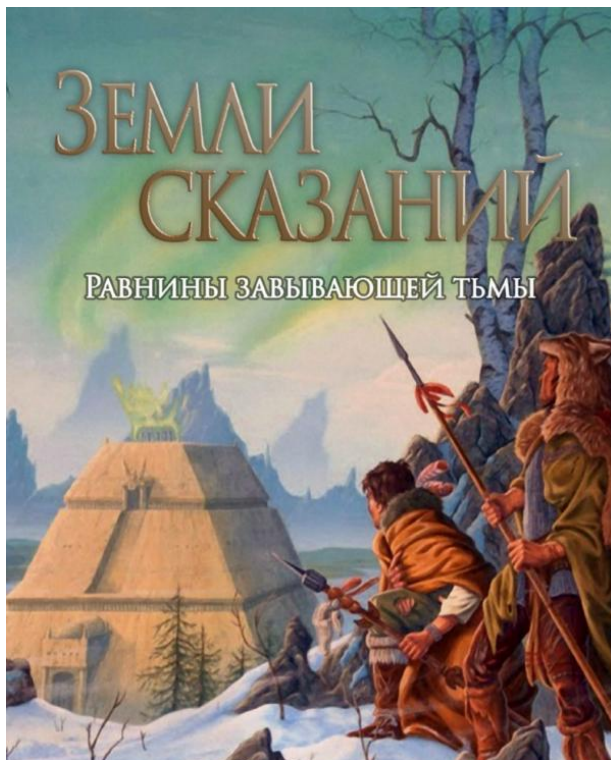


Дмитрий Дударь

Земли сказаний: Равнины забывающей тьмы

книга-игра



Версия текста: 2

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Враг

АТК: ____
ЗАЩ: ____
ВЫН: ____

Герой

Воин: ____
Следопыт: ____
Чародейка: ____
Шаман: ____
Бард: ____
Плут: ____
РАНГ: ____
ВЫН: ____
/ВЫН: ____
ЗАЩ: ____
СИЛ: ____
ЛОВ: ____
МАГ: ____
НАБ: ____
ВОР: ____
ОБА: ____

D

N: ____
Rez: ____
X: ____
Atk: ____
Dmg: ____
Stat: ____
Hard: ____
D6: 6
D100: 100
easy: ____
Villa: ____
Slash1: ____
Dex1: ____
Slash2: ____
Dex2: ____
Slash3: ____
Dex3: ____
Dex: ____
Rez1: ____
Dexhero: ____
Dom: ____
Str: ____
Lov: ____
Int: ____
Nab: ____
Vor: ____
Oba: ____
Arm: ____
Sol: ____
Night: ____
Ship: ____
Storm: ____
Golem: ____
Bridge: ____
Island: ____
Rune: ____
Stavka: ____
Turnir: ____
Pirate: ____
Mask: ____
Witch: ____
Vamp: ____
Select: ____
Trau: ____
Lager: ____
Slave: ____
Ritual: ____
Star: ____
Rubin: ____
Baba: ____
Flag: ____
Aragon: ____
Worm: ____
Mirror: ____
Tambu: ____
Crown: ____
Snake: ____
Stella: ____
Sceptre: ____
Assault: ____
Dragon: ____
Ice: ____
Kochevnik: ____
Repair: ____
Bird: ____

Инвентарь

Золото: ____
Свиток воскрешения: ____
Кольцо храбрости: ____
План виллы Хордета: ____
Медальон с сердцем: ____
Мед фей: ____
Медный ключ: ____
Свиток с балладой: ____
Флаг Шадар: ____
Корабль в порту: ____
Скипетр Шадар: ____
Корона Ксинока: ____
Плащ из шкур: ____
Лампа: ____
Пояс (СИЛ+1): ____
Пояс (СИЛ+2): ____
Пояс (СИЛ+3): ____
Сапоги (ЛОВ+1): ____
Сапоги (ЛОВ+2): ____
Сапоги (ЛОВ+3): ____
Амулет (МАГ+1): ____
Амулет (МАГ+2): ____
Амулет (МАГ+3): ____
Шлем (НАБ+1): ____
Шлем (НАБ+2): ____
Шлем (НАБ+3): ____
Перчатки (ВОР+1): ____
Перчатки (ВОР+2): ____
Перчатки (ВОР+3): ____
Флейта (ОБА+1): ____
Флейта (ОБА+2): ____
Флейта (ОБА+3): ____
Доспехи (ЗАЩ+1): ____
Доспехи (ЗАЩ+2): ____
Доспехи (ЗАЩ+3): ____
Задание Братства: дворец дайме: ____
Секрет Червя: ____
Зеркало Солнца: ____
Рунический свиток: ____
Карта горных тоннелей: ____
Офицерский пропуск: ____
Ритуал открытия: ____

1

ЗЕМЛИ СКАЗАНИЙ: РАВНИНЫ ЗАВЫВАЮЩЕЙ ТЬМЫ

Авторы: Дэйв Моррис, Джейми Томсон

Перевод: Екатерина Алексеева

Координатор: Denox

○ Начать игру — (400)

○ Вступление — (140)

○ Правила игры — (117)

2

9

Вы достает свиток с любовной балладой, которая звучала при дворе Верховного Короля для него и его супруги, принцессы Леонары. Возможно, эта песня растопит замёрзшее сердце призрачной Ледяной Королевы, духа Леонары, который обречён колдовскими чарами на скитания по этой шахте.

○ Дальше,  «N» = 130, «Rez» = 0, «X» = 6, «Hard» = 16 — (345)

3

325

Скалистый лес представляет собой приятный зелёный массив. В деревьях поют птицы, воздух свежий и бодрящий. На поляне посреди леса вы находите хижину. Живущая в ней молодая женщина из племени кочевников предлагает вам купить древние диковинки. Некоторые из них, возможно, могут обладать волшебными свойствами.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Медальон с сердцем»: Медальон с сердцем: 100 зол.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Мед фей»: Мед фей: 200 зол.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Медный ключ»: Медный ключ: 300 зол.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Свиток с балладой»: Свиток с балладой: 400 зол.

Если отсутствует 1 «Инвентарь/Флаг Шадар»: Флаг Шадар: 500 зол.

○ Если в наличии 100 «Инвентарь/Золото», но отсутствует 1 «Инвентарь/Медальон с сердцем»: **Медальон с сердцем: 100 зол.**,  «Золото» -100, «Медальон с сердцем» +1 — (372)

○ Если в наличии 200 «Инвентарь/Золото», но отсутствует 1 «Инвентарь/Мед фей»: **Мед фей: 200 зол.**,  «Золото» -200, «Мед фей» +1 — (390)

○ Если в наличии 300 «Инвентарь/Золото», но отсутствует 1 «Инвентарь/Медный ключ»: **Медный ключ: 300 зол.**,  «Золото» -300, «Медный ключ» +1 — (386)

○ Если в наличии 400 «Инвентарь/Золото», но отсутствует 1 «Инвентарь/Свиток с балладой»: **Свиток с балладой: 400 зол.**, ✎ «Золото» -400, «Свиток с балладой» +1 — **(302)**

○ Если в наличии 500 «Инвентарь/Золото», но отсутствует 1 «Инвентарь/Флаг Шадар»: **Флаг Шадар: 500 зол.**, ✎ «Золото» -500, «Флаг Шадар» +1 — **(289)**

○ **Вернуться назад: 280 — (318)**

4

17

Вы пересекаете продуваемые всеми ветрами степи. Погода внезапно резко портится. Надвигается буря, и день погружается во мрак. На вас обрушивается воющий ветер, а с небес низвергаются потоки дождя. Гром и молнии сотрясают небосвод. На несколько шагов вперёд уже ничего не видно, и негде спрятаться от разбушевавшейся стихии. Посреди этой яростной бури вам мерещатся голоса, будто зовущие кого-то. Но, возможно, это только ветер?

