

Дмитрий Дударь

Клинок Самурая

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

Лист персонажа

Начальные значения параметров:

Герой

Выносливость: 20
Мастерство: 11
Удача: 12
Храбрость: 10
Провизия: 10
Честь самурая: 3

D

N: ____
Rez: ____
X: ____
Stat: ____
D6: 6
D20: 20
Atk: ____
Easy: ____
Guard: ____
Dmg: ____
Shot: 1
d1: ____
d2: ____
d3: ____
Max: 20
S1: ____
S2: ____
S3: ____
S4: ____
S5: ____
S6: ____
S7: ____
Побеждено врагов: ____

Враг

Мастерство: ____
Выносливость: ____

Инвентарь

Катана (длинный меч): 1
Вакидзаши (короткий меч): 1
Доспехи: 1
Улучшенные доспехи: ____
Печать Сёгуна: 1
Боевой лук: 1
Колчан стрел: 12
Повязка Шинменя: ____
Союзник (самурай Моичи): ____
Магическая стрела: ____
Веер: ____
Талисман Дракона: ____
Золото: ____
Горн Охотника: ____
Рог Черного Лося: ____
Карта Паучих Топей: ____
Рубин: ____
Вода Знаний: ____
Посох Змей: ____
Союзник (ТАТСУ): ____
Союзник (КИ-РИН): ____
Союзник (ТИГР): ____
Союзник (ФЕНИКС): ____
Союзник (ЗОЛОТЫЕ РЫЦАРИ): ____
Союзник (ЧАРОДЕЙКА): ____

1

КЛИНОК САМУРАЯ

Марк Смит, Джейми Томсон

Перевод: Аллексониус

- Начать игру — (166)
- Вступление — (92)
- Правила игры — (70)
- Загрузка — (107)

2

201

Выбрав путь по краю брода рядом с зелёными глубинами, Вы осторожно прокладываете свой путь прямо к противоположенному берегу реки по камню, скрытому несколькими дюймами воды. Зелёная слизь, покрывающая камень под Вашими ногами, крайне ненадёжна. Внезапно две фигуры почти магическим образом появляются из глубин. Они обладают зелёной чешуйчатой кожей и странными плоскими головами. Они двигаются так, будто пытаются удержать что-то на своей макушке, но они также обладают опасно выглядящими когтистыми лапами. И они стоят как раз на броде.

- Сражаться: 97 — (158)
- Убежать: 159 — (87)

3

217

Тропинка петляет в тумане в течение нескольких миль, много дальше, чем это указано на карте. Но Ваше терпение вознаграждено! Невероятное зрелище предстаёт перед Вами среди клубов тумана. Красный храм кажется нетронутым временем. Нет никаких пятен или гнили, краска выглядит безукоризненно. Едва Вы подходите, красная дверь распаивается, будто бы Вас приглашают внутрь.

- 299 — (179)

4

2

Что ж, человеческое существо, вот первая загадка:

В залах белее, чем молоко,

Внутри, у фонтана, очень свежо.

В водах его, в кожу мягче, чем шёлк,

Завёрнут запретный из золота плод.

Внутри крепости той ход не ведёт,

Но воры ворвутся и украдут всё.

Татсу смотрит на Вас в предвкушении обеда. Каков же будет Ваш ответ?

☐ **Ракушка: 26 — (75)**

☐ **Яйцо: 84 — (205)**

5

107

Карта говорит, что путь, ведущий к красному храму, находится на западе, в направлении скрытого туманом озера. Дамба тянется миля за милей, построенная какой-то древней цивилизацией, жившей в дельте реки до появления вечных туманов. Через какое-то время карта указывает на тропу к берегу озера, которая там разветвляется. Одна тропа ведёт к огромным базальтовым ступеням каменной мостовой. Другая ведёт в торфяные болота, обозначенные на карте как череп, проткнутый мечом. Отправитесь ли Вы по мостовой или пройдёте через болото? Карта утверждает, что в конце одного из этих путей находится красный храм, но не говорит – в каком.

☐ **Идти по мостовой: 113 — (184)**

☐ **Идти через болото: 217 — (3)**

6

169

Несколько линий камыша видны рядом с местом, к которому Вы возвращаетесь обратно по своим следам. Вы можете следовать вдоль них, но из-за мути в воде Вы не можете точно определить, какая из линий обозначает край тропы. Вслепую Вы выбираете одну из этих линий и вскоре оказываетесь на склоне холма, скрытого занавесями дождевых струй. Когда земля наконец показывается из-под воды, и Вы оставляете потоп за своей спиной, Вы замечаете, что всевозможные болотные обитатели – крысы, болотные саламандры и даже огромный дракон-тритон, слишком испуганный, чтобы проглотить Вас целиком, – спешат к тому же клочку возвышенности, чтобы спастись от наводнения.

☐ **149 — (157)**

7

221

Ужас сковывает Вашу грудь. Гинсей бросает Вам вызов, но Вы решаете позорно отступить и не сразаться с врагом своего господина. Ваша честь запятнана, Вы чувствуете себя недостойным титула чемпиона сёгуна. **Потеряйте 1 очко Чести.**

 «Честь самурая» -1

○ 371 — (133)

8

КАППА

Мастерство 8

Выносливость 12

○ Начать битву,  «N» = 41, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 12 — (177)

9

279

Тропа продолжает петлять под Вашими ногами, когда дождь становится ливнем. Через некоторое время вода начинает подниматься, пока Вы не оказываетесь по колено в ней, а тропа не становится едва различимой нитью между камышами. Вода поднимается всё быстрее и быстрее, и Вам становится всё тяжелее прокладывать свой путь через это безликое пространство. В какой-то момент Вы оступаетесь и проваливаетесь в вонючую трясину.

○ Дальше,  «N» = 169, «Rez» = 3, «X» = 2 — (275)

10

РОКУРО-КУБИ

Мастерство 8

Выносливость 8

○ Начать битву,  «N» = 187, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 8, «Rez» = 7 — (177)

11

200

Рыцарь спадает с лица, когда видит, что Вы не понимаете, о чём идёт речь.

- Ещё один претендент, который не принёс нам того, что мы ищем, - бормочет он. – Уходи! Мы не будем тебе помогать. Может быть, Владыка Демонов пожрёт тебя!

После этого Вы понимаете, что снова оказались в Ступице, окружённые звёздами и восемью дверями.

○ 309 — (271)

12

335

Никто не преследует Вас, когда Вы уходите от брода, охраняемого Каппами. Но проходит не так много времени, как на Ваши плечи падают новые напасти. За равниной верхнего течения реки Хианг-Кианг лежит сланцевый хребет, разрезающий небеса, будто пила. Вы приближаетесь к его вершине, когда вся земля под Вашими ногами начинает трястись. Это землетрясение выглядит так, словно весь Хачиман превратился в желе. Чуть ниже по склону имеется небольшая пещера. Вы решаете укрыться в ней от камнепада.

○ 329 — (235)

13

112

Вы следуете по узкой лесной тропе, петляющей между группами деревьев Леса Теней. Деревья растут так близко друг к другу, что лишь немногие лучи солнца умудряются пробиться вниз, в конусах света медленно парят мелкие пылинки. Царит полумрак, а звуки, издаваемые лесными обитателями, едва касаются Вашего сознания, будто бы во сне наяву. Внезапно вы натываетесь на широкую ярко освещённую поляну. Вы мотаёте головой, чтобы прояснить своё зрение, когда какой-то звук заставляет Вас поднять голову. Огромный дракон приземляется прямо перед Вами. У него длинное извивающееся тело, будто у змеи, но есть и четыре когтистых лапы. На его рогатой голове мерцают два больших янтарных глаза. Он без крыльев, но способен ходить по воздуху. Это Татсу, бескрылый дракон, способный перемещаться по земле, воде и небесам. Он располагается прямо перед Вами, паря в нескольких футах над землёй. Он с уважением смотрит на Вас, а затем глубоким и сильным голосом, полным силы и мудрости, заговаривает с Вами:

- Добро пожаловать в самое сердце этого леса, смертный. Я его страж – но есть определённые небесные законы, сдерживающие меня.

Похоже, что дракон улыбается Вам, если драконы вообще умеют улыбаться!

- Вы обязаны решить две загадки, которые я должен Вам загадать. Если Ваши ответы будут верны, Вы сможете пройти через лес. А если нет, что ж... тогда я смогу съесть Вас. И Вы не сможете убежать. Никто не может спокойно пройти через этот лес, не встретившись перед тем со мной.

Затем он смеётся, как если бы последние несколько слов были абсолютно очевидны.

○ 2 — (4)

14

199

В тёмных руках Икиру появляется меч из чёрной стали, украшенный красными рунами. Вы оба готовитесь к битве – свет против тьмы.

○ Дальше — (90)

15

55

В очередной раз маг появляется перед Вами из воздуха.

- Почти последнее испытание, - объявляет он. – Вы не плохо справляетесь, самурай.

Жрица начинает дрожать, когда Вы приближаетесь к челюстям и плавникам Морского Дракона, покрытым линиями шипов. Дракон поднимает свою голову, едва волшебник в очередной раз исчезает, а затем выплёвывает в Вас обоим мощный поток кипящей воды. Крики жрицы звучат в Ваших ушах до тех пор, пока Вы не теряете сознание. Морской Дракон заглатывает Вас целиком...

☐ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (105)

16

141

Вы ныряете в реку, но вода – не Ваша стихия. Вас быстро окружают могучие зеленокожие твари. Ужасные монстры имеют острые когти на лапах, которыми сгребают Ваше тело и утаскивают в мрачные пучины. Вы ничего не можете поделать: Вы попали в руки Каппам. Спаситься от них невозможно...

☐ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (40)

17

214

Саблезубый тигр умирает. Сожалея о потере возможного союзника, Вы возвращаетесь обратно в Ступицу.

☐ 309 — (271)

18

285

Выбранная Вами дорога петляет по топям так сильно, что вскоре Вы теряете какое-либо чувство направления, но всё-таки медленно продвигаетесь вперёд, лишь один раз оступившись в трясиину. Затем начинается дождь. Туман клубится вокруг, пока из него не проявляются очертания небольшого холма – центра болот. Небольшая тропинка сворачивает к нему на восток – идти по ней придётся несколько миль. Свернёте ли Вы к холму или продолжите путь по основной тропе?

☐ **Свернуть к холму: 261 — (270)**

☐ **Продолжить путь: 279 — (9)**

19

341

Серебряный самурай делает шаг вперёд и готовится к битве, солнце ярко играет на его коже, почти ослепляя Вас.

○ **Дальше** — (164)

20

110

Вы проходите через двери с надписью: «Башня Храбрости». Всё вокруг меняется. Вы стоите на самом верш укреплённой башни, вокруг Вас идёт сражение. Земли вокруг Вас постоянно меняются: временами это равнины, временами горы; небо то голубеет, то краснеет... Всё выглядит так, будто Башня перемещается с места на место, из мира в мир. Перед Вами стоит внушительный воин. Его взрослое лицо украшает борода, чувствуется, что он участвовал во многих битвах. Его броня кажется Вам странной, скорее всего иноземной: она покрывает его с головы до ног. За спиной воина стоят восемь других, их лица скрыты за забралами шлемов. Их броня отлиывает золотом с белым. Мужчина говорит:

- Добро пожаловать в Башню Храбрости, участник соревнований. Мы – Золотые Рыцари. Мы готовы присоединиться к Вам в Турнире Судьбы, если пожелаете. Но Вы должны ответить на один вопрос. Вернёте ли Вы нам боевой веер нашего короля? На нем должен быть символ из девяти золотых стрел на белом фоне. Есть ли он у Вас?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Веер»: **Да: 186**,  «Веер» = 0, «Союзник (ЗОЛОТЫЕ РЫЦАРИ)» = 1 — (253)

○ Если отсутствует 1 «Инвентарь/Веер»: **Нет: 200** — (11)

21

367

Трезубец попадает в Вас на излёте и не наносит никаких повреждений. Вы подхватываете его и используете для устрашения Капп. Они погружаются в воду до тех пор, пока в зелёных глубинах не остаются видны лишь их жёлтые глаза.

○ **361** — (190)

22

282

Тюремщик открывает дверь камеры и подходит к Вашему лежаку. Он склоняется над Вами. Внезапно Вы вскакиваете и впечатываете кулак в лицо тюремщика, отправляя его в нокаут. Затем Вы без промедления выбегаете из клетки. Вы в длинном освещённом факелами коридоре, по обе стороны которого расположены другие узилища.

○ 356 — (155)

23

305

Победив Земляного Борова, который и был причиной всех землетрясений, Вы смело выходите из пещеры и лезете на гребень горы, чтобы взглянуть на находящиеся за ним земли.

○ 295 — (32)

24

283

Поскользнувшись на слизи, Вы оказываетесь близки к падению, когда одна из Ваших ног упирается в панцирь огромной водной улитки. Вам удаётся восстановить равновесие, поэтому Вы можете перебраться на дальний берег реки, в то время как другие зелёные монстры поднимаются из глубин.

○ 311 — (216)

25

381

Вскоре Вы уже на некотором удалении от холмов. Вы быстро движетесь вперёд до тех пор, пока не останавливаетесь у скалистой гряды, тянущейся насколько хватает взора. В ужасе Вы осознаёте, что ошиблись с направлением. Вы должны идти к верховьям реки Хианг-Кианг и следовать вдоль неё. Ещё через пару дней Вы снова на правильном пути и готовы свернуть на север. Один из притоков реки Хианг-Кианг лежит прямо у Вас на пути. Воздух полон трелей певчих дроздов, пока Вы спускаетесь по склону зелёного холма к реке. Там находится дорога с побелевшими от времени вехами, которая ведёт к реке. Вы решаете продолжить путь по ней.

○ 227 — (40)

26

60

Вы обнажаете меч с криком:

- Ты должна мне помочь! Или готовься к последствиям!

Её лицо целиком бледнеет от ужаса, но затем она указывает на Вас, и стрела из синей энергии срывается с её руки и взрывается перед Вами. Ослепительная вспышка синего пламени болезненно жжёт Вас. **Потеряйте 2 очка Выносливости**. Если Вы до сих пор живы, то прозрев, Вы видите, что женщина исчезла. Остаётся лишь вернуться в Ступицу через дверь за Вашей спиной.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил..

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **309 — (271)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

27

111

Старейший из угольщиков, смуглый старик, скрипя от боли в ногах, опускается перед Вами на колени и смиренно приносит Вам свои извинения за ужасную непочтительность своего сына. Глядя на Ваше суровое лицо, старик и другие угольщики повторяют клятву верности сёгуну. Видя их искренность, Вы сообщаете им, что такова воля сёгуна – миловать раскаявшихся, поэтому Вы сохраните их жизни. **Повысьте Вашу Честь на 1**. Затем вы решаете продолжить свой путь.

