

Восстановив 1 единицу здоровья, с рассветом продолжаете путь.

Спустя пару часов, вы выходите к развилке. Пойдете прямо – 584? Или хотите свернуть направо – 60?

535

Вы не хотите раскрывать всяким незнакомцам все свои карты, поэтому говорите, что ищите черный замок, чтобы устроиться к Фабиану на службу. Вас удивляют перемены, произошедшие в манере общения старичка, как тлько он услышал ваш ответ. Теперь на любой ваш вопрос он отвечает улончиво или вовсе делает вид, что не расслышал, о чем вы спрашиваете. Вам ничего не остается, как попрощаться и пойти дальше – 55.

536

В очередной раз свернув, вы в изумлении застываете на месте: перед вами черный рыцарь, и вы не были готовы к этой встрече. Забрало его шлема опущено, поэтому лица стражника вы рассмотреть не можете. Меч же поднят, поэтому при необходимости он тут же опустит его вам на голову.

Стражник глухим голосом требует предъявить пропуск.

Если в вашей сумке лежит серебряный кубок – можете его достать – 244 (для перехода перетащить на квадрат изображение кубка). Также можете воспользоваться оберегом, если он висит на вашей шее под одеждой – 405 ((для перехода перетащить на квадрат изображение оберега).

Также можете порыться в сумке, чтобы найти предмет, который можно считать пропуском – 283. Никто не запретит вам сразу атаковать рыцаря – 567

537

Вернувшись, вы решаете свернуть направо, чтобы избежать похода в теплицу – 140

538

Созданный вами фаербол летит в сторону двух стариков. Вы уже предвкушаете, как один из них упадет, сраженный им, но этого не происходит. Старик всего лишь поднял руку – и шар завис в воздухе, а потом погас.

Что будете делать теперь?

Попробуете воспользоваться заклятием иллюзии – 370?

Станете ждать, как будут развиваться события дальше – 68?

539

Ваш пьяный противник успел позвать помощь. Готовьтесь к поединку.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Пьяный гоблин (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 4 | 5 |

Если победили его, то не спешите радоваться, ведь на его зов подоспел второй гоблин, который не так сильно пьян

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Второй гоблин (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 10 |

Если смогли победить и его, можете зайти в сторожку и осмотреться – 484. Также можете поспешить покинуть это место и пойти к центральному тсроению – 308

540

Вы решаете открыть средний сундук. Это можно сделать с помощью фигурного ключа – 384 (для этого нужно перетащить на квадрат изображение фигурного ключа). Если ключа нет, ничем другим открыть этот сундук не получится. Если еще не открывали большой сундук – можете попробовать это сделать – 474. Или малый – 380. Также можете вернуться на 39 и решить, что еще можно посмотреть в этом зале.

541

Вы используете заклятие огня. Но ожидаемого эффекта не получается: огонь бессилен против камня. Остается только попытаться отбиться от крыс с помощью оружия. Если у вас есть меч черного рыцаря – воспользуйтесь им – 364 (для перехода нужно перетащить изображение меча на специальный квадрат). Если у вас нет оружия. Которое используют слуги Фабиана, то 494

542

Вы попадаете в помещение, котрое выполняет роль продуктовой кладовки. Если голодны, можете что-нибудь съесть:

Мясо – 411

Овощи – 578

Если же опасаетесь есть продукты, которыми, видимо, питаются гоблины и орки, то выходите из продуктовой кладовки через дверь напротив входа – 80

543

До начала боя с черным рыцарем можете наложить заклятия, если они у вас есть – 365

Если заклятий нет, или вы рассчитываете на честный бой, то не теряйте времени и атакуйте противника

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Черный рыцарь (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 14 | 11 |

Если вы победили его – 241.

544

Лестница приводит вас к двери, ведущей на узкую площадку. Теперь перед вами 2 двери. Какую выберете?

Правую – 285

Левую – 489

545

Вы осторожно берете в руки серебряный кубок. Вы можете взять его с собой, положив в сумку - 650, или открыть прямо сейчас – 451

546

Лошадь старается скинуть вас но некоторое время вы все же удерживаетесь в седле. Понимая, сто скинуть вас не так просто, конь пускается в стремительный галоп, рассчитывая, что на большой скорости вы не удержитесь в седле. Вы прилагаете все усилия, чтоб подчинить себе волю скакуна, но напрасно.

При этом вы с удивлением понимаете, что лошадь не поскакала по дороге. Она выбрала едва заметную тропу, которую вы сначала даже и не увидели. Так как управлять волей лошади у вас не получается, вы решаете просто довериться ей и сосредоточиться на том, чтобы не выпасть из седла. Это требует постоянного мышечного напряжения. Через час вы сдаетесь, и конь все же скидывает вас на землю. Теряете 2 единицы здоровья. Оглядываясь по сторонам, пытаетесь понять, в какой части леса вы теперь находитесь – 181

547

Дверь закрыта. На ней огромный амбарный замок. Вы понимаете, что сбить его мечом не получится. Если у вас есть секретные предметы для открывания разных дверей – воспользуйтесь ими.