○ **Исследовать: 525 — (54)**

○ **На север: 535 — (314)**

○ **На восток: 442 — (396)**

○ **На запад: 383 — (222)**

○ **На юг: 44 — (90)**

5

499

Рубиновой Цитадели больше нет. От неё остались лишь расколотые обломки бывшего величия, поверженного вашей смекалкой. Единственное, что можно заметить в руинах, это медную крышку люка в полу, там, где совсем недавно был главный зал. Есть ли у вас медный ключ?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Медный ключ»: **Медный ключ: 196 — (379)**

○ **Покинуть руины: 535 — (314)**

6

39

На пути вам встречается вделанная в холм высокая каменная плита. На ней вырезана руна. На ваш взгляд, она похожа на знак трау — подземного народца. Вы легонько стучите по каменной плите, и она скользит вверх,

открывая за собой зияющую чёрную дыру. Оттуда выпрыгивают две тёмные фигуры чернее самой ночи, закутанные в тень. Всё, что вы можете различить,— это их красные, горящие глаза и огромные серебристые ухмылки, полумесяцами сверкающие на их тёмных лицах. Вы понимаете, что перед вами трау, ночные копатели, подземные жители, у которых в родственниках феи и гоблины.

— О, человек, вот потеха! — произносит один из них басом. - Надеюсь, ты принес для нас мед фей?

- Если в наличии 1 «Инвентарь/Мед фей»: **Мед фей: 245**, ✎ «Мед фей» -1 — **(167)**
- **Пожать плечами: 481**, ✎ «N» = 481, «Rez» = 0, «X» = 4, «Hard» = 13 — **(345)**

7

126

Вы замечаете странную, будто обитую кожей хижину, стоящую посреди болота на ходулях, которые напоминают лапы гигантского насекомого. Вы понимаете, что перед вами легендарная Хижина Гура-Гору. Говорят, Гура-Гору — злобная старуха, хижина которой является живым существом и может ходить на своих ногах.

- **Подойти к хижине: 178** — **(153)**
- **Сделать ловушку: 654** — **(246)**

8

382

Из высоких камышей на берегу реки выходит Келпи - водный дух, который известен тем, что заманивает путников в речные глубины. Предстоит сражаться.

- **Дальше** — **(27)**

9

469

Из мистических бестиариев вам известно, что перед вами змеиный демон, которого давно почившие жрецы Шадара обрекли быть стражем гробниц. Вы произносите заклинание, которое якобы должно отпугивать демонов подобного рода. Чудовище на мгновение отступает, а из его глаз и ушей вырываются потоки зелёной желчи. Оно корчится в агонии, но не погибает. Ваше заклинание лишь ослабило чудовище, и теперь оно готовится атаковать.

☐ [Дальше — \(162\)](#)

10

ВЫБОР КЛАССА

- ☐ [Воин — \(258\)](#)
- ☐ [Следопыт — \(155\)](#)
- ☐ [Чародейка — \(199\)](#)
- ☐ [Шаман — \(232\)](#)
- ☐ [Бард — \(184\)](#)
- ☐ [Плут — \(336\)](#)

11

311

Прийти сюда было ошибкой. Несколько завсегдатаев признают в вас человека, выдавшего Лурока Банса Авару Хордету. Вы поворачиваетесь, собираясь уйти, но три головореза преграждают вам путь к выходу. В тот же миг на вас набрасываются сразу несколько друзей Лурока.

☐ [Дальше — \(22\)](#)

12

371

— Хватит болтовни! У нас нет на это времени,— произносит шаман, поворачиваясь к вам спиной. Он даёт сигнал своим товарищам, которые вынимают из ножен острые кинжалы и приближаются к Цгано, настороженно поглядывая на вас.

— Спаси меня, спаси меня! — умоляет женщина хриплым голосом.

— Замолчи, ведьма! — кричит шаман, закрывая ей рот рукой. Шаманам удаётся быстро скрутить Цгано. Женщина начинает яростно кричать, и её глаза теперь излучают сверхъестественную энергию.

— Не смотрите ей в глаза! — предупреждает главный шаман, но уже слишком поздно. Ведьма подчиняет себе его волю и берет под полный контроль. Это уже не человек, а лишь послушная игрушка в ее руках. Под действием колдовских чар шаман нападает на вас.

○ Дальше — (296)

13

663

Вы вступаете в темноту. Здесь гораздо холоднее. Этот пробирающий до костей, жгучий, злой холод царапает вас своими когтями из ледяного железа и сжимает ваше сердце морозным обручем. Вы углубляетесь в лабиринт тоннелей.

○ Дальше,  «N» = 273, «Rez» = 0, «X» = 2, «Hard» = 13 — (345)

14

121

Ваши волосы встают дыбом, а по телу распространяется покалывание. Внезапно вы обнаруживаете себя на побережье какого-то острова. От моря остров отделён густой зеленоватой завесой тумана, которая полностью окутывает его. Вглубь суши простираются жаркие, влажные джунгли, над которыми возвышается заросшая деревьями гора. Вы оказались на Таинственном острове.

 «Island» = 0

○ 564 — (45)

15

618

Верховная жрица закутана с головы до ног в яркие белые шелка — вам видны её глаза, подобные двум янтарным дискам. Она рассказывает вам, что зеркало Богини Солнца, священная реликвия храма, было украдено. Она считает, что зеркало попало к степному кочевнику из орды Громовых Небес, и просит вас вернуть реликвию в храм. Она обещает, что в благодарность за это храм вознаградит вас.

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Зеркало Солнца»: **Зеркало Солнца: 710**,  «Зеркало Солнца» = 0, «Sol» = 1 — **(239)**

○ **Назад: 58** — **(187)**

16

НЕБЕСНЫЙ ДРАКОН

Атака **9**

Защита **11**

Выносливость **60**

○ **Начать битву**,  «N» = 653, «Rez» = 0, «АТК» = 9, «ЗАЩ» = 11, «ВЫН» = 60 — **(156)**

17

119

Вы застигаете их врасплох и без труда убиваете. Затем вы всем своим весом наваливаетесь на тяжёлый рычаг, и Великие ворота начинают медленно и натужно открываться. Через считанные секунды цитадель погружается в хаос. Снаружи, с северной равнины, раздаётся оглушительный гул тысячи голосов, пронзающий ночную тишину. В тот же миг элитное подразделение армии Белая устремляется к воротам. Внутри цитадели гарнизон стремительно бросается на защиту. В этой суматохе вы надеетесь благополучно скрыться.

○ **655** — **(438)**

18

181

Вы находите вынесенный на берег барк спробитым корпусом. Вокруг скудного костра сгрудилось несколько человек, закутавшихся в тонкие одеяла и парусину с корабля. На их лицах написано отчаяние, они выглядят замёрзшими и полуживыми от голода. Они жгут деревянные обломки барка. При вашем приближении они поднимают глаза, но едва ли замечают ваше присутствие, настолько погружены они в своё отчаяние.

- **Поговорить: 475**,  «N» = 475, «Rez» = 0, «X» = 6, «Hard» = 13 — **(345)**
- **Пройти мимо: 669** — **(360)**

19

235

Ваша попытка исполнить балладу оказывается настолько скверной, что приводит Ледяную Королеву лишь в ещё большую ярость.