 «Честь самурая» +1

○ **195 — (98)**

28

64

Вы бросаетесь в атаку и убиваете одного стража, но второй тем временем поднимает тревогу. Кажется, будто открылись врата ада: в секунды замок наполняется самураями и Шикомэ. Вы путаетесь скрыться, но достаточно быстро оказывается, что вы окружены и смяты волнами нападающих. Вас берут в плен живым, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клетку дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

✎ «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0

○ 316 — (229)

29

274

Теневой Демон бросается на Вас. Вы взмахиваете Поющей Смертью в мощном режущем ударе. Едва меч касается Вашего противника, с его лезвия срывается вспышка света. Демон ревет в агонии – далёкий слабый вопль – и его теневая субстанция сгорает изнутри, осыпаясь хлопьями на пол, а вскоре исчезают и они.

○ 212 — (72)

30

ДАЙ-ОНИ

Мастерство 11

Выносливость 16

○ Начать битву, ✎ «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 16, «N» = 54 — (177)

31

46

Наложив на тетиву стрелу, Вы тщательно прицеливаетесь и готовитесь убить обоих стражей Шикомэ так быстро, насколько возможно.

○ **Дальше**,  «N» = 236, «Rez» = 3, «X» = 1 — **(275)**

32

295

Когда Вы достигаете вершины гребня, Вам открывается широкий обзор. Великая долина нижнего течения Хианг-Кианг лежит перед Вами. В дали виднеется дельта реки, укрытая среди Кумийских болот, где Паучьи Топи теряются в клубах тумана. Зная, что круговой путь займёт несколько недель, Вы спускаетесь по склону в долину.

○ **17** — **(93)**

33

50

Постепенно запах становится сильнее. Вы выходите в огромную пещеру, освещённую тусклым бледным светом, но обнаружить источник света на данный момент невозможно. Кости, старая одежда и проржавевшее оружие валяются на каждом шагу. А затем Вы замечаете это. Огромный сияющий силуэт движется прямо на Вас. Ненормальная зияющая пасть, обрамлённая множеством зубов, подымается, чтобы пожрать Вас. Два глаза, массивные диски непроглядной черноты, смотрят на Вас, ожив вместе с древним злом. Тело, покрытое сотнями чёрных быстро шевелящихся ножек, покрыто костяным панцирем и состоит из множества сегментов. Это существо грязно-белого цвета, именно оно излучает этот бледный свет. Это Мукэйда, какая-то разновидность огромных сороконожек. Тварь стремительно приближается к Вам, желая попробовать на зуб и Вас.

○ **Дальше** — **(113)**

34

104

Вы разворачиваетесь и уходите, возвращаясь на главную дорогу. Крики беззащитных селян эхом разносятся по беззаботной местности. **Потеряйте 1 очко Чести за Ваши бессердечные действия.**

 «Честь самурая» -1

35

300

Получите 1 очко Чести за Ваше храброе решение.

Моичи бледнеет, когда Вы сообщаете ему о своём выборе, но затем он говорит:

- Что ж, мой господин, я полагаю, этот поступок почётен... Я знаю тайные ворота с задней стороны замка и пароль – мы сможем проникнуть туда с лёгкостью, если Вы позволите этому покорному воину вести Вас за собой, о могучий господин. Он низко кланяется. Вы не сможете точно сказать, услышали ли Вы нотки сарказма в словах Моичи, но всё равно приказываете ему вести Вас. Он грубо усмехается и ведёт Вас по петляющей тропке к задней части замка, примыкающей к предгорьям южных склонов Шиосийского хребта. Вы ждёте наступления сумерек, прежде чем приблизиться к скрытым воротам. Моичи подходит к одной из секций стены и стучит в неё. Открывается небольшое окошко и два глаза, мерцающих в свете луны, смотрят на Вас.

- Кто пытается пройти здесь? – шипит голос.

- Это я, Моичи. Мы только что вернулись с ночного патрулирования по приказу самого князя Цейтсина. Пароль – «цветущие вишни».

После этого дверь отъезжает в сторону, открывая проход и позволяя Вам вместе с Моичи пройти внутрь. Молча Вы впечатываете свой кулак в лицо удивлённого стража. Без единого звука тот оседает на землю.

 «Честь самурая» +1

○ 136 — (209)

36

10

Ваш путь лежит через земли Хачимана. Спустя несколько дней пути поселения встречаются всё реже. Вы идёте по землям князя Цейтсина, когда на горизонте замечаете столб дыма. Приблизившись, Вы видите, что горит деревня. Вы качаете головой, скорбя о текущем состоянии Хачимана, когда налётчики могут ударить прямо в сердце одной из княжеских земель. Пыльная просека ответвляется от дороги в сторону деревни. Исследуете ли Вы деревню или, посчитав свою миссию слишком важной, проследуете дальше?

○ Зайти в деревню: 34 — (45)

○ Пойти дальше: 24 — (41)

37

98

Вы обнаруживаете, что стоите на небольшом клочке твёрдой земли. Вокруг Вас простирается огромное болото. Оно пузырится и вздымается, топь состоит из вонючей грязи и вязкой жижи. Скрюченные деревья и кусты в беспорядке тянутся ввысь. Дверь висит в воздухе за Вашей спиной, Ваш путь назад в Ступицу. Внезапно огромная змея с глазами, сверкающими словно чёрные алмазы, вырывается из топи и нависает над Вами, готовая опустить свою голову вниз и перекусить Вас пополам. Есть ли у Вас с собой Рог Черного Лося?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Рог Черного Лося»: **Рог Черного Лося: 290**, ✎ «Рог Черного Лося» = 0, «Посох Змей» = 1 — **(241)**

○ **Сражаться: 246 — (194)**

○ **Убежать: 309 — (271)**

38

298

Вы обходите яму и подходите к трону, держа Поющую Смерть перед собой. Едва Вы приближаетесь, тени отшатываются, неспособные противостоять мощи клинка. Те, что оказываются слишком близко, мгновенно испаряются от одного лишь прикосновения.

○ **121 — (279)**

39

312

Вы подходите к яме и бросаете меч в Икиру. Он вздрагивает и кричит: - Нет! НЕТ!

Его голос похож на шелест листьев. Едва меч исчезает из вида, зал содрогается. Тени вокруг Икиру колеблются и исчезают. Его трон начинает разваливаться, и порыв ветра проносится через весь зал. Потоки света пронзают Икиру и рвут его на части. Он порезан на кусочки и уничтожен. Всё вокруг Вас начинает рушиться, яма проваливается сама в себя, унося Поющую Смерть в другое пространство. Хотя Вы и смогли спастись от разрушений и сразили Икиру, великий меч утерян навсегда. Когда Вы возвращаетесь в Коничи, сёгун благодарит Вас, но впадает в депрессию. Без Поющей Смерти Хачиман начинает разваливаться. Князя поднимают мятежи, варвары устраивают набеги на границы, вскоре вся страна горит в огне их набегов, в которых порой участвуют и мятежники. В одном из подобных сражений Вы погибаете, стараясь спасти свой народ. Но всё бесполезно – Хачиман погружается в тёмные века. В итоге Вы провалили свою миссию...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — **(72)**

40

227

Дорога спускается к самой реке, прямо к броду. Вы можете видеть под водой тянущуюся к другому берегу каменную полосу, похожую на плотину, над которой струится река. Ниже этой плотины вода белая и пенистая, выше – спокойная, глубокая и зелёная. Брод шириной около десяти футов и покрыт зелёной слизью. Будете перебираться ближе к зелёным спокойным водам или окунётесь в воду, чтобы переплыть реку?

- ☐ **Перейти вброд: 201 — (2)**
- ☐ **Окунуться в воду: 141 — (16)**

41

24

Вы следуете дальше. Вскоре деревня скрывается из вида, едва Вы только проходите через вспаханные поля фермеров. Главная дорога огибает низкий холм и, пройдя поворот, Вы видите укреплённый замок неподалёку от дороги. Над башнями укреплений Вы видите флаги князя Цейтсина, местного даймё или барона. Отправитесь ли Вы дальше по дороге или нанесёте князю Цейтсину визит с просьбой о помощи в вашем путешествии?

- ☐ **Замок Цейтсина: 376 — (59)**
- ☐ **Пойти дальше: 362 — (85)**

42

250

- Я не могу хладнокровно убить этого самурая, - громко произносите Вы, и крики разочарования раздаются из уст жителей деревни.

- Но он должен заплатить за своё преступление! – кричат они. – Мечь, мечь!

Схваченный самурай садится в изумлении, а затем низко кланяется Вам, протягивая Вам свой меч.

- Благодарю Вас, мой господин. Верность сёгуну Хасекаве до сих пор жива в моём сердце, но я не мог говорить о ней, находясь в подчинении у Цейтсина. Но сейчас я отрекаюсь от предателя Цейтсина и подношу свой меч Вам, мой господин. Возьмите меня с собой в качестве преданного спутника!

Позволите ли Вы ему идти вместе с Вами?

- ☐ **Согласиться: 276 — (243)**
- ☐ **Отказаться: 264 — (100)**

43

133

Фигура в балахоне быстро жестикулирует, и из ямы появляется тень. Она начинает принимать форму напротив Вас. Тень похожа на человека, но его голова украшена рогами, а на руках острые когти. Это Теневой Демон, полуматериальное создание из дальних земель. Есть ли у Вас хотя бы пять очков Чести?

- ☐ Если в наличии 5 «Герой/Честь самурая»: **Да: 274 — (29)**
- ☐ Если отсутствует 5 «Герой/Честь самурая»: **Нет: 174 — (265)**

44

383

Внутри лачуги на удивление чисто, хотя обстановка там и спартанская. Два шёлковых полотна висят на стене: на одном из них изображён князь Тода, а на втором видна маленькая деревушка и большой дом (который, возможно, принадлежал Гинсею, когда тот служил у Тоды капитаном стражи), рядом с которым играют двое детей, очень похожих на Гинсея.

Пробежавшись пальцами по полотну, чтобы проверить качество шёлка, Вы с удивлением находите выемку в деревянной стене за ним. Там Вы находите чёрный сундук, инкрустированный письменами из красного золота, которые гласят: «Остерегайся дыхания дракона».

- ☐ Открыть сундук: **359 — (246)**
- ☐ Покинуть лачугу: **371 — (133)**

45

34

Вы сворачиваете на пыльную просеку, но срываетесь на бег, когда слышите крики боли, доносящиеся из деревни. Вы видите всадников, предположительно – бандитов, облачённых в броню и преследующих жителей деревни. Роща деревьев на некоторое время закрывает Вам обзор, а едва Вы огибаете её, всадник галопом скачет по тропе от деревни прямо к Вам. Это самурай с длинным копьём в одной руке и одетый в доспехи, лакированные зеленью и синевой – цветами князя Цейтсина, местного владыки. Побежите ли Вы напрямую к нему, чтобы показать ему свою Печать Сёгуна и выяснить, что здесь происходит, или подождёте, пока он сам доберётся до Вас?

- ☐ Показать Печать: **44 — (51)**
- ☐ Подождать: **56 — (95)**

46

256

Вы выкрикиваете приказ Моичи. Шикомэ замирают в удивлении, когда Вы оба нападаете на них. Вам предстоит сражение сразу с двумя, Моичи разберётся с последним.

○ **Дальше** — (74)

47

230

Вы сворачиваете за угол, когда Вам открывается зрелище, заставившее Вас удивиться. Вы врзаетесь прямо в князя Цейтсина собственной его персоной, ковыляющего по коридору навстречу Вам между двумя самураями, следующими по бокам от него. Князь Цейтсин – огромный толстый мужчина с большими челюстями и заплывшим жиром лицом. Два поросячьих глаза возмущенно пялятся на Вас. Он одет в обширное кимоно, украшенное золотым листом. Вы замечаете, что он достаточно открыто носит шапку, предназначенную лишь сёгуну. Цейтсин в ужасе вскрикивает, едва только узнаёт Вас, и, сделав знак своим охранникам, разворачивается и спешит прочь от Вас. Самураи обнажают свои мечи и кланяются, прежде чем броситься в атаку. Моичи срывается вперёд и сцепляется с одним из них. Вы должны сражаться со вторым.

○ **Дальше** — (215)

48

175

Уходя, Вы оборачиваетесь, чтобы ещё раз взглянуть на женщину. Она смотрит на Вас в странном возбуждении. Её зубы начинают стучать в весьма раздражающем ритме, будто бы она пытается что-то сказать, но не может. Наконец, ей удаётся выдать из себя несколько слов:

- Идите... Покиньте деревню.

○ **187** — (276)

49

ДАЙ-ОНИ

Мастерство **10**

Выносливость **10**

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 54, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10,

50

400

Чёрные одежды, скрывавшие Мастера Теней валяются бесформенной кучей на полу. Икиру больше нет. Стены его тёмного зала начинают трястись, а его трон раскалывается. Логово начинает рушиться. Огромные трещины расползаются по полу. В отчаянии Вы ищете выход, но затем часть стены вываливается, впуская солнечный свет внутрь. Вздвогнув от ярких бликов, Вы мчитесь наружу, чтобы оказаться среди гор Шиосийского хребта. За Вашей спиной рушится огромный чёрный замок странных, чуждых форм, дворец Икиру. Вы оказываетесь в центре лагеря Шикомэ, но они игнорируют Вас. Некоторые в ужасе смотрят на дворец, другие бегут в панике туда-сюда. Вы не упускаете свой шанс и быстро и незаметно покидаете это место. Спустя несколько дней Вы возвращаетесь в Коничи, столицу, где сёгун устраивает пир в Вашу честь. С возвращением Поющей Смерти его правление узаконено и князя Хачимана, объединённые под его знамёнами, отражают нашествие варваров. С падением Икиру его армия Шикомэ рассеивается – эта опасность исчезает сама по себе. Многие годы мира и процветания уготованы Вам и людям Хачимана.

○ Дальше — (272)

51

44

Во имя Кихея Хасакавы Вы обращаетесь к всаднику, пытаетесь узнать, что происходит. Он приближается к Вам и говорит:

- Бандитский набег! Я скачу в крепость князя Цейтсина.

Внезапно, оказавшись на расстоянии удара, он поднимает своё копьё и колет им в Вашу руку. **Потеряйте 3 очка выносливости.** Вы должны сразиться с вероломным самураем.

 «Выносливость» -3

○ Дальше — (69)

52

319

Круг из десятка почтенного вида крестьян окружает колодец перед домом старосты деревни. Они слегка расступаются, позволяя Вам войти в их круг, и староста, имеющий должностную ленту и медаль старосты, предлагает Вам остаться вместе с ними до тех пор, пока дело не разрешится. Затем они продолжают беседу о нуждах деревни, игнорируя Вас. На самом деле, что достаточно странно, они решают, не стоит ли вообще прекратить посевы на полях. Тем

временем небо на западе окрасилось румянцем заката. Что будете делать?

- ☐ Остаться и ждать: 155 — (138)
- ☐ Покинуть деревню: 187 — (276)

53

ГАРГАНТУС

Мастерство 9

Выносливость 18

☐ Начать битву,  «N» = 292, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 18 — (177)

54

232

Два щелчка тетивы – и оба Шикомэ не издав ни звука падают замертво, сражённые Вашими аккуратными выстрелами перед воротами дворца. Моичи стоит с широко открытым ртом от удивления:

- С таким мастерством Вы являетесь истинным мастером Пути Лука и Меча, мой господин.

В этот раз в его голосе нет ни тени сарказма. Вы быстро бросаетесь во дворец настолько тихо, насколько это возможно, погружаясь в лабиринт коридоров и пустых комнат.

