



В. Шувалов

КОЩЕЕВА ЦЕПЬ

Книга-игра

НАПУТСТВИЕ

Хотите стать героем, ловким искателем приключений, путешествующим на свой страх и риск по неведомым землям в поисках древних сокровищ? Хотите лично бросить вызов колдунам и чудовищам, разбойникам и диким зверям? Хотите испытать необыкновенные и смертельно опасные злоключения без риска погибнуть? Тогда откройте эту книгу!

Она чем-то походит на компьютерные игры, только обойдётся вам гораздо дешевле персонального компьютера: всего лишь небольшая книжка, да необычная восьмигранная игральная кость.

Шесть из восьми граней этой игровой кости помечены точками. С ними всё ясно. Седьмая грань пустая. Это «нуль». Он не раз подставит вам подножку на пути к желанному финишу. Зато кружочек, изображённый на восьмой грани кости, принесёт вам удачу. Это -- ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, которое будет выручать вас в опасных ситуациях, лечить во время поединков, подсказывать вам выход из трудных положений.

Изготовьте для себя ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК. Он выглядит так:

СИЛА:

ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ:

ЛОВКОСТЬ:

БОГАТСТВО: 30 серебряных гривен

БАГАЖ:

1. Меч.

2. Факел.

3. Вода. Порции -- 2

4. Половина каменной пластинки

и так далее...

Вещи из БАГАЖА пригодятся вам в путешествии.

Можно подготовить несколько ЛИСТКОВ: один для ЛОВКОСТИ, другой для СИЛЫ, третий для БАГАЖА, четвёртый для БОГАТСТВА.

Во время путешествия вам не раз и не два придётся вступать в поединки с тем, кто захочет вам помешать. Для памяти заполните на своих противников БЛАНКИ СРАЖЕНИЙ:

ПРОТИВНИК:

Его Сила:

ПРОТИВНИК:

Его Сила:

ПРОТИВНИК:

Его Сила:

И так далее...

Во время поединков будут изменяться и ваша СИЛА, и СИЛА противника. Чтобы не запутаться в меняющихся цифрах, аккуратнее заполняйте БЛАНКИ СРАЖЕНИЙ и не забывайте менять в них данные.

Для того, чтобы определить собственную СИЛУ, дважды бросьте игральную кость, сложите выпавшие вам очки (причём ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО даст вам в этом случае сразу 10 пунктов СИЛЫ). К полученному результату прибавьте ещё 20 пунктов. Это -- ваша СИЛА, с которой вы отправитесь в путешествие. Запишите пункты СИЛЫ в ваш ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК.

Пока вы сохраняете хотя бы 1 пункт СИЛЫ - вы живы. СИЛА ваша-то возрастает, то убывает, в зависимости от обстоятельств. Поэтому следите за ней внимательно и помните: сколько бы раз ни выпало вам ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, оно не сможет поднять вашу СИЛУ выше первоначального уровня.

Бросьте игральную кость (ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО в этом случае даст вам 10 пунктов) и прибавьте к получившемуся результату 4 очка. Это ваша ЛОВКОСТЬ. Она поможет вам перепрыгивать пропасти и взбираться на отвесные стены. Если ЛОВКОСТЬ истощится до нуля, вы останетесь в живых, но вам придётся очень туго.

Встретив на дороге препятствие, вы определяете, хватит ли вашей ЛОВКОСТИ для его преодоления. Для этого бросаете дважды игральную кость. Если сумма выпавших очков не превышает или равняется показателю вашей ЛОВКОСТИ - всё в порядке!

А теперь, оказывается, вы наделены ещё и кое-какими ЭКСТРАСЕНСОРНЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ!

Бросьте игральную кость дважды (ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО даст вам 10 баллов) и прибавьте к выпавшим в сумме очкам ещё 3. Вот они - ваши ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ПОЕДИНКАХ

Представим себе такую ситуацию: идёте по дороге - и вдруг на вас нападает оборотень. Бежать некуда, нужно принимать бой.

ОБОРОТЕНЬ: Сила 15

Дважды бросайте игральную кость.

Очки от 0 до 2: Оборотень набрасывается на вас и перегрызает вам горло. На этом ваше приключение заканчивается.

Очки от 3 до 6: Вы ранены, теряете 3 пункта СИЛЫ.

Очки от 7 до 12: Вы ранили оборотня, он теряет 3 пункта СИЛЫ.

Если выпадет ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы восстанавливаете свою СИЛУ.

Если вы победили, переходите к эпизоду «Х».

В начале каждого поединка вы должны внести своего противника в БЛАНК СРАЖЕНИЯ и вписать туда же его СИЛУ. Потом бросайте кость, чтобы выяснить, кто ранен. И делайте так до тех пор, пока показатель СИЛЫ либо у вас, либо у вашего врага не станет равным нулю.

После победы в поединке исправьте в своём ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ показатель СИЛЫ и играйте дальше.

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Они не раз встретятся на вашем пути. Одни из них бесполезны, другие просто вредны. Например, на протяжении всей игры вы можете нести с собой предмет, который погубит вас возле самого финиша. Так что хорошо подумайте, прежде чем вписать что-либо в свой ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК.

Зато без некоторых волшебных предметов из набора вам не обойтись. Волшебные предметы приходят и уходят. Иногда нужно бывает пожертвовать одним из них, чтобы приобрести более ценный. Не забывайте вписывать свои приобретения в ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК, не забывайте и вычёркивать их оттуда по мере использования.

И вот приключение начинается. Вы... Кстати, как вас прикажете называть? Впрочем, вы можете принять любое имя. Оставайтесь с тем именем, что вам дали родители, или на время игры выберите любое другое. Например, Илья Муромец. Или рыцарь Ланселот. Или Конан-варвар. Или викинг Олаф Волосатые Штаны. Или Марья Моревна, если это вам больше подходит. Придумайте себе и биографию. Вы можете стать бесстрашным защитником обездоленных; или хитрым авантюристом -- охотником за сокровищами; или коварным злодеем, жаждущим власти над миром. Только тогда и поступайте согласно своему характеру!

А не попробовать ли вам в ходе игры составить карту своего путешествия, нарисовать план замка князя Кощея? Думаю, это было бы интересно. Итак... НАЧАЛИ!

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы подошли к воротам города ещё до рассвета. Над головой возвышаются сложенные из вековых кедров стены. Вот она, Мангазея Златокипящая, затерянный в вековых лесах город, где сходятся пути купеческих караванов со всех концов света, где на улицах и базарах чаще услышишь разноязыкое многоголосие, чем русскую речь.

Именно из этого города начнется ваше ПРИКЛЮЧЕНИЕ.

А пока, в ожидании того момента, когда со скрипом и скрежетом откроются окованные позеленевшей медью ворота, стоит расстелить под стеной свой плащ и отдохнуть. Под стенами Мангазеи можно спать спокойно -- не подойдут сюда звери из лесной чащи, не страшны и лихие люди.

Знают разбойники: если их жертва докричится до стражи, -- а та совсем рядом, -- засвистят со стены стрелы. Нет, лучше уж на проезжем тракте подкараулить запоздалого путника...

Не спится. Воеет где-то в чащобе волк, тонкий серп стареющей луны плывёт в разрывах облаков, правя рожками на север, стреляет угольями маленький костерок, который вы разожгли скорее для порядка, чем для тепла. Не идёт сон, хоть что делай! И тогда, поднявшись с травы и раздув угли, чтобы разогнать предутренний сумрак, вы развязываете свой заплечный мешок. Там, заботливо укрытый под сложенной кольчугой, завёрнут в кусок барсучьей шкуры ТАЛИСМАН -- небольшая плоская каменная плитка, сплошь усеянная древними письменами на языке, мёртвом, наверное, уже многие тысячи лет.

Вы гладите пальцем рельефные буквы и размышляете о том, что за тайны запечатлело время на этом талисмани. Нет больше на земле человека, который бы прочитал надпись, даже... даже если бы пластинка была целой. Палец касается неровно обломанного края. Где-то спрятана вторая половина вашего талисмана. Где? Это, говорят, известно одному из жителей Мангазеи. Купец Савелий, так, кажется, зовут этого человека. Может, он подскажет?..

Старый ведун, который прошлой зимой подарил вам половинку талисмана за то, что вы спасли его в лесной чаще от медведя-шатуна, рассказал, что только соединив воедино обе половинки талисмана, можно найти дорогу в мрачный замок, где схоронена от людей КОЩЕЕВА ЦЕПЬ.

Много-много веков нет уже в живых князя Кощея, но Кощеева Цепь, легендарный амулет бессмертия, продолжает будоражить людские умы и заставлять сотни искателей приключений отправляться в дорогу. Что ещё стоит искать в этой жизни, кроме бессмертия?

Сколько их не вернулось, безымянных авантюристов, рискнувших ради вечной жизни пуститься на поиски невозможного? Может быть, кто-то из них и прошёл до конца дорогу к заброшенному замку Кощея, только... только бессмертных в этом мире не прибавилось. Видно, крепко берёт Кощей свою тайну, хитрые устроил ловушки, неподкупную поставил охрану.

Так, может, вам повезёт больше, чем вашим предшественникам? Наступает и ваше время испытать судьбу!

Чу, закрипели, открываясь, городские ворота. Заспанные стражники, зевая и крестя рты, равнодушно смотрят, как вы укладываете обратно в мешок свой талисман, затаптываете костровище и приближаетесь к воротам. Ещё несколько шагов, и вы в городе.

1

Весь день вы потратили на бесплодные поиски. Вечером пришли на базар.

Последние торговцы уже закрывают свои лавки, когда вы входите на широкую базарную площадь и там в нерешительности оглядываетесь. Небо багровеет закатом. В ступившихся сумерках слышатся голоса маленьких оборванцев, играющих на площади.

Невдалеке несколько деревенских мужиков глазекуют на полуобнажённого индуса -- пожирателя огня, изо рта которого вырывается пламя, освещающая лица зрителей.

На другом конце рыночной площади группа подозрительного вида личностей прислонилась к стене игорного дома.

Перед вами кабак с уже зажжёнными фонарями у входа, весёлой музыкой, криками и звуками драки, доносящимися из окон.

Неподалёку от вас ещё торгующая лавка. Можно увидеть в ней торговца, который приглашает войти.

Переходите к эпизоду под номером [65](#).

2

Сделайте глоток воды, освежитесь, и у вас появилось 2 пункта Силы. Вычеркните из ЛИЧНОГО ЛИСТКА одну порцию воды.

Переход на [294](#).

3

Вы падаете затылком на мостовую и сильно ушибаетесь.

Теряете 3 пункта Силы и 1 пункт Ловкости.

Если вы остаётесь при этом в живых, то можете попытаться вскарабкаться на забор в полной экипировке, переход на [67](#).

Если же хотите спрятать вещи в тени, переход на [24](#).

4

Вы стоите с Савелием на старом выцветшем ковре. Неожиданно ковёр взмывает в воздух. Вы видите пару голодных рысей, смотрящих на вас. Вокруг разбросаны человеческие кости. Вы счастливы, что догадались купить этот ковёр. Потом замечаете, что можете врезаться в скалу, и пробуете избежать крушения.

В конце концов вы снижаетесь, крепко держась за ковёр, и приземляетесь перед идолом бога Перуна. На небольшом расстоянии от себя можно увидеть маленькое

каменное строение, а позади него громоздится высокий холм. Волшебное действие ковра заканчивается.

Вычеркните его из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА и переходите на [56](#).

5

Чудище падает на землю, словно сломанная игрушка. Вы хватаете старика за руку и тащите его к ущелью. Похоже, что вы собираетесь рискнуть переправиться.

Переход на [36](#).

6

Идол говорит вам, что полдень -- лучшее время для проникновения в замок князя Кощея.

Если хотите задать идолу ещё один вопрос, платите ему гривну и переходите на [280](#).

Если нет -- то на [275](#).

7

Идол говорит вам, что старик -- не что иное, как призрак давно умершего языческого жреца, который по давнему приказу князя Кощея обязан заманивать путников в капище, чтобы принести их в жертву. Кажется, на сей раз он выбрал вас.

Если хотите спросить идола ещё о чем-нибудь, опустите в его чашу гривну и переходите на [280](#).

Если вопросов больше нет, идите на [275](#).

8

Две энергетические стрелы вылетают из вашего жезла и вонзаются в дракона. Чёрный ядовитый пар вырывается из его ран, но дракон продолжает приближаться (жезл сейчас бесполезен, вычеркните его из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА).

ТРЁХГОЛОВЫЙ ДРАКОН: Сила 12

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 2: Языки дракона мгновенно обвиваются вокруг вашего тела; жгучий яд убивает вас, и ваше приключение на этом заканчивается.

Очки от 3 до 7: Дракон кусает вас. Вы теряете 4 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Дракон получает удар мечом и теряет 3 пункта Силы.

Если вы побеждаете, переход на [93](#).

9

Разбойник падает на землю, вы пронзаете его мечом, подхватываете горящий факел и держите его над головой.

Вы в древнем гранитном склепе. Коридор уводит вас на север, и вы решаете осмотреть его.

Переход на [283](#).

10

Полупьяный варяг мрачно встаёт. Вы видите, как он что-то бормочет группе подозрительных личностей у прилавка. Те глядят на вас; и вы чувствуете, что надо уходить с постоялого двора как можно скорее. Вы возвращаетесь на площадь и осматриваетесь. Решаете, что надо убираться отсюда, если эти бандиты возжаждут вашей крови. Подходите к детям, играющим на базарной площади, и спрашиваете у них дорогу к дому купца Савелия.

Переход на [190](#).

11

Сейчас вам пригодится вся ваша Сила.

ВТОРОЙ ДРАКОН: Сила 12

Бросьте игральную кость два раза.

Очки от 0 до 1: Пасти дракона извергают языки пламени, и вы сгораете во всеуничтожающем огне.

Очки от 2 до 6: Дракон ранил вас; вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Дракон теряет 3 пункта Силы.

Если вы побеждаете по итогам повторных поединков, то переходите на [68](#).

12

Уже почти полдень. Вы входите в здание и оказываетесь в круглой комнате без окон. Её освещает солнечный луч, проникающий через маленькое отверстие в куполе потолка. Стены расписаны изображениями чудовищ и демонов. На постаменте в центре комнаты высится каменная статуя, в её глазницы вставлены драгоценные камни. Луч света из потолка направлен на статую.

Если хотите ощупать стены в поисках тайных дверей, то переходите на [180](#).

Если желаете немного отдохнуть, идите на [50](#).

13

Вы не можете разжать пальцы, чувствуете на своём лице мертвящий холод, когда вас медленно пригибают к полу.

Ваше приключение здесь заканчивается.

14

Вы решаете осмотреть невысокое каменное строение. У подножия крутого холма вы вдвоём с Савелием. Неожиданно Савелий наталкивается на вас и падает. Испытания сломили старика, и он отказывается идти дальше. Вы огорчены этим его решением, но не настаиваете.

Вы покидаете его, но знаете, что ваше приключение на этом не кончается.

Вы подходите к постройке и, войдя внутрь через небольшую дверь, возвращаетесь на [12](#).

15

Вы дрожите в тёмном углу, видя, что старик подкрадывается к вам всё ближе и ближе. Когда он подходит к убежищу, луч света с потолка падает на один из драгоценных камней в глазнице статуи. Вся комната заливается ослепительным светом. Вы замечаете, что панель в стене рядом с вами сдвигается, и вы входите в тёмное отверстие. Панель задвинулась за вашей спиной. Вы зажигаете заранее подготовленный факел и видите, что находитесь в конце длинного, прорубленного в скале прохода, ведущего глубоко вниз.

Переход на [283](#).

16

Постепенно вы приходите в себя и видите, что лежите в какой-то полутёмной комнате со связанными за спиной руками. В помещении трое мужчин. Один из них сидит на скамье и, поигрывая кистенем, пристально смотрит на вас; двое других в мохнатых сдвинутых почти на брови шапках стоят поодаль. Они вооружены топорами с такими длинными рукоятками, что могут спокойно опираться на них стоя. Сидящий человек бросил на стол кистень и засучил рукава рубахи, обнажив по локоть мощные волосатые руки.

Звучит его голос: -- Итак, странник, молва донесла, что тебе хочется найти замок князя Кощея. Почему ты так уверен, что сможешь добыть Кощееву Цепь? Может, тебе известна какая-нибудь тайна? Говори, обладаешь ли ты тайными знаниями, интересующими нас, и мы сжалимся над тобой.

Если вы решите рассказать ему всё, что знаете о князе Кошее, и показать каменную пластинку, переходите на [120](#).

Если же хотите незаметно достать пластинку из кармана и спрятать её под половик, идите на [26](#).

17

В конце коридора большая комната с двумя выходами. Первый, слева от вас, ведёт в спускающийся проход. Второй -- через комнату прямо перед вами. Вы перешагиваете через порог.

Переход на [186](#).

18

Ваше плечо касается одной из скульптурных фигурок -- лучника -- в тот момент, когда вы приземляетесь перед дверью. Фигурка, о которую вы ударяетесь, начинает расти. Воин вырастает до человеческих размеров и стреляет в вас из лука.

ВОИН-ЛУЧНИК: Сила 9

Бросьте свою кость дважды.

Очки от 0 до 6: Стрела лучника попадает в вас, вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы уклоняетесь от стрелы, а лучник получает удар мечом и теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает **ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО**, ваши Силы восстанавливаются.

Если вы побеждаете в поединке, то переходите на [269](#).

19

Ваш противник ловок и силен. Он осторожно кружит вокруг вас, крутит мечом так, что лезвие сверкает в свете факела.

БАЗАРНЫЙ ВОИН С МЕЧОМ: Сила 9

Бросьте кость дважды.

Очки от 0 до 7: Ваш противник ранит вас; вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Вы успешно обороняетесь и наносите воину удар мечом; он теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает **ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО**, ваши Силы полностью восстанавливаются.

Если вы по итогам схваток побеждаете, переходите на [259](#).

20

От путника веет чем-то мрачным и зловещим. Вы ныряете в лес и в страхе убегаете. Отбежав достаточно, вы слышите шорох и замечаете, что незнакомец преследует вас, жалобно зовя по имени.

Вы не слишком-то слушаете его, понимая, что этот человек представляет для вас опасность.

Бросьте игральную кость один раз.

Очки от 0 до 2 -- переход на [182](#).

Очки от 3 до 4 -- переход на [232](#).

Очки от 5 до 6 -- переход на [39](#).

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО позволяет вам выбрать любой из номеров, предложенных выше.

21

Вы решаете воспользоваться: зельем для полёта -- переход на [153](#), ковром-самолётом -- переход на [188](#).

Если вы не хотите ни того, ни другого, можете попытаться пересечь зал...

Переход на [177](#).