- **110** — **(59)**

20

398

Вы углубились далеко на север. Обычно земля здесь укутана снегом большую часть года, однако сейчас стоит короткое лето. Неподалеку вы видите деревню, от которой в небо поднимается дым. Ещё дальше на севере горизонт закрывают горы на Краю Света, мрачные и неприступные. В этих краях они абсолютно непроходимы. На запад, насколько хватает взгляда, простираются степи. На востоке высокие скалы склоняются над холодным серым морем. Вы можете войти в деревню, пойти на запад в холодные степи или отправиться на юг в Яримуру.

- Если отсутствует 1 «D/Vamp»: **Войти в деревню: 548** — **(179)**
- Если в наличии 1 «D/Vamp»: **Войти в деревню: 672** — **(287)**
- **На запад: 15** — **(225)**
- **На юг: 280** — **(318)**

21

5

Когда вы подходите к холму, из-за его гребня выступают десятки каких-то фигур. На них тяжёлые маски, напоминающие звериные морды — кабанов, драконов, свиней и других существ. Их тела выглядят как человеческие, только скрюченные и деформированные, покрытые серебристо-серым мехом. При виде вас они издают кроважидный рык и бросаются в атаку! Их слишком много, и вам остаётся лишь попробовать спастись бегством.

○ **Дальше**,  «N» = 460, «Rez» = 0, «X» = 2, «Hard» = 11 — **(345)**

22

ГОЛОВОРЕЗЫ

Атака **10**

Защита **7**

Выносливость **50**

○ **Начать битву**,  «N» = 430, «Rez» = 0, «ATK» = 10, «ЗАЩ» = 7, «ВЫН» = 50 — **(156)**

23

455

Таверна «Белый волшебник» — излюбленное место магов и жрецов Молхерна. Еда и проживание здесь стоят 10 золотых в сутки.

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Золото»: **Переночевать (10 зол.)** — **(385)**

○ **Выйти из таверны: 274** — **(46)**

24

150

Обыскав существо, вы находите в его рюкзаке **100 золотых**. Дальнейший путь по району обходится без происшествий, и на рассвете вы возвращаетесь в центр города.

 «Золото» +100

○ **10** — **(262)**

25

479

Вы достаточно сведущи в магических искусствах, чтобы отразить любое воздействие проклятия Шадар.

- Если отсутствует 1 «Инвентарь/Скипетр Шадар»: 290 — (384)
- Если в наличии 1 «Инвентарь/Скипетр Шадар»: 290 — (377)

26

134

Цитадель Велис-Корин теперь служит военной базой королю Нергану и Северному Альянсу. Стражники отдают вам честь, приветствуя вас как победоносного воина короля и народного героя. Вас провожают внутрь, где вас встречает капитан Воркунг, советник короля. Он рад предоставить вам целую анфиладу комнат. Вы можете оставаться здесь столько, сколько пожелаете. **Ваша выносливость полностью восстанавливается.** Воркунг рассказывает, что гражданская война продолжается. Теперь, когда цитадель в руках Северного Альянса, король надеется продвинуться на юг и захватить Каран-Бару, но пока что до этого ещё далеко. Поблагодарив советника за теплый прием, вы покидаете цитадель.

 приравнять «ВЫН» к «/ВЫН»

- 145 — (445)

27

КЕЛПИ

Атака 6

Защита 8

Выносливость 40

- Начать битву,  «N» = 701, «Rez» = 0, «АТК» = 6, «ЗАЩ» = 8, «ВЫН» = 40 — (156)

28

13

Поединков больше нет, так как никто не зарегистрировался для участия в соревновании.

— Может через несколько недель появится какой-нибудь желающий,— бросает проходящие мимо вас маг. Здесь это никого не удивляет — временами арена пустует дни напролет, но бывает и такое, что соревнования проходят каждый день несколько недель подряд. Всегда найдётся смельчак, жаждущий заполучить вожделенный титул Чемпиона арены и соответствующие награды.

○ 53 — (181)

29

633

Улицы представляют собой лабиринт прокуренных аллей и тёмных переулков, построенный вокруг главной площади. На площади стоит массивное обветшалое здание из камня. Над большой дверью, возле которой слоняются несколько головорезов, висит табличка с надписью: **"Братство Ночи"**. Если вы - плут, то можете зайти внутрь, иначе вас не пропустят.

○ Если в наличии 1 «Герой/Плут», но отсутствует 1 «D/Night»: **Плут: 349 — (128)**

○ Если в наличии 1 «D/Night»: **Плут: 450 — (33)**

○ **Назад: 182 — (298)**

30

246

Воины угощают вас вяленным мясом из своих седельных вьюков, и вы запиваете его крепким кислым квасом. **Полностью восстановите свою выносливость.** Смотреть вместе с кочевниками на то, как медленно умирает их жертва — не самое приятное занятие. Однако вы понимаете, что если выразите своё отвращение, то ужасно оскорбите их, а у вас нет ни малейшего желания присоединиться к несчастному пленнику, поэтому вы просто уходите.

 приравнять «ВЫН» к «/ВЫН»

○ 442 — (396)

31

610

Вы находите останки змеиноного демона, которого убили здесь в прошлый раз. Вонь от его гниющей плоти делает царящий в гробнице запах разложения ещё более невыносимым.

32

251

Когда вы подходите ближе к холму, какая-то фигура преграждает вам путь. Существо выглядит как человек, но его конечности причудливо скрючены, а пальцы рук заканчиваются длинными чёрными когтями. Его тело покрыто спутанным серым мехом, а из одежды на нем лишь украшенная орнаментом маска, выполненная в форме птичьей головы, которая полностью покрывает его голову. Из-под маски мерцают две красные точки. Зверолюд запрокидывает голову и издаёт протяжный вой, а затем приближается к вам. Вы должны сразиться с ним.

○ **Дальше** — (351)

33

450

В вас признают члена Братства и пропускают внутрь. **Здесь вы можете отдохнуть и полностью восстановить свои очки выносливости.** Затем вы возвращаетесь на улицы Яримур в поисках новых приключений.

✎ приравнять «ВЫН» к «/ВЫН»

○ 182 — (298)

34

504

Вы пытаетесь обернуть всю ситуацию в шутку, но они воспринимают это как оскорбление боевого искусства их племени, и их лица внезапно ожесточаются и каменеют. Они хватают вас, забирают все ваши деньги и связывают вам руки за спиной. Затем они заставляют вас бежать, а сами несутся следом на своих огромных птицах, поощряя их пинать и клевать вас. **Потеряйте 20 очков выносливости.** Если вы всё ещё живы, то в конце концов им надоедает эта забава, и они уезжают, оставив вас едва живым и истекающим кровью. Вам удастся освободиться от пут, но вашему положению не позавидуешь — вы в степях, совсем один и без каких-либо денег.

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: Герой падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

✎ «Золото» = 0, «ВЫН» -20

○ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **383** — (222)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения**, ✎ $f(x)$ «Reborn» — (222)

○ Если отсутствует 1 «Герой/ВыН»: Закончить игру — (436)

35

340

Вы пришли к Рубиновой Цитадели. Она представляет собой причудливо сконструированную башню, которая кажется вырезанной из цельного рубина гигантских размеров. Согласно легенде, башня упала с небес во времена Древних Богов. Некоторые считают, что цитадель была дворцом одного мелкого божка, которого низвергли в ходе Войны Богов, когда сам Харкун был убит и сброшен вниз. Тело Харкуна стало землёй, а его кровь — реками. Цитадель сияет красным, отбрасывая розовую тень на снег. Зрелище завораживает.