 «Колчан стрел» -2

☐ 230 — (47)

55

48

Только сейчас Вы можете заметить фигуру в балахоне, восседающую на троне. Похоже, что она устала на что-то перед тронем. Там, на постаменте, лежит превосходный но-дачи, двуручный меч, украшенный ярким филигранным золотом. Он кажется совершенно чуждым этому месту, в зале теневого мрака и задумчивого зла. Вы узнаете Поющую Смерть, Меч Самураев. Ваше сердце ликует. Укрытая капюшоном голова вскидывается в удивлении. Под капюшоном видна только тьма. Едва различимый, на грани выдоха, шипящий шёпот доносится до Вас:

- Кто осмелился прийти в Оникару, Логово Демонов, и навлечь на себя гнев Икиру, Мастера Теней?

☐ 152 — (76)

56

1

Вы собираете своё снаряжение: катану (длинный меч), вакидзаши (короткий меч), лук со стрелами, боевую броню и провизию. Стражи салютуют Вам вслед, когда Вы проходите через главные ворота Кониичи. Вы следуете по северной дороге через прекрасные окрестности столицы и вскоре достигаете развилки. Отправитесь ли Вы на запад к Лесу Теней, мосту Хагакуре и Шиосийскому хребту? Или предпочтёте восточное направление, к броду через топи Мизокумо, и уже оттуда последуете к горам?

☐ На запад: 10 — (36)

☐ На восток: 29 — (82)

57

33

Татсу в удивлении и бессильной ярости замирает.

- Да, это тайна. Будь ты проклят, смертный! – ревёт он. На какой-то миг Вам кажется, что дракон набросится на Вас, но затем он успокаивается.

– Вы с честью заслужили право пройти через лес и можете уйти.

Татсу поднимается ввысь и исчезает. На том месте, где он был, остаётся нефритовый талисман. Вы поднимаете его и осматриваете. Это Талисман Дракона. **Можете восстановить 1 очко Удачи.**

 «Удача» +1, «Талисман Дракона» +1

☐ 82 — (97)

58

375

Едва Вы оборачиваетесь, чтобы уйти, выход пещеры перекрывает нечто, похожее на ненормальный ходячий булыжник. Это Земляной Боров, чьё тело на могучих приземистых лапах похоже на камень. Его бока имеют наросты, оканчивающиеся костяными шарами, подобные моргенштернам. В центре его спины видна щелеподобная огромная пасть. В гроте Вам некуда спрятаться – придётся принять бой.

☐ Дальше — (183)

59

376

Вы следуете по дороге к замку князя Цейтсина. Она петляет между полей, на которых продолжают работать крестьяне. Двое часовых в церемониальных одеяниях цветов князя Цейтсина стоят снаружи замка у дубовых дверей. При Вашем приближении дверь открывается и из неё выходит одетый в кимоно мужчина с двумя мечами, чьи ножны покоятся у него за поясом. Вышедший кланяется Вам.

- Добро пожаловать, чемпион сёгуна! Меня зовут Иератсу, я лейтенант князя Цейтсина. Пожалуйста, проходите.

Когда Вы входите во внутренний двор, ворота за Вашей спиной захлопываются и более двух десятков самураев окружают Вас.

- Увы, - говорит Иератсу, - князь Цейтсин провозгласил себя новым сёгуном. Кихей Хасекава – напыщенный дурак, равно как и все его последователи.

Затем он подаёт сигнал – и стражники окружают Вас. Вы сопротивляетесь, но их слишком много, так что вскоре Вы оказываетесь пленены. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

✎ «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0

○ 316 — (229)

60

15

На протяжении следующего дня Вы пробираетесь сквозь туман, который скрадывает звук поступи тяжелых копыт, пока они не раздаются прямо перед Вами. Огромный чёрный зверь вырисовывается перед Вами сквозь туман. Это Чёрный Лось Туманных Земель, который исчез лет семьдесят назад, а может и больше. К Вашему несчастью, он, похоже, решил вернуться. Его ненормальные ветвистые рога – пятьдесят футов полированного эбонита, а глаза похожи на огонь самоцветов. Вам предстоит бой.

○ Дальше — (79)

61

132

Где-то неподалёку раздаётся шёпот:

- Это ты, Хида?

Не услышав ответа, шептавший тихо ругается – и Вы слышите приближающиеся звуки шагов кого-то бегущего к Вам. Стражник появляется в свете факела и с удивлением пялится на Вас:

- Сбежал? Как?..

Но договорить он не успевает, так как Вы бросаетесь в атаку.

○ **Дальше** — (122)

62

284

Вы напрягаете свои ноги и подпрыгиваете высоко в воздух. Годы тренировок этого искусства позволяют Вам достигать таких высот, многие из которых считаются невозможными. Вашего умения хватает для того, чтобы запрыгнуть в бойницу и, словно тень, Вы двигаетесь вдоль стены в недра замка. Затем Вы быстро прячетесь в конюшнях.

○ **314** — (86)

63

398

Вы выжидаете на некотором удалении от ворот замка, пытаетесь придумать план проникновения без поднятия тревоги среди стражи. Наконец, появляется телега, груженная сеном, осуществляющая поставки в замок. Вы бросаетесь в укрытие ближайшего кустарника и позволяете ей проехать мимо. В телеге достаточно сена, чтобы замаскировать Вас. Запрыгнуть в сено не заметно для возницы – легчайшая вещь. Вскоре Вы слышите стражников, спрашивающих о целях возницы и скрип отпираемых дубовых ворот.

○ **Дальше**,  «Rez» = 3, «N» = 14, «X» = 2 — (275)

64

КНЯЗЬ ЦЕЙТСИН

Мастерство 7

Выносливость 11

○ Начать битву,  «N» = 322, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 11 — (177)

65

138

Вы решаете, что уже готовы встретиться с Дай-Они и его союзниками, поэтому открываете дверь с подписью «Место Битвы» и делаете шаг. Вы оказываетесь на огромной арене, но все зрительские места пусты – никто не сидел на них в течение тысячелетий. Но едва Вы появляетесь, призрачные фигуры проявляются на скамьях, мужчины и женщины прошлых веков, общающиеся, жестикулирующие, делающие ставки на результат сражения, будто бы они только и ждали этот момент в течение вечности. Едва Вы ступаете на песок арены, появляются Ваши союзники, сообщая Вам о своей вере в победу и готовности поддержать Вас. Если же Вам не удалось найти союзников, то Вы стоите на поле в одиночестве. Перед Вами стоит Дай-Они; его облик ужасен, а его лицо сияет злом. За его спиной на некотором удалении находятся три монстра, его союзники. Первое существо – ненормально огромная жаба, склизкая и покрытая бородавками, с пастью лишь немногим меньше её головы. Второе существо – огромное насекомое, похожее на гротескного гигантского богомола, защищённого хитиновой бронёй, чьи жвала наводят страх. Третье создание – огромный бронзовый голем ростом в сорок футов. Его бронзовая кожа позеленела и потрескалась с годами. Однако его глаза – два шара красного пламени, мерцающие внутренней силой. Дай-Они маниакально смеётся и говорит:

- В конце концов ты смог попасть на Место Битвы, смертный... Но ты не покинешь его живым! Это, - и он указывает на своих последователей, - мои демонические друзья. Граальш, пожри их!

Ненормальное жабоподобное существо выпрыгивает вперёд. Можете ли Вы призвать для этого боя Тигра? Или, быть может, у Вас есть Посох Змей?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Союзник (ТИГР)»: **Тигр: 172**,  «Союзник (ТИГР)» = 0 — (89)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Посох Змей»: **Посох Змей: 228**,  «Посох Змей» = 0 — (112)

○ Сражаться: 254 — (232)

66

235

Поющая Смерть врезается в бок Икиру, и он шипит от боли. Молния света срывается с клинка и попадает в скрытое капюшоном лицо Икиру. Затем раздаётся оглушительный грохот, чёрный рунный меч исчезает, а Икиру падает на пол, побеждённый. Он не подаёт ни единого признака жизни.

○ 400 — (50)

67

158

Вы бежите по длинному коридору и вскоре обнаруживаете себя в лабиринте из комнат и переходов, большей своей частью пустых, кроме тех, что предназначены для прислуги и рабов, с удивлением пялящихся на Вас. Вы сворачиваете за угол, когда Вам открывается зрелище, заставившее Вас удивиться. Вы врезались прямо в князя Цейтсина собственной его персоной, ковыляющего по коридору навстречу Вам между двумя самураями, следующими по бокам от него. Князь Цейтсин – огромный толстый мужчина с большими челюстями и заплывшим жиром лицом. Два поросячьих глаза возмущенно пялятся на Вас. Он одет в обширное кимоно, украшенное золотым листом. Вы замечаете, что он достаточно открыто носит шапку, предназначенную лишь сёгуну. Цейтсин в ужасе вскрикивает, едва только узнаёт Вас, и, сделав знак своим охранникам, разворачивается и спешит прочь от Вас. Самураи обнажают свои мечи и кланяются, прежде чем броситься в атаку.

○ **Дальше** — (127)

68

128

Вы вбегаете в деревню и затем громким криком вызываете на поединок напавших самураев. Многие из них оборачиваются к Вам, когда Вы объявляете о себе. Один из них, командир отряда, выходит вперёд и произносит:

- Мы больше не подчиняемся Кихею Хасекаве и следуем за новым сёгуном, Цейтсином. Но мы всё ещё самураи. Мы принимаем твой вызов на поединок. Сделав ещё один шаг к Вам, он обнажает свой меч.

○ **Дальше** — (199)

69

КОННЫЙ САМУРАЙ

Мастерство **8**

Выносливость **9**

○ **Начать битву**,  «N» = 72, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (177)

70

ПРАВИЛА ИГРЫ

В каждом раунде боя герой и враги бросают 2d6, затем прибавляют свое мастерство. У кого результат больше, тот наносит урон 2.

Получив урон, герой переходит в защитную стойку, что позволяет в следующем раунде нанести урон 3 или же уклониться от атаки врага.

Один раз за бой герой может выстрелить из лука и нанести врагу урон d6, но при выпадении шестерки стрела пролетает мимо.

Каждая порция провизии восстанавливает 4 очка выносливости.

Шанс прохождения проверок:

навык 12: 90%

навык 11: 85%

навык 10: 80% и т.п.

После каждой своей проверки удача понижается на 1.

Приятной игры!!!

○ **Назад в меню** — (1)

71

69

Бестелесные головы начинают кричать, насылая на Вас ужасные проклятья, и врезаться в Вас своими черепами: в лицо и в руки. Вы боретесь, но вскоре теряете возможность защитить себя, ошеломлённые и будто пьяные. В прострации Вы падаете спиной в колодец и летите с шестидесятифутовой высоты прямо в холодную воду внизу.

○ **25** — (99)

72

212

Теневой Демон мёртв – и Икиру шипит в ужасе и гневе. В спешке он поднимает свои руки и издаёт странный крик. Теневые формы начинают подниматься из ямы и окутывать его, фаланга охранных теней. Множество их в секунды окружает своего повелителя. Сделаете ли Вы шаг вперёд и бросите Поющую Смерть словно копье в Икиру? Или обойдёте яму и попытаетесь прорубиться через тени?

○ **Метнуть клинок: 312** — (39)

○ **Обойти яму: 298** — (38)

- Если в наличии ровно 72 «D/N»: **72** — (249)
- Если в наличии ровно 190 «D/N»: **190** — (202)
- Если в наличии ровно 226 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **226** — (214)
- Если в наличии ровно 226 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **240** — (197)
- Если в наличии ровно 154 «D/N»: **154** — (115)
- Если в наличии ровно 386 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **386** — (226)
- Если в наличии ровно 386 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **306** — (204)
- Если в наличии ровно 106 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **106** — (203)
- Если в наличии ровно 106 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **120** — (218)
- Если в наличии ровно 396 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **386** — (226)
- Если в наличии ровно 396 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **396** — (128)
- Если в наличии ровно 284 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **284** — (62)
- Если в наличии ровно 284 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **284** — (168)
- Если в наличии ровно 14 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **14** — (123)
- Если в наличии ровно 14 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **28** — (106)
- Если в наличии ровно 236 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **236** — (251)
- Если в наличии ровно 236 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **248** — (159)
- Если в наличии ровно 252 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **252** — (234)
- Если в наличии ровно 252 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **64** — (28)
- Если в наличии ровно 280 «D/N»: **280** — (192)
- Если в наличии ровно 310 «D/N»: **310** — (206)
- Если в наличии ровно 322 «D/N»: **322** — (193)
- Если в наличии ровно 16 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **16** — (201)
- Если в наличии ровно 16 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **38** — (136)
- Если в наличии ровно 62 «D/N»: **62** — (96)
- Если в наличии ровно 336 «D/N»: **336** — (110)
- Если в наличии ровно 354 «D/N»: **354** — (262)
- Если в наличии ровно 232 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **232** — (54)
- Если в наличии ровно 232 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **244** — (171)
- Если в наличии ровно 282 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **282** — (22)
- Если в наличии ровно 282 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **282** — (186)
- Если в наличии ровно 142 «D/N»: **142** — (189)
- Если в наличии ровно 42 «D/N»: **42** — (219)
- Если в наличии ровно 32 «D/N»: **32** — (266)
- Если в наличии ровно 286 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **286** — (148)
- Если в наличии ровно 286 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **334** — (154)
- Если в наличии ровно 368 «D/N»: **368** — (200)
- Если в наличии ровно 307 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **307** — (140)
- Если в наличии ровно 307 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **331** — (239)

- Если в наличии ровно 389 «D/N»: **389** — **(269)**
- Если в наличии ровно 275 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **275** — **(245)**
- Если в наличии ровно 275 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **301** — **(143)**
- Если в наличии ровно 399 «D/N»: **399** — **(142)**
- Если в наличии ровно 187 «D/N»: **187** — **(276)**
- Если в наличии ровно 153 «D/N»: **153** — **(109)**
- Если в наличии ровно 115 «D/N»: **115** — **(240)**
- Если в наличии ровно 69 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **69** — **(71)**
- Если в наличии ровно 69 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **57** — **(187)**
- Если в наличии ровно 391 «D/N»: **391** — **(248)**
- Если в наличии ровно 283 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **283** — **(24)**
- Если в наличии ровно 283 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **323** — **(257)**
- Если в наличии ровно 41 «D/N»: **41** — **(161)**
- Если в наличии ровно 255 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **255** — **(231)**
- Если в наличии ровно 255 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **117** — **(78)**
- Если в наличии ровно 367 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **367** — **(21)**
- Если в наличии ровно 367 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **373** — **(242)**
- Если в наличии ровно 305 «D/N»: **305** — **(23)**
- Если в наличии ровно 169 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **169** — **(6)**
- Если в наличии ровно 169 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **157** — **(169)**
- Если в наличии ровно 143 «D/N»: **143** — **(108)**
- Если в наличии ровно 291 «D/N»: **291** — **(191)**
- Если в наличии ровно 214 «D/N»: **214** — **(17)**
- Если в наличии ровно 272 «D/N»: **272** — **(152)**
- Если в наличии ровно 304 «D/N»: **304** — **(259)**
- Если в наличии ровно 346 «D/N»: **346** — **(170)**
- Если в наличии ровно 292 «D/N»: **292** — **(198)**
- Если в наличии ровно 54 «D/N»: **54** — **(120)**
- Если в наличии ровно 131 «D/N», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **131** — **(84)**
- Если в наличии ровно 131 «D/N», в наличии ровно 1 «D/Rez»: **189** — **(173)**
- Если в наличии ровно 235 «D/N»: **235** — **(66)**
- Если в наличии ровно 212 «D/N»: **212** — **(72)**
- Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

74

СТРАЖНИКИ ШИКОМЭ

Мастерство 8

○ Начать битву,  «N» = 336, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 12 — (177)

75

26

- Нет, человек! Ответ не верен, - с жадностью произносит Татсу, его глаза светятся гибельным огнём. – И теперь мне следует сожрать тебя!