22

Холодная вода прекрасно освежает. Когда вы окунетесь в неё, то почувствуете, что ваши раны заживают, боль уходит, словно на кожу попал целительный бальзам. Ваша истощённая Сила восстанавливается до первоначального объёма. Освежившись, вы отправляетесь дальше. Переход на [147](#).

23

Судьба сейчас благоприятствует вам. Вы избавились от одного из волков.

ВТОРОЙ ВОЛК: Сила 12

Игральная кость бросается дважды.

Очки от 0 до 6: Волк рвёт вас, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы успешно обороняетесь, и волк теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы восстанавливаете свои Силы.

Итоговая победа переводит вас на [230](#).

24

Вы скидываете с плеч свой мешок и прячете его под деревом. Вычеркните из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА все волшебные предметы, кроме меча, факела и каменной пластинки.

Переход на [128](#).

25

Вы проходите сквозь зеркало и оказываетесь в большом прямоугольном зале. Разноцветные лучи света играют на гранитных стенах и потолке. В конце зала хорошо видна широкая лестница, ведущая вниз. Справа от неё дверь, над которой что-то написано.

Если хотите проследовать по центральной лестнице, перейдите на [256](#).

Если вам интересно, что написано над дверями, следуйте на [106](#).

26

Вы прячете каменную пластинку под толстый половик. Глядя в глаза сидящего перед вами разбойника, скажите ему, что без вас он не найдёт дорогу к замку князя Кощея. Тот зло смотрит на вас и приказывает своей охране вас обыскать.

Они ничего не находят. Предводитель станет глядеть на вас ещё злее, но будет вынужден согласиться с вами.

Переход на [102](#).

27

Каким-то сверхъестественным образом вы возвращаетесь в комнату, из которой убежали от таинственного старика, и попадаете в ловушку. Перед вами колеблющаяся в затхлом воздухе фигура отвратительного демона. Он возник из осколков вазы.

Демон разъярён и жаждет мести за то, что вы так грубо разбили его жилище.

Демон завершает ваше приключение.

28

Фёдор возвращается к столу, за которым вы сидите. Он радостно улыбается, но вы подозреваете его в предательстве. Но у вас нет выбора, и вы спрашиваете его, где найти купца Савелия. К вашему удивлению, он с готовностью соглашается проводить вас. Вы оба встаёте и выходите на площадь. Фёдор ведёт вас по тёмным улочкам; из предосторожности вы вынимаете из ножен меч и приставляете острие к его шее. Фёдор замирает, а вы спрашиваете, правильно ли он ведёт вас к дому купца, и не удивляетесь, когда очень неохотно ваш проводник поворачивает назад к площади и ведёт вас другой дорогой.

Внезапно он останавливается около мрачного запертого дома. Дверь заперта на ночь, и, чтобы попасть внутрь, вы карабкаетесь через забор, приказав Фёдору убираться, и тот скрывается в темноте.

Вы можете попытаться влезть на забор в полной экипировке, если, дважды бросив игральную кость, обнаружите, что сумма выпавших очков не превышает, либо равняется показателю вашей Ловкости. Если вам повезло, вас ждёт переход на [42](#).

Если нет, то оставьте под стеной всё, кроме меча, факела и каменной пластинки.

Возврат на [24](#).

29

Вы идёте по коридору, добираетесь до большой комнаты. Выход справа от вас; он разветвляется -- один проход ведёт вниз, ну а другой прямо. Надо пройти через комнату.

Переход на [186](#).

30

Вы направляете жезл на фигуры, и из него вырывается светящаяся голубая стрела. Оглядываете комнату и видите, что фигуры растворяются в воздухе. Ваш жезл сейчас заряжен только одной стрелой (пометьте это в вашем ЛИЧНОМ СПИСКЕ). Вы

проходите через задымленную комнату в пиршественный зал. Еда на столах уже давно протухла. Вы проходите через зал.

Переход на [62](#).

31

Вы направляетесь к невысокому зданию у подножья каменистого холма. Солнце над головой почти в зените, и вы решаетесь на отдых в тени под крышей. Неожиданно Савелий натывается на вас и падает. Усталость измотала старика, и он решает, хорошенько отдохнув, вернуться в Мангазею. Вы понимаете, что настаивать бесполезно, и продолжаете путешествие в одиночестве.

Возврат на [12](#).

32

Когда вы протягиваете руку, золотые монеты исчезают и на их месте появляется клубок змей. Если вы быстро сориентируетесь, то успеете отдернуть руку, чтобы они вас не ужалили.

Бросьте кость дважды. Если выпавшие очки не превысят, либо будут равны показателю вашей Ловкости, вам предстоит переход на [98](#).

Если нет, отправляйтесь на [82](#).

33

Мальчик ведет вас по тёмным улицам. Вы хотите спросить, правильно ли он ведёт вас. Вдруг две одетые в чёрные плащи с капюшонами фигуры появляются из темноты и бросаются к вам. Они крутят над головой кистени.

Вы выхватываете меч, приготовившись защищаться. К вашему изумлению, мальчишка подставляет ногу одному из разбойников, тот спотыкается и летит в канаву.

У вас остаётся только один противник.

РАЗБОЙНИК: Сила 9

Дважды бросьте игральную кость.

Очки от 0 до 6: Вас бьют кистенем, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Разбойник получает удар мечом и теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваша Сила восстановилась.

Если вы побеждаете, переходите на [195](#).

34

Идол говорит, что вам пригодятся вторая половинка каменной пластинки, волшебная верёвка и сверкающий жезл.

Если вы хотите задать ещё один вопрос, заплатите гривну и переходите на [130](#).

В противном же случае возвращайтесь на [14](#).

35

Вы в круглой комнате, её освещает один-единственный луч солнца, проникающий через маленькое отверстие в куполообразном потолке. В центре помещения -- постамент с каменной статуей на нём. В глазницы статуи вставлены драгоценные камни. На стенах -- великолепные изображения языческих богов. На полу лежат несколько скелетов в доспехах. Кости их рук сжимают оружие.

Хотите выколоть из глазниц статуи драгоценные камни, а потом поискать в стенах тайные ходы? Переход на [180](#).

Хотите отдохнуть в этой комнате до полудня? Переход на [176](#).

36

Вы замечаете человеческие скелеты в ущелье. Осторожно подходите к ним и слышите глухой звериный рык. К вам подбираются два матерых волка.

Есть у вас зелье скорости? Если да, то переход на [77](#).

Если вы будете сражаться, переходите на [126](#).

37

Пробежав несколько минут без дороги, вы убеждаетесь, что город скрылся за стеной тёмного леса; не видно и проводника.

Вы уныло сидите на траве. Внезапно слышите едва различимый свист и видите тощего измождённого старика в драной холщовой одежде, приближающегося к вам с дружелюбным видом.

Если вы хотите подождать его, то переход на [88](#).

Если не хотите с ним разговаривать, возвращайтесь на [20](#).

38

Вы решаете не откупаться от старика, хотя у вас достаточно денег.

Сжав зубы и утрюмо ухмыляясь, вы стоите на арене среди толпы зрителей, сжимая в руках меч.

Возврат на [19](#).

39

Вы с трудом тащитесь по бескрайнему лесу. Скоро взойдёт солнце, но надежды выбраться из чащи у вас нет. Нестерпимо хочется пить. Есть у вас немного воды? Если нет, то вы теряете 3 пункта Силы от жажды.

Если при этом выживете, переходите на [46](#).

40

При всей вашей осторожности вы наступаете на незаметную плиту в полу. Часть стены поворачивается, выдвигая острые металлические шипы и нацеливая их на вас. Они пронзают вас. Здесь ваше приключение заканчивается.

41

Вы бросаете вазу на каменный пол. Старик стонет, будто ему причинили сильную боль, и неожиданно исчезает. Вы удовлетворены. Посмотрев под ноги, вы видите, что из разбитой вазы вытекает светящееся туманное облако. Оно преобразуется в ужасного зелёного демона. Тот облизывается, увидев вас. Демон голоден.

Ваше приключение заканчивается в призрачном желудке демона.

42

Карабкаться на изгородь в полном снаряжении очень неудобно. Когда вы доберётесь до верха, заплечный мешок будет мешать вам, и вы случайно коснётесь листьев растущего за забором дерева.

Бросьте кость дважды, и если сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Ловкости, переходите на [63](#).

Если же нет, возвращайтесь на [3](#).

43

Валун летит на вас. В узкую часть прохода вы сейчас вернуться не можете, взбираетесь по оставшимся ступеням, и переходите на [229](#).

44

Вы подвернули лодыжку и падаете прямо под беспощадно надвигающийся валун.

Ваше приключение завершается.

45

Если вы воспользуетесь ковром-самолётом, переходите на [213](#).

Если зельем для полётов, отправляйтесь на [135](#).

Если попытаетесь перепрыгнуть через преграду, переход на [264](#).

46

Вы совершенно случайно выходите к городу около полудня. Входите в ворота и с наслаждением пьёте из первой же канавы. Потом валитесь у стены и забываетесь тяжёлым сном. Просыпаетесь уже вечером.

Вы решаете всё же отыскать дом купца Савелия и направляетесь на базар...

Переход на [190](#).

47

Призрак с замогильным воем исчезает.

Переход на [261](#).

48

Вы выходите из комнаты. Следом за вами с издевательским мяуканьем бежит хозяйский кот. Вы возвращаетесь на базар. Теперь вы можете расспросить детвору, всё ещё играющую на углу площади.

Переход на [190](#).

Или присоединиться к толпе, глазеющей на пожирателя огня.

Переход на [210](#).

Можете также идти на постоянный двор, в кабак.

Переход на [123](#).

49

Не дождавшись ничьей помощи и вконец измотанный, вы проходите мимо языческого капища к невысокому строению у подножия каменистого холма. Захвативший вас разбойник тоже входит в здание. Вы оказываетесь в круглой комнате, освещённой солнцем через маленькое отверстие в полусферическом потолке. В центре помещения на высоком постаменте статуя с драгоценными камнями вместо глаз. Стены покрыты изображениями языческих богов. На песчаном полу лежат истыканные стрелами скелеты в доспехах и с оружием. Разбойник выжидающе смотрит на вас и объявляет перерыв на отдых.

Вы чувствуете, как вам освобождают руки.

Наступает полдень, и луч света падает на статую. Вы хотите: наткнуться на потайной ход в стене, переходите на [110](#).

Или хотите отдохнуть ещё немного, тогда следуйте на [165](#).

50

Ровно в полдень солнечный луч упадёт на драгоценный камень в глазнице статуи, и из него брызнет ослепительный свет. Вы сможете увидеть панель, сдвинувшуюся в стене неподалёку от вас, и входите в отверстие, освещая себе путь

факелом. Вы видите, что оказались в конце длинного коридора, опускающегося вниз, в земные недра, и переходите на [283](#).

51

Змея жалит вас в руку; вы теряете 3 пункта Силы. Она падает на пол и, извиваясь, уползает в маленькую трещину в стене. Если вы ещё живы, переходите на [146](#).

52

Когда вы приближаетесь к жезлу, из него вылетает страшная энергетическая стрела и ударяет вас в грудь.

Бросьте кость дважды, надеясь, что сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю ваших Экстрасенсорных способностей.

Если вам это удаётся, переходите на [206](#).

Если нет -- переход на [295](#).

53

Вы продолжаете спускаться по коридору к правому повороту. Он перед вами. Неожиданно слышится громкий треск, и в коридоре появляется огромный жук. Щёлкая ужасными роговыми челюстями, он движется по проходу, полностью перегораживая его. Как только вы поворачиваетесь, пытаясь убежать, с потолка перед вами опускается гигантская плита. Теперь пути назад у вас нет. Итак, вы в ловушке и должны сразиться со страшилищем.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК: Сила 15

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 2: Вас хватают челюсти жука и откусывают вам голову. Здесь и заканчивается ваше приключение.

Очки от 3 до 6: Челюсти чудовища смыкаются на вашей левой руке. Вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы ранили жука. Он теряет 3 пункта Силы.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО восстанавливает ваши Силы.

Если вы побеждаете, переход на [64](#).

54

Вы слушаете усыпляющую музыку, от которой можно никогда не проснуться. Но музыка становится чуть тише, и вы торопливо выбегаете из комнаты через дверь в противоположной стене.

Переход на [90](#).

55

Хозяин этого заведения начинает оскорблять вас, когда узнаёт, что у вас нет денег. Он выталкивает вас за порог, и вы оказываетесь на базарной площади. Вы можете попытаться вернуться на постоянный двор, в кабак, тогда переход на [285](#).

Можете подойти к детям, играющим чуть поодаль.

Переход на [190](#).

56

Один из покосившихся деревянных идолов, бог Перун, особенно интересен вам: на его груди вырезаны странные письмена и фигуры. У подножия идола -- чаша для жертвоприношений. В ней -- серебряные монеты.

Хотите взять несколько? Переход на [76](#).

Хотите сами бросить в чашу гривну, если она у вас есть? Переход на [130](#).

Не обращаете никакого внимания на деньги.

Возврат на [31](#).

57

Обернувшись, вы видите возвышающееся над вами чудовище. К вам протянуты медвежьи лапы, покрытые белой пылью и паутиной. Это огромный пещерный медведь, сохранившийся в гиблых лабиринтах с первобытных времен. Такого ужасного медведя вам видеть ещё не доводилось.

ПЕЩЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ: Сила 15

Дважды бросьте игральную кость.

Очки от 0 до 2: Медведь съедает вас. На этом ваше приключение заканчивается.

Очки от 3 до 6: Зверь ранил вас. Вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы наносите медведю удар, и тот теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваша Сила восстанавливается до первоначальных размеров.

Если в поединке вы победили чудовище, переходите на [274](#).

58

Неожиданно вы чувствуете: мозг окутывается туманом.

Вокруг вас начинает происходить что-то колдовское...

Переход на [288](#).

59

Вы отдаёте гривны старику, который с явным удовольствием взвешивает серебро на ладони.

-- Давай, поговорим там, -- говорит он, жестом приглашая в освещённую лампой комнату.

Вы садитесь на лавку и внимательно слушаете его рассказ.

-- Я давно знаю этот камень, -- говорит старик, -- и он, кажется, помнит меня. Эта проклятая вещь вернулась ко мне, когда я уже надеялся прожить оставшиеся годы мирно и спокойно. Но мне это не суждено. По крайней мере, твоё серебро теперь поможет моему племяннику, когда я умру, -- и старик, показал на мальчика, сидевшего с ним рядом. Затем он продолжил: -- Десять лет назад я продал камень одному воину. Тогда я потерял свою жену и ученика. Моя лавка была разграблена и сгорела.

Он помолчал, вспоминая, затем снова заговорил: -- Любопытно, как мы с моим учеником нашли камень...

Мы путешествовали. Однажды в безлюдной дикой местности мы увидели лежащего на песке человека. Все кости у него были сломаны, но он ещё жил. В бреду человек что-то бормотал о замке князя Кощея; о том, что он погибает потому, что у него не было другой половины вот этой каменной пластинки. Человек этот скоро умер. Мы с учеником по его кровавым следам на траве прошли больше версты и увидели большой холм, возвышающийся над языческим капищем. Вдруг откуда ни возмись на нас обрушилась ослепляющая жуткая буря. Молния поразила моего ученика. Буря бушевала двое суток. Наконец, полумёртвый от лишений и усталости, я притащился в город и рассказал свою историю всем, кто согласился меня слушать. Вскоре, как я уже говорил, мою лавку разгромили и сожгли. В огне погибла моя жена.

Я во всём винил камень и потому продал его. Но хватит об этом! Сейчас я стар и хочу мирно умереть, но знаю, что этого не будет. Давай сходим завтра в те места и покончим с этим колдовством раз и навсегда. А пока отдохни на этом ложе, и мы отправимся завтра утром, -- заключил он, показав на соломенный тюфяк.

Вы ложитесь и быстро засыпаете.

Переход на [297](#).

60

Вы спускаетесь по дамбе. Торчащие из воды огромные руки шевелят когтистыми пальцами. Поравнявшись с ближайшей статуей, вы видите, что она со скрипом поворачивается, и её руки оказываются возле вашего лица.

Вы постараетесь столкнуть её в воду? Бросьте дважды игральную кость, в надежде, что сумма выпавших очков не превысит, либо будет равняться показателю вашей Ловкости.

Если это удаётся, переход на [216](#).

Если нет, переход на [212](#).

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, обеспечит вам переход на [216](#).

61

Деревянный идол советует вам осмотреть здание у подножия каменного холма. У вас нет оснований не доверять его совету.

Вернитесь на [14](#).

62

Миновав пиршественный зал, вы проходите в ванную комнату, облицованную фигурными изразцами.

Вы можете видеть проход в другое помещение, в котором виден громадный бассейн, наполненный водой; в центре мраморные ступени ведут к нему. Вы замечаете, что на дне бассейна словно бы горит зелёный свет. Всмотревшись, вы видите, что свечение исходит от лежащего на дне бассейна зелёного валуна. Хотите войти в бассейн? Если да, возвращайтесь на [22](#).

Если нет, переходите на [147](#).

63

Вы во дворе дома, нерешительно разглядываете его тёмные окна. Вдруг вы чувствуете, что кто-то подкрадывается к вам из темноты. Вы сталкиваетесь лицом к лицу с незнакомцем, вооружённым дубиной. Тот сдастся, если вы дважды его раните.

ТАИНСТВЕННЫЙ ПРОТИВНИК: Сила 9

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 6: Вас бьют дубиной, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Раненый враг теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, значит, вы восстановили свою Силу.

Если вы раните его дважды, переходите на [300](#).

64

Вы перешагиваете через издыхающего жука, из ран которого вытекает вонючая белесая жидкость. Вы доходите до поворота коридора. Смотрите направо и видите две двери, покрытые позолотой. Двери красиво блестят в свете факела. Вы открываете дверь и входите в хранилище Кошечей Цепи.

Переход на [242](#).

65

Вы подходите к лавке и читаете надпись над входом в неё: "ВСЁ ДЛЯ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ".

Из сумрака помещения выходит, сияя белозубой улыбкой, неприметный торговец.

-- Привет тебе, искатель приключений! Я ждал твоего прихода и кое-что выбрал для тебя. -- Не обращая внимания на безделушки, лежащие перед ним на прилавке, он вытаскивает откуда-то старый потёртый коврик с обтрёпанными краями, раскладывает перед вами разные вещицы.

-- Мы можем совершить великолепную сделку! Эти перчатки смочены в отваре змеиного корня. Они предохранят вас от змеиных укусов, и за них я прошу всего пять серебряных гривен.

А в этом пузырьке зелье для полётов. Выпьете его и сможете подняться на целую сажень над землёй: за него ещё пять гривен.