- Зайти внутрь: 159 — (303)
- Пойти дальше: 535 — (314)

36

460

Вам удаётся оторваться от своих преследователей. Зверолюди очень свирепы, но, судя по всему, не очень умны — охотники из них неважные.

- 32 — (342)

37

660

Сейчас военный лагерь заметно опустел, так как основная часть войск переместилась в военный гарнизон цитадели Велис-Корин. Генерал Беладай занят планированием новых военных походов и пока что никого не принимает.

- 145 — (445)

38

701

Вы уже заносите руку, чтобы прикончить водного духа, как вдруг он бросает на землю перед собой мешочек с монетами. Это вызывает у вас секундное замешательство, и Келпи этого достаточно, чтобы унести ноги, нырнув в реку с громким всплеском. На речном берегу водный дух оставил **100 золотых**.

 «Золото» +100

○ 29 — (169)

39

257

Вода оказывается настолько холодной, что вы издаёте стон, больше похожий на предсмертный хрип. Через мгновение вы чувствуете, как с речного дна вас хватают покрытые тиной и водорослями щупальца, и в этот момент вам становится абсолютно понятно, что такое страх. Чтобы переплыть реку в целости и сохранности, вам надо одолеть не только бурное течение, но и какую-то сверхъестественную нечисть, которая своими щупальцами пытается утянуть вас на дно.

○ **Дальше**,  «N» = 374, «Rez» = 0, «X» = 2, «Hard» = 14 — (345)

40

541

Вы не отступаете ни на шаг и непоколебимы в своей вере. Призрак шарахается от вас, усмирённый вашей божественной мощью.

— Я лишь пытаюсь выполнять предназначенную мне миссию, я ведь, в конце концов, страж Шадарской Империи! — причитает он в порыве внезапного раскаяния под силой вашего боговдохновенного взгляда.

— Шадарскую Империю поглотила пучина времени тысячу лет назад, и тебе следовало сгинуть вместе с ней, — отвечаете вы. Призрак задумывается в нерешительности, а затем произносит:

— Я чувствую, что это действительно так. Возможно, я наконец могу обрести покой.

С этими словами он растворяется в воздухе, издав потусторонний стон. В тот же миг холодное зелёное пламя гаснет, и вы остаётесь в разрушенной башне в одиночестве. Среди хлама вы находите **флаг Шадар**, а также зелёный самоцвет стоимостью **200 золотых**. Теперь вы можете вернуться по болоту обратно той же дорогой, что и пришли.

 «Золото» +200, «Флаг Шадар» +1, «Flag» = 1

○ 44 — (90)

41

279

В «Отрубленной руке» никто не хочет с вами разговаривать. Более того, их раздражает ваша назойливость. Вы понимаете, что вам лучше убраться отсюда, пока дело не приняло дурной оборот.

○ 182 — (298)

42

НЕУПОКОЕННЫЕ ВОИНЫ

Атака 7

Защита 8

Выносливость 50

○ Начать битву,  «N» = 372, «Rez» = 0, «АТК» = 7, «ЗАЩ» = 8, «ВЫН» = 50 — (156)

43

675

Щёлкающие шакалы челюсти начисто откусывают вам голову. Ваше обезглавленное тело падает на землю.

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения»: Свиток воскрешения,  f(x) «Reborn» — (229)

○ Закончить игру — (436)

44

ГРАБИТЕЛЬ

Атака 5

Защита 6

Выносливость 30

○ Начать битву,  «N» = 322, «АТК» = 5, «ЗАЩ» = 6, «ВЫН» = 30, «Rez» = 0 — (156)

45

564

Вы пробираетесь по джунглям сквозь лианы и заросли странной густой растительности. От влажной земли поднимается пар, в ветвях деревьев поют яркие птицы. Земля начинает идти под уклон вверх — вы взбираетесь на гору посреди острова.

— Вернись! Вернись! — пронзительно кричит красно-золотой попугай, а затем поднимается в воздух и улетает.

- ☐ Поднять на гору: 122 — (160)
- ☐ Если отсутствует 1 «D/Island»: Вернуться: 407 — (447)
- ☐ Если в наличии 1 «D/Island»: Вернуться: 323 — (171)

46

274

В Таинственном городе живёт община магов. Сам город состоит из нескольких домов и магазинов, построенных вокруг храма Молхерна, рядом с которым расположился гигантский амфитеатр — Арена Звёздного Камня.

- ☐ Арена: 53 — (181)
- ☐ Таверна: 455 — (23)
- ☐ Рынок: 111 — (188)
- ☐ Храм Молхерна: 637 — (226)
- ☐ Покинуть город: 90 — (65)

47

73

Несмотря на все ваши усилия вы безнадежно заблудились в лабиринте подземных тоннелей. Вскоре вы умираете от голода. Хотите использовать свиток воскрешения?

- ☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения»: Свиток воскрешения,  f(x) «Reborn» — (186)
- ☐ Закончить игру — (436)

48

28

Это приключение, связанное с гармонией музыки, многому вас

научило. **Получите 1 Ранг!** Слава о ваших подвигах вскоре разнесется по всему миру, и в каждой таверне будут рады услышать ваше звонкое пение.

 «РАНГ» +1, «/ВЫН» +10, приравнять «ВЫН» к «/ВЫН»

○ **Дальше** — (173)

49

523

Шатёр шамана стоит за пределами лагеря на клочке земли, огороженном черепами животных. Он презирует готовку пищи на огне и жуёт сырое мясо, сдирая его зубами прямо с кости. Когда он поднимает голову, вы видите, что у него стеклянный взгляд и расширенные зрачки, как будто он находится под действием

какого-то галлюциногенного зелья. Вы присаживаетесь на корточки рядом с ним. Шаман приветствует вас равнодушным ворчанием.

○ 458 — (189)

50

298

Королевская гробница представляет собой большой мраморный мавзолей. По бокам от входа стоят длинные каннелированные колонны. Внутри вы видите множество надгробных плит, вделанных в стены. Надгробия запечатаны тяжёлыми каменными блоками, на которых выгравированы имена и деяния похороненных под ними людей. Без команды помощников вам не сдвинуть ни одну Жиз этих надгробных плит. Внезапно вас настораживает звук какого-то скольжения. Из дальнего конца гробницы в вашу сторону извивается своими кольцами существо, напоминающее по форме змею. У него голова и торс человека, но туловище гигантской змеи. С лица, закрытого капюшоном, словно у кобры, на вас пристально смотрят чёрные жемчужины глаз. С клыкастой пасти существа на пол с шипением капает яд.

○ **Дальше**,  «N» = 469, «Rez» = 0, «X» = 3, «Hard» = 14 — (345)

51

○ Z2 — (292)

52

563

Рансиман признаёт в вас того, кто добыл для него Рунический камень Шадар. Тем не менее, у него для вас больше нет ни новых заданий, ни какой-либо помощи.

☐ 637 — (226)

53

МАРОДЕР

Атака 6

Защита 8

Выносливость 45

☐ Начать битву,  «N» = 658, «Rez» = 0, «АТК» = 6, «ЗАЩ» = 8, «ВЫН» = 45 — (156)

54

525

Вы пробиваетесь сквозь град с дождём в погоне за голосом. Вдруг что-то взрывается у вас под ногами, окатив вас горячими каплями расплавленной руды. **Потеряйте 10 очков выносливости.** Вы поднимаете взгляд и видите над собой человекообразное существо, сотканное из зеленоватого мерцающего света и парящее в воздухе верхом на грозовом облаке. Его круглые глаза горят синим огнем. Это оно швыряет в вас кусками расплавленного металла. При этом существо демонически хохочет, и смех этот подобен раскатам грома.