Он ревёт и бросается на Вас, его челюсти ужасно щёлкают рядом с Вами. Вам придётся драться с Татсу.

○ Дальше — (118)

76

152

Не скрываясь, Вы выкрикиваете слово «гармония» так громко, как только можете. Звук, словно трубный рёв, эхом разносится через тихий мрак этого зала теней. Икиру в ужасе вскакивает со своего трона.

- Нет! – скрежещет он, и этот звук похож на звук мела, пишущего на доске. Свет исходит от меча, прогоняя тени прочь и заставляя Икиру ещё глубже спрятать лицо под капюшоном. Свечение угасает так же быстро, как и появляется. Мистическим образом Поющая Смерть поднимается в воздух и затем мчится к Вам с фантастической скоростью. Взяв клинок в руки Вы почувствуете приятное покалывание, будто меч приветствует Вас. Эффект слияния с этим мечом фантастичен: Вы снова полны сил. **Получите 1 очко Удачи, 2 очка Мастерства и 4 очка Выносливости.**

 «Удача» +1, «Мастерство» +2, «Выносливость» +4

○ 133 — (43)

77

156

Это странное существо с глазами, сияющими зловещим оранжевым огнём, он приближается к Вам и, открыв свою пасть, выдыхает поток пламени на Вас. Вы отшатываетесь, но не можете избежать огня, не свалившись с вершины, пламя обжигает Вас. **Потеряйте 4 очка Выносливости.** Если Вы до сих пор живы, то Татсу готовится к повторному нападению. Вы решаете не сражаться с ним в столь невыгодной для Вас позиции. Открыв дверь за Вашей спиной, Вы возвращаетесь в Ступицу.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

✎ «Выносливость» -4

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 309 — (271)

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: Лечение, ✎ «Провизия» -1, «Выносливость» +4

78

117

Один из монстров набрасывает на Вас сеть. Вы пытаетесь разрубить ее и освободиться, но Каппа слишком быстр для Вас. Он обматывает сеть вокруг Ваших плеч и стягивает Вас на покрытые слизью камни. От Вашего меча никакого толка, когда Вы оказываетесь утянуты под поверхность воды, окружённые чешуйчатыми зелёными монстрами. Вы ничего не можете поделать. Вы попали в лапы Каппам, откуда никому уже не выбраться...

79

ЧЁРНЫЙ ЛОСЬ

Мастерство 9

Выносливость 13

○ Начать битву, ✎ «N» = 391, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9,
«Выносливость» = 13 — (177)

80

z1

○ z2 — (230)

81

176

Жители деревни выходят из своих домов и укрытий, некоторые из них радостно кричат, другие оплакивают погибших друзей и родных. Когда большинство крестьян отправляется тушить пожар, несколько старейшин направляются к Вам. Низко поклонившись, один из них произносит:

- Я староста этой деревни, Нинджи. К сожалению, мы не можем отблагодарить Вас в должной мере за Ваш благородный поступок. Хачиман скатился в худшие времена, но приятно видеть того, кто следует старинными путями. Мой господин, прошу, примите этот скромный дар, - он протягивает Вам красную шёлковую головную повязку с узором в виде колеса с тремя спицами.

– Эта повязка принадлежала Шинменю, легендарному герою Хачимана, выходцу этой деревни. Эта повязка веками хранилась у нас. Примите ее в знак нашей благодарности!

Это большая честь для Вас, ведь Шинмень был великим героем. **Получите 1 очко Чести.**

 «Честь самурая» +1

○ 401 — (185)

82

29

Восточная дорога, пролегающая через долину великой реки Ханг-Йо, полна активной суеты. Здесь, в плодородной речной долине, постоянно разъезжают патрули из самураев сёгуна, многие люди ничего не знают о беспорядках, которые приносит смута на границах Хачимана. Рисовые телеги и импровизированные караваны разносчиков и мастеров, которые следуют из одного лена в другой, ничем не отличаются от тех, что пользовались Дорогой Восточного Ветра две сотни лет назад. Они, принадлежащие более низкому сословию, чем Вы, самурай и чемпион сёгуна, очень осторожны и стараются, чтобы брызги из-под колёс их телег не забрызгали Вашу великолепную броню, и кланяются Вам вслед. Путешествие в плоскогорья протекает достаточно мирно, но едва только последний изгиб реки, сверкающей словно ртуть в свете послеполюденного солнца, остаётся позади, поведение встреченных Вами крестьян меняется.

○ 43 — (196)

83

148

Облачившись в доспех стражника цветов князя Цейтсина, Вы вместе с Моичи приближаетесь к Шикомэ. Они тупо пялятся на Вас, пока Вы излагаете свою легенду. Один из них фыркает и скрывается лишь затем, чтобы вернуться с тремя другими монстрами.

- Они отведут Вас к князю Цейтсину, - ревет он. Трое Шикомэ ведут Вас во дворец через его комнаты и коридоры. Нападёте ли Вы на стражей сейчас или позволите им довести Вас до князя Цейтсина?

☐ **Напасть сейчас: 256 — (46)**

☐ **Пойти дальше: 180 — (252)**

84

131

Магические стрелы врезаются в Вас, накладывая проклятье, обжигая и калеча Вас. **Потеряйте 1 единицу Мастерства и 4 очка Выносливости.** Вы отступаете назад, и Икиру радостно шипит. Но затем Вы приходите в себя и прыгаете вперёд, замахиваясь на него Поющей Смертью.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

✎ «Мастерство» -1, «Выносливость» -4

☐ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **199 — (14)**

☐ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» -1, «Выносливость» +4

85

362

Вы решаете продолжить путь. Земли здесь менее обработаны, более дикие и заросшие. Вскоре Вы оказываетесь между двух лесистых холмов, следуя по неглубокой долине.

☐ **Дальше**, ✎ «N» = 396, «Rez» = 3, «X» = 2 — **(275)**

86

314

Во дворе замка находится квадратное каменное строение с лёгкой надстройкой, укрытой крышей, и резными фронтонами. Это дворец князя Цейтсина. Но гораздо сильнее Ваше внимание привлекает пара стражей перед воротами дворца. Это Шикомэ, гнусные человекоподобные существа, но волосатые, словно обезьяны, клыкастые, когтистые и с ужасными рожами вместо человеческих лиц. Они одеты в грязное и потрёпанное подобие брони самураев, хотя их оружие на вид в превосходном состоянии. Присутствие здесь Шикомэ может значить лишь одно – Цейтсин примкнул к Икиру, Мастеру Теней. Цейтсин должен быть во дворце, и, похоже, его смерть даже более важна, чем представлялось ранее. Вы можете попытаться убить обоих стражей так тихо, насколько это возможно, парой выстрелов из лука. Или можете поговорить с ними и попытаться убедить, что доставили чрезвычайно важное сообщение для князя Цейтсина.

- Убить скрытно: 46 — (31)
- Поговорить: 19 — (132)
- Сражаться: 64 — (28)

87

159

Едва Вы ускоряете свой шаг, как сразу же поскальзываетесь на предательской зелёной слизи.

- Дальше,  «N» = 283, «Rez» = 3, «X» = 2 — (275)

88

374

Вы следуете по тропе с таким видом, будто это Вы хозяин замка. Двое стражей у ворот бесстрастно оглядывают Вас. Вы представляетесь им в качестве ронина – самурая без благородного покровителя – который желает присоединиться к Цейтсину. Они кивают, и один из них стучит в огромные внешние ворота и скрывается за ними. Достаточно быстро показывается одетый в кимоно мужчина.

- Меня зовут Иератсу, я лейтенант армии князя Цейтсина. Прошу следовать за мной.

Жестом он указывает на двери, и Вы входите в огромный внутренний двор. Внезапно Иератсу кричит:

- Если ты ронин, тогда зачем напал на наших людей в деревне? Ты попался к нам в руки, чемпион сёгуна!

Множество воинов появляется во дворе, словно крысы, выскакивающие из щелей, и окружают Вас, лишая места для манёвра. Их слишком много, чтобы сопротивляться: Вас быстро скручивают и берут в плен. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

✎ «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0

○ 316 — (229)

89

172

Тигр бросается вперёд и угрожающе рычит, жабоподобная тварь отскакивает назад в нерешительности. Граальш, Демоническая Жаба, резко выбрасывает голову вперёд, его огромная пасть открывается, но гигантский тигр уворачивается, двигаясь с необычной грацией, и приземляется на спину жабы, полосую её своими когтями. Затем он вгрызается в тело Граальша и начинает рвать его на лоскуты. Когда его задача оказывается выполненной, тигр подпрыгивает высоко в воздух и исчезает, как будто прыгнув на другие планы бытия.

○ 304 — (259)

90

ИКИРУ МАСТЕР ТЕНЕЙ

Мастерство 12

Выносливость 12

○ Начать битву,  «N» = 235, «Rez» = 7, «Мастерство» = 12,
«Выносливость» = 12 — (177)

91

z6

○ z1 — (80)

ВСТУПЛЕНИЕ

Мир Титана имеет три основных континента: Аллансию, Кхакабад и Кхул, Континент Тьмы. На восточном побережье Кхула располагается земля, принадлежащая Хачиману; море с одной стороны и горы с трёх других сторон отрезали Хачиман от остальной части континента. Столица Хачимана – Коники, в которой располагается резиденция правителя этой страны – сёгуна Кихея Хасекавы. Вы являетесь юным самураем, чемпионом (лучшим бойцом) сёгуна, которого прозвали Кенсей (или Святой Меч). Вы с честью следуете кодексу Бусидо, Пути воина, и являетесь мастером кендзюцу, Пути Меча. Однажды сёгун призывает Вас к себе и рассказывает ужасающую историю:

- Хачиман в великой опасности. Моя власть слабеет: некоторые лорды уже ищут возможности сделать свои земли независимыми, кто-то уже успел так поступить и готовит заговор против меня. Бандиты вольготно чувствуют себя на моих землях. А варвары собирают силы, чтобы напасть на наши границы... они знают, что Хачиман ослаб. А всё лишь потому, что великий меч Даи-Катана, Поющая Смерть, был украден у меня.

Поющая Смерть – чудесный меч, по слухам способный даровать своему владельцу великую мощь, и являющийся душой Хачимана.

- Тот, кто владеет Поющей Смертью и сможет раскрыть тайну меча, будет править Хачиманом, - продолжает сёгун. – Многие князья утверждают, что у меня нет права властвовать над ними; некоторые ищут способы самостоятельно завладеть мечом, другие уже присягнули нынешнему владельцу меча. А хуже всего то, что владельцем меча стал Икиру, Мастер Теней, эта бездушная собака, которая скрывается в своей горной крепости, Оникару, Логове Демонов. Сейчас он владеет мечом, а четверо призрачных воинов Сура, призванных им из глубин Ада, прислуживают ему. Очень скоро он познает секрет меча и опустошит нашу прекрасную страну цветущей сакуры...

- У тебя есть сенки, боевой дух, и я возлагаю эту миссию на тебя. Мой чемпион, следуй в Оникару, срази Икиру и верни мне Поющую Смерть. Это будет нелегко. Чтобы победить Икиру и его демонических союзников, тебе предстоит раскрыть секрет Поющей Смерти. Я не могу сообщить его тебе: в преданиях написано, что любой огласивший эту тайну будет навечно проклят в Нижнем Мире, а Поющая Смерть навечно исчезнет из мира смертных. Тебе предстоит решить эту загадку самостоятельно. Я буду молиться светлым богам за тебя, и пусть удача сопутствует тебе. Возьми эту Печать Сёгуна. Она позволит тебе безопасно пройти через те провинции, властители которых ещё лояльны ко мне. Я надеюсь на тебя, мой верный самурай!

○ [Назад в меню](#) — (1)

93

17

Путешествие к Паучьим Топям проходит по открытой низменности и длится три дня, в течении которых Вам мало отдыхаете, не желая оказаться пойманным самураями, присягнувшими Мастеру Теней Икиру. Когда Вы входите в Паучьи Топи, воздух становится неестественно холодным. Но Вы заставляете себя идти дальше, убеждая себя в том, что таким образом Вы сможете проникнуть глубже на территорию Икиру, прежде чем будете им обнаружены. Мощёная дорога тянется вдоль дельты реки, устремляясь на север, в нужном Вам направлении. Она проходит по плотине, окружённой озёрами, и продолжается на другой стороне. В конце концов опускается туман, не дающий разглядеть ничего дальше нескольких разрушенных дорожных плит. Если у Вас есть карта Паучих Топей?

- ☐ Если в наличии 1 «Инвентарь/Карта Паучих Топей»: **Карта Топей: 107 — (5)**
- ☐ Идти на север: **285 — (18)**

94

393

Каппа, а эти чешуйчатые зелёные монстры ими и являются, злобно смотрят на Вас, их желтые глаза находятся под водой. В легендах говорится, что Каппы коварны и могут говорить на человеческом языке. Уйдёте ли Вы немедленно, пока это ещё возможно, или попытаетесь поговорить с ними?

- ☐ Поговорить: **325 — (188)**
- ☐ Пойти дальше: **335 — (12)**

95

56

Конный самурай останавливается неподалёку от Вас. Затем он кричит:

- Да это же тот самый трус, так называемый лакей сёгуна Кихея Хасекавы! Долгих лет новому сёгуну Цейтсину-саме!

Он поднимает своё копье и бросается на Вас.

- ☐ **44 — (69)**

96

62

Вы вогнали свой меч глубоко в один из этих чёрных глаз, и монстр отшатнулся назад, издавая ужасный пронзительный визг. В своей агонии чудище дико бьётся об пол и стены, Вам приходится отскочить прочь с его пути. Наконец, оно затихло и свалилось замертво. Обыскав пещеру, Вы обнаружили выход в одном её конце и сваленную кучу «сокровищ» – в основном, кости и старое бесполезное оружие. Однако, Вам посчастливилось найти **15 золотых монет**, сияющий богато украшенный серебряный шлем, бутылку с тёмнозелёной жидкостью, напоминающей чернила, а также изумительно выполненный железный боевой веер, используемый в битвах для подачи воинам сигналов, который инкрустирован изображением из слоновой кости, вызывающим у Вас странные ощущения. Что Вы предпримите?