Вот старинный шлем, украшенный рогами лося. Даже я сам не знаю его тайны! За него я прошу всего 3 гривны.

А в этой бутылке всегда остаётся хоть один глоток того, что в неё налито, -- торговец развёл руками. -- Удивительная вещь! И всего за те же пять гривен. Можешь в походе хранить в ней запасы воды! А здесь у меня две порции зелья, которое увеличит быстроту твоих ног. Ты можешь, выпив зелье, убежать от своих смертельных врагов. Всего лишь две гривны за порцию...

Наконец, хочешь -- верь, а хочешь -- не верь, но перед тобой самый настоящий ковёр-самолёт. На нём, правда, можно лететь всего лишь один раз, но я продам его дёшево, всего за пять гривен.

Если вы захотите купить что-нибудь из этих волшебных товаров или даже все, то платите деньги и перепишите свои покупки в ваш ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК.

Теперь можно спокойно обойти базарную площадь и всё осмотреть.

Если хотите, можете поиграть в кости или карты, чтобы пополнить свои денежные запасы.

Переход на [218](#).

Если возникло желание, можно подойти и поговорить с детьми, играющими на углу площади.

Переход на [190](#).

Можно подойти к зевакам около показывающего свои фокусы пожирателя огня.

Переход на [210](#).

Если хотите пересечь площадь и осмотреть кабак при постоялом дворе, вам предстоит переход на [123](#).

66

Вы толкаете тяжёлую дверь и входите в древний пиршественный зал. Подойдите и осмотрите некогда богато сервированный стол.

Много лет пролежали на нём останки пиршества: пища засохла на тарелках, фрукты в вазах сгнили и истлели в пыль. По некогда бывшей скатертью тряпке разбросаны закаменевшие куски. Вы очень проголодались.

Есть у вас золотой медальон? Если да, то переход на [265](#).

Если нет, переходите на [203](#).

67

Несмотря на падение, вы всё-таки не хотите расставаться со своей экипировкой, снова собираясь влезть на забор, но снова переоценили свои силы.

Бросьте кость дважды. Если сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Ловкости, вам предстоит возврат на [63](#).

Если нет, возврат на [3](#).

68

Старик поджидает вас в конце скалистого ущелья. Он поздравляет вас с победой.

-- Этих тварей не слишком-то интересовали мои старые кости, -- говорит он, мрачно усмехаясь.

Вы поглядываете на него подозрительно, но решаетесь и в дальнейшем следовать за ним в неизвестность.

Переход на [236](#).

69

Вы бросаете вазу на каменный пол, она разбивается.

Вы мчитесь к моментально захлопнувшейся двери.

Бросьте кость два раза, пытаясь уменьшить или уравнять очки с вашей Ловкостью.

Если вам это удаётся, переходите на [157](#).

Если нет, переходите на [86](#).

70

Вам в глаза бросается камень, покрытый искусной резьбой, вмурованный над дверью. Прямой каменный проход ведёт вас на север. Вам страшно, вы дрожите, но продолжаете двигаться по коридору.

Есть у вас обе половинки каменной пластинки с загадочными письменами? Если да, переход на [154](#).

Если нет, возврат на [40](#).

71

Вы поднимаете глаза, чувствуя что-то неладное. Кристаллический глаз, висящий на цепочке, ожил. Вы желаете взглянуть на него, взять в руку. Если есть такое желание, конечно.

Вы обнаруживаете, что кристалл не что иное, как третий глаз. Им можно пользоваться, чтобы смотреть вверх, в стороны, назад, когда ваши нормальные глаза направлены в другом направлении.

Вы оглядываете комнату и замечаете в клешне второго, не пробудившегося рака зажатый стаканчик с вырезанной из цельного рубина игровой костью в нём. На каждой грани кости по шесть точек.

Возьмите эту кость себе. Возьмите и кристаллический глаз, отметив их в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ.

Куда вы хотите прикрепить глаз? Прикрепить спереди к плащу? Переход на [291](#).

Прикрепить на спину? Переход на [201](#).

Хотите положить кристаллический глаз в свой заплечный мешок? Переход на [185](#).

72

Коридор сворачивает направо и приводит вас к пустой квадратной комнате. Когда вы проходите через неё, то вдруг слышите щелчок, точно от брошенной игровой кости. Оглянувшись, вы видите, что в дальнем углу сгущается силуэт призрака в истлевшем саване.

Вы пробуете убежать через дверь в дальнем конце комнаты? Переход на [162](#).

Решаете остаться и понаблюдать, что станет делать призрак? Переход на [194](#).

73

Имеется ли у вас волшебная верёвка? Если да, переход на [141](#).

Если нет, переход на [286](#).

74

Вы берёте бокал и яблоко. Яблоко сразу же превращается в извивающуюся змею, а из бокала вам в лицо поднимается ядовитый газ.

Бросьте игральную кость один раз.

Очки от 0 до 2: переход на [228](#).

Очки от 2 до 4: переход на [117](#).

Очки от 5 до 6: переход на [251](#).

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО -- переход на [251](#).

75

Коридор ведёт из-под арки налево. Вы следуете по нему и попадаете в пустую комнату. Неожиданно до вас долетают звуки невидимых флейт, вы замечаете силуэты призрачных музыкантов, встающих из пыли в углу комнаты. Они играют нежную древнюю мелодию. Вы испытываете желание навсегда остаться тут, чтобы наслаждаться божественной музыкой.

Есть у вас волшебная флейта? Если да, переход на [163](#).

Если нет, переход на [243](#).

76

Когда вы протягиваете руку, золотые монеты исчезают, а на их месте появляется гнездо мерзких ядовитых пауков. Если вы сумеете быстро отдернуть руку, они не ужалят вас.

Бросьте кость два раза, надеясь, что сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Ловкости.

Если это удаётся или вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, переход на [250](#).

Если же нет, переход на [264](#).

77

Сколько порций зелья скорости у вас имеется? Если две, то дайте одну и Савелию.

Переход на [293](#).

Если одна, перейдите на [196](#).

78

Вы бежите по коридору, а за вами начинают рушиться стены.

Вам сейчас очень трудно размахивать мечом в этом замкнутом тесном пространстве.

ГИГАНТСКИЙ ЧЕРВЬ: Сила 15

Дважды бросьте игральную кость.

Очки от 0 до 2: Челюсти червя хватают вас, и вы тонете в его бездонной глотке. Ваше приключение здесь заканчивается.

Очки от 3 до 7: На вас рушится стена, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Вам удаётся ударить мечом червя, и он теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы восстанавливаются.

Если вы побеждаете, переход на [299](#).

79

Вы забираете скипетр с набалдашником в виде золотого черепа и половинку каменной пластинки. Прикладываете эту часть к вашей, и они сливаются воедино. Вы

держите скипетр, любуясь им в свете факела, и вдруг он неожиданно исчезает. Замечаете, что исчез и стол с лежащим на нём мечом. Потом видите, что плита в стене позади трона поворачивается, открывая потайной ход.

Переход на [103](#).

80

Гигантские руки, торчащие из воды, сплетаются в жестокой схватке, ломая друг другу пальцы. Вы улучшаете удобный момент и взбираетесь на площадку.

На ней вы в безопасности наблюдаете, чем закончится схватка рук.

Хотите заглянуть в шкатулку, стоящую на вершине столба? Если да, то переход на [174](#).

Если хотите обойти столб со шкатулкой и подняться по другой дамбе к арке в западной стене, переход на [249](#).

81

Вы почти глохнете от свиста дудок и барабанного боя на постоялом дворе. Вас слепит густой дым, валящийся из двери. Вы видите маленькую сцену, установленную в дальнем конце помещения, где музыканты исступленно играют на музыкальных инструментах. Ваш спутник проводит вас между десятками людей, толпящихся у стола перед сценой. Вы садитесь рядом с ним, и он заказывает две кружки пива. К вашему удивлению, хозяин требует с вас деньги за выпивку заранее.

Есть у вас серебряная гривна для него? Если да, переход на [133](#).

Если же нет, возврат на [55](#).

82

Одна из змей укусила вас в руку, и вы чувствуете, что её яд проникает вам в кровь.

Вы теряете 6 пунктов Силы.

Если вы ещё живы, переходите на [275](#).

83

Чудовище склоняется над вами, его страшная пасть раскрывается. Оно собирается пожрать вас.

ЧУДОВИЩЕ ИЗ ОЗЕРА: Сила 15

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 2: Чудовище проглатывает вас. Ваше приключение на этом заканчивается.

Очки от 3 до 6: Монстр рвёт вас острыми зубами, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы рубите чудовище мечом, и оно теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы возвращаются.

Если вы побеждаете, возврат на [5](#).

84

Коридор сворачивает направо, к северу. Вы идёте по узкому проходу. Наконец он плавно поворачивает к западу.

В углу коридора, в северной стене, на уровне вашей головы виднеется маленькое квадратное отверстие.

Если хотите заглянуть в него, то переход на [161](#).

Если хотите идти дальше на запад, вас ждёт переход на [193](#).

85

Справа на камне арочного прохода высечены какие-то рисунки. Перед вами комната, полная играющих флейтистов. Перед ними пляшут воины.

Если хотите пройти под аркой, возврат на [75](#).

Если хотите посмотреть, что находится слева от неё, переход на [197](#).

86

Вы ныряете в узкую щель между опускающейся каменной притолокой и полом, но притолока опускается слишком быстро, и вам удаётся преодолеть только полпути.

Безжалостная гранитная плита падает.

Здесь и заканчивается ваше приключение.

Вы выхватываете меч. Гам на постоялом дворе понемногу смолкает; все смотрят, как вы направляете клинок в сторону Федора и его дружков. Те оборачиваются, толкают стол и злобно выхватывают из-под одежды длинные кинжалы.

Вы собираетесь с ними драться.

ФЕДОР: Сила 6

Дважды бросьте игральную кость.

Очки от 0 до 3: Двое одновременно наносят вам удары. Вы теряете 6 пунктов Силы.

Очки от 4 до 6: Один из разбойников ранит вас. Вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы удачно обороняетесь, и Фёдор теряет 3 пункта Силы.

Если выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, бой закончен.

Если ваша Сила падает ниже шести пунктов, вы побеждены, и вас выгоняют на площадь.

Переход на [144](#).

Если вы убиваете Фёдора, переход на [253](#).

Переход на [253](#).

Бледный старик с запавшими глазами остановился перед вами.

-- Ты ищешь заброшенный замок князя Кощея, -- прошипел он. -- Я могу привести к нему за небольшое вознаграждение. Видишь, я -- немогущий старик. -- Он протянул к вам слабые и тонкие, как камышинки, руки. -- Но ты должен нести за меня до замка мою ношу, -- он достаёт из сумы старую треснувшую вазу. -- Мне самому её не донести.

Вы прекрасно понимаете, что без проводника вам не отыскать замка князя Кощея.

Берёте у старика вазу и идёте за ним.

Переход на [298](#).

Вы убегаете по коридору. Валун каждую секунду готов раздавить вас.

Бросьте игральную кость дважды, и если сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Ловкости, вы сделаете переход на [208](#).

Если нет, возврат на [44](#).

90

Длинный коридор ведёт вас вперёд.

Наконец вы подходите к месту, где он разветвляется.

Можете повернуть налево.

Возврат на [17](#).

Можно пойти в проход, открывшийся прямо перед вами. Он отмечен искусно разукрашенной переладиной.

Возврат на [70](#).

91

Перун говорит вам, что надо войти в маленькую священную комнату с куполообразным потолком и изукрашенными стенами в здании, сложенном из валунов.

Если хотите задать идолу ещё вопрос, то положите в его чашу серебряную гривну и переходите на [280](#).

Если вопросов у вас нет, переходите на [276](#).

92

Идол говорит: для того, чтобы добыть Кощееву Цепь, вам потребуется вторая половинка вашей каменной пластинки, волшебная верёвка и сверкающий посох.

Если вы хотите задать ему ещё один вопрос, платите ему ещё одну серебряную гривну и переходите на [280](#).

Если вопросов у вас нет, переходите на [275](#).

93

Вы обрушиваете удар на чешуйчатый панцирь дракона, и он издыхает. Труп трёхголовой рептилии исчезает бесследно. Вы устало поднимаетесь к краю площадки. На её вершине -- высокий каменный алтарь. Присмотревшись, вы видите на алтаре гнездо извивающихся змей, обвивших рычаг, торчащий из камня.

Перед вами узкая лестница. В конце площадки арочный проход.

Хотите попробовать дотянуться до рычага, обвитого змеями? Переход на [258](#).

Хотите подняться по ступеням лестницы? Переход на [240](#).

Хотите пройти под аркой справа? Переход на [85](#).

Хотите пройти под аркой слева? Переход на [197](#).

94

Перед вами в конце коридора лежит мёртвый половец с грубым, точно выточенным из камня лицом. Рядом с ним корзина с драгоценными камнями и пустой мешок. Человек одет в рваное одеяние. Зазубренные ножи торчат из его окровавленной спины. Рука мертвеца протянута к разукрашенной флейте из бычьего

рога. Отметьте эту флейту в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ. Вы начинаете играть на флейте колдовскую мелодию. Есть у вас волшебная верёвка? Если да, то переход на [171](#).

Если нет, то переход на [287](#).

95

Яд растекается по вашим венам. Вскоре начинается головокружение, вас бросает во все стороны, наконец ваше сознание меркнет.

Ваше приключение здесь заканчивается.

96

Незаметно для Фёдора вы выливаете содержимое склянки в его бокал. Он делает большой глоток, поворачивается, собираясь что-то сказать вам, вдруг закатывает глаза и, громко хрипя, валится на стол. Подняв голову, вы видите нищенку, которая пристально смотрит на вас. Сидящие за другими столами тоже поглядывают в вашу сторону. Вы решаете, что с вас хватит, выходите и возвращаетесь на базар.

Стоя в тени, вы наблюдаете, как Фёдор, спотыкаясь, выходит с постоянного двора и зло озирается по сторонам.

Очевидно, содержимое склянки ему не понравилось! Если хотите проскользнуть обратно на постоянный двор, переход на [123](#).

Если хотите пойти и порасспрашивать играющих на базарной площади детей, переход на [190](#).

97

Когда вы выходите на берег озера, то замечаете в глубине ужасную морду с сотней глаз и массой острых, как бритва, зубов. Чудовище наблюдает за вами. Потом вода начинает бурлить -- чудовище поднимается на поверхность.

Можете убежать, если у вас есть зелье скорости. Если есть, скажем, одна порция, бросайте Савелия и переходите на [107](#).

Если есть две порции, и вы хотите одну отдать старику, то перейдите на [115](#).

Если хотите сразиться с монстром, возврат на [83](#).

98

Вы отдёргиваете руку, решив, что достаточно выведали у идола. Идёте прочь и присоединяетесь к старику, который ждёт вас в конце аллеи.

Переход на [275](#).

Вы идёте под конвоем по дикой местности. Ваши спутники шагают по обе стороны, словно не чувствуя усталости. Вы с содроганием думаете, как они с вами поступят, узнав, что вы ведёте их наобум, сам не зная, где находится замок князя Кощея.

Вы поравнялись с заброшенным языческим капищем, уставленным покосившимися идолами, прошли мимо и теперь приближаетесь к невысокому каменному строению, стоящему у подножья холма. На голой вершине, появляется отряд конных половцев. Кочевники выглядят свирепыми, но вам кажется, что они смогут вам помочь, если договорятся с разбойниками. Вы можете выбросить на дорогу каменную пластинку, надеясь, что кочевники заметят и подберут её из любопытства.

Если хотите сделать именно так, переход на [140](#).

Если хотите сохранить пластинку, возврат на [49](#).

Вы направляете жезл на дракона. Три сверкающие голубые стрелы вылетают из него и пронзают чешуйчатую тушу. Из ран вырываются клубы чёрного ядовитого пара. Тем не менее, дракон ещё жив. (Жезл вам больше не поможет, вычеркните его из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА).

ТРЕХГЛАВЫЙ ДРАКОН: Сила 6

Бросьте кость дважды.

Очки от 0 до 2: Все три пасти дракона плюют прямо вам в лицо ядовитой слюной. Вы ослеплены. Больше ничто не мешает противнику разделаться с вами. Ваше приключение на этом заканчивается.

Очки от 3 до 7: Дракон ранит вас; вы теряете 4 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Вы поражаете дракона мечом, и он теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадет ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы возвращаются.

Если вы побеждаете, вернитесь на [93](#).

Вы прыгаете в центр комнаты.

Бросьте игральную кость дважды. Если сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Ловкости, либо выпадет ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы переходите на [204](#).

Если нет, то переход на [244](#).

Предводитель с бессильной злобой смотрит на вас.

-- Завтра поведёшь нас к замку князя Кощея, -- говорит он.

Затем щёлкает пальцами, и охранники, проверив, крепко ли вы связаны, выходят из помещения, задув свечу. Вы остаётесь в темноте. Пошарив руками под половиком, вы нащупываете каменную пластинку.

Переход на [282](#).

103

Вы ныряете под низкий каменный портал и попадаете в узкий коридор со стенами, покрытыми выцветшей росписью. В конце его отверстие, из которого исходят золотые лучи. Вы понимаете, что находитесь перед входом в хранилище Коцеевой Цепи. Вы спускаетесь в конец прохода и заглядываете в отверстие.

Переход на [242](#).

104

Вы юркнули за угол дома. Ваза в руках мешает вам. Вы вдруг наталкиваетесь ещё на один вход. Оглянувшись, вы видите старика, подкрадывающегося к вам. Его запавшие глаза сверкают ненавистью.

Вы толкаете дверь и попадаете в пустую круглую комнату. Её освещает единственный луч света, пробивающийся из маленького отверстия в куполообразном потолке. В центре комнаты цоколь с полурассыпавшейся каменной статуей. В глазницах её чудом сохранились вставленные драгоценные камни. На стенах нарисованы странные рожи. Вдоль стен разбросаны человеческие скелеты; их костлявые пальцы вцепились в рукояти мечей. Из скелетов торчат стрелы. Оглянувшись, вы видите вошедшего следом за вами старика. Он смотрит на вас и зовёт вас по имени.

Вы хотите узнать тайну выхода из этой комнаты? Переход на [180](#).

Хотите дождаться полудня, который скоро наступит? Возврат на [15](#).

105

Вы подносите камень старику, чтобы тот мог рассмотреть его. Тот, прищурив подслеповатые глаза, говорит: -- Да, я помню этот камень. Я продал его одному воину лет десять назад. Я уже тогда подозревал, что камень обладает колдовской силой и что на нём лежит какое-то заклятие. Умер мой ученик, когда мы нашли эту пластинку. Вскоре на улице убили мою жену. Потом разграбили и сожгли лавку. Я решил поскорее избавиться от камня, надеясь, что после этого моим бедам придет конец. Сейчас ты принёс его назад, и вместе с ним в мой дом вернулись горестные воспоминания.