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: Герой падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

 «ВЫН» -10

☐ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **Сражаться: 536 — (340)**

☐ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **Отпугнуть: 700 — (227)**

☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения,  f(*) «Reborn» — (4)**

☐ Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Закончить игру — (436)**

55

310

Вы плывёте в сторону бухты Несчастья. Начинается сильный ливень, небо затягивает тучами, и видимость резко падает.

— Это опасные воды, капитан, — говорит старший помощник. —

Поговаривают, что рифы и скалы в этой бухте дрейфуют и меняют свое местоположение, поэтому ни на одну карту здесь нельзя положиться.

К счастью, под этим серым небом, сквозь пелену дождя вам едва удаётся различить яркий оранжевый огонёк где-то вдалеке.

— Это маяк. Его зажигают, чтобы указать кораблям путь среди скалистых рифов бухты. Мы должны взять курс прямо на него, так нам удастся избежать опасных участков, капитан, — говорит старший помощник.

○ Если отсутствует 1 «D/Storm»: Плыть к маяку: 79 — (329)

○ Если в наличии 1 «D/Storm»: Плыть к маяку: 193 — (393)

○ Обогнуть маяк: 208 — (210)

56

547

Дракон разворачивается к вам всеми тремя головами, как будто только сейчас вас заметив.

— Подожди, — грохочет он, обдавая вас порывом тёплого воздуха с запахом серы, — я чувствую, что ты и впрямь наследник древних королей.

Хотя и не мёртвый, это странно... Впрочем, я знаю, как это исправить! Покажи мне все, на что ты способен, смертный!

○ Дальше — (16)

57

421

Рыцари окружают вас и требовательно спрашивают, что вы здесь делаете.

○ Дальше, ✎ «N» = 356, «Rez» = 0, «X» = 6, «Hard» = 15 — (345)

58

667

Вы уже почти освободились от щупалец, как чувствуете, что их прикосновения пытаются вас парализовать.

○ **Дальше**,  «N» = 216, «Rez» = 0, «X» = 3, «Hard» = 14 — **(345)**

59

110

Вы пытаетесь сражаться, но холод становится настолько невыносимым, что трудно дышать. Ваши ресницы смерзаются друг с другом, и вы перестаете что-либо видеть. Внезапно вы падаете без чувств. Вы приходите всебя на берегу озера, но какая-то вампирская сила вытянула из вас почти всю жизненную энергию. **Потеряйте 20 очков выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: Герой падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

 «ВЫН» -20

○ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **320 — (395)**

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения**,  f(*) «Reborn» — **(395)**

○ Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Закончить игру — (436)**

60

ПРИЗРАЧНЫЙ ВОЛК

Атака **6**

Защита **7**

Выносливость **30**

○ **Начать битву**,  «N» = 86, «АТК» = 6, «ЗАЩ» = 7, «ВЫН» = 30, «Rez» = 0 — **(156)**

61

571

Рыцарь повержен и издаёт едва слышные стоны. Его верховой лев приносит к вашим ногам золотой кубок стоимостью **500 золотых** в качестве награды, а затем оттаскивает своего господина в безопасное место, скрываясь в зарослях. Путь свободен, но вашим товарищам не хватает смелости последовать за вами дальше.

— Мы прикроем вас с тыла, капитан,— смущённо бормочет боцман.

 «Золото» +500, «Bridge» = 1

☐ Если отсутствует 1 «D/Golem»: **467** — (354)

☐ Если в наличии 1 «D/Golem»: **467** — (274)

62

613

Вы вращаетесь в зияющей черноте, усыпанной звездами, а затем начинаете падать в пустоту. С ужасным грохотом вас швыряет на землю. **Потеряйте 10 очков выносливости.** Если вы всё ещё живы, встаньте и оглядитесь вокруг. По всей видимости, вы попали на западное побережье степей.

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: Герой падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

 «ВЫН» -10

☐ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **669** — (360)

☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения**,  $f(x)$ «Reborn» — (314)

☐ Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Закончить игру** — (436)

63

68

Колокол издаёт гулкий и звонкий звук. Но затем начинают звонить и другие, каким-то образом приведённые в действие вашим колоколом. Звон становится настолько оглушительным, что вы вынуждены спастись бегством, заткнув уши руками и крича от боли. **Потеряйте 10 очков выносливости.** Вы выбегаете на улицы разрушенного города, подальше от пещёры Колоколов.

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: Герой падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

 «ВЫН» -10

☐ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **695** — (241)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения**,  f(*) «Reborn» — (241)

○ Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Закончить игру** — (436)

64

ЛУРОК БАНС

Атака **7**

Защита **6**

Выносливость **33**

○ **Начать битву**,  «АТК» = 7, «ЗАЩ» = 6, «ВЫН» = 33, «Rez» = 0, «N» = 391 — (156)

65

90

При выходе из города путь вам преграждает молодой маг.

— Пойдите, господин! — вкрадчиво обращается он к вам. — Зачем проделывать такой долгий и скучный путь домой, словно вы ничем не отличаетесь от обычной серой массы людей? Я, Фиргол Искусный, могу сотворить такое заклинание, которое мгновенно перенесёт вас в Яримуру! И сделаю это за символическую плату в каких-то 100 золотых. Ну, как, согласны?

○ Если в наличии 100 «Инвентарь/Золото»: **Согласиться: 280**,  «Золото» -100, «Island» = 0 — (318)

○ Если отсутствует 1 «D/Island»: **Отказаться: 407** — (447)

○ Если в наличии 1 «D/Island»: **Отказаться: 323** — (171)

66

151

Вы используете силу земли и вызываете заклинанием стену шипов — перед вами вырастает изгородь злобно ошестинившихся колючек, которая летит прямо в вашего соперника. К несчастью, в тот же миг он вызывает стену огня: пламя мгновенно сжигает вашу стену шипов дотла и устремляется на вас. Вы пытаетесь отскочить в сторону, но огненная стена всё же задевает вас. **Потеряйте 20 очков выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: Чародейка падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

 «ВЫН» -20

○ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **81** — (245)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения**,  f(*) «Reborn» — (46)

○ Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Закончить игру** — (436)

67

521

Вы оступаетесь и падаете в болото. Густая, вязкая жижа начинает затягивать вас. Кашляя и отплевываясь, вы хватаетесь за ветку почерневшего скрюченного дерева. Собрав всю свою силу, вы вытягиваете себя из болота и падаете на твёрдую землю, где остаётесь лежать в изнеможении, судорожно хватая ртом воздух. Оглянувшись назад, вы видите, что огонёк исчез. В надвигающейся ночной тьме вы даже не можете разглядеть ту скалу, с которой он светил.

○ **44** — (90)

68

234

Вы путешествуете по равнинам — вокруг лишь кажущееся бесконечным море травы. На западе от края до края простираются Великие степи,

суровый океан травы, которому словно никогда не будет конца. На востоке степи всё-таки заканчиваются и начинаются холмы Самоцветов. Равнины тянутся далеко на север, а на юге виднеется Орлиный перевал.