 «Золото» +15

- ☐ **Поднять веер: 182**,  «d1» = 1 — **(274)**
- ☐ **Надеть шлем: 210**,  «d2» = 1 — **(116)**
- ☐ **Выпить жидкость: 196**,  «d3» = 1 — **(233)**
- ☐ **Пойти дальше: 222** — **(182)**

97

82

Наконец-то Вы выбираетесь из Леса Теней. Впереди тропинка превращается в дорогу, которая бежит через древний каменный мост над рекой. Это река Хианг-Кианг и мост Хигакура. За ними, на горизонте, виднеется Шиосийский хребет. Стоит Вам ступить на мост, как всё вокруг Вас изменилось, будто бы Вы перешли в другой мир. Все ориентиры на месте – и мост, и горы, и прочее – но небо стало значительно темнее. По обе стороны моста река стала кроваво-красного цвета, а по её течению плывут целые скелеты, черепа, отдельные кости и конечности. Впереди появляется отвратительный призрак. Это воин-самурай, но погибший довольно давно. Ухмыляющийся череп покоится в шлеме, а в каждой руке скелет держит по мечу. Прикреплённый к его спине стяг украшен черепами, а надпись на нём гласит: «Злая Смерть». Немёртвый воин подскакивает в воздух и приземляется прямо перед Вами. Вам предстоит сразиться с ним.

- ☐ **Дальше** — **(130)**

98

195

Дорога разветвляется за лесом угольщиков, и Вы решаете свернуть налево, в небольшую лесистую долину. Едва Вы спускаетесь, наступают сумерки, и Вы видите приветливый огонёк рядом с домиком пастуха.

- ☐ **Подойти ближе: 209** — **(153)**
- ☐ **Продолжить путь: 371** — **(133)**

99

25

Оказавшись на дне колодца, Вы протискиваетесь в узкий туннель и, к счастью, довольно скоро оказываетесь на свежем воздухе у подножья холма неподалёку от деревни. Похоже, Рокуро-Куби потеряли Ваш след, и теперь Вы можете спокойно двигаться дальше.

○ 397 — (238)

100

264

Вы отсылаете мужчину прочь. Крестьяне благодарят Вас за их спасение, но многие добавляют:

- Как бы мне хотелось, чтобы у Вас хватило разума убить этого злобного нечестивого самурая...

После небольшого празднования Вы уходите из деревни и возвращаетесь на главную дорогу.

○ 24 — (172)

101

58

Стрела взлетает в воздух и пронзает грудь существа. Немёртвый самурай ужасающе воет, а затем валится на землю. Он начинает исчезать, равно как и стрела. На том месте, где лежал Ваш противник остаётся лишь пепел. В это же время скелеты, карабкавшиеся на мост, падают обратно в воды реки и тонут, исчезая с глаз.

○ 134 — (125)

102

66

Вы проходите через дверь, подписанную как «Гора Неописуемой Святости». Вы стоите у подножья высокой скалы, на которую просто взобраться, хотя это и потребует долгого времени и измотает Вас. Но другого видимого пути нет, поэтому Вам остаётся лишь лезть вверх. Наконец Вы подтягиваете себя на площадку, на самом пике скалы. Вы замираете в изумлении, узрев открывшийся Вам вид. Статуя странного благородного существа, излучающая ауру силы и благодати, смотрит вниз, на Вас, и её глаза будто два шара пламени. У существа тело лошади, но голова льва и огромные перьевые крылья. Это Ки-Рин, слуга богов, магическое существо, представитель и воин сил Добра и Порядка. Какое-то время он изучающе смотрит на Вас. Есть ли у Вас хотя бы пять очков Чести?

- ☐ Если в наличии 5 «Герой/Честь самурая»: **Да: 340 — (213)**
- ☐ Если отсутствует 5 «Герой/Честь самурая»: **Нет: 352 — (260)**

103

170

Вы решаете использовать зазубренные стрелы, так как они наиболее смертельны. Вы достаёте одну из них и прицеливаетесь в ближайшего Шикомэ.

- ☐ **Дальше,  «N» = 232, «Rez» = 3, «X» = 1 — (275)**

104

302

- Нет, человек! Ответ не верен, - с жадностью произносит Татсу, его глаза светятся гибельным огнём. – И теперь мне следует сожрать тебя!

Он ревёт и бросается на Вас, его челюсти ужасно щёлкают рядом с Вами. Вам придётся драться с Татсу.

- ☐ **Дальше — (118)**

105

185

Серебряный самурай целенаправленно следует за Вами к статуям демона и пойманной жрицы. Маг появляется снова из воздуха и обе статуи, темнокожего краснорогого демона и светлокожей жрицы оживают. Она бросается Вам в ноги, моля спасти её из Логова Демонов, но её пленитель грубо дёргает за цепь, и девушка падает на пол. Серебряный самурай издаёт Боевой Клич Веков, и демон содрогается в ужасе. Между ними разгорается могучая схватка, но даже сверхъестественные силы демона не могут навредить сияющему самураю. Демон повержен. Цепь исчезает, а серебряный самурай расплавляется в небольшую лужицу серебра. Жрица кладёт свои руки на ваши ладони.

- Куда теперь, мой благородный спаситель?

Вы можете пойти к статуе Морского Дракона или к статуе Хаммураби, Повелителя Насекомых.

○ **Морской Дракон: 55 — (15)**

○ **Статуя Хаммураби: 75 — (227)**

106

28

Внезапно раздаётся крик:

- Ха! А это ещё что? Из сена торчит нога! – а затем слышен взрыв хохота. Сено быстро сбрасывают с телеги и несколько самураев из числа стражи направляют свои копья на Вас.

- Итак, чемпион сёгуна зарылся в сено, словно обычный крестьянин-свиновод! – произносит сурового вида мужчина в кимоно.

– Я Иератсу, лейтенант князя Цейтсина. Мы приветствуем тебя в его замке, - говорит он, усмехаясь. Затем он подаёт сигнал – и стражники окружают Вас. Вы сопротивляетесь, но их слишком много, так что вскоре Вы оказываетесь пленены. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит: - Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином. Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор.

Потеряйте 1 очко Чести. Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

 «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0

○ **316 — (229)**

107

Внимание! Не рекомендуется для первой игры!

Вы можете начать приключение из разных мест, получив набор сразу всех предметов. Для тех, кто хочет посмотреть все варианты развития событий.

- ☐ 1. Начало игры,  f(x) «Bonus» — (56)
- ☐ 2. Деревня в огне,  f(x) «Bonus» — (249)
- ☐ 3. Лес Теней,  f(x) «Bonus» — (13)
- ☐ 4. Гинсей,  f(x) «Bonus» — (98)
- ☐ 5. Река,  f(x) «Bonus» — (133)
- ☐ 6. Паучьи Топи,  f(x) «Bonus» — (93)
- ☐ 7. Ступица Миров,  f(x) «Bonus» — (271)
- ☐ 8. Замок Икиру,  f(x) «Bonus» — (126)
- ☐ Назад в меню — (1)

108

143

Лапы паука слабо дёргаются, когда он в смертельной агонии падает на спину. Дальше Вы видите ещё больше гигантских паучьих сетей и камыши, справа располагается пещера, а за Вашей спиной вода продолжает прибывать. Войдёте ли Вы в пещеру или проложите свой путь через паутину?

- ☐ Войти в пещеру: 91 — (144)
- ☐ Идти через паутину: 79 — (208)

109

153

Осколки кости, ранее бывшей черепом Рокуро-Куби, падают на землю вокруг Вас. Хоть ночь и темна, но Вы достаточно хорошо видите, чтобы бежать прочь от Деревни Немёртвых.

- ☐ 397 — (238)

110

336

Моичи убивает своего оппонента, но получает несколько ран. Вы останавливаетесь передохнуть. Моичи широко и счастливо улыбается Вам.

- Хороший бой, мой господин. Это великая честь драться вместе с Вами.

- Достаточно этих завуалированных издевательств, - говорите Вы. – Двигаемся к центру дворца!

Вы бежите по длинному коридору и вскоре обнаруживаете себя в лабиринте из комнат и переходов, большей своей частью пустых, кроме тех, что предназначены для прислуги и рабов, с удивлением пялящихся на Вас. Вы сворачиваете за угол, когда Вам открывается зрелище, заставившее Вас удивиться. Вы врезались прямо в князя Цейтсина собственной его персоной, ковыляющего по коридору навстречу Вам между двумя самураями, следующими по бокам от него. Князь Цейтсин – огромный толстый мужчина с большими челюстями и заплывшим жиром лицом. Два поросячьих глаза возмущенно пялятся на Вас. Он одет в обширное кимоно, украшенное золотым листом. Вы замечаете, что он достаточно открыто носит шапку, предназначенную лишь сёгуну. Цейтсин в ужасе вскрикивает, едва только узнаёт Вас, и, сделав знак своим охранникам, разворачивается и спешит прочь от Вас. Самураи обнажают свои мечи и кланяются, прежде чем броситься в атаку. Моичи срывается вперёд и сцепляется с одним из них. Вы должны сражаться со вторым.

○ Дальше — (215)

111

388

Вы бесшумно обходите замок, избегая внимания солдат на стенах. Затем Вы бросаетесь под самые стены, которые сделаны из прочных хорошо подогнанных каменных блоков.

○ Дальше, ✎ «N» = 284, «Rez» = 3, «X» = 1 — (275)

112

228

Вы бросаете посох на пути жабоподобной твари. Внезапно огромный Змей появляется на этом месте, а Граальш, Демоническая Жаба, в ужасе на мгновение замирает. Огромное тело змеи выстреливает вперёд и обвивается множеством колец вокруг жабы в стальной хватке, всё сильнее сжимающей. Голова Змея покачивается над пойманным в ловушку телом Граальша, а затем резко опускается вниз и вгрызается в него. Демоническая Жаба издаёт ужасный вопль, когда жизнь покидает её. Когда работа завершена, Змей растворяется в воздухе, будто бы ускользая на иные планы бытия.

○ 304 — (259)

113

МУКЭЙДА

Мастерство 7

Выносливость 18

○ Начать битву,  «N» = 62, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 18 — (177)

114

77

Вы быстро следуете мимо покрытых дёрном холмов, используемых угольщиками. Они провожают Вас криками о том, что Вы покинули сёгунат и бежите из Хачимана в ужасе, оставив павшего сёгуна и его сподвижников убитыми. В самом деле, Вы не могли ожидать ничего хорошего, ведь порой в Ваши обязанности входило убийство предателей и врагов Вашего господина, их семьи никогда Вас не простят. Вас мучают угрызения совести за то, что Вы не защитили доброе имя сёгуна. **Вычтите 1 очко Вашей чести.**

 «Честь самурая» -1

○ 195 — (98)

115

154

Последний из Ваших противников падает замертво к Вашим ногам.

- Давайте, подходите! Позвольте мне сразиться с оставшимися! – громко кричите Вы. При виде тел своих троих товарищей и возвышающегося над ними чемпиона сёгуна, остальные самураи убегают прочь, поджав хвосты.

○ 176 — (81)

116

210

Осторожно Вы одеваете серебряный шлем себе на голову. Какое-то время ничего не происходит, но затем острые вспышки боли пронзают Ваш мозг. Вы кричите в агонии и срываете шлем со своей головы. **Потеряйте 3 очка Выносливости.**

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», но отсутствует 1 «D/d1»: **Поднять веер**, $\text{«d1»} = 1 - (274)$

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», но отсутствует 1 «D/d3»: **Выпить жидкость**, $\text{«d3»} = 1 - (233)$

○ **Пойти дальше: 222 — (182)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах» «Герой/Выносливость»: **Лечение**, $\text{«Провизия»} -1$, «Выносливость» +4

117

288

Вы продолжаете свой путь, и настроение Моичи проясняется. Он продолжает болтать и, хотя это раздражает, он похож на простого парня, который с честью пытается следовать Пути Бусидо. Сейчас дорога вьётся между двух отвесных лесистых холмов, и Вы вместе с Моичи бредёте по прекрасной долине.

○ **Дальше**, $\text{«N»} = 106$, «Rez» = 3, «X» = 2 — (275)

118

ТАТСУ

Мастерство 11

Выносливость 8

○ **Начать битву**, $\text{«N»} = 42$, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 8, «Rez» = 7 — (177)

119

348

При приближении Феникса Вы чувствуете странное тепло, исходящее из Вашего заплечного мешка. Вы дотягиваетесь до него и вынимаете Рубин Феникса. От него идёт нестерпимый жар, а мерцание глубокого красного света озаряет Вас. Инстинктивно Вы отбрасываете его. Феникс издаёт очередной дикий крик и золотые потоки пламени озаряют его, превращая птицу на короткий миг в огненный шар. Затем он приземляется неподалёку от Вас, его рубиново-красные глаза рассматривают Вас закрываясь время от времени мембранами. Он передаёт Вам сообщение, не произнеся ни слова:

- Я помогу Вам, принеший Рубин. Ждите меня в Месте Битвы.

Затем мифическая птица улетает. Вы разворачиваетесь и делаете шаг в дверь, возвращаясь в Ступицу.

120

54

Вы победили Дай-Они, и он лежит у Ваших ног на песке Арены, готовый испустить последний вздох. Призрачная толпа исчезает, и Арена пустеет. Превозмогая боль, Дай-Они шепчет:

- Ты победил, смертный. Законы Турнира Судьбы, установленные небесами, связывают меня, словно стальные оковы. Теперь я должен честно ответить на один из твоих вопросов.

○ 206 — (250)

121

287

Когда Вы касаетесь латунного ключа, раздается щелчок, и два облачка пара вырываются из ноздрей бумажного дракона и окутывают Вашу голову оранжевым дымом. Ваши глаза начинают сильно зудеть и закатываются. В своей слепоте Вы не можете обнаружить дверь, но ощущение мягкой почвы под ногами и прикосновение ветра к Вашей щеке подтверждают, что Вы выбрались из хижины. Через пару минут, в течение которых Вы не рискуете сделать более дюжины мелких шажков, один из Ваших глаз снова возвращается в нормальное положение. Вы снова можете видеть, но одним только глазом. **Потеряйте 1 очко Мастерства.** Проклиная злополучную лачугу, Вы продолжаете свой путь через лес.

✎ «X» = 0

○ Если отсутствует 1 «D/X»: **Мастерство-1**, ✎ «Мастерство» -1, «X» = 1

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», но отсутствует 1 «D/X»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1 — (246)

○ Если в наличии ровно 1 «D/X»: **371** — (133)

122

СТРАЖНИК

Мастерство **8**

Выносливость **9**

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 142, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 9 — (177)

123

14

Телега благополучно въезжает в конюшни. Затем возница уходит прочь, бормоча что-то о пересохшем в долгом пути горле, а Вы выбираетесь на пол конюшен.

○ 314 — (86)

124

РОКУРО-КУБИ

Мастерство 11

Выносливость 9

○ Начать битву,  «N» = 115, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 9 — (177)

125

134

Река и небеса снова возвращаются к своему первоначальному виду. Вы пересекаете мост и проверяете кучку пепла. Среди останков Вы замечаете рог цвета слоновой кости, сделанный каким-то великим мастером и украшенный серебряным изображением саблезубого тигра. Вы поднимаете его и следуете дальше.