Мы с учеником нашли этот камень неподалёку от замка князя Коцея. Было это так. Мы заметили лежавшего на земле человека. Откуда он приполз, не ведаю. Все кости у него были переломаны, но он был ещё жив. В бреду несчастный бормотал что-то о том, что попал в ловушку князя Коцея и потерял вторую половину пластинки. Вскоре человек этот умер. Нас с учеником сгубило желание разбогатеть. Мы знали,

что ждёт тех, кто проникнет в Замок. Следуя целую версту по кровавым следам на песке, дошли мы до большого холма. Внезапно на нас обрушилась буря. Молния ударила прямо в моего ученика. Буря бушевала двое суток. Полумёртвый, я добрался до Мангазеи. Там со мной произошли другие несчастья. Я почти разорился. Вконец отчаявшись, я продал камень первому, кто пожелал его купить, и с годами почти совсем забыл об этой проклятой вещице, -- Савелий смахнул пальцами вдруг набежавшие слёзы. -- Я стар, у меня ничего не осталось в жизни. Мой родной брат -- отец этого мальчика -- будет присматривать за лавкой. Завтра я поведу тебя в то место, где нашёл этот камень. Если я сделаю так, может, и оставят меня в покое призраки жены и бедного ученика. Кто знает?..

Старик угощает вас холодным мясом и вином, а потом укладывает спать до утра.

Переход на [297](#).

106

Хотя эта надпись сделана на мёртвом языке, вы расшифровываете её: "ВХОДИ, ДАБЫ ПОЗНАТЬ СЕБЯ".

Если решитесь войти в комнату, переход на [262](#).

Если хотите подняться по центральной лестнице, переход на [266](#).

107

Вы быстро выпиваете содержимое склянки и мгновенно убегаете прочь. Сзади доносится вопль купца Савелия, которого пожирает монстр, и вы чувствуете свою вину перед стариком.

Вы несётесь, не останавливаясь. Очень хочется пить.

Есть у вас вода? Если да, то переход на [237](#).

Если нет, то переход на [272](#).

108

Призрак бросает свои кости и выигрывает 4 очка.

Бросайте свою игральную кость, пытаясь уравнять или же набрать больше очков, чем ваш противник.

Если это вам удаётся, возврат на [47](#).

Если нет, то переход на [278](#).

109

Вы убегаете, сгибаясь под тяжестью вазы. Драконы во весь дух мчатся за вами. Вы пробегаете мимо беспечно гуляющего старика и внезапно чувствуете резкую боль; первый дракон догоняет вас, вонзая вам в спину свои когти.

Вы теряете 3 пункта Силы.

Если вы ещё живы, переход на [284](#).

110

Вы стоите над лежащими на полу скелетами и ощупываете стены в поисках потайного хода. Вдруг ваша рука задевает незаметный рычаг. Раздаётся свист. Из стены со спрятанных в тайниках самострелов вылетают стрелы и впиваются вам в сердце. Ваше приключение завершается.

111

Вы стоите на участке пола, который вдруг раздвигается под вами. Камнем летите вниз, затем лежите на полу, задыхаясь от древней пыли. Открыв глаза, вы видите страшную морду демона, склонившегося над вашим безжизненным телом.

Здесь ваше приключение заканчивается.

112

Ваш меч пронзает злодея. Тот истекает кровью. Вы забираете у него свои две гривны (отметьте их в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ). Вы осматриваетесь, пытаясь определить, где находитесь. Замечаете, что в темноте потеряли дорогу. Мечетесь, пытаясь её отыскать.

Возврат на [37](#).

113

Приблизительно через час вы подходите к языческому капищу. Двухметровый, со странными рисунками на груди, идол бога Перуна особенно интересен. У его подножья установлена каменная чаша. Вы видите в ней монеты.

Хотите бросить туда серебряную гривну? Переход на [130](#).

Если нет, возврат на [31](#).

114

У вас сейчас нет другого выбора, остаётся только подойти к детям, играющим на краю площади.

Переход на [190](#).

115

Вы быстро даёте одну порцию зелья Савелию, а другую пьёте сами. Неожиданно чувствуете, что можете мчаться быстрее оленя, поворачиваетесь и убегаете от чудовища.

К вашему удивлению, старик не отстаёт. Скоро опасность остаётся далеко позади.

Наконец вы останавливаетесь возле языческого капища. Вдали виднеется каменный холм с невысоким строением у подножья. Савелий узнаёт место, где они с учеником были много лет назад, следуя по кровавым следам незнакомца.

Возврат на [56](#).

116

Вы продолжаете идти по безлюдной дикой местности и скоро видите, что заблудились без Савелия. Наступает ночь, и вы без сил опускаетесь на траву, зная, что завтра вряд ли сможете добыть себе обед. Вдруг вы слышите странный свист, и, посмотрев по сторонам, замечаете оборванного старика, направляющегося к вам из леса.

-- Эй, странник, -- говорит он, приблизившись. -- Я знаю, что ты забрёл так далеко в поисках замка князя Кощея. Я выведу тебя туда, если ты согласишься нести вот эту вещицу, -- и он вынимает из дорожного мешка старую треснувшую вазу.

Условия вы находите необременительными и соглашаетесь на предложение старика. И вот он уже бодро шагает в полумраке ночи, а вы тащитесь за ним, удивляясь, что ещё не падаете от истощения.

Переход на [298](#).

117

Есть у вас перчатки, пропитанные настоем змеиного корня? Если да, то переход на [162](#).

Если нет, то возврат на [51](#).

118

Вы слышите от языческого идола такой ответ: -- Дождись полдня! Возврат на [14](#).

119

Провожаемый завистливыми взглядами игроков, вы молча выходите из игорного дома, чувствуя, что в любой момент в спину вам может вонзиться нож. Но ничего такого не происходит. Идёте по улице; вам сейчас хочется пойти порасспросить детей, играющих на краю площади.

Переход на [190](#).

Или подойти к толпе, увлечённой фокусами пожирателя огня.

Переход на [210](#).

120

Вы рассказываете мрачному человеку о пластинке, которую прятали в мешке. Один из охранников вытаскивает её и отдаёт человеку, сидящему на лавке. Тот смотрит на неё с торжествующим блеском в глазах. Жестом он приказывает страже действовать.

Вы ещё одурманены зельем. Вас подтаскивают к люку в полу и сбрасывают вниз. Вы тяжело падаете в воду и сразу же начинаете тонуть. И ваше приключение здесь заканчивается.

121

Вы очень устали от свалившихся на вас трудностей.

Хотите сразиться с Фёдором и его друзьями? Если да, вернитесь на [87](#).

Если не хотите с ними связываться, вернитесь на [28](#).

122

Вы развёртываете ковёр-самолёт, встаёте на него. Тот поднимается в воздух и плавно скользит над статуями. Подлетев к месту, вы открываете тяжёлую дубовую дверь и проскальзываете в пиршественный зал.

Пища, пролежавшая на блюдах столетия, превратилась в камни и пыль.

Ковёр-самолёт больше не нужен, зачеркните его в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ.

Вы проходите в следующую комнату.

Возврат на [62](#).

123

Вы подходите к постоялому двору и входите внутрь. Садитесь в тёмном углу и смотрите, чем заняты слуги и посетители. Неподаляку сидит огромный варяг в алом плаще. Он смотрит на вас и грохочет густым басом, словно уже решено, что вы нанимаете его проводником к замку князя Кощея. Вы отмалчиваетесь, но он пересаживается на лавку рядом с вами.

-- Может быть, ты хочешь посмотреть на замок Кощея? -- шепчет он и предлагает проводить вас туда за две серебряные гривны.

Если они у вас есть, и вы хотите пойти с ним, тогда переход на [134](#).

Если у вас нет денег или вы не хотите связываться с подозрительным незнакомцем, то возврат на [10](#).

124

Старик идёт за вами по лестнице. Перед вашими глазами в свете факела видна позеленевшая медная дверь, которую старик велит вам открыть. Вы подчиняетесь указанию и попадаете в большую комнату с алтарём в центре и ещё одной дверью на противоположном конце.

Когда вы входите, то невольно ступаете на плиту, которая неожиданно подаётся под вашими ногами. Раздаётся треск, и на ваших глазах каменные притолоки опускаются и блокируют двери.

Вы можете остаться в помещении.

Переход на [138](#).

Или бросить вазу и попытаться выскочить в не совсем ещё заблокированную дверь.

Возврат на [69](#).

Или же попытаться убежать с вазой.

Переход на [189](#).

125

Ловкие и сильные волки -- смертельно опасные противники. А несчастный Савелий слишком стар и немощен, чтобы помочь вам в схватке с ними. Вы должны сражаться один.

ВОЛК:Сила 9 Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 3: Оба волка одновременно нападают, и вы теряете 6 пунктов Силы.

Очки от 4 до 7: Один из волков кусает вас, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Вы рубите мечом одного волка. Он теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы восстанавливаете свои Силы.

Вы поражаете первого из них, возврат на [23](#).

126

Хозяин постоялого двора преграждает вам дорогу, когда вы пытаетесь прошмыгнуть мимо него. Он пинком выбрасывает вас на площадь, и вы шлёпаетесь на землю, теряя при этом 2 пункта Силы. Если вы ещё живы, возврат на [114](#).

127

Хозяин принимает у вас деньги и бросает на грязный стол костяной кубик, используемый вместной азартной игрой. Окончательный результат подсчитывается, когда каждый бросит его по два раза.

Бросьте свою игральную кость дважды.

Очки от 0 до 2: Вас обвиняют в обмане. Переход на [187](#).

Очки от 3 до 6: Вы проигрываете свою ставку в две гривны и должны положить ещё две гривны на кон, чтобы продолжать игру.

И если уходите, возврат на [48](#).

Очки от 7 до 11: Вы выигрываете четыре серебряных гривны (двойную ставку). Если есть желание продолжать игру, ставьте ещё 2 гривны и снова бросайте игральную кость. Если хотите уйти, то возврат на [119](#).

12 очков или ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО: Вы выигрываете кон из 10 серебряных гривен. Если хотите ещё поиграть, положите на стол две гривны. Если нет, возврат на [119](#).

128

Лезть через забор без снаряжения гораздо легче. Вы спрыгиваете во двор. Внезапно вы чувствуете движение воздуха и видите подкравшегося к вам человека с дубиной в руках.

Злодей сдастся, если вы раните его дважды.

ТАИНСТВЕННЫЙ ЗЛОДЕЙ: Сила 8

Бросайте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 6: Вас бьют дубинкой, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Противник теряет 3 пункта Силы.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО полностью восстанавливает ваши Силы.

Если вы дважды ранили врага, переход на [191](#).

129

Вы поднимаетесь следом за стариком до середины песчаного холма. К своему удивлению, видите перед собой полузасыпанный галькой вход в пещеру.

Старик жестом велит вам войти. Вы, светя факелом, спускаетесь в темноту по каменной осыпи. Добравшись до дна пещеры, вы вдруг оказываетесь в древней комнате с расписанными письменами стенами. Пол покрыт толстым слоем песка и гальки. Посмотрев вверх, вы видите старика, скатывающегося по осыпи следом за

вами, и замечаете, что он не касается камней ногами. Он просто жутко скользит в темноте над осыпью.

Вы нащупываете ногой ведущие вниз ступени. Старик молча приказывает вам спуститься по ним. Если вы решили послушаться его, то вернитесь на [124](#).

Если решили выбежать в дверь, которую заметили слева, то переход на [137](#).

130

Вы бросаете серебряную гривну в каменную чашу. Деревянный идол открывает рот, и вы слышите: -- Смертный, ты выкупил один вопрос, на который я отвечу. Спрашивай, и да будет мир с тобой...

Вот вопросы, которые можно задать идолу: 1. Если хотите спросить о том, как добыть Кощееву Цепь, переход на [205](#).

2. Если спросите, какой дорогой лучше добраться до замка князя Кощея, то вернитесь на [61](#).

3. Если хотите спросить, в какое время лучше войти в замок -- возврат на [118](#).

4. Если хотите спросить, какие талисманы помогут вам добыть Кощееву Цепь, возврат на [34](#).

131

Вы зажигаете факел и освещаете себе путь. Вдруг чувствуете сильную боль в спине, будто в неё вонзились чьи-то когти. И вы теряете 6 пунктов Силы; и если вы всё ещё живы, то возвращайтесь на [57](#).

132

Вы обнаруживаете за цоколем узкую дверь и входите в неё.

Коридор вьётся по спирали. Вы чувствуете одурманивающее действие колдовской силы.

Переход на [147](#).

133

Вы платите за обед, и хозяин доволен. Вы принимаетесь за пиво и внезапно замечаете подошедшую к вашему столу старую нищенку. Она протягивает к вам дрожащую руку.

Вы роетесь в карманах, но не находите мелочи.

Вы хотите подать ей серебряную гривну? Если да, то переход на [143](#).

Если нет, то переход на [217](#).

134

Варяг опускает себе в карман ваши две гривны, потом жестом приглашает следовать за собой. Вы выходите на тёмную улицу. Свирепый собачий лай раздаётся за высоким забором; воздух пахнет гнилью и отбросами.

Перед вами долгая дорога. Дома встречаются всё реже, вы на краю леса. Варяг без устали шагает по дороге. Вы идёте уже третий час и начинаете отставать от проводника. Когда вы взбираетесь на очередной пригорок, чтобы посмотреть, что впереди, вы видите, что проводник ждет вас внизу с обнажённым мечом. Вы можете попытаться убежать и вернуться в Мангазею.

Переход на [37](#).

Можете сразиться с проводником.

ВАРЯГ: Сила 9

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 6: Вы ранены и теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Ваш враг теряет 3 пункта Силы.

Выпадение ВОЛШЕБНОГО КОЛЬЦА восстанавливает ваши Силы.

Если вы побеждаете, то возвращаетесь на [112](#).

135

Вы выпиваете зелье (вычеркните его из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА) и поднимаетесь в воздух. Летите над статуэтками, которыми заставлен пол, и приземляетесь на свободном участке возле двери.

Тут отдышитесь и вернитесь на [66](#).

136

Вы обмираете от страха, когда ваше зеркальное отражение, истекая кровью, падает на пол и разлетается вдребезги.

Вы убеждаетесь, что ваш двойник был экипирован так же, как и вы. У вас становится по два экземпляра каждой волшебной вещи. Пометьте трофеи в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ! Вы выходите из комнаты и поднимаетесь по лестнице.

Переход на [256](#).

137

Вам было бы легче бежать без старинной вазы в руках.

Если хотите бросить её, вернитесь на [41](#).

Если продолжаете нести вазу -- переход на [290](#).

Плиты опускаются, преграждая вам выход из комнаты, и вы остаётесь с таинственным стариком возле жертвенного алтаря. Он поворачивается к вам, сверля огненными глазами.

Неожиданно вы чувствуете, что ваши руки начинают дрожать, ваза выскальзывает из непослушных пальцев и разбивается на тысячи кусков. Старик зло хохочет и исчезает.

Бросив взгляд вниз, вы видите, как от обломков вазы поднимается ядовитый дым. Он принимает облик злорадно усмехающегося демона. Вы сами принесли его сюда, и теперь он может без помех сожрать вас. Вы с ужасом понимаете, что ваше приключение на этом кончается.

Савелий стоит на коленях возле мертвеца, отворачивает плащ на его руке. Вы видите на запястье браслет с золотым черепом. Это -- герб князя Кощея.

Купец смотрит на вас, его лицо жалобно кривится: -- Похоже, что на нас началась охота, молодой человек! Нам надо поторопиться с поисками замка князя Кощея, чтобы попасть туда раньше их.

Вы выходите из города и бредёте по пустынной местности.

Проходит два дня, и вы наконец выходите к скалистому ущелью. В середине ущелья -- груда человеческих костей. У вас мало воды, надо бы пополнить запас. Слева виднеется озеро, окружённое деревьями.

Хотите направиться к озеру? Переход на [158](#).

Хотите пройти в ущелье? Возврат на [36](#).

Хотите воспользоваться ковром-самолётом? Возврат на [4](#).

Вы стоите перед невысоким зданием у подножья каменного холма. Предводитель разбойников жестом велит войти в зияющий дверной проём. Но стоит только вам подойти поближе, как на вас сыплется град стрел. Вы и предводитель прячетесь за каменным выступом, но двое других разбойников сражены наповал. Вы вбегаете в здание и оказываетесь в круглой комнате. Она освещается единственным солнечным лучом, проникающим сюда через маленькое отверстие в куполообразном потолке. В центре помещения высится постамент со статуей. В её глазницах -- драгоценные камни. Вокруг статуи лежат скелеты в истыканных стрелами доспехах.

Предводитель разбойников возле двери дерётся с кочевником. Вы решаете, что лучшего шанса вырваться не будет. Бросаетесь на пол и принимаетесь пилить верёвки ржавым мечом одного из скелетов. Наконец, вы свободны. В это время от удачного удара разбойника половец падает на землю, и из его рук выкатывается какой-то предмет. Вы узнаёте свою каменную пластинку и быстро хватаете её.

Разбойник, пошатываясь, направляется к вам, угрожая мечом, но вы уже схватили лежавшее на полу оружие. Луч света падает из отверстия в потолке на

драгоценный камень в глазнице статуи, стоящей посреди помещения. Вы видите, как в стене поворачивается потайная панель, и стремительно бросаетесь в проход. Разбойник прыгает за вами, и каменная плита встаёт на место. На некоторое время вы оказываетесь в крошечной мгле, потом видите позади себя свет. Это ваш противник зажжёт факел.

Увидев вас, он подбегает к вам с обнажённым мечом. Бежать некуда, надо драться.

РАЗБОЙНИК: Сила 9

Бросьте вашу игральную кость два раза.

Очки от 0 до 6: Вас ранят, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Разбойник ранен вами и теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы без боя уходите на [9](#).

Если побеждаете в поединках, возврат на [9](#).

141

Вы прикладываете к губам флейту и играете на ней прекрасную волшебную мелодию. Вы чувствуете, как вас тянут назад за одежду, и видите волшебную верёвку, отобранную вами у двух половцев. Сейчас верёвка выползла из вашего заплечного мешка и тянется к потолку коридора. Оказывается, прямо над вами в потолке открытый люк. Вы дёргаете за верёвку, она надёжно закреплена.

Хотите взобраться по ней? Переход на [271](#).

Хотите вернуться и осмотреть другие проходы? Переход на [238](#).