○ **Исследовать: 491** — (216)

○ **На север: 442** — (396)

○ **На восток: 426** — (252)

○ **На запад: 44** — (90)

○ **На юг: 558** — (186)

69

228

Сражаясь на арене, вы многому научились. Зрители аплодируют

вашей победе. Вы становитесь полноправным Чемпионом Арен! **Ваш Ранг повышается.**

 «Turnir» = 1, «РАНГ» +1, «/ВЫН» +10, приравнять «ВЫН» к «/ВЫН»

○ **Дальше** — (93)

70

74

Внезапно температура опускается ещё ниже — от этого неожиданного холода у вас кровь стынет в жилах. **Потеряйте 20 очков выносливости**

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: Герой падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

 «ВЫН» -20

☐ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **75 — (197)**

☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения**,  $f(x)$ «Reborn» — **(395)**

☐ Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Закончить игру — (436)**

71

347

Вы вспоминаете вечер, проведённый в храме Тамбу в Яримуре. Местный шаман рассказал вам легенду о старинном народном герое, который одолел огромного неуязвимого Червя, непрерывно метая ему в сопло — единственную часть тела этого существа, которая чувствительна к боли. Памятуя об этом, вы осторожно приближаетесь к Червю.

☐ **Дальше — (300)**

72

179

Заклинанием вы вызываете перед собой высокую стену воды и посылаете её волной на Виллуса Эмберса. Сотворённая им огненная стена сталкивается со стеной воды посреди арены,

издав при этом шипящий рев. Вся арена заполняется паром, но ваша стена воды гасит пламя и движется дальше, сметая с ног Эмберса. От удара волны он падает без сознания. Вас объявляют победителем.

☐ **228 — (69)**

73

413

Вы чувствуете резкую боль по всему телу. **Потеряйте 10 очков выносливости.** Собрав последние усилия, вы разрываете цепкую хватку щупалец и доплываете обратно до берега. Ваши товарищи оттаскивают вас подальше от воды, и старший помощник делает вам искусственное дыхание. Вскоре вы приходите в сознание у себя в каюте.

Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: От полученных ранений герой падает без сил. Хотите использовать свиток воскрешения?

 «ВЫН» -10

☐ Если в наличии 1 «Герой/ВЫН»: **471 — (125)**

☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения», но отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Свиток воскрешения**,  f(*) «Reborn» — **(125)**

☐ Если отсутствует 1 «Герой/ВЫН»: **Закончить игру — (436)**

74

356

Вы говорите им, что работаете на одного купца в Яримуре и по его распоряжению путешествуете на юг, чтобы установить торговый маршрут с гильдией сокарских купцов. Они верят вам, но не позволяют пройти в цитадель без специального пропуска.

☐ **145 — (445)**

75

657

Пещёра Колоколов оказывается, по сути, огромным собором. Внутри этого собора, убранство которого напоминает пещеру, висят десятки гигантских бронзовых колоколов. На всех колоколах выгравированы шадарские руны, и у каждого из них есть своё имя — Громовержец, Погребальная песнь судьбы, Звонящий в темноте и так далее.

☐ **Позвонить: 68 — (63)**

☐ **Выйти наружу: 695 — (241)**

76

387

Вы хватаете серебряный кубок с ближайшего стола и устремляетесь обратно на поверхность, а за вами по пятам несётся невнятно бормочущая орда завёрнутых в саваны мертвецов.

— Останься, останься! — умоляют они. От этих криков у вас в жилах стынет кровь.

Наконец, в поле зрения показывается тусклый свет с поверхности степей. Но бронзовые ворота закрываются! Успеете ли вы проскочить в них?

○ **Дальше**,  «N» = 581, «Rez» = 0, «X» = 2, «Hard» = 13 — (345)

77

ТИГР

Атака 8

Защита 12

Выносливость 50

○ **Начать битву**,  «N» = 157, «Rez» = 0, «АТК» = 8, «ЗАЩ» = 12, «ВЫН» = 50 — (156)

78

ШТОРМОВОЙ ДЕМОН

Атака 6

Защита 10

Выносливость 45

○ **Начать битву**,  «N» = 262, «Rez» = 0, «АТК» = 6, «ЗАЩ» = 10, «ВЫН» = 45 — (156)

79

124

Сражённый зверолоуд падает у ваших ног. Его тело начинает дымиться и гореть, а затем внезапно испаряется в облаке светящегося пламени. Всё, что от него осталось — маска в форме птичьей головы.

○ **Надеть маску**: 219 — (427)

80

315

Ваш надтреснутый и немелодичный голос приводит гончую лишь в ещё большую ярость.

○ Дальше — (327)

81

630

Здесь, далеко на севере, дни коротки, а ночи долги. Снег простирается во все стороны ослепительно-белым одеялом. К северу заснеженная земля уходит вверх, переходя в склоны Гор на Краю Света. Вы путешествуете по покрытым снегом пустошам. На севере

возвышаются вершины гор на Краю Света. Перейти эти неукротимые горы здесь не представляется никакой возможности. Вы определяете, что находитесь где-то между пирамидой Ксинока и Рубиновой Цитаделью.

○ Исследовать: 278 — (104)

○ На восток: 535 — (314)

○ На запад: 472 — (229)

○ На юг: 383 — (222)

82

601

Лурок недоволен вашим решением. — Да у тебя кишка тонка, трус! Мне всё равно не нужны такие, как ты! — шипит он, а затем поворачивается к вам спиной и исчезает в ночной тени. Вы спешите убратся с виллы. Авар Хордет крайне заинтересованно выслушивает ваш рассказ, и его стражники ловят Лурока и Флорил с поличным в сокровищнице. Их уводят прочь в цепях, но Лурок успевает назвать вас «предательской змеей» и клянётся отомстить. Хордет, хитроглазый мужчина крепкого телосложения,

расплывается в улыбке. Он дарит вам **250 золотых** в качестве награды и предлагает вам комнату на своей вилле.

— Можешь останавливаться у меня, когда пожелаешь,
бесплатно! — говорит он.

 «Золото» +250, «Villa» = 3

○ 280 — (318)

83

583

Наступает вечер, и на небе восходит луна, освещая снег своим сиянием. Вы устраиваетесь на ночлег у своего костра, как вдруг в пятно отбрасываемого огнём света на головокружительной скорости вбегает мужчина. Это степной кочевник с бледным, даже болезненным цветом лица. Он падает перед вами на колени и взывает:

— Помоги мне! Помоги мне! Они увели её на вершину пирамиды. Без сомнения, они убьют её!

☐ Помочь кочевнику: 454 — (290)

☐ Отказаться: 281 — (352)

84

146

Кочевник оглядывает вас с головы до ног. Кажется, он удовлетворён тем, что увидел. Он предлагает вам подсесть к ним. Его имя Лурок Банс, он человек степей, решивший начать новую жизнь в Яримуре.

— Я не прочь обчистить горожан,— сообщает он без зазрения совести. — Мне может пригодиться кто-то вроде тебя.

Женщину зовут Флорил Деллас. Она работает прачкой у богатого купца из Стихотворцев по имени Авар Хордет, у которого вилла за городом. По её словам, хранилище Хордета доверху забито сокровищами.

— Флорил дала мне карту дома,— говорит Лурок Банс. - Я могу

забраться внутрь, но нам потребуется смелый сообщник, который поможет справиться с тем, что охраняет сокровища. Известно, что какая-то охрана есть, но никто не знает, какая именно. Когда схватим добычу и унесём оттуда ноги, поделим всё на три части. Ну, что скажешь? Ты в деле?

☐ Согласиться: 488 — (198)

☐ Отказаться: 406 — (99)

85

337

Вы с Луроком благополучно добираетесь до Яримуры, где он прощается с вами.

— Это войдет в историю как одна из величайших краж всех времен! — говорит он хвастливо. — Надеюсь, мы с тобой ещё когда-нибудь поработаем.