 «Магическая стрела» = 0, «Горн Охотника» +1

○ 211 — (273)

126

76

Стены Арены начинают трястись и исчезать. Вместо них появляется нечто иное, тёмное место. Вы оказываетесь в конце длинного зала, украшенного колоннами из чёрного мрамора. Жаровни с тлеющими углями дают жуткий свет, позволяя теням колыхаться и дрожать, накладываться друг на друга по всему полу. В конце зала видна огромная яма, из которой поднимаются ядовитые пары. За ямой располагается гротескный трон, высеченный из цельного камня. Мастерство его создателя экстраординарно: пики, башенки, горгульи и иные странные пересекающиеся формы украшают его. Кажется, будто трон сплетён из теней.

○ 48 — (55)

127

САМУРАИ-ТЕЛОХРАНИТЕЛИ

Мастерство 9

Выносливость 13

○ Начать битву,  «N» = 310, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 13 — (177)

128

396

Отряд из пятнадцати всадников показывается на дороге перед Вами. Они носят синезелёные доспехи, и Вы узнаете символ, нарисованный на их знамени. Это самурай князя Цейтсина. Скачущий впереди отряда самурай приветствует Вас:

- Добро пожаловать в земли князя Цейтсина! Вы чемпион сёгуна, не так ли?

Вы, улыбаясь, киваете в ответ, когда отряд приближается. Внезапно один из них выкрикивает:

- А князь Цейтсин провозгласил себя новым сёгуном!

С этим кличем самурай набрасываются на Вас, поражённого услышанным. Вам некуда бежать, поэтому Вас быстро окружают. Вы доблестно сражаетесь, сразив троих из них и ранив ещё нескольких, но врагов слишком много. Вскоре Вас крепко связывают и перебрасывают через лошадиный круп.

- Князь Цейтсин будет доволен столь лёгкой поимкой, - усмехается один из них. Они привозят Вас в замок, оставленный Вами позади. Вас проводят во внутренний двор, где многие самурай-вассалы Цейтсина собрались, чтобы посмеяться и поиздеваться над Вами. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

 «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0

○ 316 — (229)

129

350

Получите 1 очко Чести за Ваше храброе решение.

Вы целенаправленно устремляетесь к замку князя Цейтсина. Приблизившись к нему, Вы можете различить солдат на стенах по отблескам на их оружии. Направитесь ли Вы прямоком к главным воротам замка или, прячась в тени стен, будете искать более удобное для проникновения место?

 «Честь самурая» +1

- ☐ Идти к воротам: 374 — (88)
- ☐ Забраться на стену: 388 — (111)
- ☐ Подождать: 398 — (63)

130

НЕМЕРТВЫЙ САМУРАЙ

Мастерство 9

Выносливость 11

☐ Начать битву,  «N» = 32, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 11 — (177)

131

ТЕНЕВОЙ ДЕМОН

Мастерство 11

Выносливость 14

☐ Начать битву,  «N» = 212, «Rez» = 7, «Мастерство» = 11, «Выносливость» = 14 — (177)

132

19

Вы пересекаете внутренний двор и направляетесь к Шикомэ. Они тупо пялятся на Вас, источая вонь испорченного масла.

- У меня важное сообщение для князя Цейтсина, - произносите Вы, стараясь придать своему голосу властность. Один из стражей фыркает и ревёт:

- Хочешь пройти? Тогда назови пароль!

Вы начинаете заметно нервничать, понимая, что не знаете заветных слов.

- Итак, я жду! – ревёт Шикомэ, готовя своё копьё к атаке.

○ **Дальше**,  «N» = 252, «Rez» = 3, «X» = 2 — **(275)**

133

371

Лес вокруг спокоен и сух. Вскоре солнце клонится к закату, и вы решаете сделать привал. Вас никто не беспокоит во время сна, поэтому Вы просыпаетесь обновлённым. **Восстановите 3 очка Выносливости.** Едва набухшее оранжевое солнце поднимается над утренними туманами, Вы должны решить, куда идти дальше: следовать на северо-запад к деревне Каншуро на равнине или на север к великой реке Хианг-Кианг.

 «Выносливость» +3

○ **Деревня Каншуро: 219 — (258)**

○ **Река Хианг-Кианг: 237 — (145)**

134

271

Легион Седьмой Печати был почётной стражей самого первого сёгуна Хачимана. Это были воины, подобных которым до сих пор не появлялось на свет. Весь отряд был вырезан в тот день, когда Легион Седьмой Печати отказался сдаться на милость войску в десятки раз превышавшему их по численности около пятисот лет назад. Дизайн брони несколько архаичен, но это не сказывается на её превосходном качестве. **Прибавьте 1 очко у Вашему Мастерству.**

 «Мастерство» +1, «Доспехи» = 0, «Улучшенные доспехи» = 1

○ **375 — (58)**

135

22

Элеонора выходит вперёд и отправляет искрящуюся синевой магическую стрелу в своего противника. Она попадает в лицо Гаргантуса и его рубиновые глаза взрываются, будто цветные стёкла. Исполин издаёт громоподобный рёв боли, прежде чем упасть на землю, становясь обычной неподвижной бронзовой статуей. Элеонора оборачивается к Вам и говорит:

- Я оплатила Вам свой долг и должна уйти. Удачи, воин.

Она разворачивается и исчезает, возвращаясь туда, откуда пришла.

○ 292 — (198)

136

38

Внезапный треск, громкий, словно раскат грома... и Вы оказываетесь придавлены чем-то, ударившим Вас по спине. **Потеряйте 3 очка Выносливости.** Если Вы ещё живы, то невзирая на ужасную боль, Вы выползаете из-под упавшей на Вас решётки. Путь назад теперь отрезан, Вам остаётся лишь идти вперёд. Мерзкая вонь достигает Вашего носа и прямо перед Вами разливается молочно-белый люминесцирующий свет.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

✎ «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 50 — (33)

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» -1, «Выносливость» +4

137

349

Вы приближаетесь к статуе демона и жрицы. Маг появляется снова из воздуха и обе статуи, темнокожего краснорогого демона и светлокожей жрицы, оживают. Она бросается Вам в ноги, моля спасти её из Логова Демонов, но её пленитель жестоко дёргает цепь, роняя девушку на пол. Затем демон бросает свою цепь над Вашей головой и произносит слова Заклинания Окаменения. Вы стали очередной статуей в этом месте, а демон получил свободу. Вы выглядите любопытной противоположностью упавшей жрице, снова превратившейся в камень. До тех пор, пока новый искатель приключений не отыщет красную пагоду, Вы не сможете ощутить вкус жизни...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (217)

138

155

Едва солнце скрывается за холмами, и темнота начинает обволакивать окрестности, разговор старейшин становится всё более и более бессмысленным. Странные щелчки наподобие ударов кастаньет заставляют Вас вздрогнуть, и Вы видите, что челюсти старосты бесконтрольно широко открываются и закрываются вновь. Щелчки продолжаются, а затем внезапно голова старосты легко отделяется с его плеч и взлетает в воздух, равно как и головы остальных жителей деревни. В ужасе вы понимаете, что они – Рокуро-Куби, немертвые, чьи головы по ночам отделяются от тел ради охоты. Летающие головы устремляются к Вам, их челюсти злобно щёлкают. Вам предстоит драться с ними, как будто это один многоголовый монстр.

○ Дальше — (124)

139

78

Вы шагаете в дверь, обозначенную, как «Бесконечные Пески Акхона». На Вашем лице немедленно выступили бусины пота, стоило лишь Вам погрузиться в эту ужасающую жару. Под жёлтым небом, на котором светит солнце, намного крупнее тех светил, что Вы видели за всю свою жизнь, простираются многие мили пустыни – бесконечные пески Акхона. За Вашими плечами дверь, ведущая назад в Ступицу. Внезапно неприятный, оглушающий рёв наполняет воздух. Странная птица спускается с небес вниз. Она крупнее самого крупного орла, а её глаза светятся красным цветом. Её перья блестят золотом и выглядят, словно металл, но наиболее странной вещью является жёлтое пламя, свободно играющее по всему телу птицы, не опалая её. Это легендарный Феникс. Есть ли у Вас с собой Рубин?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Рубин»: **Рубин: 348**,  «Рубин» = 0, «Союзник (ФЕНИКС)» = 1 — (119)

○ Сражаться: 360 — (228)

○ Убежать: 309 — (271)

140

307

Потрясая катаной, Вы следуете по тропинке в лес за обнаглевшим юнцом, который Вас оскорблял, и вскоре догоняете его. Он выпрыгивает из кустов и набрасывается на Вас, замахиваясь остро заточенной лопатой.

○ Дальше — (210)

141

12

- Что ж, смертный, - грохочет Татсу, - Вы смогли добраться до Турнира Судьбы. Прекрасная работа! Я решил помочь Вам в схватке против Дай-Они, потому как желаю узреть Мастера Теней Икиру поверженным. Когда Вы пройдёте через портал на Место Битвы, я буду там, чтобы сражаться за Вас.

С этими словами дракон улетает прочь. Вам ничего не остаётся, кроме как шагнуть в дверь за Вашей спиной и вернуться в Ступицу, окружённую звёздами.

 «Союзник (ТАТСУ)» = 1

○ 309 — (271)

142

399

Гинсей падает замертво к Вашим ногам, его лакированная зеленая броня даёт трещину и окрашивается багрянцем крови. Больше этот человек не будет позорить имя сёгуна. **Прибавьте 1 очко к Вашей Чести.** Дымок всё ещё поднимается из лачуги, в которой он скрывался.

 «Честь самурая» +1

○ 383 — (44)

143

301

Гинсей приближается к Вам на полусогнутых ногах, острие его меча направлено Вам в горло. Вы встречаете его в смертельном бою.

○ Дальше — (256)

144

91

Внутри пещеры Вы видите прекрасную женщину на каменном ложе. Её глаза злорадно сверкают, когда она приглашает Вас отужинать вместе с ней сердцем человеческого ребёнка. Вы заявляете в ответ, что являетесь благородным самураем и даже не подойдёте к ней. Прекрасная женщина на Ваших глазах превращается в сморщенную демоническую каргу. Это Нуши, монстр, принимающий обличие прекрасной девы и способный управлять всеми зверями неподалёку от её логова.

- Тогда ты должен сражаться с моими питомцами, самурай, - говорит она.

Ведьма издаёт странный звук – и вход в пещеру оказывается заблокирован тремя гигантскими пауками: пауком-ловчим, могучим земляным пауком и тонконогим водным пауком. Возможно, Вы смогли бы победить двух из этих монстров, но не трёх одновременно. Ваше приключение завершается здесь...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (108)

145

237

Путешествие через Длиннохолмье не омрачено никакими неприятностями, поэтому за два дня Вы добираетесь до долины одного из притоков великой реки Хианг-Кианг. Воздух наполнен пением птиц, пока Вы спускаетесь по крутому зелёному склону холма к реке. Там Вы обнаруживаете дорогу с дорожными вехами, чьи верхушки окрашены белым. Дорога ведёт прямо к реке, и Вы решаете далее следовать по ней.

○ 227 — (40)

146

126

Вы проходите через дверь в Зачарованный Лес. Вы оказываетесь на лесной поляне. Висит странная тишина, будто бы в этом лесу нет ни единого лесного обитателя. В воздухе витает волшебство – Вы почти что дышите им. Вы знаете, что если бы путешествовали по этому лесу, то сразу же бы потерялись, скорее всего – навсегда. Сзади Вас находится дверь в Ступицу, и Вы полны решимости держать её в поле своего зрения. В этот момент молодая женщина в синих богатых одеяниях выходит на поляну. Она невероятно красива, но взгляд её кажется пустыми и безразличным. Она безучастно оглядывает Вас. Самым необычным является то, что вокруг её рук переливаются сияющие искры энергии. Вы спрашиваете её, кто она такая и присоединится ли она к Вам в сражении против Дай-Они.

- Кто я такая? Я уже не знаю. Что же насчёт помощи... Её не так-то просто получить, - говорит она. Её брови поднимаются в замешательстве, будто ей трудно говорить. Есть ли у Вас с собой Вода Знаний?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Вода Знаний»: **Вода Знаний: 96**,  «Вода Знаний» = 0, «Союзник (ЧАРОДЕЙКА)» = 1 — **(263)**

○ **Сражаться: 60** — **(26)**

○ **Убежать: 309** — **(271)**

147

178

Помилуй меня, великий воин, прошу, помилуй меня. Это всё Икиру: он заставил меня восстать против законного сёгуна, прости меня, отныне я буду верным вассалом, - бормочет он столь очевидную ложь. Когда Вы опускаете взгляд, чувствуя лишь презрение и отвращение, глаза Цейтсина сужаются в хитроумной злобе. Его правая рука рассекает воздух. Иголообразный кинжал срывается с его руки и вонзается в Ваше бедро. **Потеряйте 3 очка Выносливости.** Вы в удивлении отшатываетесь, а Цейтсин поднимается на ноги и выхватывает свой меч.

- Будь ты проклят, грязная свинья! – кричите Вы в ярости и нападаете на Цейтсина.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше** — **(64)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

148

286

Вы пролетаете над нёмёртвым воином и приземляетесь на другой стороне моста. Небо внезапно светлеет. Обернувшись, Вы к своему удивлению замечаете, что ни Самурая, ни скелетов больше здесь нет. Река течёт мирно и спокойно. Листья деревьев крутятся рядом с мостом под лёгкими дуновениями ветра. Вы решаете не задерживаться и идти дальше.

○ **211** — **(273)**

149

165

Вы спрашиваете совета у серебряного самурая по поводу статуи Хаммураби, но он остаётся безмолвен. В очередной раз волшебник появляется из воздуха, и статуя Повелителя Насекомых сгибает свои сорокафутовые крылья, обращая свои гигантские сияющие фасеточные глаза на Вас. Вокруг Вас раздаётся жужжание, и полчища мух вгрызаются в Ваши глаза и кожу. Прислужники Хаммураби пришли защищать своего господина. Насекомые покрывают каждый дюйм Вашего тела, Вы беспомощно задыхаетесь... а затем Хаммураби наносит свой удар. Кажется, он решил, что Ваша голова станет лакомым кусочком. Вы не в силах ничего ему сделать...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (191)

150

320

Феникс взлетает в воздух и мчится к Демоническому Богомолу. В последний момент он замирает напротив шевелящего жвалами Кролика. Едва Демонический Богомол отшатывается для нападения, Феникс обращается золотистым пламенем. Богомол не может уже остановиться, влетая в пламя – и мгновенно вспыхивает. В секунды от него остаётся лишь пепел. Феникс издаёт победный крик и взлетает в небеса, исчезая в них.

○ 346 — (170)

151

241

Гинсей усмехается, когда его катана с лёгким свистом покидает свои ножны.

- Чемпион сёгуна. Странно, что столь молодой человек может быть лучшим мечом сёгуна. Должно быть только трусы и дети столь глупы, чтобы поддерживать этот сломанный тростник – Хасекаву. Я вызываю тебя на поединок до смерти.

Он знает, что Вы не можете не ответить на подобное оскорбление. Вы должны убить его. Он вооружён лишь катаной.

○ **Дальше**, ✎ «N» = 275, «Rez» = 3, «X» = 1 — (275)

152

272

Мёртвая змея медленно тонет в трясине болот. Несколько гладких подводных хищников вцепляются в её туловище и начинают свой пир. Здесь больше нечего делать, поэтому Вы решаете вернуться в Ступицу.