Можно открыть перстнем, который дал старичок – 507 (для перехода перетащить изображение перстня на квадрат)

Если нет – 501

548

Зайдя в конюшню, вы прямиком направляетесь к Пегасу. Конь явно рад вашему приходу. Хотите его погладить – 297. Если поспешите уйти, пока не пришли конюхи – 416

549

Повернув направо, вы вынуждены двигаться в темноте. Чтобы не пропустить поворот или дверь, вы идете, держась за стену. Вскоре ваша рука нащупывает дверь. За дверью ярко освещенная лестница. Несколько минут вы стоите, не решаясь ступить на нее, так как вашим глазам поле долгого пребывания в темноте нужно привыкнуть к свету. Только после этого вы начинаете спускаться по лестнице.

Вы видите в конце лестницы еще одну дверь. За ней – еще две двери. В какую пойдете:

В правую – 285

В левую – 489

550

Стоило только начальнику стражи прикоснуться к стене, как она тут же отъехала в сторону. Теперь появляется проход к лестнице – 607

551

Что выберете в качестве подарка?

Зеркальце – 468 Для перехода на нужный параграф нужно перетащить изображение предмета на специальный квадрат

Гребень – 296 Для перехода на нужный параграф нужно перетащить изображение предмета на специальный квадрат

Оберег – 420 Для перехода на нужный параграф нужно перетащить изображение предмета на специальный квадрат

Если этих предметов в вашей сумке нет, возвращайтесь на 255

552

Показываете пропуск, после чего гоблины, поклонившись, пропускают вас – 323

553

Первым делом вам в глаза бросается массивный письменный стол. На нем лежит множество карт. Видимо, на этих картах чародей строит маршруты военных походов, планируя захватить и подчинить себе весь Авалон.

За столом сидит человек. Оторвавшись от карт, он вопросительно смотрит на вас. Вы гадаете: кто это? Сам Фабиан? Но вы почему-то представляли себе его совсем не так.

Но это действительно черный маг Фабиан. Он ничем не выдает своего удивления, он абсолютно спокоен. Видя ваше замешательство, он щелкает пальцами перед вашими глазами, чтобы вывести вас из оцепенения.

Кажется, что для Фабиана вы всего лишь назойливый комар. Он даже не удостоил вас приветствием. Но по щелчку его пальцев из угла кабинета медленно выплыла черная фигура, которая до этого момента как изваяние стояла на постаменте. Это гарпия. Она наполовину женщина, а наполовину птица.

Если есть зеркальце, можете попробовать отвлечь ее им – 470 (перейти на параграф можно, если перетащить изображение зеркальца в специальный квадрат)

Если зеркальца нет, придется сразиться с ней. До начала боя можете воспользоваться заклятием копии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Гарпия (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 10 | 12 |

Если вы убили ее - 388

554

Вы достаете из сумки подсвечник. И тут же раздается голос: «Духам нравится твой подарок». Теперь проход для вас открыт: откуда-то из темноты появляется луч, который освещает вам направление к выходу.

Если хотите переодеться – можете это сделать сейчас.

Теперь направляйтесь на выход, следуя за лучом света - 301

555

Лесовичок улыбается. Он доволен тем, что вы решились рассказать ему правду. В знак благодарности он готов подсказать вам лучший маршрут: не сворачивайте с выбранной дороги на следующем перекрестке, а дальнейший маршрут вам укажет помощник. Старичок заверяет, что можно не бояться и останавливаться на ночлег, помощник подождет и с удовольствием отдохнет рядом с вами. Но старик предупреждает: если однажды решите свернуть не туда, куда ведет вас помощник, он обидится и исчезнет, вернуть его не сможете.

Клубочек как веселый щенок уже в нетерпении подпрыгивает рядом с вами, значит, пора в путь - 450

(клубочек на всех перекрестках, кроме следующего, должен катиться направо)

556

Вы попадаете в гостиную. Здесь очень уютно. Умиротворенную атмосферу создают такие детали интерьера, как мебель со скругленными спинками, пастельный цвет стен и картины в позолоченных рамах.. Вы обшариваете взглядом стены, пытаясь найти вход из этого помещения, но не видите ни одной двери.

Через минуту из-за ширмы выходит женщина в платье из струящейся ткани. Она робко улыбается вам, но вдруг меняется в лице: ее глаза наливаются кровью, она чует легкую добычу. Это женщина-вампир. Что будете делать?

Подарите ей какую-нибудь вещицу из вашей сумки – 394

Приготовитесь к бою, обнажив меч – 93

557

Вы используете заклятие огня. Созданный вами фаербол тут же развеивает тьму. Летучие мыши ненавидят свет. Оглушительно хлопая крыльями, эти создания устремляются прочь из домика. Теперь вы можете открыть ставни и осмотреться в домике – 120. Если опасаетесь, что даже летучие мыши в этих краях могут быть шпионами способными привести подмогу – уходите – 416

558

Изловчившись, вы мечом перерубаете паутину и спрыгиваете на землю. Очевидно, что паук так просто не откажется от добычи, но поединок на твердой земле будет более удобен для вас.