142

Бросив вазу, вы убегаете. Злосчастная ваза разбивается. Из неё вылетает смрадное облако ядовитого дыма, превращаясь в злорадно хохочущего демона. Драконы в ужасе прекращают преследование и, воя, отползают под прикрытие утёсов. Старик с воплем растворяется в воздухе, а вы один на один остаётесь с алчным демоном, перед которым совершенно бессильны.

Здесь ваше приключение заканчивается.

143

Вы -- добрый человек. Серебряная гривна, сверкая, падает в подставленную ладонь старой нищенки. Она благодарит вас, целует вам руку, и вдруг вы чувствуете, что какой-то маленький предмет скользнул вам в ладонь. Ощупав его, вы понимаете, что это глиняный флакон.

Потом вы видите, что нищенка кивает головой на кружку Фёдора, стоящую на столе рядом с вашей. Похоже, что нищенка хочет, чтобы вы вылили в кружку содержимое флакона.

Хотите незаметно вылить зелье в бокал Фёдора? Если да, возврат на [96](#).

Если хотите рассказать ему об этом приключении и отдать ему флакон, переход на [217](#).

144

Вы теряете сознание, когда вас выбрасывают на утоптанную землю площади. Когда приходите в себя, видите, что все ваши деньги украли (вычеркните их из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА).

Можете попробовать вернуться на постоянный двор, в кабак.

Переход на [286](#).

Или порасспрашивать играющих на площади детей.

Переход на [190](#).

145

Вы сталкиваетесь с двумя неизвестно как сюда попавшими половцами. Они обнажены, на них только шлемы и набедренные повязки. Один из них держится за верёвку, которая, как по волшебству, перпендикулярно стоит в воздухе.

Половцы пугаются, увидев вас, но мгновенно хватаются за свои кривые мечи и нападают. Вы сражаетесь с обоими.

ПЕРВЫЙ ПОЛОВЕЦ: Сила 8

Бросайте кость два раза.

Очки от 0 до 6: Вас ранят; вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы раните половца. Он теряет 4 пункта Силы.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы восстанавливаются.

Если вы поражаете первого половца, переход на [234](#).

146

Медальон больше не сверкает. Вы можете видеть, что все яблоки -- всего лишь иллюзия. Наверху цоколя гнездо извивающихся змей.

Если хотите взять медальон, можете поднять его кончиком своего меча. Впишите медальон в ваш ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК.

Если вы решаете уйти из комнаты и осмотреть коридор, ведущий к западу, вас ждёт возврат на [84](#).

147

Теперь вы находитесь в большом зале; каменные столбы поддерживают свод. Солнечный луч пробивается из отверстия в потолке, расположенного в сотне саженей над вами. В дальнем конце зала можно увидеть пологий спуск к площадке возле стены. И на каждой стороне площадки по две двери перед нависающей стеной. В полу комнаты просверлено множество отверстий. Вы поковыряли мечом в одном из них. Вдруг раздаётся ужасный свист, и огромная гадюка, брызжа ядом, выползает из дыры и устремляется к вам. Вы давите её каблуком, но понимаете, что каждую минуту из другой дыры в полу могут выползти и другие змеи. Если их будет очень много, то волшебные перчатки не помогут. Для достижения своей цели вам надо пересечь зал.

Вы можете рискнуть перебежать его в надежде, что выползет не слишком много змей.

Если да, то переход на [177](#).

Можете воспользоваться какой-либо волшебной вещью -- возврат на [21](#).

148

Вы подносите флейту к губам, и она сама начинает играть прекрасную мелодию.

Верёвка поднимается к петолку, где вы с удивлением замечаете открытый люк.

Верёвка так сильно натянута, что по ней можно вскарабкаться наверх.

Если хотите подняться, переход на [271](#).

Если хотите вернуться в коридор и исследовать проходы, переход на [238](#).

149

Искусно вырезанная на камне драконья морда, похоже, подмигивает вам. Вы спускаетесь по коридору, чувствуя, что где-то здесь ловушка. У вас есть целая каменная пластинка с символом князя Кощея? Если да, то возврат на [53](#).

Если нет, то возврат на [111](#).

150

Вы чувствуете, что яд гадюки попал в вашу кровь, но высасываете яд из ранки, не дожидаясь, когда он дойдёт до сердца.

Однако два пункта Силы вы всё же потеряли.

Если успеете сдвинуть рычаг, поднимайтесь по ступенчатому коридору и входите в огромную приёмную.

Переход на [186](#).

151

Вы выскальзываете из схвативших вас рук. Потом замечаете в каменной плите пола медное кольцо и привязанную к нему верёвку. Подняв факел над головой,

видите внизу коридор, ведущий на север. Вы спускаетесь в темноту и настороженно оглядываетесь по сторонам, светя себе факелом.

Переход на [283](#).

152

Змея вонзает зубы в вашу руку, но перчатка, пропитанная настоем змеиного корня, тут же убивает её.

Возврат на [146](#).

153

Вы выпиваете зелье и медленно поднимаетесь в воздух. Вы минуете опасную дыру в дальнем конце зала. Действие зелья кончается, и вы приземляетесь. Зачеркните зелье в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ.

Переход на [200](#).

154

Вы проходите левый поворот коридора. Лёгкий ветерок, дующий снизу, колышет пламя вашего факела. У вас ощущение, что вы находитесь недалеко от хранилища Кашеевой Цепи. Внезапно замечаете, как что-то огромное ползёт вам навстречу по коридору. Это гигантский слепой червь, заполнивший своей тушей весь коридор. Вы поворачиваетесь и убегаете, но с потолка скользит вниз решётка и с глухим стуком преграждает вам путь к отступлению. Вы должны сразиться с червем.

ГИГАНТСКИЙ ЧЕРВЬ: Сила 15

Дважды бросьте свою игральную кость.

Очки от 0 до 2: Червь всасывает вас в свою огромную пасть. Тысячи зубов впиваются в ваше тело... Ваше приключение на этом завершается.

Очки от 3 до 5: Червь бьёт вас и отбрасывает на стену. Вы можете воспользоваться своим оружием, потеряв 3 пункта Силы.

Возврат на [78](#).

Очки от 6 до 12: Вы поражаете червя; он теряет 3 пункта Силы.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО восстанавливает ваши Силы.

Если вы побеждаете, переход на [299](#).

155

Наступает полдень. Разбойники занимаются своими делами. Ослепительный луч брызжет на драгоценный камень в глазнице статуи. Ваши охранники ослеплены, а вы замечаете отодвигающуюся панель возле вас в стене. Вы проскальзываете в отверстие, прихватив оружие одного из скелетов. К несчастью, один из разбойников замечает это и прыгает следом. Плита сразу же захлопывается с глухим стуком. В темноте вы слышите, как ваш преследователь, щёлкая кремнем о кресало, зажигает

факел. Стало светлее. Заметив вас, разбойник бросается на вас с мечом. Бежать некуда, надо драться.

РАЗБОЙНИК: Сила 9

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 6: Вас бьют, вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Противник теряет 3 пункта Силы.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО возвращает ваши Силы.

Если вы побеждаете, возврат на 9.

156

Вы отбросили змей прочь и хватаетесь за рычаг.

Одна из змей кусает вас в запястье, и вы теряете 6 пунктов Силы.

Если вы всё ещё живы, переходите на 220.

157

Вы ныряете под притолоку, каменный блок с глухим стуком падает, отрезая вас от старика. Вы возвращаетесь в комнату, полную песка и гальки. Решаете осмотреть дверь, которую заметили ранее. За дверью находится помещение с истлевшей мебелью и сундуками с рассыпающейся от первого же прикосновения одеждой.

Отыскав люк в полу, вы решаетесь обследовать лабиринт глубже. Привязав веревку к медному кольцу, вы спускаетесь в нижний коридор, находящийся глубоко под вами. Там зажигаете факел.

Переход на 283.

158

Возле озера всё спокойно; лёгкий ветерок играет листьями деревьев, кивающих вам издали. Савелий что-то бормочет о неведомых опасностях, о русалках и леших. Вы можете наблюдать цепочку чьих-то следов, ведущих к воде, но обратно не возвращающихся.

Вы не решаетесь подойти к воде и отправляетесь дальше.

Переход на 164.

Решаетесь напиться из озера? Вернитесь на 97.

Вы уходите прочь от зловещего на вид жезла. Открываете дверь в следующую комнату.

На полу комнаты стоят небольшие статуи слуг и воинов. Между ними невозможно протиснуться, не повалив хотя бы одну из них. Шестое чувство подсказывает вам: лучше этого не делать.

Вы пьёте зелье для полётов.

Переход на [216](#).

Или садитесь на ковёр-самолёт.

Возврат на [122](#).

Если вас не устраивает ни то, ни другое, попытайтесь проскочить на свободный участок в центре комнаты. Потом с него -- к дверям.

Переход на [244](#).

Мёртвый кочевник лежит у ваших ног. Верёвка, которую он нёс, отвесно висит в воздухе. Она так натянута, что по ней можно взобраться к потолку.

Если хотите взять с собой эту верёвку, то отметьте её в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ в качестве "волшебной верёвки".

И переходите на [179](#).

Вы поднимаетесь на цыпочки и вглядываетесь в тёмное отверстие, освещаемое только светом вашего факела. Вы видите в потайной комнате груды мебели, украшенной листовым золотом, боевые колесницы, древние статуи и сундуки с драгоценностями. Ваше внимание привлекают стоящие возле стен две золотые статуи огромных раков. Между ними на длинной цепочке висит красивый сверкающий камень в форме глаза. Он изумительно переливается в свете факела.

Хотите вползти в эту комнату? Переход на [296](#).

Хотите продолжить путь по коридору на запад? Переход на [193](#).

Вы беспрепятственно подбегаете к двери. Но в самый последний момент призрак прокликает вас страшными проклятиями.

Дважды бросьте игральную кость, надеясь, что выпавшие очки не превысят, либо будут равны показателю ваших Экстрасенсорных возможностей.

Если вам это удаётся, перейдите на [261](#).

Если нет, то переход на [278](#).

163

Вы шарите в своём мешке и достаёте флейту, собираясь присоединиться к музыкантам. Однако ваша флейта начинает играть совсем другую мелодию, создавая какофонию звуков, пока остальные флейты не смолкают. Тогда вы отправляетесь в более тихую комнату, понимая, что духи, соблазняя вас красивой музыкой, желали вашей смерти.

Возврат на [90](#).

164

Вы тащитесь по пересечённой местности, обходя скалистое ущелье. Жажда продолжает мучить вас. Вы теряете 2 пункта Силы.

Если вы выжили, то возвращайтесь на [113](#).

165

У вас есть две половины каменной пластинки с выгравированными на ней загадочными письменами? Если да, -- переход на [221](#).

Если нет, -- поднимайтесь на возвышение к ларцу с Цепью и перейдите на [245](#).

166

Вы пролезаете в отверстие в стене и сворачиваете направо по пологому коридору, ведущему на запад.

Переход на [193](#).

167

Вы уже не верите, что когда-нибудь выберетесь отсюда -- так прекрасна музыка призрачных флейтистов.

Вы абсолютно правы. Призраки очаровали вас музыкой, чтобы оставить здесь слушать музыку до самой вашей смерти. К сожалению, ваше приключение здесь заканчивается.

168

Вы должны бежать, если хотите скрыться от него. Кажется, можно спрятаться за углом здания.

Чтобы бежать быстрее, вы можете бросить вазу, которую несёте в руках.

Если да, то переход на [276](#).

Если нет, то возвращайтесь на [104](#).

169

На кончике своего меча вы опускаете медальон в кубок. Когда его золотые искорки перестают играть на яблоках и кубке, яблоки превращаются в клубки извивающихся змей, а кубок наполняется ядовитым зельем. Вы сбиты с толку этой колдовской иллюзией, оставленной здесь в древности князем Кощеем. Вы выходите из комнаты по коридору на запад.

Возврат на [84](#).

170

Вы с радостью замечаете свет в дверях. Заглянув внутрь, видите женщину, стоящую к вам спиной. Вас волнует аппетитный запах булькающего в котле над очагом бульона. Женщина неожиданно поворачивается, и вы с ужасом видите под капюшоном морду росомахи! В одной руке она держит нож, в другой -- топорик. Бежать некуда, вы готовитесь к смертельной схватке.

ЖЕНЩИНА-РОСОМАХА: Сила 6

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 2: Ведьма бросает топорик прямо вам в лицо. Вы падаете и умираете.

Очки от 3 до 6: Она ранит вас топориком в плечо, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы наносите ей удар мечом, и она теряет 3 пункта Силы.

Выпадение ВОЛШЕБНОГО КОЛЬЦА приносит вам обновление Силы.

Если вы побеждаете, ведьма растворяется в воздухе, а вы оказываетесь один в темноте.

Возврат на [39](#).

171

Вы видите волшебную верёвку, извивающуюся над вашей головой. Когда она, наконец, успокаивается, вы хватаетесь за верёвку и чувствуете, что по ней можно залезть наверх.

Если вы хотите влезть наверх, переход на [271](#).

Если нет, то переход на [287](#).

172

Вы делаете глоток из кубка и чувствуете обжигающий вкус этого вина. Чтобы перебить его во рту, вы тянетесь за яблоками, но обнаруживаете, что они превратились в шипящие клубки змей.

Вы понимаете, что попались на удочку князя Кощея, оставившего здесь много лет назад отравленную приманку.

Вы пытаетесь избавиться от выпитого, но поздно. Яд начал действовать.

На этом ваше приключение заканчивается.

173

Вы взбираетесь на алтарь. У вас начинается головокружение, комната вращается перед глазами. Вам кажется, что вы перенеслись в волшебный мир.

Переход на [225](#).

174

Вы подходите к возвышению. В свете факела блестит шкатулка на нём. Вы раскрываете её и видите внутри ключ замысловатой формы, лежащий на бархатной подушечке. Бородка ключа формой походит на вашу каменную пластинку. Вы берёте ключ.

Если хотите сохранить его, то впишите его в ваш ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК.

Вы спускаетесь с пирамиды и идёте по дамбе к арке в западной стене.

Переход на [249](#).

175

Дракон наступает на вас. Его чёрный мерзкий хвост свивается в кольца. Вам очень повезёт, если вы останетесь живы в этой схватке.

ТРЁХГЛАВЫЙ ДРАКОН: Сила 24

Бросайте игральную кость два раза.

Очки от 0 до 2: Три пасти дракона одновременно вгрызаются в ваше тело.

Смерть наступает мгновенно. Ваше приключение на этом завершается.

Очки от 3 до 7: Дракон ранит вас. Вы теряете 4 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Раненный вами дракон теряет 3 пункта Силы.

Выпавшее на кости ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО помогает вам прикончить дракона, не восстановив, правда, на этот раз ваших Сил.

Если вы победили, возвращайтесь на [93](#).

176

Когда солнечный луч падает на драгоценные камни в глазницах статуи, из них брызжет ослепляющий свет.

Отворачиваясь от слепящего света, вы замечаете панель, сдвинувшуюся в стене, и быстро проходите в образовавшееся отверстие. Вы попадаете в комнату с гранитным сводом. Далее тёмный коридор ведёт на север. Вы идёте по нему, освещая себе дорогу факелом.

Переход на [283](#).

177

Собрав всё своё мужество, вы перебегаете комнату. Гадюки очень быстро выползают из дыр в полу, и вы чувствуете, как что-то холодное и скользкое касается ваших лодыжек.

Бросьте свою кость дважды.

Очки от 0 до 3: Змеи кусают вас несколько раз, смертельный яд разносится по всему телу. Змеи ещё и ещё раз обвивают ваши ноги, и вы не можете сбросить их скользкие тела.

Ваше приключение на этом заканчивается.

Очки от 4 до 6: Вас кусают дважды. Вы теряете 6 пунктов Силы.

Очки от 7 до 9: Вас кусают один раз. Вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 10 до 12: Свершилось почти чудо: вы избегаете укусов и прорываетесь на другую сторону зала к пандусу.

Если вам выпало ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы восстановили свои Силы.

Если вы победили, переход на [200](#).

178

Вы понимаете, что ваш противник собирается драться насмерть, так что деньги не принесут вам пользы, если вы потерпите поражение.

Вы отдаёте 20 серебряных гривен старику, который делает ставки. Он даёт вам 2 к 1. Теперь, если вы победите, вам вернут не 20, а 40 гривен. Угрюмо усмехаясь, вы вступаете на гладиаторскую арену.

Возврат на [19](#).

179

Всё ещё дрожа после страшной схватки, вы сворачиваете по коридору налево и видите впереди солнечный свет. Вы подходите к кубической комнатке, освещённой единственным солнечным лучом, проникающим сюда через отверстие в потолке над вашей головой. Луч солнца упирается в гранитный стол. Подойдя поближе, вы видите на столе золотой кубок, наполненный рубиновым вином, только что сорванные с дерева яблоки и медальон в форме черепа, висящий на ножке кубка.

Яблоки и вино кажутся вам чрезвычайно аппетитными, ведь вас томят голод и жажда.

Хотите взять вино и яблоко? Переход на [172](#).

Если хотите сначала взять медальон, возвращайтесь на [169](#).

Если пойдёте дальше по коридору, то можете увидеть в дверь другую сторону комнаты.

Возврат на [84](#).

180

Вы ощупываете стены, пытаясь найти замаскированный выход. Неожиданно вы нажимаете на панель и из открывшихся в стенах отверстий получаете в спину хорошую порцию стрел из спрятанных там самострелов.

Вы теряете сознание и умираете.

Ваше приключение на этом заканчивается.

181

Вы глазеете на остатки сгнившей, непригодной к употреблению пищи на столе. Оглянувшись, замечаете, что слуги исчезли. Вы решаете уйти из комнаты.

Возврат на [62](#).

182

Вы долго бредёте по залитому лунным светом лесу. Внезапно слышите вой и видите, что к вам мчится стая волков. Приходится принять бой.

ВОЛК 1: Сила 3

ВОЛК 2: Сила 3

ВОЛК 3: Сила 3

ВОЛК 4: Сила 3

ВОЛК 5: Сила 3

ВОЛК 6: Сила 3

Бросайте свою игральную кость дважды.

Очки от 0 до 2: Вас опрокидывают на землю и один из волков хватает вас за горло. Ваше приключение заканчивается.

Очки от 3 до 4: Вас укусили особенно больно, и вы теряете 4 пункта Силы.

Очки от 5 до 6: Вас кусают, теряете 2 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы убиваете одного из волков.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО поможет вам восстановить Силу, если вы в итоге повторных поединков уничтожите всю волчью стаю.

Переход на [219](#).

183

Савелий качает головой.

-- Ты нарушаешь мой покой, и у тебя нет денег заплатить проводнику! Стыд и позор! Есть только один шанс рассчитаться со мной. Ты должен пойти и встретиться с Мастером Меча на базаре. Если победишь его, у тебя будет достаточно денег, чтобы помочь мне.