○ 309 — (271)

153

209

Вы приближаетесь в надежде найти кров на ночь, когда фигура, одетая в лакированные самурайские доспехи, выходит из низких дверей дома и подходит к огню. Огни освещают его зеленую броню, а его высокомерное лицо трудно не узнать. Это Йоро Гинсей, бывший капитан стражи свергнутого князя Тоды. В своё время Тода выступал против сёгуна. Его обещанные самураи совершили сеппуку, предпочтя смерть бесчестью. Но Гинсей решил продолжить жизнь в качестве ронина, самурая без благородного покровителя. Его ненависть к самураям хорошо известна. Ронин замечает Ваш силуэт на фоне неба и кладёт свою руку на рукоять катаны, поворачиваясь к Вам. Он является предателем и врагом Вашего господина, но несравненным мечником. Скроетесь ли Вы среди деревьев или решите принять бой?

○ Сражаться: 241 — (151)

○ Отступить: 221 — (7)

154

334

Ваш прыжок недостаточно высок. Немёртвый Самурай хватает Вас за ноги и бросает на землю. Вы вскакиваете на ноги, но скелеты уже окружили Вас.

○ 242 — (261)

155

356

Вы бежите направо. Коридор выходит в большую квадратную комнату – тупиковую, как Вы можете увидеть. Однако, здесь хранятся припасы, одежда и прочие полезные вещицы. **К вашей радости, в углу сложено Ваше оружие.** Здесь также можно найти множество стрел. Быстро снарядившись, Вы чувствуете себя намного лучше. Больше здесь нет ничего интересного. Вы разворачиваетесь, выходите обратно в коридор и идёте по нему влево, минув свою камеру.

✎ «Катана (длинный меч)» = 1, «Вакидзаши (короткий меч)» = 1, «Боевой лук» = 1, «Колчан стрел» = 12

○ 132 — (61)

156

5

Подозревая, что смерть старого крестьянина не случайна, Вы обходите деревню по кругу. Всё выглядит вполне мирно и обыденно. Крестьяне заняты своей работой, большинство возвращаются домой – ведь наступают сумерки. Несколько старейших жителей деревни собрались у дома старосты. Попросите ли Вы одного из крестьян о гостеприимстве или присоединитесь к старейшинам у дома старосты?

○ Искать ночлег: 71 — (165)

○ Дом старосты: 319 — (52)

157

149

Несколько скрюченных деревьев и множество дыр в размытой дождём земле вносят разнообразие в монотонность окрестностей. Огромная паутина, натянутая между деревьями тридцати футов в высоту, заставляет Вас остановиться. Внезапно кусок круглого камня откатывается в сторону, и из своего логова появляется необычный паук-ловчий. Он намного выше Вас и его жвала похожи на гигантские лезвия ножниц. Вам предстоит сразаться за свою жизнь.

○ Дальше — (255)

158

97

Один из зелёных чешуйчатых монстров нападает на Вас, стараясь зацепить своими острыми когтями. Вы должны принять бой.

○ Дальше — (8)

159

248

Одна из стрел вонзается точно в глаз Шикомэ, убив того на месте; другая же ударилась в стену дворца. Оставшийся страж взревел в ужасе и удивлении, поднимая тревогу. Кажется, будто открылись врата ада: в секунды замок наполняется самураями и Шикомэ. Вы путаетесь скрыться, но достаточно быстро оказываетесь окружены и смяты волнами нападающих. Вас берут в плен, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

✎ «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вахидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0

○ 316 — (229)

160

122

Лестница выходит в сырой грубо вырубленный туннель, исчезающий в темноте.

○ **Дальше**, ✎ «N» = 16, «Rez» = 3, «X» = 2 — (275)

161

41

Ваш меч сверкает в воздухе подобно магическому барьеру, окружающему Вас, но враги насаждают со всех сторон. Чешуйчатая зелёная кожа монстров становится тускло-пурпурного цвета, когда принимает на себя удары Вашего меча, до тех пор, пока монстры не начинают выглядеть как гнилые фрукты. Но похоже, раны не настолько сильно беспокоят монстров, как Вы ожидали. Другие зелёные фигуры выходят из воды, занимая место тех, с кем Вы уже сражались. Вскоре Вы понимаете, что не сможете победить всех этих существ в одиночку при помощи навыков фехтования.

○ 311 — (216)

162

379

Когда Вы осторожно проходите по тропе, ведущей к статуе сказочного серебряного самурая, придворный маг появляется за его спиной и осыпает статую прекрасной синей пылью.

- Ага, мой азартный приятель, это вторая наша встреча, - говорит он и исчезает в облаке дыма.

Самурай всё так же целиком отлит из серебра, но теперь он двигается и говорит:

- Я вызываю тебя во имя чести твоего господина на поединок!

☐ **Согласиться:** 341 — (19)

☐ **Отказаться:** 321 — (176)

163

234

Вы подносите рог к своим губам и оглушительно трубите. Эхо разносит этот звук над равниной. Тигр резко останавливается. Затем он медленно подходит к Вам, в его движениях читается больше любопытство, нежели голод. Его рост в холке мало уступает Вашему, но всё что делает тигр – любяще облизывает Ваше лицо. Вы считаете, что тигр принял Вас за кого-то другого, возможно за истинного владельца рога. Но это всё утеряно в легендах. Теперь Вы знаете, что тигр будет ждать Вас в Месте Битвы, чтобы помочь в бою. Тигр смотрит на Вас неестественно умными глазами, пока Вы возвращаетесь в Ступицу через дверь.

☐ **309** — (271)

164

СЕРЕБРЯНЫЙ САМУРАЙ

Мастерство **10**

Выносливость **8**

☐ **Начать битву**,  «N» = 291, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 8, «Rez» = 7 — (177)

165

71

Первый человек, которого Вы встречаете – женщина средних лет, чью голову обматывает невзрачный шёлковый шарф. Кажется, она поглощена меланхолией, но она приглашает Вас в свой дом, низкое деревянное строение с дырой в одной из панелей стен. Вам предлагают соломенный тюфяк для отдыха и горячую кашу на ужин.

☐ **Согласиться: 203 — (222)**

☐ **Отказаться: 175 — (48)**

166

ВЫБОР СЛОЖНОСТИ

На лёгком уровне параметр Храбрость позволяет перебрасывать проверки, а также наносить двойной урон в бою, но число его применений ограничено. На сложном уровне начальное Мастерство героя равно 9.

☐ **Лёгкий режим,  «Easy» = 1 — (56)**

☐ **Книга-игра,  «Храбрость» = 0, «Easy» = 2 — (56)**

☐ **Сложный режим,  «Мастерство» -2, «Easy» = 3, «Храбрость» = 0 — (56)**

167

251

Пергамент оказывается картой Паучьих Топей. На ней указан безопасный путь через эту забытую землю и тропа, ведущая к красному семейрусному храму. Вы прячете добычу в заплечный мешок и отправляетесь дальше в лес.

 «Карта Паучих Топей» +1

☐ **371 — (133)**

168

284

К сожалению, Вы не можете найти подходящих выступов, на которые можно было бы упереться во время подъёма, поэтому решаете немного подождать рядом с ближайшим входом в надежде, что кто-либо им воспользуется в ближайшее время.

☐ **398 — (63)**

169

157

Несколько линий камыша видны рядом с местом, к которому Вы вернулись по своим следам. Вы можете следовать вдоль них, но из-за мути в воде Вы не можете точно определить, какая из линий обозначает край тропы. Вы ошибаетесь с выбором и погружаетесь в бездонный бассейн грязи. Чем сильнее Вы стараетесь выплыть, тем быстрее Вас затягивает топь, пока воды болота не смыкаются над Вашей головой. Влияние Икиру теперь распространится по всему Хачиману...

170

346

Турнир Судьбы продолжается. Призрачная толпа аплодирует, но звук доносится будто бы издалека. Дай-Они задыхается от ярости.

- Убей, Гаргантус, убей! – кричит он, и огромный бронзовый голем выскакивает вперёд.

В этом бою Вам смогут помочь Золотые Рыцари или Чародейка Элеонора.

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Союзник (ЗОЛОТЫЕ РЫЦАРИ)»: **Золотые Рыцари: 198**,
✎ «Союзник (ЗОЛОТЫЕ РЫЦАРИ)» = 0 — (207)

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Союзник (ЧАРОДЕЙКА)»: **Чародейка: 22**, ✎ «Союзник (ЧАРОДЕЙКА)» = 0 — (135)

○ **Сражаться: 364** — (53)

171

244

Одна из стрел вонзается точно в глаз Шикомэ, убив того на месте; другая же ударилась в стену дворца. Оставшийся страж взревел в ужасе и удивлении, поднимая тревогу. Кажется, будто открылись врата ада: в секунды замок наполняется самураями и Шикомэ. Вы путаетесь скрыться, но достаточно быстро оказывается, что Вы окружены и смяты волнами нападающих. В пылу битвы Моичи погибает, но Вас берут в плен живым, насмехаясь над сёгуном и его чемпионом. Вас наполняет печаль о поражении и потере Вашего верного вассала. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином. Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали Ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

✎ «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0, «Союзник (самурай Моичи)» = 0

172

24

Вы следуете дальше. Вскоре деревня скрывается из вида, и Вы проходите через вспаханные поля фермеров. Главная дорога огибает низкий холм и, пройдя поворот, Вы видите укреплённый замок неподалёку от дороги. Над башнями укреплений Вы видите флаги князя Цейтсина, местного даймё или барона. Последуете ли Вы дальше по дороге, стараясь пробраться через владения Цейтсина незамеченными, или решите, что честь сёгуна должна быть восстановлена и попыруете проникнуть в замок и сразить узурпатора?

○ Замок Цейтсина: 350 — (129)

○ Пойти дальше: 338 — (223)

173

189

Внезапно Поющая Смерть ярко вспыхивает ещё один раз – и вся тёмная магия рассеивается в этом очищающем свете. Икиру отшатывается, но свет гаснет так же быстро, как и появляется.

○ 199 — (14)

174

24

○ Z5 — (267)

175

30

Вы открываете дверь на Вершину Величайшей Высоты. Следующее, что Вы осознаёте – Вы стоите на узкой полоске камня высоко в странном жёлтом небе. Над головой светит оранжевое солнце. Далеко внизу видна земля тёмно-красного цвета. От горизонта до горизонта, насколько хватает взгляда, видны башни тысяч других вершин, но Вы находитесь на самой высокой из них. За Вашей спиной в воздухе висит дверь, ворота через миры в Ступицу. В небе появляется пятнышко, растущее по мере приближения к Вам. Приглядевшись, Вы видите Татсу, бескрылого дракона, способного ходить по воздуху. У него массивное змеевидное тело с четырьмя когтистыми лапами, которыми он перебирает, будто идя по воздуху. Есть ли у Вас Талисман Дракона?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Талисман Дракона»: **Талисман Дракона: 12**, 
«Талисман Дракона» = 0 — (141)

○ **Сражаться: 156** — (77)

○ **Убежать: 309** — (271)

176

321

Голос серебряного самурая разносится над Зачарованным Садам:

- У тебя нет чести, ты не самурай.

Вскоре Вы приближаетесь к статуе демона и жрицы. Маг появляется снова из воздуха и обе статуи, темнокожего краснорогого демона и светлокожей жрицы оживают. Она бросается Вам в ноги, моля спасти её из Логова Демонов, но её пленитель жестоко дёргает цепь, роняя девушку на пол. Затем демон бросает свою цепь над Вашей головой и произносит слова Заклинания Окаменения. Вы стали очередной статуей в этом месте, а демон получил свободу. Вы выглядите любопытной противоположностью упавшей жрице, снова превратившейся в камень. До тех пор, пока новый искатель приключений не отыщет красную пагоду, Вы не сможете ощутить вкус жизни...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, 
«Храбрость» -1 — (162)

Если в наличии ровно 7 «D/Rez»: Сражение начинается.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Dmg»: Герой наносит урон 2.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Dmg»: Герой контратакует.

Враг получает урон 3.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 4 «D/Dmg»: Герой наносит двойной удар.

Враг получает урон 4.

Если в наличии ровно 1 «D/Rez», в наличии ровно 6 «D/Dmg»: Герой контратакует.

Враг получает урон 6.

Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: Враг нападает и наносит урон 2.

Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: Герой промахивается.

Если в наличии ровно 4 «D/Rez»: Герой уклоняется от атаки врага.

Если в наличии ровно 6 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/Dmg»: Герой стреляет из лука.

Враг получает урон 1.

Если в наличии ровно 6 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Dmg»: Герой стреляет из лука.

Враг получает урон 2.

Если в наличии ровно 6 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Dmg»: Герой стреляет из лука.

Враг получает урон 3.

Если в наличии ровно 6 «D/Rez», в наличии ровно 4 «D/Dmg»: Герой стреляет из лука.

Враг получает урон 4.

Если в наличии ровно 6 «D/Rez», в наличии ровно 5 «D/Dmg»: Герой стреляет из лука.

Враг получает урон 5.

Если в наличии ровно 6 «D/Rez», но отсутствует 1 «D/Dmg»: Герой стреляет из лука.

Враг уклоняется от выстрела.

Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: Герой побеждает в сражении!

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», но отсутствует 1 «D/Guard»: **Атака**,  «Dmg» = 2, $f(x)$ «Battle» — (177)

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «D/Guard»: **Защита**,  «Dmg» = 3, $f(x)$ «Battle» — (177)

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость», в наличии 1 «Инвентарь/Колчан стрел», в наличии 1 «D/Shot»: **Выстрел**,  «Dmg» = 6, вычесть из «Dmg» случайное число от 1 до «D6», отнять от «Выносливость» количество «Dmg», «Rez» = 6, «Колчан стрел» -1, «Shot» -1, (Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: «Мастерство» = 0) — (177)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии 1 «Герой/Выносливость», в наличии 1 «Враг/Выносливость»: **Храбрость**,  «Храбрость» -1, «Dmg» = 4, отнять от «Выносливость» количество «Dmg», «Rez» = 1, (Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: «Мастерство» = 0) — (177)

○ Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: **Дальше**,  «Guard» = 0, «Shot» = 1, (Если в наличии 1 «D/Easy»: «Побеждено врагов» +1) — (73)

178

294

Татсу галопирует по воздуху и ныряет прямо на Кролика. В тот момент, когда Демонический Богомол отшатывается для нападения, Татсу выдыхает из своей пасти струю пламени, поглощающую Демонического Богомола, вспыхнувшего, словно спичка, и превратившегося в пепел в считанные секунды. Татсу оборачивается к Вам:

- Прощайте, странник. И удачи Вам: теперь я должен покинуть Вас.

С этими словами дракон исчезает в небесах.