Как же будет проходить сражение?

- с помощью оружия (боевой паук)

- с помощью магии (можно использовать заклятия, если они есть) Можно использовать левитацию, копию, заклятие огня, заклятие ловкости, заклятие слабости.

- с помощью интеллекта (если отгадаете загадку паука, он вас не тронет):

1) Что мягче всего на свете?

Ответ: рука. Когда путешественнику приходится спать в лесу, у него нет с собой подушки. Укладываясь спать на земле, он кладет под голову руку. В этом случае собственная рука ему кажется мягче любой подушки.

2) Что милее всего на свете?

Ответ: Родина. Ответ истинного путешественника-патриота

3) Что вкуснее всего на свете?

Ответ: Хлеб. Стоит вспомнить военные времена, чтобы понять, почему именно хлеб.

- с помощью обаяния (паука можно очаровать, рассказать ему анекдот или порадовать другими талантами)

Игрок заранее не знает, как придется сражаться. Нажав кнопку на экране, он узнает, с помощью чего предстоит побеждать паука. Но нужно предусмотреть так, чтобы в рамках одной игры игроку выпадал способ сражения с пауком один и тот же.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Паук (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 8 |

Если паук побежден – 189

559

Внезапно лес расступается, дорога выводит вас на открытое пространство. Впереди виден поселок. Пойдете к домам – 580? Или по петляющей тропе углубитесь в лес – 13?

560

Открыв шкаф, вы в недоумении осматриваете его содержимое. В нем лежат странные предметы, вы даже предположить не можете, каково их назначение. Стоит ли брать с собой то, чем не знаете как пользоваться? Решаете, что не стоит, поэтому закрываете шкаф.

Теперь можно осмотреть зеркало – 165 или карты на стене – 288. Если вы уже осмотрели все, то 493

561

Вы легко переплываете водный природный объект, но на противоположном берегу вас ждет сюрприз: это охраняемая территория - 192

562

Вы быстро говорите, что ошиблись дверью. Но начальник стражи продолжает подозрительно на вас смотреть. Нужно либо дать ему денег – 613, либо атаковать – 65

563

Достав из ножен меч, вы атакуете лесовичка. Он удивлен, но с готовностью тоже достает клинок из ножен.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Лесовичок (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 6 | 5 |

Если лесовичок побежден, можете снять с его жилетки брошку в виде листика и идти дальше – 450



564

Вы используете заклятие слабости. Теперь каменные крысы теряют способность двигаться. Вы быстро покидаете помещение через правую дверь - 480

565

Какой пароль вы скажете:

- Сила в демонах – 469

- Щит тьмы - 94

- Шпага и верность – 298

566

Влетев в открытое окно, вы попадаете в прихожую. Из этой комнаты можно выйти через 2 двери: правую – 556, или левую – 277.

Если есть еще одно заклятие левитации, можете воспользоваться им, чтобы попасть в окно, которое расположено выше – 78. Также с помощью еще одного заклятия левитации вы можете вернуться в то помещение, откуда начали свои полеты – 111

567

Можете воспользоваться заклятием слабости – 299, огня – 96 или ловкости – 395. Также можете атаковать черного рыцаря, не пытаясь прибегнуть к помощи магии

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Черный рыцарь (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 10 | 11 |

Если рыцарь побежден - 241

568

Вы держите в руках непростой меч. Если верить легендам, ему больше 3000 лет. Клинок был давно выкован гномами. Отличительная особенность этого меча – когда вы его держите, рукоять приятно нагревается в руке. Таким оружием вы сможете победить любого орка, даже если показатели силы и ловкости у него будут выше.

Если хотите взять клинок, то свой оставьте здесь вместо него. 300



569

Увидев золотое кольцо, рыцарь пропускает вас – 648

570

Вы решаетесь спросить у повара про сундук и его содержимое. Надо сказать, работника кухни удивляет такое любопытство. Радушие тут же его покинуло, он грубо отвечает, что это не ваше дело. Теперь вам придется убить и его, и его помощников, иначе они поднимут тревогу – 604

571

Вы осторожно вкладываете стрелу в углубление под рисунком. Дверь открывается, но забрать стрелу обратно вы уже не можете.

Вы проходите по узкому коридору и оказываетесь перед тремя тоннелями. В какой хотите пойти:

В левый – 536

В правый – 368

В средний – 482

572

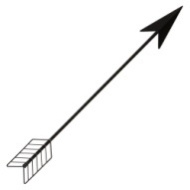
К вашему горлу тянется невидимая рука. Другие такие же невидимые руки сжимают ваши плечи, руки, ноги. Вы практически парализованы. Вы не можете ни вырваться, ни достать оружие. Последнее, что вы слышите перед смертью – это сказана зловещим шепотом фраза: «Никто не должен нарушать покой духов!»…

573

Так как хозяин Кабака убит, можете без спешки осмотреть его заведение. Ваш взгляд натыкается на шкатулку, стоящую на скамейке у стены. Вы открываете шкатулку. В ней лежат:

- огниво 

- свеча 

- стрела с белым оперением .