Это приключение многому вас научило: добавьте 1 очко к вашему ВОРОВСТВУ.

 «ВОР» +1

86

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!

Концовка 1: Путь воина

 получено достижение «Повысить РАНГ»

○ Продолжить игру — (445)

○ Закончить игру — (436)

87

210

Проходя мимо продуваемого всеми ветрами участка, вы становитесь свидетелем ужасной сцены. Отряд воинов-кочевников привязал пленника к скале и наблюдает, как он медленно умирает от голода и холода. Все внимание кочевников сосредоточено исключительно на их жертве, поэтому у вас есть возможность проскользнуть незамеченным.

○ Поговорить: 56 — (402)

○ Подкрасться: 480 — (214)

88

514

К вам направляется пиратский корабль. Это большой галеон с полностью укомплектованным экипажем на борту. Ваш старпом со страхом сообщает, что раньше это судно принадлежало флоту Авара Хордета и называлось Морской Кентавр, но около года назад его захватил под свой контроль пиратский генерал Найлм Звёздная Рука, наводящий ужас в здешних водах.

○ 419 — (380)

89

422

Какое-то время ваш плот бесцельно дрейфует по волнам, а затем вас выносит в открытое море. Вы вынуждены отдаться на волю крепкого ветра, сильного течения и проливных дождей — контролировать курс нет ни малейшей возможности. Вскоре плот выносит вас на тонкую полосу пляжа, над которой возвышаются скалы. Судя по окружающему вас пейзажу - это Нерех, земля звероловцев.

○ 688 — (369)

90

44

Вы идете по бескрайним степям. Насколько хватает глаз во всех направлениях простирается лишь неохватное синее небо и море высокой травы, усыпанное кое-где островками низкорослых, стелющихся по земле кустарников. Через какое-то время вы приходите к болоту, образовавшемуся по берегам узкого ручья. Болото окаймляют узловатые деревья, глубоко пустившие свои корни.

○ Исследовать: 707 — (136)

○ Странная хижина: 126 — (7)

○ На север: 17 — (4)

○ На восток: 234 — (68)

○ На запад: 118 — (283)

○ На юг: 668 — (253)

91

87

Есть ли у вас медальон с сердцем?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Медальон с сердцем»: **Медальон: 367**, 
«Select» = 1 — (305)

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Медальон с сердцем»: **Нет: 87**, 
«Select» = 2 — (403)

92

575

Наконец вы добираетесь до последней ступеньки лестницы. Вы стоите на плоской вершине одного из высочайших пиков всей гряды. На север простирается лишь чернота — зияющая, усыпанная звездами пустота пролива между мирами, о которой вы слышали только из мифов и легенд. Тем временем, вы замечаете, что перед вами находится ещё кое-что мифическое. Это трёхглавый дракон невероятных размеров. Из трёх его пастей в небо вырываются дым и пламя — именно это утроенное дыхание заставило вас предположить, что гора является вулканом. Позади дракона вы замечаете арку. Она обрамляет лестницу, ведущую в простирающуюся внизу черноту. Одна из голов дракона поворачивается и смотрит на вас своими искрящимися янтарными глазами. От драконьего рёва содрогается земля.

— Остановись, человек! Я Небесный Дракон Севера, сын Великого Тамбу. Знай же, что ты стоишь перед Вратами в Нижний Мир. Уходи, пока можешь, смертный! Лишь наследникам древних королей дозволено бросить мне вызов и спуститься по лестнице в Страну, что Ниже Мира.

Есть ли у вас корона Ксинока - древнего правителя Шадарской империи?

☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Корона Ксинока»: **Корона Ксинока: 547 — (56)**

☐ **Вернуться назад: 271 — (261)**

93

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!

Концовка 3: Путь Чародейки.

 получено достижение «Повысить РАНГ»

☐ **Продолжить игру — (46)**

☐ **Закончить игру — (436)**

94

329

Розовый воздух наполняется вашей чистой, свободной мелодией. Она полностью совпадает с гармоническим резонансом гигантского рубина, и он начинает угрожающе вибрировать. Человек в чёрном начинает паниковать. Рука с посохом дрогнула, и мимо вас пролетает вспышка ледяной черноты.

— Нет, нет! — кричит он, но уже слишком поздно. Вся цитадель вздрагивает и начинает дрожать, и вот уже первый кусок прозрачной скалы падает на пол, а за ним водопадом осыпаются другие. В считанные секунды эта лавина погребает под собой мужчину в чёрном. Вы замечаете, что глыба, которая служила тюрьмой татуированному пленнику, раскололась, освободив его. Он совершает причудливые пассы руками, и его тут же окутывает облако сверкающей синей энергии, которое служит ему защитой от падающих осколков рубина. Вы, тем не менее, не можете похвастаться такой защитой.

○ **Дальше**,  «N» = 441, «Rez» = 0, «X» = 2, «Hard» = 11 — **(345)**

95

61

После битвы вас приглашают к генералу Беладаю. На его суровом, угрюмом лице ветерана сияет такая непривычная для него широкая улыбка. Он обнимает вас и произносит своим гулким голосом:

— Северный Альянс и король Нерган осыпят вас невиданными почестями, друг мой!

Беладай лично обучает вас искусству войны. **Ваш Ранг повышается!**

Через несколько дней в цитадель прибывает король Нерган вместе со своими придворными, чтобы сформировать здесь свою военную базу. **Король дарует вам 500 золотых.** После пиршества в честь победы, на котором вы выступаете в качестве почётного гостя, вы покидаете цитадель.

 «РАНГ» +1, «/ВЫН» +10, приравнять «ВЫН» к «/ВЫН», «Золото» +500, «Lager» = 2

○ **743** — **(86)**

96

410

Птица Рух отрывает вас от палубы, словно вы не тяжелее лугового кролика. Она поднимает вас всё выше и выше. Бледные, устремленные вверх лица вашей команды отдаляются, пока ваш корабль и вовсе не превращается в точку на поверхности океана. Рух издаёт пронзительные крики, а удары её крыльев подобны раскатам грома. Полёт продолжается много часов. Наконец, вы подлетаете к отдалённой горной вершине. Птица бесцеремонно сбрасывает вас в гнездо, сплетённое из стволов деревьев, где вас уже поджидает птенец Рух, разевающий клюв в предвкушении еды. Мать улетает, но вам предстоит сразиться с птенцом, который вдвое больше вас!

○ **Дальше** — **(204)**

97

336

Плавание проходит без приключений. Вскоре корабль доставляет вас до Яримуры. Попрощавшись с матросами, вы сходите на берег.

○ **280** — **(318)**

98

360

Вы подходите к двери из цельного базальта. Перед ней сидит тёмный силуэт с рубиново-красными глазами. Он встаёт на все четыре лапы и издаёт хриплый рокочущий рык, обнажая при этом ряды острых как бритвы клыков. Это волшебная гончая, сторожевая собака трау, и выглядит она так, как будто готова атаковать. Вы слышали истории о том, что этих чёрных гончих можно усыпить красивой музыкой или песней.

○ Сразиться с гончей: 62 — (284)

○ Очаровать песней: 269,  «N» = 269, «Rez» = 0, «X» = 6, «Hard» = 13 — (345)

99

406

— Жаль,— говорит Лурок Банс.— Ты же понимаешь, что теперь я не могу оставить тебя в живых...

Он опрокидывает стол и достает длинный зазубренный нож. Женщина пятится назад. Вам придётся сразиться с ним.