Зная, что выбора нет, вы решаетесь вернуться на базарную площадь. К вашему удивлению, на площади, ещё совсем недавно безлюдной, теперь толпятся мужчины. В руках у них факелы. Вы пробираетесь через толпу в круг, свободный от людей. Там на вас хмуро смотрит человек с мечом и в кожаных доспехах. Стоит он со скрещенными руками. Двуручный меч воткнут в землю у его ног. Мастер Меча критически разглядывает вас сверкающими в прорезях шлема-маски глазами. Он бросает на землю мешок, упавший со звоном у ваших ног.

Подняв его, вы находите в нём 20 серебряных гривен, ровно столько, сколько вам надо. Так Мастер Меча расплачивается за бой с ним и смертельный риск. Толпа заволновалась, когда вы берётесь за меч. Вы видите, как повышаются ставки.

Хотите заключить пари со зрителями? Если да, возвращайтесь на [178](#).

Если нет, то возврат на [38](#).

184

Вы надеваете на руку смертельную для змей перчатку, пропитанную настоем змеиного корня, и быстро хватаетесь за рычаг, дёрнув его кверху.

Потом спускаетесь по ступенчатому коридору и входите в большую комнату.

Переход на [186](#).

185

Вы чувствуете, что можете видеть третьим глазом, даже если он и брошен в мешок.

Сделайте в ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ пометку, что оставили его там, и возвращайтесь на [166](#).

186

Трон расположен у северной стены комнаты. На нём восседает восковая фигура -- старик со злым лицом и короной на голове. Это изображение князя Кощея. Перед ним на столе лежат: сверкающий меч, скипетр с набалдашником в форме золотого черепа и недостающая половинка той каменной пластинки, которую вы принесли сюда с собой.

Хотите взять меч и скипетр? Переход на [222](#).

Хотите взять меч и пластинку? Переход на [270](#).

Хотите взять скипетр и пластинку? Возврат на [79](#).

187

Одноглазый мошенник плюёт на стол и отскакивает.

-- Ладно! Вижу, что у тебя на уме! -- орёт он, выхватывая из-за пояса тронутый ржавчиной нож, и кидается на вас.

МОШЕННИК: Сила 9 Бросьте свою игральную кость два раза.

Очки от 0 до 6: На вас стремительно нападают и наносят удар. Вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы успешно отражаете удар, в свою очередь раня мошенника. Противник теряет 3 пункта Силы.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО восстанавливает ваши Силы.

Если вы побеждаете, возвращайтесь на [119](#).

188

Вы разворачиваете ковёр-самолёт и встаете на него. Мягко поднимаетесь и скользите над опасными дырами в полу зала и осторожно приземляетесь в дальнем его конце. Только там вы с огорчением замечаете, что ковёр зацепился ниткой за случайный гвоздь в самом начале пути и почти весь распустился. Сейчас он бесполезен. Вычеркните его из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА.

Переход на [200](#).

189

Вы проскальзываете в отверстие между опускающейся каменной притолокой и полом.

Бросьте кость два раза. Если сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Ловкости, сделайте возврат на [157](#).

Если нет, то возврат на [86](#).

190

Вы подходите к детям, играющим на площади. Они молча смотрят на вас, когда вы спрашиваете, не знают ли они, где дом купца Савелия. После небольшой паузы один из малышей проталкивается вперёд. Многие из детей одеты в лохмотья, а на этом совсем новая одежда. Парнишка ухмыляется -- дружелюбно или нет, трудно сказать, -- и предлагает проводить вас к Савелию.

Если хотите пойти с мальчиком, вернитесь на [33](#).

Если он не внушает вам доверия, можете отказаться от его услуг и присоединиться к людям, толпящимся вокруг фокусника -- пожирателя огня.

Переход на [214](#).

Или пойти в притон, где играют в азартные игры.

Переход на [218](#).

Или вернуться на постоянный двор, в кабак.

Возврат на [123](#).

191

Ваш противник выронил дубинку и схватился за раненую руку. Его фигура освещается лампой, которую кто-то выносит во внутренний дворик. Человек, с которым вы дрались в темноте, одет в ночную сорочку и выглядит, как все слуги. Старик, принёсший сюда свет, -- очевидно, хозяин дома. Он, прищурившись, смотрит на вас. В освещённом дверном проёме можно заметить и парнишку с базарной площади. Старик просит объяснить, в чём дело. Вы как можно понятнее рассказываете ему о своей цели и о том, как вы пытаетесь найти вторую половинку каменной пластинки с письменами. В поисках её вам может помочь только купец Савелий.

Старик колеблется, услышав своё имя в связи с каменной пластинкой. Он с любопытством смотрит на вас. Вы предлагаете продолжить разговор в доме. Старик, разрешив свои сомнения, приглашает вас войти. Раненый слуга мрачно идёт следом. Вдруг вы вспоминаете о своём мешке, оставленном за стеной. Савелий открывает дверь, вы смотрите туда, где оставили снаряжение. Но оно исчезло! С вами только меч, факел и каменная пластинка. Кажется, Фёдор сумел вам отплатить за неучтивое обращение... Вы, Савелий и мальчик рассаживаетесь в комнате, и начинается долгий разговор.

Возврат на [105](#).

192

Коридор перед вами разветвляется. Вы видите каменную плиту с изображениями змеи над проходом. Рядом с ней лежит искусно вырезанный камень.

Вы можете пойти прямо, возврат на [149](#).

Можете свернуть направо.

Возврат на [29](#).

193

Спустившись по коридору, вы замечаете площадку с рядами глубоких ниш. В нишах стоят языческие статуи. Эти изваяния богов и демонов покоятся на низких цоколях с вырезанными на них барельефами. Есть здесь и две пустующие ниши. Подойдя поближе, вы замечаете, что в одной из них рядом с пьедесталом лежит разбитая древняя статуя шестирукого страшилища с головой паука.

На пустом пьедестале вырезана сцена: безобразный демон обменивается дарами с человеком в высокой шапке жреца.

Другой цоколь посвящён трёхголовому змею. Он изображён обвившимся вокруг постамента.

Если хотите осмотреть постамент, посвящённый демону, вернитесь на [58](#).

Если цоколь с трёхговым драконом, -- то вернитесь на [132](#).

Если хотите продолжать свой путь дальше, переход на [209](#).

194

Призрак приказывает вам подойти. Он сияет пустыми глазницами и вещает замогильным голосом: -- Странник, я выиграю твою душу! Он хочет сыграть на вашу душу в кости. Как бы ни высока была ставка, он во что бы то ни стало хочет выиграть.

Есть у вас игральная кость, вырезанная из цельного рубина с шестёрками на каждой из граней? Если да, то переход на [260](#).

Если нет, вернитесь на [108](#).

195

Тело вашего противника катится в канаву. Можно видеть в ступающих сумерках, как оба разбойника неподвижно лежат рядышком. Им не повезло. Вы оборачиваетесь, и, увидев улыбающегося мальчика, благодарите его за помощь.

Дома по обе стороны улицы безжизненны, вам жутко, вы убыстряете шаг. Мальчик ведёт вас вверх по улице и проскальзывает в дверь неприметного дома. Вы следуете за ним. Мальчик ненадолго уходит, и вы слышите перешёптывание в соседней комнате. Потом -- звук возвращающихся шагов. Вспыхивает свет, и на вас устало смотрит седой старец.

Переход на [199](#).

196

Вы выпиваете зелье и оставляете вопящего Савелия на растерзание волкам. К несчастью, без своего проводника вы вскоре теряете дорогу и блуждаете по бескрайним лесам, пока вас не оставляют последние силы.

И ваше приключение бесславно заканчивается.

197

Верх арки левого входа искусно украшен резьбой, изображающей фигуры воинов.

Если хотите пройти под аркой, возвращайтесь на [72](#).

Если хотите свернуть к правой арке, возврат на [85](#).

198

Вы поднимете золотой медальон и держите его над пищей. Золотое сияние разливается над высохшими остатками давнего пиршества, -- и вдруг вы замечаете рубиново-красное вино в кубке, свежих цыплят на блюде и свежие фрукты в вазах. Вы, конечно, понимаете, что это всего лишь иллюзия, но с жадностью приступаете к еде, восстанавливая 6 пунктов Силы, если это не превышает вашей нормы очков.

Когда оторвётесь от еды, увидите, что все слуги исчезли.

Возврат на [62](#).

199

-- Я -- Савелий, -- говорит он. -- Мой племянник сказал, что ты ищешь меня. Говори, что тебе надо? Вы чувствуете полное доверие к старику, достаёте из кармана половинку каменной пластинки с письменами.

Возврат на [105](#).

200

Вы поднимаетесь по пандусу. Неожиданно слышите свист, напоминающий шум ветра в скалах. Свист усиливается, переходит в вой. Над своей головой вы видите извивающегося трёхголового дракона, вернее, его тень. Это огромный дракон, поднявший настороженно свои головы. Стремительно мелькают три драконьих языка. Призрачный ужас приближается к вам. Дракон скользит по склону, гремя чешуей, и явно собирается вступить с вами в жестокую схватку.

Имеется ли у вас волшебный жезл? Если есть, то перейдите на [277](#).

Если нет, то вернитесь на [175](#).

201

Вам доставляет удовольствие подобное ощущение: вы можете видеть всё, что делается за вашей спиной. Никто сейчас не сможет подкрасться к вам незаметно. Отметьте в своём ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ, что подвесили волшебный глаз на спину своего плаща, и возвращайтесь на [166](#).

202

Ваша жажда всё увеличивается. Вы чувствуете, что теряете 3 пункта Силы.

Если вы всё ещё живы, то перейдите на [294](#).

203

Вы так голодны, что готовы съесть даже остатки пиршества тысячелетней давности. Впрочем, остатки так отвратительны на вид, что вы уходите прочь голодный.

Возврат на [62](#).

204

Вы совершаете невероятный прыжок и приземляетесь на свободном участке. Вы стоите в середине комнаты. Необходимо прыгнуть ещё раз, чтобы очутиться в безопасности возле двери.

Бросьте игральную кость дважды. Вас ждёт удача, если сумма выпавших очков будет меньше, либо равна показателю вашей Ловкости.

Если вам это удаётся, переход на [263](#).

Если нет, возвращайтесь на [18](#).

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО перенесёт вас на [263](#).

205

Перун говорит, что вам требуется вторая половина каменной пластинки с письменами. Она затерялась где-то в замке Кощея.

Если вы хотите задать идолу ещё вопрос, заплатите ему серебряной гривной и возвращайтесь на [130](#).

Если вопросов или денег у вас больше нет, вас ждёт возврат на [14](#).

206

Вы сопротивляетесь действию древних чар жезла. Можете осторожно взять его, а затем вписать в ваш ЛИЧНЫЙ ЛИСТОК. Но не забудьте отметить, что в нём остались лишь две неиспользованные энергетические стрелы.

Вы поднимаете жезл, и двери сами собой открываются. Вы видите комнату, заставленную небольшими статуэтками слуг и воинов. Между ними невозможно протиснуться и пройти к двери в дальнем конце комнаты.

Хотите очистить проход одной энергетической стрелой жезла? Если да, то возврат на [30](#).

Хотите перескочить на свободный участок в центре комнаты, а потом перепрыгнуть на свободный пятачок возле дальней двери, -- возврат на [101](#). Если хотите поднять жезл и приказать слугам и воинам исполнить ваше желание, -- переход на [226](#).

207

Вы спускаетесь к центру дамбы между двумя гигантскими статуями.

Вдруг их руки соединяются, будто статуи хотят схватить вас. Но это происходит в шести вершках от вашего лица. Вы ныряете под эти соединившиеся руки и бежите по дамбе, благодаря судьбу.

Хотите рассмотреть золотую шкатулку на возвышении пирамиды? Возврат на [174](#).

Хотите обойти пирамиду и пройти по другой дамбе, к арке в западной стене, -- переход на [249](#).

208

Вы бежите перед катящимся валуном, а тот внезапно застревает в узкой части коридора.

Вы не можете его сдвинуть и вынуждены вернуться назад и отправиться к правой арке.

Возврат на [85](#).

Если направитесь к левой арке, возврат на [197](#).

209

Коридор кажется бесконечным, но вы всё-таки выходите к широким ступеням, ведущим вниз.

Комната, которая открывается перед вами, кажется очень большой, и вы начинаете спускаться в неё. Вдруг это обширное помещение заливают призрачный золотистый свет, который исходит от стоящей на столбе золотой шкатулки.

Возвышение это в центре огромного подземного озера. А дамба ведёт от нижних ступеней к площадке. Можно заметить и вторую дамбу, ведущую к арочному входу на другой стороне зала.

Две огромные грубо вырубленные деревянные статуи стоят у подножия лестницы между вами и дамбой. Это уродливые фигуры демонов. Их руки раздвинуты, точно статуи собираются кого-то схватить. Вы бросаете взгляд на озеро и вдруг с содроганием замечаете, что из воды поднимаются когтистые волосатые руки. К берегу причалена долблёная лодка. Вы чувствуете, что в воздухе разлита магия.

Вы можете: Попытаться обойти стороной статуи, закрывающие вам дорогу на дамбу -- возврат на [60](#).

Попытаться пройти на дамбу между статуями -- возврат на [207](#).

Попытаться спуститься к долблёнке, чтобы подплыть к площадке. Если, конечно, не боитесь торчащих из воды загибающих волосатых рук.

Переход на [214](#).

210

Вы подходите с толпе горожан, одетых в драные армяки. Они смотрят представление с раскрытыми ртами. Вы стоите в толпе и глядите, как смуглый полуобнажённый индус -- пожиратель огня -- касается губами раскалённого докрасна лошадиного клейма и затем выдувает изо рта аршинную струю пламени.

Неожиданно вы чувствуете, что вас тянут за кожаный пояс, на котором висит кошелёк. Вы оборачиваетесь и видите удирающего вора с вашим кошельком в руках.

Вы бросаетесь за ним, но какой-то мужчина преграждает путь вору. Тот бросает кошелёк и улепётывает с базара. Незнакомец подбирает с земли кошелёк и направляется к вам. Когда он подходит, вы замечаете, что он, как и вы, одет в лёгкую походную кольчугу и отороченный волчьим мехом плащ. Он представляется Фёдором, воином из ваших краёв.

-- Заметив, что негодяй-воришка срезает ваш кошелёк, я решил помочь соотечественнику, -- объясняет Фёдор. Вы благодарите неожиданного спасителя вашего имущества, и он возвращает украденное. Фёдор предлагает вам показать город, но сначала выпить с ним на постоялом дворе.

Хотите пойти с ним на постоялый двор? Возврат на [81](#).

Если нет, то можете подойти к играющим на площади детям.

Возврат на [190](#).

Или подождать немного, пока Фёдор уйдёт, а потом пойти на постоялый двор.

Возврат на [123](#).

211

Вы выпиваете немного воды, чувствуете себя освежённым и восстанавливаете 3 пункта Силы.

Решаете осмотреть другой проход.

Переход на [238](#).

212

Деревянная статуя сталкивает вас прямо в воду. Вы попадаете прямо в когти поднимающихся со дна огромных волосатых рук.

Ваше приключение заканчивается.

213

Осторожно, стараясь не задеть ни одну из фигур, вы развёртываете ковёр и встаёте на него. Ковёр поднимает и несёт вас над статуями. Вы летите к двери, открываете её. Ковёр-самолёт больше не нужен, вычеркните его из своего ЛИЧНОГО ЛИСТКА.

Возврат на [66](#).

214

Вы спускаетесь к воде и подтягиваете за верёвку долблённую лодку. Торчащие из воды огромные Руки вяло шевелят пальцами, не обращая на вас внимания. Вы садитесь в лодку и, оттолкнувшись от берега, гребёте к центральной площадке. Вдруг Руки одновременно протягиваются к вам, грозя разорвать вас в клочья. Вам надо как можно скорее отбиться от них. В этот момент вы концентрируете внимание на одной из Рук.

КОГТИСТАЯ РУКА: Сила 12

Дважды бросьте игральную кость.

Очки от 0 до 3: Рука опрокидывает вашу лодку, и вы падаете в воду.

Рука разрывает вас на части; всё, что остаётся от вас другим искателям приключений, идущим по вашим следам, -- это плывущий по воде плащ.

Очки от 4 до 6: Рука ловит вас и слегка мнёт; вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 10: Вы отрубаете палец вашему врагу, и Рука теряет 3 пункта Силы.

Очки от 10 до 12: Вы перерубаете Руку в запястье и побеждаете.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО поможет вам выйти из этой ситуации без боя -- переходите на [80](#).

Если вы победили в бою одну из Рук, возврат на [80](#).

215

Вы уворачиваетесь от массивной деревянной руки статуи, потом спускаетесь на площадку, где на невысоком столбе покоится золотая шкатулка.

Хотите рассмотреть шкатулку? Возврат на [174](#).

Хотите пройти мимо столба к арочному входу в конце дальней дамбы? Тогда переход на [249](#).

216

Вы выпиваете зелье (не забудьте вычеркнуть его из своего ЛИЧНОГО ЛИСТКА) и взлетаете в воздух над головами статуй. Пролетаете над ними к двери в дальнем конце помещения.

Открываете дверь и влетаете в пиршественный зал, где вы уже однажды были.

На столе тарелки со сгнившей едой, пролежавшей там сотни лет. Вы спускаетесь на пол, когда зелье перестаёт действовать, и решаете идти дальше.

Возврат на [62](#).

217

Фёдор пьёт пиво, болтая с людьми, сидящими за соседними столами. Наконец, присоединившись к его приятелям, вы, к своему удивлению, замечаете, что он говорит с человеком, укравшим на базаре ваш кошелек. Вы хотите встать и выйти отсюда, но вдруг почувствуете сильную сонливость, овладевшую вами.

Бросьте дважды вашу кость, надеясь, что сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю ваших Экстрасенсорных способностей.

Если вам это удаётся, возврат на [121](#).

Если нет, -- возврат на [16](#).

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы беспрепятственно выходите с постоянного двора и возвращаетесь на [190](#).

218

Люди, бесцельно слоняющиеся возле двери игорного притона, критически разглядывают вас, но сразу же отворачиваются, когда ваша рука ложится на рукоять меча. Ногой вы открываете дверь и входите в длинную комнату. Садитесь за стол, где уже сидят несколько заросших бородами мужчин. Они пьяны и о чём-то яростно спорят.

Хозяин смотрит на вас единственным глазом (другой завязан тряпкой), и говорит, что надо заплатить две гривны, чтобы присоединиться к играющим.

Если у вас нет денег или вы не хотите играть, тогда вас ждёт возврат на [48](#).

Если хотите немного поиграть, то платите две гривны.