Обойдя Кабак вокруг, вы замечаете за ним тропинку, ведущую к озеру. На берегу озера виднеется добротная лодка. Можно попробовать переплыть на ней на противоположный берег – 561. Или же можно пойти дальше по той дороге, по которой вы пришли в Кабак – 332

574

Заплатив, вы прячетесь под сеном. Через несколько минут повозка отправляется в черный замок. Вскоре вы слышите характерную речь гоблинов, поэтому понимаете, что повозка подъехала к воротам черного замка. Когда телега уже буквально проехала ворота, вы вдруг слышите голос одного из стражников: «А под сеном у тебя, работяга, никто не прячется?» Вас охватывает ужас – 641

575

Женщины приводят вас к потайной лестнице. поднимаетесь по ней за девушками. На одном из лестничных пролетов одна из дам достает ключ и открывает им перед вами дверь. Когда вы входите в нее, девушки уходят, а вы продолжаете путешествие – 323

576

Вы идете туда. Куда катится клубочек. Внезапно он свернул с хорошей дорожки и покатился по узкой тропке в чащу. Вы устремляетесь за ним, но в высокой траве не можете найти клубок.

Вы решаете не рисковать и не идете по тропе, так как клубочка не нашли. Возвращаетесь на то место, где он свернул ,и продолжаете идти прямо.

Вскоре перед вами развилка. Куда пойдете?

Налево – 181

Прямо – 445

Направо – 559

577

Вы быстрым движением извлекаете из ножен меч и атакуете Фабиана. Но чародей без проблем отражает атаку, а вы вдруг роняете меч ослабевшей рукой – 483

578

Овощи, которые выглядели так привлекательно, оказались гнилыми. Теряете 3 единицы здоровья.Можете попробовать мясо – 411 иил покинуть кладовую – 80

579

При падении вы ломаете ногу. Продолжить путь вы не можзете. Вот так внезапно завершилось ваше путешествие…

580

Вы пришли в деревню. Немногочисленные жители смотрят на вас с тревогой и подозрением. Вы понимаете, что такое поведение обусловлено близостью черного замка и причудами Фабиана. Можете развернуться и пойти прочь – 235. Если хотите, можете остановить какого-нибудь крестьянина и спросить его о чем-нибудь. Например:

Спросить, как попасть в черный замок – 351

Где здесь можно купить продукты – 448

Что находится неподалеку от поселка – 526

581

Упав в воду, вы отчаянно барахтаетесь, пытаясь выбраться. Но не можете этого сделать. Вы просчитались. Озеро оказалось слишком большим. Действие заклятия левитации закончилось быстрее, чем вы преодолели этот водный объект. Конечно, вы умеете плавать, но не в водах волшебного озера…

582

Вы подходите к костру, около которого сидят стражники. Приветливо улыбаясь им, вступаете в диалог. Стражники ничуть не удивлены вашим появлением, он непринужденно болтают, охотно отвечают на ваши вопросы.

Вы решаете сказать им, что планируете наниматься на службу к Фабиану. Стражники понимающе кивают, после чего начинают делиться опытом и давать полезные советы. Один из них оказался особенно ценным: стражники сообщают, что без секретного пароля пройти внутрь замка невозможно. Чтобы дверь открылась, нужно сказать секретное словосочетание: «Щит тьмы».

Вы можете поспешить сразу же к центральному входу, чтобы с помощью полученного пароля попасть внутрь замка – 74, или же еще посидеть со стражниками у костра, расспросив их про другие моменты, связанные с жизнью замка – 174.

583

Достав золотой свисток из сумки, вы тихонько дуете в него. Дверь открывается сразу же. Теперь перед вами лестница, по которой можно подняться наверх – 607. Если не хотите подниматься наверх, можно выйти из столовой через какую-нибудь другую дверь: левую – 206, правую – 398, среднюю – 350.

584

Вы решили идти прямо. Даже если черный всадник прискакал именно с этой стороны, вы всегда успеете спрятаться в придорожных кустах. Кроме того, если рыцарь ехал по этой дороге, значит, она точно приведет вас к замку.

Вскоре вы оказываетесь на перекрестке. Влево уходит петляющая тропинка, которая, вероятно, приведет вас туда, где вы только что были. На нее вы не хотите сворачивать. Куда пойдете:

Налево – 89

Прямо - 653

585

Хитро прищурившись, вы говорите: «Конечно, в кости!» Но стражники не знают такой игры. Вы понимаете, что нужно было назвать другую игру. Но теперь уже поздно, остается только попробовать применить физическую силу и оружие – 428

586

Долгое время вы идете по выбранной дороге без каких-либо приключений. Но вот из леса вам навстречу идут 2 человека. В руках у них топоры, а на спинах – охапки хвороста. Вы догадываетесь, что это дровосеки. Они с подозрением смотрят на вас и спрашивают, кто вы и что здесь делаете. Что будете делать?