○ Дальше — (101)

100

294

— Этот вполне подойдёт,— произносит одна из тёмных фигур, и все они тянутся к вам своими угольно-чёрными лапами. За вашей спиной из земли выскакивают всё новые трау — вас хватают, связывают и утаскивают под землю прежде, чем вы успеваете сказать «Разрази меня Элнир!».

○ 607 — (151)

101

КОЧЕВНИК

Атака 7

Защита 6

Выносливость 33

○ Начать битву,  «N» = 197, «Rez» = 0, «АТК» = 7, «ЗАЩ» = 6, «ВЫН» = 33 — (156)

102

626

Лурок ведёт вас к задней стороне виллы. Дождавшись, пока очередной патруль пройдёт мимо, он забрасывает обёрнутый в тряпку крюк кошки на крышу. Он по-обезьяньи ловко карабкается вверх по верёвке и садится на конёк, поджидая вас.

○ **Дальше**,  «N» = 66, «Rez» = 0, «X» = 5, «Hard» = 12 — **(345)**

103

308

Цитадель Велис-Корин, или, как её ещё называют, Северный Щит, полностью преграждает Орлиный перевал, который является единственной дорогой через горы Хребта Харкуна. С этой стороны массивная стена блокирует проход от края до края. Главный вход посередине укрепления представляет собой огромные стальные двери, известные как Великие врата. Над стеной возвышается множество башен, украшенных развевающимися на ветру флагами и вымпелами. С этой стороны белоснежная, сияющая на солнце цитадель выглядит абсолютно неприступной для лобовой атаки. Из крепости по направлению к вам выезжает патруль рыцарей Северного Щита.

○ **Ждать патруль: 132** — **(242)**

○ **Уйти на север: 145** — **(445)**

104

278

Солнце низко нависает над покрытым снегом обрывом, давая мало света и ещё меньше тепла. Вы находитесь в краях Долгой Ночи. К северу отсюда возвышаются горы, отмечающие собой границу земного мира. Говорят, что за ними лежит море вечности. Вы проходите вплотную к невысокому заснеженному холму. Вглубь холма уходит тоннель, глубокий и безжизненный, как глазница в черепе. В тоннеле абсолютно темно. Чтобы войти в него, нужен источник света. Есть ли у вас с собой лампа?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Лампа», но отсутствует 1 «D/Worm»: **Лампа: 598** — **(218)**

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Лампа», в наличии 1 «D/Worm»: **Лампа: 429** — **(452)**

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Лампа»: **Нет: 630** — **(81)**

105

273

Дорога привела вас в тупик. В мерцающем свете, который отражается от ледяных стен калейдоскопом синих вспышек, вы видите, что ваш путь преградила глыба льда. Вы пытаетесь её расколоть, но она не поддаётся. Позади вас раздаётся чей-то кашель. Обернувшись, вы сталкиваетесь лицом к лицу с огромным, коренастым шахтёром, полностью закутанным в синюю мантию с капюшоном. По крайней мере, вы думаете, что это шахтёр — ноги у него босые и покрыты густыми тёмными волосами.

— Много же времени прошло с тех пор, как... — рычит существо гортанным голосом.

— С каких пор?

— Много, много времени. Давненько я не встречал человека. Я копал для них тоннели. Раскалывал лёд! — Существо сдавленно смеётся и покачивает тяжёлой киркой в руках. — Им нравился старина Синяя Каска, о да. Хороший работник, говорили они...

○ Попросить помочь: 155 — (319)

○ Убежать из шахты: 320 — (395)

106

289

Вы уже нанесли на карту эти тоннели, проходящие сквозь

Хребет Харкуна. Пещеры по обеим сторонам гор отмечают вход в систему тоннелей и выход из неё. Вы двигаетесь через секретный проход и выходите наружу возле цитадели Велис-Корин.

○ Если отсутствует 2 «D/Lager»: 308 — (103)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Lager»: 134 — (26)

107

253

Капитан отмахивается от вас как от никчёмного мусора.

Пираты без лишних слов небрежно сбрасывают вас за борт. Корабль уплывает, оставив вас далеко позади. Вскоре от нехватки сил вы погружаетесь под воду и тонете...

Хотите использовать свиток воскрешения?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения»: Свиток воскрешения,  f(x) «Reborn» — (318)

○ Закончить игру — (436)

108

131

Ниндзя мгновенно оглушает вас до потери сознания. Вскоре вы приходите в себя на дороге за пределами Яримуры. Вы потеряли все деньги, которые у вас были с собой.

 «Золото» = 0

○ 280 — (318)

109

352

Женщина, по виду акацурайка, замечает вас.

— Ты не превратился! — с удивлением произносит она.

— Посмотрим, кто здесь в кого превратится, проклятая ведьма,— отвечаете вы сквозь зубы.

Она зловеще улыбается, выхватывает копье с длинным лезвием и начинает вращать им над головой, демонстрируя чудеса боевого искусства.

○ Дальше — (266)

110

494

Когда вы заходите в темную аллею, на вас внезапно набрасывается ниндзя, который хочет вас ограбить. Обычно он оглушает жертву с одного удара.

○ Дальше,  «N» = 692, «Rez» = 0, «X» = 1, «Hard» = 15 — (345)

111

473

К вам подъезжают на лошадях толпы кочевников. Они окружают вас и смотрят сверху вниз — их непроницаемые лица не выражают ни малейшей жалости. Остриями своих копий они гонят вас к лагерю. Тысячи кочевников съехались сюда на общеплеменное собрание орды Тысячи Ветров.

○ 272 — (203)

112

368

— Стойте! — пищит какой-то маннекин. Он спускается на своих крыльях вниз и заглядывает вам в лицо.

— Я тебя знаю! — произносит он.

Это Пикалик, Крылатый воин. Вы купили его на невольничьем рынке в Каран-Бару, а затем освободили. Остальные маннекины тут же забывают о своей враждебности и переносят вас на крыльях в свое убежище, лабиринт пещер, пронизывающий самый высокий пик горы, куда можно попасть только с воздуха. Полёт проходит очень весело, хотя для того, чтобы поднять вас в воздух, приходится попотеть семерым маннекинам. Пикалик отводит вас к их предводителю. Вас провожают в богато украшенную пещеру, прорубленную глубоко в горе.

○ 428 — (391)

113

160

В своем доме вы можете отдохнуть в безопасности и хорошенько выспаться.

Восстановите свои очки выносливости до начального значения. Затем вы отправляетесь в путь, на поиски новых приключений.

 приравнять «ВЫН» к «/ВЫН»

○ 77 — (201)

114

399

Вы поскальзываетесь и хватаетесь руками за воздух. Краткий пугающий миг балансировки на грани, и вы камнем летите в пустоту. Это падение будет длиться вечно... Хотите использовать свиток воскрешения?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Свиток воскрешения»: **Свиток воскрешения**,  f(x) «Reborn» — (225)

○ Закончить игру — (436)

115

93

Вы приказываете экипажу держать курс на туман.

— Они не пойдут за вами туда, капитан. Если вы будете настаивать на этом, может подняться бунт, — говорит старший помощник.

Матросы стоят на палубе, нервно переминаясь с ноги на ногу, и со страхом разглядывают туман. Сможете ли вы, как капитан, вселить в них уверенность?

○ **Дальше**,  «N» = 138, «Rez» = 0, «X» = 6, «Hard» = 13 — **(345)**

116

507

Вы произносите отрывки из священных писаний, и Красные Шапки немедленно обращаются в бегство, издавая печальные завывания. На бегу один из них роняет небольшой мешочек. **Внутри вы находите мёд фей.** Остаток ночи проходит без происшествий.

 «Мед фей» +1

○ **234** — **(68)**