Возврат на [127](#).

219

Мёртвые волки лежат вокруг вас. Вы вкладываете меч в ножны и мрачно смотрите туда, где должен быть город.

Скоро над вершинами деревьев всходит солнце, наступает утро. Нестерпимо хочется пить. Есть ли у вас немного воды? Если нет воды, вы теряете 3 пункта Силы.

Около полудня, спотыкаясь на каждом шагу от усталости, вы добираетесь до городских ворот, бессильно падаете у стены и жадно пьёте из первой попавшейся канавы. Потом вы забываетесь тяжёлым сном. Просыпаетесь вечером и решаете вернуться на базар, чтобы расспросить горожан, как найти дом купца Савелия.

Возврат на [190](#).

220

Бросайте кость дважды, надеясь, что сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Силы.

Если сумеете добиться этого или вам выпадет ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, тогда вернитесь на [160](#).

Если нет, то возврат на [95](#).

221

Вы вынимаете две половинки каменной пластинки, складываете их вместе. Они принимают форму прямоугольника и точно совпадают с углублением в стене возле ниши.

Если хотите поместить сложенные половинки в углубление, переход на [301](#).

Если же нет, то взойдите на возвышение, где стоит ларь с Цепью.

Переход на [245](#).

222

Вы берёте со стола сверкающий меч и скипетр. Когда вы это делаете, восковая фигура на троне разражается громким хохотом и исчезает.

Взглянув на подарки, видите, что они растворяются в воздухе, оставив вас ни с чем. Исчезает и лежавшая на столе половинка каменной пластинки с письменами.

Вы пытаетесь понять, правильный ли выбор вы сделали, но что-либо изменить уже поздно. Вам остаётся лишь пройти дальше, но вы должны решить, отправляясь в путь, через правый или через левый выход покинете зал восковой фигуры.

Если хотите пойти направо, возврат на [70](#).

Если налево, возврат на [149](#).

223

Вы берётесь за ключ. Его словно бы притягивает к потолку какая-то колдовская сила. Проследив взглядом его полёт, вы можете видеть изображение золотого черепа, выгравированное на каменной плите в потолке.

Есть ли у вас волшебная верёвка и флейта? Если да, возвращайтесь на [148](#).

Если нет, то переход на [238](#).

224

Старинный шлем с раскидистыми лосиными рогами, который надет на вашу голову, мешал вам всю дорогу, цеплялся за деревья в лесу, за стены лабиринта. А сейчас вам просто не пролезть в эту узкую щель, если вы от него не избавитесь. Вычеркните эту свою бесполезную покупку из ЛИЧНОГО ЛИСТКА и ползите к таинственному зеркалу, на эпизод [25](#).

225

Вы оказываетесь в центре комнаты, пол которой уставлен аршинными глиняными фигурами воинов и слуг. Вы окружены ими со всех сторон -- шагу не ступить, чтобы не опрокинуть хотя бы одну. Впереди и чуть справа от вас распахнута сверкающая бронзовая дверь, искусно покрытая замысловатыми рисунками. Перед дверью -- небольшой свободный участок. Можно примериться и прыгнуть туда, не задев фигур.

Рискнёте ли вы прыгнуть к двери? Переход на [254](#).

Если хотите использовать волшебную вещь, возврат на [45](#).

226

Вы поднимаете жезл перед собой. Неожиданно статуэтки слуг и воинов начинают двигаться и вырастают до размеров обыкновенных людей. Они почтительно кланяются вам и ведут сквозь свои ряды к открытой двери из комнаты.

В пиршественном зале вы находите сгнившие и засохшие остатки снеди. Слуги усаживают вас за стол; один из них наливает в ваш бокал уксус из покрытого пылью кувшина, другой накладывает в тарелку ошметки почерневшей курицы. Ясно, что всё это ядовито и несъедобно.

Есть у вас золотой медальон? Если да, -- возврат на [198](#).

Если нет, то приятного вам аппетита и возврат на [181](#).

227

Вы с хриплым воплем выскакиваете из ниши. Один из половцев так ошарашен, что не в силах даже сопротивляться.

Его приятель выхватывает кривую саблю, и вы вступаете в жаркий бой.

ПОЛОВЕЦ: Сила 12

Бросьте игральную кость два раза.

Очки от 0 до 6: Половец ранит вас; вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы легко поражаете половца, так как на нём нет доспехов. Он теряет 4 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, оно восстановит ваши Силы.

Если вы в итоге побеждаете, возврат на [160](#).

228

Вы вдыхаете ядовитый дым, вытекающий из кубка, и теряете 3 пункта Силы.

Почувствовав головокружение, отнимите 1 пункт из своей Ловкости.

Если вы ещё живы, возврат на [146](#).

229

Вы поднимаетесь наверх и входите в большое помещение. Выходы из него зияют справа и слева от вас.

Возврат на [186](#).

230

Савелий поздравляет вас с победой, и вы проходите через ущелье, а потом ещё -- около версты.

Перед вами раскинулось заброшенное языческое капище. За ним виднеется небольшое каменное строение у подножья крутого холма.

Савелий говорит, что именно это место он видел много лет назад. Вы идёте в капище, чтобы поглядеть на стоящих там языческих идолов.

Возврат на [56](#).

231

Вы направляете жезл на дракона; голубая светящаяся энергетическая стрела летит в него, и из его бока вырывается чёрный ядовитый пар. Рана пустяковая, и дракон продолжает надвигаться на вас (жезл уже бесполезен, вычеркните его из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА).

ТРЁХГОЛОВЫЙ ДРАКОН: Сила 18

Бросайте игральную кость три раза.

Очки от 0 до 2: Языки дракона спеленали вас, три пасти разрывают вас на части. Ваше приключение на этом заканчивается.

Очки от 3 до 7: Дракон кусает вас; вы теряете 4 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Дракон ранен вами и теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы восстанавливаются.

Если вы побеждаете в поединке с драконом, возврат на 93.

232

Несколько часов вы бредёте по залитому лунным светом лесу. Наконец вы видите на мрачной поляне одинокую грязную хижину.

Хотите подойти к ней? Если да, то возврат на 170.

Если нет, то возврат на 39.

233

Идол говорит, что нужна вторая половина каменной пластинки, если вы хотите добыть Кощееву Цепь. И эта другая половина затерялась где-то в недрах замка.

Если хотите задать Перуну ещё один вопрос, платите ему серебряную гривну и переходите на 280.

Если вопросы кончились, тогда вас ждёт переход на 276.

234

Остаётся последний кочевник. Он бросается на вас.

КОЧЕВНИК: Сила 12 Бросайте кость дважды.

Очки от 0 до 6: Кочевник ранит вас, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Половец-кочевник терпит поражение и теряет 4 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы восстанавливаются.

Победа в этом поединке возвращает вас на 160.

235

Вы гасите факел и проскальзываете за один из полусгнивших ковров, задыхаясь от пыли. Глядя в дырку в ковре, вы видите двух идущих по коридору кочевников-половцев. Они лишь в шлемах и набедренных повязках и идут, неотрывно глядя на

верёвку, которую один из них держит в руках. Верёвка стоит перпендикулярно, и половец с трудом удерживает её.

Хотите выскочить и неожиданно напасть на них? Возврат на [227](#).

Хотите переждать, пока они пройдут мимо? Переход на [268](#).

236

Скоро вы подходите к заброшенному языческому капищу. Вдали, у кромки леса, высится высокий каменный холм, перед которым стоит невысокое строение, сложенное из обкатанных ледником камней-валунов. Вы входите в капище, рассматривая покосившиеся деревянные статуи идолов, вглядываетесь в их грубо вырубленные лица. Вас привлекает статуя Перуна трёхсаженной высоты. Подножие идола украшает резьба. Вы поднимаетесь на цыпочки, заглядываете в медную чашу, которую идол прижимает к своей груди, и видите в чаше монеты.

Вы хотите достать несколько? Возврат на [32](#).

Если у вас есть гривны и вы хотите положить одну в чашу, вас ждёт переход на [280](#).

Если хотите, не обращая внимания на монеты, последовать за стариком в конец аллеи, тогда вам предстоит перейти на [275](#).

237

Вода у вас осталась только в волшебной бутылке. Если хотите, чтобы её стало больше, отпейте из бутылки и восстановите 2 пункта Силы.

Потом вернитесь на [116](#).

Если не хотите туда возвращаться, перейдите на [272](#).

238

Вы идёте по тёмному коридору, истекая потом от духоты. От недостатка кислорода ваш факел гаснет, оставляя вас в кромешной тьме.

Проклиная всё на свете, вы пытаетесь разжечь его. На спине вашего плаща прикреплен кристаллический глаз? Если да, то переход на [273](#).

Если же нет -- возврат на [131](#).

239

Когда вы направляете жезл на статуи слуг, из него вылетает ослепительная голубая стрела, и все фигуры испаряются.

В жезле осталось лишь две энергетические стрелы. Отметьте это в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ.

Через маленькую комнату вы проходите в пиршественный зал и видите на столе остатки древнего пиршества; вся еда превратилась в неаппетитную сухую шелуху. Не обращая на неё внимания, вы идёте дальше, в усыпальницу.

Возврат на [62](#).

240

Вы начинаете подниматься по крутому длинному коридору. Наступаете на одну из плит пола, которая опускается вниз под вашей тяжестью. Взглянув вверх, вы замечаете катящийся на вас огромный валун шириной с коридор. Справа от вас в стене отверстие.

Хотите проскочить в него, надеясь, что валун пролетит за вашей спиной? Возврат на [43](#).

Если хотите убежать от валуна вдоль по коридору, возврат на [89](#).

241

Вы понимаете, что оказались в западне. Что-то подсказывает вам, что надо поставить вазу на алтарь в центре комнаты. Вы снимаете с неё крышку. Из вазы валят клубы ядовитого дыма, который постепенно сгущается в отвратительного шестирукого пауконогового демона. Он заспанно зевает.

-- Пришло время для съедения очередной жертвы, старик? -- вопрошает демон и кровожадно шарит взглядом по комнате. -- Так где же она? -- раздражённо повторяет страшилище.

Вы понимаете, что сами можете оказаться этой жертвой, но пока не знаете, как его утихомирить.

Есть у вас волшебная верёвка, украшенная резьбой флейта, ключ или кристаллический глаз? Если есть хотя бы одна из этих вещей, переход на [248](#).

Если ничего нет, переход на [289](#).

242

Помещение сокровищницы ошеломляет вас. Её стены покрыты литыми золотыми панелями; отблески на золоте от света вашего факела почти ослепляют. Горы драгоценностей и украшения лежат в окованных сундуках: великолепные браслеты, короны и диадемы, серебряные зеркала. Все эти богатства накопил князь Кощей за свою долгую несправедливую жизнь.

В дальней стене комнаты -- ниша. В ней блеск бриллиантов ещё сильнее. Подойдя поближе, вы видите в нише на невысоком возвышении ларец с хрустальной

крышкой. В нём, прихотливо свернувшись змеиными кольцами, лежит предмет ваших мечтаний -- Кощеева Цепь. Но нет ли здесь коварной ловушки? Осмотревшись, можно увидеть на возвышении груды человеческих костей. Некоторые из них уже превратились в пыль. Перед нишей -- пространство с прямоугольным камнем. На нём изображен герб князя Кощея -- золотой череп.

Хотите подняться на возвышение и осмотреть Кощееву Цепь? Переход на [245](#).

Считаете путь напрямик слишком рискованным и предпочтёте поискать какой-нибудь другой? Возврат на [165](#).

243

Дважды бросаете игральную кость. Если сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю ваших Экстрасенсорных способностей, вас ожидает возврат на [54](#).

Если нет, то возврат на [167](#).

244

Прыгая, вы задеваете ногой статую воина и роняете её. К вашему удивлению, статуя вдруг оживает и вырастает в размерах. Она угрожает вам копьём. Вам надо расправиться с воином, иначе невозможно будет перейти через комнату и выбраться отсюда.

ДЕРЕВЯННЫЙ ВОИН: Сила 9

Дважды бросьте игральную кость.

Очки от 0 до 6: Ожившая статуя наносит вам удар, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы раните противника, и он теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, воин побеждён.

Если вы победили по итогам поединков, перейдите на [246](#).

245

Вы поднимаетесь на возвышение и, не отрывая взгляда от Кощеевой Цепи, прикасаетесь к хрустальной крышке ларца.

Вдруг со страшным скрежетом стены ниши на уровне ваших плеч смыкаются, словно челюсти голодной пасти. Через мгновение вы уже перемолоты в фарш и падаете на останки таких же, как и вы, охотников за бессмертием. Ловушка Кощея захлопнулась, и ваше приключение бесславно заканчивается.

246

Деревянный воин опрокидывается на спину. Вам хочется как можно скорее проскочить к двери.

Бросьте игральную кость дважды. Если сумма выпавших очков не превысит, либо будет равна показателю вашей Ловкости, переход на [263](#).

Если нет, то возврат на [18](#).

247

Вы проходите перекрёсток коридоров и видите перед собой в тупике бездыханное тело.

Есть у вас разукрашенная волшебная флейта? Если да, то возврат на [73](#).

Если нет, то возврат на [94](#).

248

Вы предлагаете демону в качестве отступного одну из ваших волшебных вещей (не забудьте вычеркнуть её из вашего ЛИЧНОГО ЛИСТКА); помещаете подарок на алтарь перед ним. Демон разглядывает дар, потом начинает размахивать перед вами шестью своими кулаками, и вы чувствуете, как комната начинает кружиться перед вашими глазами.

Возврат на [226](#).

249

Вы проходите под огромной кирпичной аркой и спускаетесь в короткий коридор. Коридор вскоре соединяется с другим проходом, ответвляющимся от него справа. Вы осматриваете оба коридора. Левый проход, выложенный кирпичом, похож на один из тех, по которому вы пришли. Можно разглядеть нечто, лежащее на полу в нескольких саженях слева.

Справа не видно ничего.

Хотите пойти направо? Возврат на [238](#).

Хотите пойти налево? Переход на [257](#).

250

Вы отдёргиваете руку, решив, что с вас достаточно идиолов, и, выйдя из капища, направляетесь в сторону холма.

Возврат на [31](#).

251

Вы бросаете змею и кубок одновременно. Дым рассеивается в воздухе с ужасным зловонием, а змея, извиваясь, уползает. Потрясённый своим избавлением, вы решаетесь снова взглянуть на цоколь.

Возврат на [146](#).

252

Вы внутри тускло освещённого зала; волшебный свет отбрасывает на стены вашу огромную тень. Факел светит скупо. В темноте, в конце зала вы различаете воина в разорванном и пыльном плаще. Он направляется к вам. Внезапно вы узнаете в нём своё зеркальное отражение! Вам надо драться с собственным двойником.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ДВОЙНИК: Его Сила равна вашей.

Бросьте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 6: Ваше зеркальное отражение ранит вас, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Зеркальный двойник получает от вас удар мечом и теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы восстанавливаются.

Если вы побеждаете, возврат на [136](#).

253

Фёдор побеждён, его дружки разбегаются кто куда. Решив их не преследовать, вы отправляетесь поговорить с играющими на базарной площади детьми.

Возврат на [190](#).

254

Дважды бросьте игральную кость.

Если сумма выпавших очков будет меньше или равна показателю вашей Ловкости, вас ждёт переход на [263](#).

Если нет, то возврат на [18](#).

255

Вы размещаете разные предметы на алтаре. Вопреки вашим ожиданиям, с ними ничего не происходит. Вы пытаетесь взломать дверь, но та сделана из крепкой бронзы. Вы в ловушке, и через несколько дней вы погибнете здесь от голода.

Ваше приключение печально заканчивается.

256

Вспотев от напряжения, вы взбираетесь до вершины лестницы.

Лестница здесь раздваивается, поднимается к другой площадке и там раздваивается ещё раз.

Посмотрев вверх, на площадку одного из пролётов, вы видите, что вход в коридор в сотне шагов от вас. Наконец, вы добираетесь до большой двустворчатой бронзовой двери. На ней выгравировано изображение какой-то дьявольской морды. Собрав всё своё мужество, вы входите в дверь. Она закрывается за вами с металлическим звоном. Вы -- в большой комнате с такими же мордами, вырезанными на стенах.

Прямо перед вами ещё одни двери. За ними в центре помещения установлен гранитный алтарь.

Была ли у вас когда-то ваза, которую таинственный старик попросил вас понести? Если да, то возврат на [27](#).

Если ваза всё ещё при вас, возврат на [241](#).

Если у вас её никогда не было, переход на [292](#).

257

Свернув налево, вы подходите к лежащему в пыли трупу, который вы заметили ещё от перекрёстка. Коридор здесь заканчивается тупиком.

Вы переворачиваете мертвеца и видите, что это половец. С ним рядом корзина с драгоценностями, брошенные мешки. Человек убит совсем недавно. Кривые ножи торчат из его окровавленной спины. Одна из рук трупа протянута к лежащей у стены изукрашенной роговой флейте.

Если вы поднимете её (отметив этот факт в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ), можете и попытаться поиграть на ней.

Возврат на [73](#).

Если собираетесь идти дальше, чтобы осмотреть и следующие ответвления коридора, то возвращайтесь на [238](#).

258

Есть у вас перчатки, защищающие от змей? Если есть, возврат на [184](#).

Если нет, возврат на [166](#).

259

Ваш меч поверг противника. Однако вместо приветствий в честь вашей победы толпа встретила это гробовой тишиной. Вы пробираетесь через море смотрящих на вас недобрых лиц. Никто не шевелится, когда вы проходите через кольцо людей и спускаетесь к задней аллее.

Скоро вы подходите к дому Савелия.

Возврат на [59](#).

260

Призрак кидает свою игральную кость, выбрасывает 4 очка и ликующе хихикает.

Вы бросаете свою обманную кость, которая, естественно, показывает 6 очков.

Призрак исчезает со стоном разочарования.

Переход на [261](#).

261

Вы выбегаете из комнаты с дико колотящимся сердцем, благодаря судьбу, что остались живы. Выходите в коридор, ведущий вверх, и идёте по нему.

Возврат на [192](#).

262

Вы вставляете ключ в замочную скважину, он легко поворачивается. Дверь открывается. Перед вами комната, обитая деревянными панелями. Посреди неё в воздухе парит сверкающий жезл.

Вы входите в комнату, и свечение жезла прекращается. Вы хватаете жезл, чувствуя, как ток древнего волшебства проходит по вашим пальцам. Отметьте своё приобретение в вашем ЛИЧНОМ ЛИСТКЕ и запишите, что приобрели в придачу к жезлу ещё и три энергетические стрелы.

Перед вами неожиданно распахивается двустворчатая дверь.