Вступите в диалог, показывая свою безобидность и открытость – 608

Атакуете их – 6

587

Вы отдаете камердинеру свисток. Он безмерно вам благодарен, ведь теперь во время очередного визита стражников он покажет свой свисток, и его выпустят из заточения.

В благодарность за помощь камердинер сообщает вам, что вам не стоит заходить в левые двери ,если хотите встретиться с Фабианом. Вы понимающе киваете.

Остальные клетки пустые. Вы можете вернуться на развилку и повернуть налево – 348 или пойти по первому коридору направо – 537

588

Вы с трудом сдержали крик, но потеряли 6 единиц здоровья. Обходите хрустальное ложе с другой стороны – 275

589

Вы киваете. Амелия тревожно спрашиваете, хватит ли у вас сил для поединка со злодеем?

Вы утвердительно киваете. Вы не привыкли бросать дела на середине. Амелия указывает вам на зеркало, говорит, что все необходимое для победы есть там. Вы идете к зеркалу – 266

590

Вы, не слушая рыцаря, срывает крышку с серебряного кубка. Зеленоватый газ, вырвавшийся из кубка, тут же уничтожает черного рыцаря. Он просто задушил его. Вам этот газ никакого вреда не причинил. В конце коридора вы видите небольшую дверку, в замке которой торчит ключ. Вы его поворачиваете – 241

591

Библиотекарь ничуть не удивился. Вам даже показалось ,что он даже обрадовался этому. Вы аккуратно идете между стеллажами, стараясь ничего не уронить, и попадаете в смежную комнату – 627

592

Вход на этаж охраняют гоблины с закругленными мечами. Но доспех с символикой черного замка позволяет вам беспрепятственно пройти мимо них. 323

593

Этот подъемник предназначен только для поднятия тарелок с едой. Вы же для него слишком тяжелы. Один из тросов, удерживающих платформу подъемника, обрывается, и вы летите вниз и теряете сознание, сильно ударившись обо что-то головой – 409

594

Вы попадаете в пустую комнатку. На одной из дверей в ней висит табличка с надписью «Вход запрещен!» Вы понимаете, что это и есть кабине тволшебника, поэтому решительно тянете на себя ручку двери – 553

595

Дверь закрыта. Чтобы ее открыть, нажимайте на квадрат ,пока не выпадет число 7. Каждое нажатие лишает вас 1 единицы здоровья (рандомно, кнопка, при нажатии на которую выпадают цифры от 1 до 7) если вам удалось открыть дверь – 130.

Также напротив этой двери есть еще одна, можете попробовать открыть ее – 393, или пойти в правую дверь – 337.

596

Вы быстро проговариваете текст заклятия Плавания и смело делаете шаг в воду. Всего лишь несколькими мгновениями позже стремительный водный поток подхватывает вас и несет прямо под стену, окружающую цитадель волшебника. На некоторое время вы погружаетесь в темноту, потому что плывете уже где-то под стеной замка. Кажется, что все идет по плану, стена вот-вот должна закончиться, но свет впереди не маячит. Внезапно вы ударяетесь о какое-то препятствие. При ударе действие заклятия заканчивается, вы начинаете тонуть. Если у вас есть еще одно заклятие плавания, можете наложить его – 115. Если же второго заклятия нет, то воды реки донесут к замку ваше бездыханное тело…

597

Вы очень устали, пока пытались выломать дверь. Но все усилия были напрасными. Придется выбрать другую дверь:

Вы пойдете в правую дверь – 398

Вы пойдете в левую дверь – 206

Вы пойдете в центральную дверь - 350

598

Вы осторожно поднимаетесь по лестнице, которая кажется вам прочной и надежной. Но вдруг, когда вы уже достигли ее середины, ступеньки под вашими ногами рушатся. Если есть заклятие левитации – немедленно примените его – 501. Если нет, то, увы, этот полет с лестницы будет последним событием вашей насыщенной жизни…

599

Дверь беззвучно закрывается. Вы находитесь в совершенно пустом помещении, где нет ни ковров на полу или на стенах, ни какой-нибудь мебели.

Перед вами открытое окно. Ветерок играет тюлем. Вы пытались открыть дверь. Через которую вошли, но не смогли этого сделать – это особенность черного замка. 642

600

Вы дарите старичку одно из заклятий (должно удалиться с экрана телефона). Старичок же при этом передает вам перстень. Он говорит, что это не просто украшение. Это отмычка для многих дверей в замке Фабиана. Вы благодарите старичка, забираете перстень и шкуру оленя. 55.



601

Вы пытаетесь убежать, но разве кому-нибудь удавалось спастись бегством от огненного дыхания дракона? Теряете 6 единиц здоровья. Если выжили – бегите к лесу там дракон не сможет вас преследовать – 232

602

Повернув золотое кольцо на пальце, вы будите какие-то подземные силы. Земля под ногами вашего врага начинает трястись, а в следующую секунду трещина в грунте становится похожа на кратер вулкана, и ваш враг падает в нее. После этого грунт смыкается, как будто ничего и не произошло. 169

603

Вы без труда открываете дверь и оказываетесь в просторном светлом коридоре – 643

604

Достав меч, вы наносите неожиданный удар одному из помощников повара. Один из кухонных работников мертв, вы поворачиваетесь к повару

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Повар (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 10 |

Испугавшись, второй помощник повара куда-то спрятался. Вы не хотите тратить время на поиски мальчишки в незнакомом помещении. Поэтому решаете даже не начинать это дело. Можете сперва заглянуть в сундук – 173, или же сразу уйти – 379

605

Прислушавшись к интуиции, вы дотрагиваетесь до золотого амулета. Фабиан привстал со своего кресла, чтобы рассмотреть, что вы делаете. Но тут два пронзительных луча от амулета попадают ему в глаза и ослепляют чародея. Теперь одним ударом меча вы сносите Фабиану голову с плеч – 169

606

Вспомнив о том, что это не просто лес, а зачарованная чаща, вы решаете игнорировать указатели и поворачиваете налево. Но вдруг вам на голову стремительно падает огромный паук!

Прибегнуть к помощи магии или волшебных предметов уже нет возможности, побеждать паука придется в честном бою.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Паук (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 8 |

Если у игрока ловкость или сила меньше, чем у паука, то он погибает, игру придется начинать с самого начала.

Если показатели силы и ловкости у игрока выше, то переходим на номер 19

607

Поднявшись по лестнице, вы видите перед собой дверь. Она открывается без усилий – 532.

608

Вы признаетесь дровосекам, что ищите замок Фабиана. Тут же мужчины потеряли к вам интерес. Больше они не говорят вам ни слова и уходят прочь. Вы же идете своей дорогой дальше и приходите к развилке. Куда вы пойдете?

Прямо – 214

Направо – 38

609

Вы зовете Пегаса, и летающий конь тут же появляется за окном. Вы без труда его оседлаете и всего через несколько часов окажетесь во дворце Элисбара. А, вы покан е смоли справиться с поручением короля. Но вы можете завтрашним утром пойти в зачарованный лес и попробовать еще раз.

610

Вы признаетесь, что цель вашего путешествия – победить Фабиана. Когда-нибудь вы научитесь быть осторожным и предусмотрительным – 555.

611

Вы попадаете в узкое помещение. На стенах этого помещения установлены полки. Все они заставлены бутылями. Колбами и сосудами всевозможных форм и размеров. Кроме того, здесь в воздухе витает винный запах.

Вы догадываетесь что попали в погреб. Вам навстречу выходит хозяин – тролль. Вы еще не успели и слова сказать, и даже не успели придумать, как отвечать на его вопросы, а он ничего и не спрашивает. Тролль сразу предлагает вам продегустировать напитки:

Красное вино – 128

Белое вино – 32

Эль – 226

Если не хотите, можете сразу атаковать его – 356

612

Вы внимательно рассматриваете руки черного мага. Ваше внимание привлекли перстни. Хотите взять один из них с собой? Какой?

С рубином – 196

С изумрудом – 258

Можете вернуться на 169 и осмотреть кабинет Фабиана

613

Если вы готовы заплатить ему 10 монет, он выпишет вам пропуск – 166. Иначе придется драться – 65

614

Вы успеваете наложить еще одно заклятие и благополучно добираетесь до берега. Выйдя на берег, хотите передохнуть, но условия для этого не самые подходящие – 192.

615

Вы идете вслед за обезьяной. Животное приводит вас на какую-то тропу – 232

616

Вы попадаете в гостиную. Здесь очень уютно. Умиротворенную атмосферу создают такие детали интерьера, как мебель со скругленными спинками, пастельный цвет стен и картины в позолоченных рамах.. Вы обшариваете взглядом стены, пытаясь найти вход из этого помещения, но не видите ни одной двери.

Через минуту из-за ширмы выходит женщина в платье из струящейся ткани. Она робко улыбается вам. Чо будете делать?

Подарите ей какую-нибудь вещицу из вашей сумки – 52

Приготовитесь к бою, обнажив меч – 93

Попробуете начать диалог – 654

617

Через 15 минут вы снова оказываетесь в лесной чаще. И вскоре перед вами снова развилка:

Пойдете направо – 117

Пойдете налево – 303

618

Перерубить паутины вы не успеваете. Паук ловко втягивает вас в свое логово.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Паук (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 8 |

На дереве вы можете использовать только 2 заклятия: слабости или ловкости, если они у вас есть.