Вы видите комнату, заполненную маленькими деревянными фигурками воинов и слуг. Фигурки оживают и кланяются. Вы понимаете, что жезл в ваших руках сможет расчистить дорогу между беспокойными фигурками.

Попытайтесь пройти по комнате, не задевая фигурок.

Возврат на [239](#).

Если хотите поднять жезл и заставить фигурки выполнить ваш приказ, то возврат на [226](#).

Вы можете открыть тяжёлую дверь и пройти через пиршественный зал.

Возврат на [62](#).

263

Вы стараетесь расчистить от фигурок проход к двери. Это удаётся, и вы проходите через пиршественный зал.

Возврат на [62](#).

264

Один из пауков вонзает вам в палец ядовитые челюсти, и вы чувствуете, как яд разливается по вашим венам. Вы теряете 6 пунктов Силы.

Если вы всё ещё живы, то вас ждёт возврат на [31](#).

265

Вы снимаете медальон с шеи. Если раньше он создавал иллюзию пищи, то сейчас поможет сделать приличный обед на столе. Вам достаточно минуты, чтобы пища стала вполне съедобной. Пыльные кубки наполнились вином, на почерневших тарелках -- жареные курицы; сохшиеся ошметки во фруктовых вазах стали виноградом, яблоками, свежесорванными апельсинами. Вы едите, пьёте и попутно восстанавливаете 6 пунктов Силы.

Когда всё съедено, возврат на [62](#).

266

Можете достать ключ, если он у вас есть; возврат на [223](#).

Или бутылку с волшебной водой; возврат на [211](#).

Если у вас нет волшебных предметов и вы собираетесь осмотреть другой конец коридора, возврат на [238](#).

267

Вы начинаете рубить дверь мечом. Потев от напряжения, пролезаете через пролом в крохотную душную комнатку. Другая дверь перед вами в это время не заперта. В центре комнаты в воздухе парит жезл, окружённый голубым свечением, и вы замечаете, что он в форме скипетра Кощея.

Хотите попытаться взять его? Возврат на [52](#).

Хотите обойти его и выйти? Возврат на [159](#).

268

Вы позволяете двум половцам беспрепятственно пройти мимо ниши. Слышите, как они обсуждают убийство владельца волшебной веревки, совершенное где-то в лабиринте.

Их голоса удаляются, вы выходите в коридор и вдруг чувствуете на своём плече костлявую руку. Поворачиваетесь, чтобы разглядеть противника, и видите перед собой человеческий скелет в ржавой кольчуге. В глазницах черепа горят алые огоньки.

В руках скелета кривой кинжал. Вы должны сразиться с этим ужасным противником.

СКЕЛЕТ: Сила 12

Бросайте игральную кость дважды.

Очки от 0 до 6: Скелет ранит вас; вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: В результате пропущенного удара скелет теряет 3 пункта Силы.

Если выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы восстанавливаются.

Если вы побеждаете в поединке, то вернитесь на [179](#).

269

Воин падает и вновь уменьшается в размерах. Он сбивает на пол другие фигурки, которые корчатся на полу точно живые.

Вы понимаете, что надо поскорее отсюда уходить в следующую комнату, и подбегаете к двери.

Переход на [66](#).

270

Вы берёте меч и каменную пластинку со стола. Когда вы это делаете, меч мгновенно испаряется в ваших руках; у вас остаётся только половинка пластинки.

Вы складываете обе половинки вместе и видите, что они сливаются воедино.

Теперь можете выйти в левую дверь; возврат на [149](#).

Или в правую -- возврат на [70](#).

271

Верёвка протянута к потолку. В потолке зияет открытый люк. Вы поднимаетесь на верхний этаж и попадаете в маленькую комнату с каменными стенами. Перед вами искусно украшенные резьбой двери с рельефным изображением двух орлов с крыльями, распростёртыми над дверным проёмом. В двери -- большая замочная скважина.

Есть у вас золотой ключ в форме пластинки с письменами? Если да, то возврат на [262](#).

Если нет, то возврат на [267](#).

272

У вас нет ни капли воды. Изнемогая от жажды, вы теряете 3 пункта Силы.

Если вы ещё живы, возврат на [116](#).

273

В фокус вашего третьего глаза попадает огромная медвежья туша. Это -- гигантский пещерный медведь, вызванный чёрной магией из первобытных времён. Шерсть зверя покрыта пылью и паутиной, глаза горят жадой убийства. Он тянет к вам мощные лапы с длинными блестящими когтями. Из разинутой пасти на пол капает мутная слюна.

Вы быстро оборачиваетесь к зверю и видите, что эта тварь ещё более воинственна, чем показал ваш кристаллический глаз. Вы должны сразиться с ним.

ПЕЩЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ: Сила 15

Бросьте вашу игральную кость два раза.

Очки от 0 до 2: Медведь дотягивается до вас одной из своих когтистых лап, вырывает из вашей груди сердце. Вы убиты.

Очки от 3 до 6: Вы ранены когтями чудовища и теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 12: Вы бьёте медведя мечом, и он теряет 3 пункта Силы.

Если выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, вы восстанавливаете свои Силы.

Если вы победили, сделайте переход на [274](#).

274

После вашего последнего удара медведь с рёвом издыхает. Вы пинаете тушу сапогом, но медведь больше не шевелится. В вас появился суеверный страх, что он вдруг воскреснет, если вы долго будете здесь оставаться. В дальнем конце коридора темнеет зеркало, и в нём не видно отражения. Когда вы протягиваете руку, чтобы прикоснуться к стеклу, ваша ладонь проходит сквозь зеркало.

Хотите пройти через зеркало? Если да, переход на [281](#).

Если вы хотите вернуться в коридор, рискуя снова встретиться с первобытным чудовищем, возврат на [247](#).

275

Старик ждёт вас за капищем. Перед зданием слева от вас, сложенным из валунов, вы останавливаетесь. Но старик ведёт вас прямо к дверям.

Хотите и дальше следовать за ним? Если да, тогда возврат на [129](#).

Если нет, то вернитесь на [168](#).

276

Вы бросаете вазу, та разбивается о скалу, торчащую из песка. Вы успеваете увидеть облако пурпурного дыма, вытекающее из разбитой посуды. Дым превращается в страшного демона. Старик визжит и растворяется в воздухе. Демон парит над вами, собираясь разорвать вас на куски. Потом делает это, и ваше приключение заканчивается.

277

Сколько энергетических стрел осталось в вашем жезле? Три? Возврат на [100](#).
Две? Возврат на [8](#).
Одна? Возврат на [231](#).

278

Смертельный холод леденит вашу кровь. Вы не можете даже вдохнуть разреженный воздух.
И ваше приключение заканчивается.

279

К своему удивлению, вы слышите впереди себя из-за поворота коридора человеческие голоса. Кто-то к вам приближается.
Вы хотите погасить факел и спрятаться в одной из ниш? Возврат на [235](#).
Хотите смело войти в коридор? Возврат на [146](#).

280

Вы бросаете серебряную гривну в медную чашу. Шубы деревянного идола начинают шевелиться. Он говорит: -- Ты хочешь задать вопрос? Задавай, и я отвечу. Спрашивай, да будет мир с тобой.
Вот вопросы, которые можно задать Перуну: Хотите спросить о старике, с которым путешествуете? Возврат на [7](#).
Хотите спросить о Кощеевой Цепи? Возврат на [233](#).
Хотите спросить о лучшей дороге к замку князя Кощея? Возврат на [91](#).
Хотите спросить, в какое время дня удобнее войти в усыпальницу? Возврат на [6](#).
Хотите спросить, что вам пригодится для успешного выполнения вашей миссии? Возврат на [92](#).

281

Перед вами очень узкий проход. В конце его виднеется зеркало.
Вы носите на голове старинный шлем, украшенный лосиными рогами? Если носите, то вернитесь на [224](#).
Если на вас этого шлема нет, пролезайте в щель и возвращайтесь на [25](#).

282

На следующее утро работники возвращаются. Они накидывают вам на голову мучной куль с прорезями для глаз и дыркой для дыхания, не развязывая стянутых за спиной рук. Вы чувствуете упёршееся под лопатку острие ножа, когда идёте под конвоем разбойников по узким улочкам города. Позвать на помощь? Но это повлечёт

за собой мгновенную смерть! Кроме того, несмотря на дырку для дыхания, вы изнемогаете в своём куле, а эти мучители не дают ни глотка воды. Вы теряете 3 пункта Силы.

Если выживаете, возврат на [99](#).

283

Вы спускаетесь по коридору, освещая дорогу факелом. Воздух в подземном проходе затхлый, словно он не проветривался тысячи лет. Наконец до вас доходит, что коридор должен вывести вас направо, под каменный холм. Этот холм, по существу, гигантский лабиринт комнат и коридоров. Может быть, это и есть легендарный замок князя Кощея? На стенах коридора вы различаете раскрошившуюся каменную резьбу. Вскоре вы добираетесь до пыльных ниш, заполненных старыми доспехами и обрывками истлевших ковров.

Возврат на [279](#).

284

Два дракона -- стремительные и изящные противники.

Острые когти и клыки обеих этих бестий наготове. Их гибкие хвосты яростно секут землю.

Сначала вы должны сразиться с одним из драконов.

МАЛЫЙ ДРАКОН: Сила 9 Бросьте свою игральную кость два раза.

Очки от 0 до 3: Дракон ухитряется ударить вас, и вы теряете 6 пунктов Силы.

Очки от 4 до 7: Дракон зацепил вас своей когтистой лапой; вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 8 до 12: Вы наносите чувствительный удар дракону; он теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО, ваши Силы восстанавливаются.

Если вы поразили первого дракона, вам предстоит возврат на [11](#).

285

Вы подходите к дверям постоянного двора, останавливаетесь перед хозяином -- огромным обрюзгшим человеком, которому вы явно пришлись не по душе.

Хотите войти? Возврат на [126](#).

Если предпочитаете пойти на площадь, где играют дети, возврат на [190](#).

286

Вы играете на флейте красивую древнюю мелодию.

Возврат на [266](#).

287

Вы оглядываетесь. Монстр нападает на вас в коридоре, но вы отрываетесь от него и торопитесь назад, к зеркалу, и проходите сквозь него.

Возврат на [281](#).

288

Вы вдруг обнаруживаете, что находитесь не в нише, а в большой комнате с выгравированными на стенах рельефами и с алтарём в центре. В каждом конце комнаты по запертой двери; вы в ловушке.

Если у вас была ваза, которую вы несли по просьбе старика, но её уже нет, то вернитесь на [27](#).

Если вы её всё ещё несёте, возврат на [241](#).

Если же вазы у вас никогда не было, переход на [292](#).

289

Демон проглатывает вас, как свою ритуальную жертву.

И ваше приключение на этом заканчивается.

290

Вы спешите к двери, тараните её плечом, отрываете гнилые доски. Щепки летят во все стороны. Вы оказываетесь в узенькой комнате, густо оплетённой пыльной паутиной; у стен в гробах лежат истлевшие скелеты. Комната вытянута, как коридор, ведущий к другой двери. Вы быстро направляетесь к центральному проходу, но вдруг чувствуете, что с потолка на вас покрывалом падает толстый слой липкой паутины. Чьи-то костлявые пальцы хватают сзади за плечо. Вам страшно обернуться.

Вы должны оказаться очень проворным, чтобы освободиться от опасности. Бросьте кость дважды. Сумма выпавших очков должна оказаться меньше или равняться показателю вашей Ловкости. Только тогда вам повезёт.

Если вам это удаётся, возврат на [151](#).

Если нет, то возврат на [13](#).

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО поможет вам перейти на [151](#).

291

Благодаря третьему глазу на вашей груди, всё, что вы видите, утраивается.

Если хотите перенести кристаллический глаз на спину, то возвращайтесь на [201](#).

Если хотите бросить его в заплечный мешок, возврат на [185](#).

Если хотите оставить глаз по-прежнему на груди, возврат на [166](#).

292

Вы решаете не уходить из комнаты, пока не оставите какое-нибудь подношение на алтаре.

У вас есть что-нибудь из волшебных вещей: верёвка, флейта, кристаллический глаз или ключ? Если да, возврат на [173](#).

Если хотите их сэкономить, возврат на [265](#).

293

Вы с Савелием выпиваете зелье, убегаете, легко обгоняя волков, и с радостью замечаете, что Савелий не отстаёт от вас. Пробегаете две версты и оказываетесь в языческом капище. Чуть поодаль виднеется невысокое строение у подножья каменного холма. Вдруг Савелий судорожно хватает вас за плечо и падает без сил. Ему нужен длительный отдых. Купец просит вас оставить его здесь. Он сам, отдохнув, доберётся до дома.

Вы оставляете его в тени холма, отдав старику всю свою воду. А сами из чистого любопытства решаете заглянуть в полуразрушенное строение.

Возврат на [35](#).

294

Усталость, кажется, не беспокоит старика, и он продолжает неумоимо шагать вперёд. Скоро вы оба подходите к узкому скалистому ущелью, заваленному человеческими костями. Не обращая внимания на груды костей, старик спускается в ущелье, и вы следом за ним, стараясь не уронить вазу. Вдруг возле стены ущелья вы замечаете две гибкие тени, и наконец различаете на фоне камней двух небольших драконов. Твари, совершенно не обращая внимания на старика, стремятся прямо к вам. Это значит, что вам предстоит битва с обоими.

Хотите убежать, унося вазу? Тогда возврат на [109](#).

Предпочитаете бросить вазу и убежать? Возврат на [142](#).

Хотите сразиться с драконами? Возврат на [284](#).

295

Стрела, светясь голубым пламенем, поражает вас.

Ваше приключение заканчивается.

296

Вы, обдирая кожу на боках, пролезаете в узкое отверстие и попадаете в пыльную комнату; обходите кучу мусора у своих ног и дотрагиваетесь до красивого сверкающего камня-глаза.

Вдруг вы слышите совершенно неуместный здесь металлический скрежет и, оглянувшись, видите, что один из двух золотых раков ожил и тянется к вам клешнями. Вам нельзя убежать отсюда без поединка.

МЕХАНИЧЕСКИЙ РАК: Сила 12

Бросайте игральную кость два раза.

Очки от 0 до 2: Клешня рака пронзает вашу грудь. Тысячелетний яд, изобретённый в древности, разливается по вашим венам.

Через секунду вы мертвы.

Очки от 3 до 6: Рак металлической клешнёй вцепляется в вашу ногу.

Клешня острая, как бритва, и хотя яд, который она содержит, выдохся от времени, вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 7 до 11: Вы разрубили механический панцирь золотого рака, и он теряет 3 пункта Силы.

12 очков или **ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО**: Вы попали раку в чувствительное место и убиваете его. Ваши Силы не восстанавливаются.

В случае вашей победы -- возврат на [71](#).

297

На следующее утро вы просыпаетесь позже старика. Тот уже одет в дорожный плащ и к его поясу прикреплена фляжка с водой. Вам он даёт с собой пищу; затем передаёт ключи от лавки своему юному племяннику. Вы вместе со стариком уходите.

В узком переулке вы встречаетесь с прачкой и уступаете ей дорогу. Неожиданно "прачка" выхватывает кинжал, и вы понимаете, что это переодетый мужчина. У вас есть время защититься от злодея.

ЗЛОДЕЙ: Сила 9

Бросьте вашу игральную кость два раза.

Очки от 0 до 5: Вам наносят удар, и вы теряете 3 пункта Силы.

Очки от 6 до 12: Вы хладнокровно и умело защищаетесь и наносите злодею удар. Он теряет 3 пункта Силы.

Если вам выпадает **ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО**, ваша Сила восстанавливается.

Если вы побеждаете в схватке, возврат на [139](#).

298

Вы бредёте ночь и утро следующего дня; старик идёт впереди вас, его ноги легко и твёрдо ступают по земле. В отличие от него, вы совсем измотаны. Страшно хочется пить.

Есть ли у вас немного воды? Если да, то возврат на [2](#).

Если нет, то возврат на [202](#).

Вы перебираетесь через останки червя и идёте налево по коридору. Вскоре подходите к великолепным двойным дверям, обитым золотым листом. В свете факела вы можете видеть в полированном золоте своё отражение. Инстинктивно чувствуете, что вы наконец-то подошли к хранилищу Кошечей Цепи. Дверь сама открывается, когда вы прикасаетесь к ней.

Возврат на [242](#).

Ваш противник хватается за раненую руку и умоляет о пощаде. Вдруг недалеко от себя вы замечаете свет в другой комнате. Свечу держит старик, спокойно разглядывающий вас. Рядом с ним стоит маленький мальчик. Оба смотрят на вас из освещённого дверного проема. Старик просит объяснить, что здесь происходит. Вы как можно понятнее рассказываете о цели своего путешествия, о том, что вам нужен купец Савелий. Вы показываете старику свою половинку каменной пластинки. Тот, кажется, заинтересовался ею.

-- Я думал, что никогда больше не увижу этот камень, -- тихо говорит он. -- Если нужна моя помощь, заплати за неё! Я достаточно пострадал из-за этой вещицы.

Он просит вознаградить его за труды двадцатью серебряными гривнами. Есть они у вас? Если да, возврат на [59](#).

Если нет, то возврат на [183](#).

Вы укладываете в углубление обе половины пластинки. Скрежет каменных блоков затихает, и яркий солнечный свет прорывается через отверстие в потолке, появившееся над ларцом. Свет этот почти ослепляет вас. Вы видите, как хрустальная крышка ларца превращается в белый туман. Облачко тумана поднимается вверх и растворяется под потолком комнаты. Доступ к амулету бессмертия -- открыт. Кошечья Цепь перед вами. Вы вынимаете её и, не торопясь, рассматриваете бесценное сокровище.

Вдруг раздаётся страшный грохот, и огромные каменные блоки начинают валиться со стен в сокровищницу, круша сундуки и погребая под собой горы драгоценностей. Вы быстро ставите "на попа" подходящий ящик, вскакиваете на него и мечом, словно рычагом, раздвигаете отверстие над собой. Ещё одно усилие, и вы находитесь на вершине холма, возле древнего языческого капища. Только теперь вы понимаете, что приключения ваши происходили не внутри маленького здания, в которое вы в своё время вошли, а под землёй. Вот, значит, где князь Кощей построил свой замок! Неожиданно вершина холма начинает проваливаться. Не дожидаясь, пока провалитесь вниз и вы, спускаетесь по склону к капищу. Замка князя Кощей вместе с таившимися в нём опасностями и сокровищами больше не существует. Вы направляетесь домой, унося с собой высшую награду за ваши труды -- АМУЛЕТ БЕССМЕРТИЯ.

Надевая Кощееву Цепь на шею, вы понимаете, что теперь и сами можете стать Кощеем Бессмертным.

Если захотите, конечно!..



<http://quest-book.ru>