Если удалось одержать победу – 189

620

Можете взять бронзовый свисток, медный ключ и перейти через реку - 118



621

Он рад возможности получить легкие деньги, поэтому тут же наливает вам полную тарелку борща. Съев его, вы восстанавливаете 1 единицу здоровья. Теперь повар просит вас уйти, так как скоро сюда придут слуги – 379. Если вы не можете уйти, не заглянув в сундук, придется убить работников кухни – 604

622

Вам повезло. В последний момент вы замечаете, что у подножия одного их холмов есть пещера. Вы быстро бросаетесь в пещеру, не задумываясь о том ,есть ли там кто-нибудь. И вам повезло снова: в пещере никого нет. Здесь вы в безопасности пережидаете камнепад. Облегченно вздохнув, выходите из своего укрытия 121

623

Гоблин сдается, понимая, что сопротивление бесполезно. Вы привязываете его к дереву и обыскиваете. В кармане у него вы находите бронзовый свисток.



Если хотите взять его с собой – берите и уходите – 118

624

Вы так уверенно говорите и дерзко смотрите на стражников, что они не решаются более упорствовать и пропускают вас – 100

625

Вы произносите заклятие левитации. Теперь вы можете:

Перелететь на остров – 413

Перелететь на противоположный берег озера – 425

626

Можете забрать с собой бронзовый свисток, который нашли в кармане поверженного врага, и отправиться дальше – 437



627

Вы оказались в необычной комнате: по центру нее тянутся мосточки, а с обеих сторон от них – клумбы, утопающие в невероятно красивых фиолетовых цветах. У самого входа в комнату есть несколько обычных грядок, на которых растут самые обычные (на первый взгляд) овощи – лук и огурцы.

Если хотите, можете наклониться к цветам и понюхать их – 142

Можете сорвать луковые перья – 471

Можете сорвать огурец – 268

Можете выйти из необычной комнаты через дверь в противоположной стене – 80

628

Если у вас нет пропуска, придется пробивать себе дорогу мечом. Использовать магию не имеет смысла, так как Капитан отразит любое наложенное вами заклятие.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Первый рыцарь (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 11 | 11 |
| Второй рыцарь (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 10 | 12 |
| Третий рыцарь (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 14 | 12 |

Если вы победили всех трех рыцарей, придется сразиться еще и с Капитаном

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Капитан (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 12 | 14 |

Если вам удалось победить и его, то можете подняться на балкон, на котром 2 двери. В какую пойдете:

В правую – 594

В левую – 599

629

Вы возмущены: кто-то дерется, не сумев мирным путем поделить добычу, а вы должны тратить свою воду? Ну уж нет. Вы молча проходите мимо умирающего – 234

630

Вы так уверенно говорите и дерзко смотрите на стражников, что они не решаются более упорствовать и пропускают вас – 48

631

На подъемнике вы без приключений спускаетесь вниз. Теперь вы оказались возле небольшой двери – 76

632

В сундуке хранятся какие-то ненужные документы. К такому выводу вы приходите, видя, что большинство бумаг в нем порваны, смяты или разрезаны на мелкие кусочки. Вы непроизвольно начинаете вчитываться в обрывки фраз и понимаете, что это письма Амелии отцу Элисбару. Видимо, колдун разрешил девушке переписку с отцом, но не отправил во дворец ни одно ее письмо! Вот мерзавец!

Все письма, которые Амелия писала отцу, Фабиан кидал в этот сундук. А сундук этот охранял призрак.

Если вы еще не заглядывали в большой сундук – можете это сделать – 474. Также можете заглянуть в средний сундук – 540. Или же вернитесь на 39 и сделайте другой выбор.

633

С помощью заклятие левитации вы без приключений перелетаете на противоположный берег – 424

634

Вы говорите, что у вас не тс собой продуктов, но тут же спешите добавить, что слугой злодея Фабиана вы не являетесь. Незнакомцы недоверчиво на вас смотрят.

Проверьте вашу харизму. Если она в порядке – 387, если нет – 374.

635

Перстень с бриллиантом без проблем открывает сложный механизм замка – 130

636

Вы не успеваете понять. Что происходит: на вас падает толстенное дерево. Вам не следовало быть столь доверчивым, но это уже не так важно…

637

В самом начале узкой тропы он пропускает вас вперед. Сделав всего 5 шагов, вы проваливаетесь в болотную жижу. В панике вы оборачиваетесь ,чтобы попросить проводник вытащить вас, но позади вас никого нет…

638

Бой завершен. Но при этом у ворот черного замка остались сдавшиеся в лен личности. Можете их убить – 473, либо привязать к деревьям и пойти дальше – 100

639

Вы восхищаетесь конструкцией механизма: бетонная плита, вес которой составляет, наверно, тонну, плавно идет вверх без малейшего скрипа. Под ней груда скелетов, которые сложены наскоро в ряды. Рядом со скелетами лежат предметы, указывающие на родовую принадлежность умерших:

Копье – 402



А также вы можете положить к себе в сумку предметы:

Подсвечник 

Кнут 

Веревка 

Теперь решайте, через какую дверь покинете помещение?

Через правую – 547

Через левую – 501

640

Духи устойчивы к действию магии. Остается только сражаться с ним с помощью верного меча – 247

641

Время тянется, словно вечность. Стражник проверяют все телеги, и вы с ужасом ждете, что будет дальше. Вдруг ваша тело пронзает острая боль: недоверчивый стражник проверяет телеги с сеном с помощью вил ,которые протыкают ваше тело…

642

Вы внимательно всматриваетесь в темноту ночи, но ничего в ней не видите. Все остальные окна в замке закрыты, значит, заклятие левитации не поможет. Остается единственный вариант – призвать на помощь Пегаса – 609 (переход только в том случае, если игрок правильно напишет в окошке, что надо сделать ,чтоб прилетел Пегас. Ответ: 3 раза свистнуть. Надо как-то предусмотреть все возможные формулировки: свистнуть трижды, трижды свистнуть, свистнуть 3 раза…)

Если не знаете, то ваш труп через несколько недель непременно найдет кто-нибудь из слуг черного мага…

643

Вы попадаете в коридор, который заканчивается тупиком. Из него нет ни одной двери, кроме той, через которую вы сюда вошли. А вы помните про особенность дверей черного замка: за вашей спиной они наглухо захлапываются, и повторно открыть их уже не удается. Ваш труп через несколько недель непременно найдет кто-нибудь из слуг черного мага…

644

Вы решаете попытаться снова открыть сундук. Но крышка снова падает, больно ударяя вас по пальцам. Вы снова теряете 1 единицу здоровья и 1 единицу ловкости. Тут вы догадываетесь ,что этот сундук заколдован. Что будете делать дальше?

Попытаетесь открыть средний сундук – 540, малый сундук – 380, или вернетесь в зал – 39?

645

Библиотекарь вас не понимает, но на всякий случай дергает за шнурок тревожного звонка. Тут же в библиотеку врывается стража. Вы смогли убить нескольких орков, но дать отпор всем вы не можете. Кто-то ударяет вас по затылку, в результате чего вы теряете сознание – 409

646

Тропинка приводит вас к старой покосившейся избушке. Постояв некоторое время, прислушиваясь, вы решаете, что в домике никого нет. Зайдете в избушку – 221? Или не станете рисковать и пройдете мимо – 55?

647

В бою вы можете воспользоваться заклятием копии. Орк, который допрашивал вас, первым выходит на поединок с вами

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Первый орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 6 | 9 |

Если он мертв, вам предстоит сражение с его напарниками. Проверьте удачу. Если вы удачливы, один из орков, испугавшись смерти друга, сбежит.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Второй орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 8 | 6 |
| Третий орк (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | 7 | 7 |

Если вам удалось выйти из боя победителем, то 48

648

Слуга волшебника невозмутимо опустил рычаг на стене, в результате чего пол под вами распахнулся как форточка…

649

Услышав звон тревожного колокольчика, вы понимаете, что библиотекарь обманул вас, обещая принести кое-что интересное. Вместо этого он позвал стражу. Тут же в библиотеку врывается отряд вооруженных гоблинов и орков. Вы смогли убить нескольких из них, но дать отпор всем вы не можете. Кто-то ударяет вас по затылку, в результате чего вы теряете сознание – 409

650

Пробка надежно держится в горлышке кубка, поэтому можете без опасений положить его в свою сумку.



Что будете делать дальше:

Возьмете стеклянный сосуд – 253

Покинете комнату – 39

651

С помощью заклятия огня вы создаете в воздухе огненный шар. Но ваш маневр обезьяна быстро разгадала: природная ловкость позволяет ей молниеносно запрыгнуть на дерево и спрятаться в его кроне. Фаербол, не видя цели, гаснет через несколько секунд.

Теперь обезьяна спрыгивает на землю и вновь готова к поединку. Она вас атакует первой, поэтому использовать другие заклятия вы просто не успели до начала боя

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Обезьяна (показатели силы и ловкости могут определяться рандомно посредством нажатия кнопки на экране) | Ловкость | Сила |
| 11 | 9 |

Если обезьяна мертва – 408

652

Обыскав поверженного врага, находите в его кармане бронзовый свисток



Теперь можно пойти к мосту – 118

653

Вы выходите на чудесный лесной луг. Вы приятно удивлены. Мягкая трава под ногами и аромат цветов заставляют вас вспомнить об усталости. Вам хочется прилечь и вздремнуть пару часов – 159

654

Вероятно, черным рыцарям запрещено сюда заходить, либо он должен вести себя здесь как хозяин.

Вы на ходу небрежно произносите: «Привет…» и женщина свигает в сторону штору, за которой скрыта дверь.

655

Вот и подошло к концу ваше путешествие. Вы выполнили поручение Элисбара: колдун убит, Амелия возвращается домой.

Узнав о том ,что колдун мертв, его слуги спешат скорее покинуть замок, ведь это не настоящее строение, а плод магических усилий чародея. Раз Фабиан убит, то и замок его скоро исчезнет с лица земли.