○ 346 — (170)

179

299

Внутри храм чист, но пустынен, Вы видите только зеркало на ширме перед Вами. Вы подходите ближе, чтобы прикоснуться к нему и кажется, что оно поглощает сначала Вашу руку, а затем и Вас. Прежде чем Вы узнаете, что происходит, Вы оказываетесь в прекраснейшем из садов, когда-либо виденных Вами. В его центре находится декоративный пруд, в который впадает кристально чистый ручей. Несколько расходящихся тропок ведут от Вас к пруду, но наиболее интересными в этом саду оказываются даже не цветы и вьюнки, изобилующие своими окрасами, а статуи. Здесь есть пять великолепных статуй. Ближайшая слева – это серебряный самурай; ближайшая справа изображает юную жрицу, склонившую колени перед ужасным демоном за её спиной, удерживающем цепь, обёрнутую вокруг шеи девушки. У девушки есть татуировка, изображающая стрекозу на обнажённом плече. Разделённые тропы ведут к этим статуям, а за ними находятся два ужасающих каменных колосса. Первый – Хаммураби, Повелитель Насекомых, изображённый в виде огромной стрекозы. Второй – ужасающий Морской Дракон, поднимающийся со своего пьедестала в виде водяного смерча.

○ 137 — (217)

180

394

Ки-Рин взлетает и кружит над Дай-Они. Тот размахивает булавой, но Ки-Рин уворачивается от ударов. Затем Ваш союзник произносит одно лишь слово, заставляющее Дай-Они взреветь от боли.

- Ты лишило меня моей магии, проклятое животное! – кричит он.

Ки-Рин улетает прочь со словами: - Это всё, чем я могу помочь Вам, смертный: всё остальное - в Ваших руках.

Затем он исчезает из виду. Дай-Они приближается, всё так же сжимая булаву в руках, но теперь Вы видите ужас в его глазах. Вы должны сразить его.

○ Дальше — (49)

181

124

Едва Вы оказываетесь под сенью леса, Вы внезапно чувствуете себя покинутым. Обернувшись, Вы не видите нигде Моичи. Вернувшись по своим следам, Вы видите его бегущим через долину назад. Очевидно, что страх перед лесом оказался сильнее его «верности» Вам. Проклиная настолько бесполезного труса, среди прочего, Вы снова углубляетесь в лес.

✎ «Союзник (самурай Моичи)» = 0

○ 112 — (13)

182

222

Выход из тоннеля, петляя, ведёт Вас вверх до тех пор, пока Вы не можете увидеть маленький круг света – вход в пещеру, расположенный под каменным уступом на склоне холма. По склону можно спуститься в небольшую долину, через которую тянется дорога. Это главный тракт! Вы должны следовать по нему на север, чтобы достигнуть Оникару и Икиру.

○ 386 — (226)

183

ЗЕМЛЯНОЙ БОРОВ

Мастерство 8

Выносливость 16

○ Начать битву, ✎ «N» = 305, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8,
«Выносливость» = 16 — (177)

184

113

Вокруг Вас угнетающая тишина; туман убивает даже звуки капающей воды с огромных каменных колонн. Скользя от одной к другой, Вы выходите к той части дамбы, где вода поднимается вокруг ближайшего базальтового столба. Внезапно необычайно огромное существо разверзает воды озера, создавая приливную волну, которая смывает Вас в воду. Кракен пробудился, и его огромные щупальца, каждое толщиной с Вашу грудь, тащат Вас к его зияющему клюву. Только гиганты могут осмелиться угрожать такому существу. Но даже они приносили одного-двух человек в жертву, утоляя голод Кракена. На этом Ваше приключение

заканчивается...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1 — **(5)**

185

401

В этот момент неподалёку начинается какая-то сумятица: до Вас доносятся крики ненависти и злобы. Группа крестьян нашла раненного самурая из числа налётчиков и теперь тащит его прямо к Вам. Они скандируют:

- Убей, убей, убей, убей!..

Староста кланяется Вам и говорит: - Прошу, господин, избавьте нас от этого мерзкого убийцы.

Самурай, лежащий у Ваших ног, – абсолютно беззащитный стройный юноша в окровавленной головной повязке. Он дерзко смотрит на Вас, стараясь не выдать своего страха. Убьёте ли Вы самурая по желанию крестьян или сохраните ему жизнь?

○ **Казнить: 238 — (211)**

○ **Отпустить: 250 — (42)**

186

282

Тюремщик открывает дверь камеры и подходит к Вашему лежаку. Он склоняется над Вами. Внезапно Вы вскакиваете и впечатываете кулак в его лицо. Он отшатывается в удивлении. Стражники слышат шум драки и устремляются в клеть. Один из них всаживает копьё Вам в грудь, и кровь наполняет Ваши лёгкие. Вы падаете на грязный пол клетки, захлёбываясь своей собственной кровью...

187

57

Бестелесные головы начинают кричать, насылая на Вас ужасные проклятья, и врезаться в Вас своими черепами: в лицо и в руки. Вы боретесь, но вскоре теряете возможность защитить себя, ошеломлённые и будто пьяные. Рокуро-Куби сдирают плоть с Ваших костей, даже когда Вы падаете. Этой ночью у них будет неплохой пир...

188

325

Прежде, чем Вы успеваете сказать хоть слово, один Каппа бросает в Вас из-под воды трезубец.

○ **Дальше**,  «N» = 367, «Rez» = 3, «X» = 2 — **(275)**

189

142

Ваш меч опускается сверху вниз, разрубая стражника пополам. Он мгновенно умирает, окропляя всё вокруг своей кровью. Вы бросаетесь бежать дальше. Коридор заканчивается лестницей, ведущей вверх и вниз.

○ **Подняться наверх: 108** — **(67)**

○ **Спуститься вниз: 122** — **(160)**

190

361

Вы решаете угрожать монстрам тем, что приведёте армию самураев уничтожить всех Капп, если только они не помогут Вам в Вашей миссии. Жёлтые глаза покачиваются вверх и вниз под водой, а затем один из монстров показывается на поверхности и бросает мерцающий красный драгоценный камень к Вашим ногам.

- Это наше величайшее сокровище, - шипит он. – Теперь Оставь нас!

Камень – это рубин. Очень редкое сокровище, взятое у одного торговца, пытавшегося пересечь этот брод много лет назад. Каппы исчезают из поля зрения, и Вы решаете продолжить свой путь.

 «Рубин» +1

○ **335** — **(12)**

191

291

Ваш меч не оставляет на стальной посеребрённой коже самурая ни единой царапины. Пот стекает по Вашему лбу. Битва продолжается. Когда Вы наносите удары, способные убить любого простого человека, серебряный самурай падает на колени и подставляет свою голову под Ваш меч, признавая Ваше мастерство. Вы не можете навредить ему, поэтому приказываете подняться.

- Вы сражались храбро и благородно. Я должен последовать за Вами, сопровождая Вас в Зачарованном Саду.

Отправитесь ли Вы теперь по тропе к статуе жрицы и демона или же последуете к статуе Хаммураби, Повелителя Насекомых?

- ☐ Жрица и демон: 185 — (105)
- ☐ Статуя Хаммураби: 165 — (149)

192

280

Вы переступаете через тела Шикомэ и входите во дворец.

- ☐ 158 — (67)

193

322

Предатель, князь Цейтсин, мёртв. Честь сёгуна и Хачимана была защищена. Получите **1 очко Чести** за освобождение страны от злого князя Цейтсина и за то, что он убит в центре собственного замка. Вы осматриваете комнату. В основном, добро в комнате представляло собой довольно богатую обстановку, но большой сундук привлёк Ваше внимание. Вы быстро открыли его. **Внутри Вы обнаружили мешочек с сотней золотых монет, стрелу и превосходно выполненный комплект самурайской брони, очевидно слишком маленькой для располневшего Цейтсина.** Вы одеваете броню и замечаете, что она намного лучше Вашей собственной, потому что выполнена из какого-то необычайно лёгкого металла. **Вы заработали 1 очко Мастерства.** Изучив стрелу, вы понимаете, что она была изготовлена легендарным мастером Цуневарой, который по слухам обладал магическими силами. В её оперении использовались перья орла. **Стрела должна обладать силой изгонять злых духов.** Внезапно снаружи раздаются крики и звон оружия. Люди Цейтсина в любой момент будут здесь. Вы скрываетесь в открытом люке и закрываете его за собой. Ступени ведут вниз, в непроглядную тьму. Вы осторожно спускаетесь.

 «Честь самурая» +1, «Золото» +100, «Мастерство» +1, «Доспехи» = 0, «Улучшенные доспехи» = 1, «Магическая стрела» +1

- ☐ 122 — (160)

194

ВЕЛИКАЯ ЗМЕЯ

Мастерство 10

Выносливость 10

○ Начать битву, $\text{«N»} = 272$, $\text{«Rez»} = 7$, $\text{«Мастерство»} = 10$,
 $\text{«Выносливость»} = 10 - (177)$

195

ДЕМОНИЧЕСКИЙ БОГОМОЛ

Мастерство 8

Выносливость 20

○ Начать битву, $\text{«N»} = 346$, $\text{«Rez»} = 7$, $\text{«Мастерство»} = 8$,
 $\text{«Выносливость»} = 20 - (177)$

196

43

Уважение, которое обычно оказывалось к каждому человеку Вашего положения в обществе, к сожалению, отсутствует уже у первых встреченных обитателей плоскогорья. Это добычки угля, покрытые серой сажей, их профессиональным отличием. Самый молодой из них узнаёт стяг, развевающийся за Вашей спиной и с насмешкой обращается к остальным:

- Смотрите, друзья! Вот праведный чемпион незаконного владыки. Где меч твоего господина, а? Где же твой господин без меча? Хасекава, да будет проклята его бритая голова, не сёгун! У тебя нет господина, ты ронин!

Ронинами называли самураев, которые не служили ни одному из князей и потеряли свой статус в обществе. Крестьянин поносит Вас и сёгуна. Остальные угольщики шипят на юнца, пытаясь его успокоить. Как решите поступить?

- Ждать извинений: 111 — (27)
- Угрожать оружием: 135 — (221)
- Пройти мимо: 77 — (114)

197

240

Стрела лишь царапает шею самурая. От изумления он даже подпрыгивает. Вы пытаетесь скрыться из виду, но он уже увидел Вас и криком предупредил остальных. Несколько самураев-предателей оборачиваются на этот крик и мчатся к Вам. Один из них узнаёт Вас и говорит:

- А, чемпион сёгуна... бывшего сёгуна, прошу простить. Убейте эту паршивого облезлого козла!

Они бросаются на Вас, дико вращая своими мечами.

✎ «Колчан стрел» -1

○ **Дальше** — (220)

198

292

Турнир Судьбы подходит к финальному этапу. Дай-Они произносит:

- Ты неплохо справился, смертный. Но теперь я должен убить тебя.

Он приближается, сжимая в руках массивную шипованную железную булаву, называемую тетсубо. Если Ки-Рин всё ещё на Вашей стороне, Вы можете отправить его в бой против Дай-Они. В противном случае Вы сами вступаете в бой.

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Союзник (КИ-РИН)»: **Ки-Рин: 394**, ✎ «Союзник (КИ-РИН)» = 0 — (180)

○ **Сражаться: 163** — (30)

199

САМУРАЙ

Мастерство 9

Выносливость 12

○ **Начать битву**, ✎ «N» = 190, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 12 — (177)

200

368

Разрозненные останки скелетов разбросаны вокруг Вас. Немёртвый самурай падает на землю и начинает таять. Небеса очищаются, и краснота реки исчезает. Среди останков немёртвого самурая Вы замечаете великолепно изготовленный горн цвета слоновой кости, украшенный серебряным узором в виде саблезубого тигра. Вы подбираете его и идёте дальше.

 «Горн Охотника» +1

○ 211 — (273)

201

16

Внезапный треск, громкий, словно раскат грома, возвестил о падении ржавой металлической решётки на то место, где Вы были мгновение назад. Путь назад теперь отрезан, Вам остаётся лишь идти вперёд. Мерзкая вонь достигает Вашего носа и прямо перед Вами разливается молочно-белый люминесцирующий свет.

○ 50 — (33)

202

190

Наконец, самурай замертво падает у Ваших ног. Вы ожидаете следующего противника, готового занять место командира, но ни один из оставшихся самураев не двигается. Селяне, укрывшись в своих домах, наблюдают за происходящим с ужасом и надеждой во взорах. Один или два самурая отступают в неуверенности. Они поражены Вашим мастерством мечника. Один из них произносит:

- Вы мастер меча и завоевали великий почёт здесь. Вы великолепно сражались, поэтому мы уйдём... и сохраним Вашу жизнь.

Его слова звучат учтиво, но Вы чувствуете, что сразиться с Вами он боится больше, чем сделать из Вас героя. Выжившие самураи покидают деревню настолько быстро, насколько только могут. Вы слишком устали, чтобы преследовать их.

Получите 1 очко Чести за Вашу храбрость и защиту деревни.

 «Честь самурая» +1

○ 176 — (81)

203

106

Вы выходите из долины и упираетесь в огромный неприступный лес, тянущийся на многие мили докуда хватает глаз. Дорога исчезает в его глубинах, словно камень в воде. Вы понимаете, что это Лес Теней и Вы должны пройти через него. Моиичи слабо улыбается Вам и говорит:

- Я не слышал ничего хорошего об этом Лесе с тех самых пор, как была похищена Поющая Смерть, мой господин. Неужели мы должны?..

Вы киваете ему в ответ и устремляетесь вперёд.

○ 124 — (181)

204

306

Отряд из пятнадцати всадников показался на дороге перед Вами. Они носят сине-зелёные доспехи, и Вы узнаете символ, нарисованный на их знамени. Это самураи князя Цейтсина. Неподалёку от Вас они останавливают своих лошадей, а один из них кричит:

- Это лакей сёгуна! Хватайте его!

Вам некуда бежать, поэтому Вас быстро окружают. Вы доблестно сражаетесь, сразив троих из них и ранив ещё нескольких, но их слишком много. Вскоре Вас крепко связывают и перебрасывают через лошадиный круп.

- Князь Цейтсин будет доволен столь лёгкой поимкой, - усмехается один из них. Они привозят Вас в замок, оставленный Вами позади. Вас проводят во внутренний двор, где многие самураи-вассалы Цейтсина собрались, чтобы посмеяться и поиздеваться над Вами. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали все Ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

 «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0, «Честь самурая» -1

○ 316 — (229)

205

84

Татсу выглядит разочарованным.

- Ты прав, человек, это яйцо.

Затем дракон моргает и жадный блеск возвращается в его взор.

- Но справишься ли ты теперь, хитроумный смертный?

Когда её никто не знает,

Она значеньем обладает;

Но стоит лишь её узнать,

Начнёт значение терять.

○ Красота: 302 — (104)

○ Тайна: 33 — (57)

206

310

Убрав меч в ножны, Вы бросаетесь следом за князем Цейтсином. Вскоре Вам удаётся его догнать, как раз в тот момент, когда он скрывается за чёрной позолоченной лакированной дверью. Вы вламываетесь внутрь большой богато обставленной комнаты, в одном из углов которой стоит огромный чёрный с позолотой лакированный сундук. Дрожа от страха, Цейтсин открыл люк в одном из углов помещения. Но когда он видит, что Вы настигнете его раньше, чем он сможет протиснуть свою огромную тушу в него, он падает перед Вами на колени.

○ 178 — (147)

207

198

Рыцари бросаются вперёд, сохраняя боевой порядок. Две рубиново-красных стрелы вылетают из глаз Гаргантуса и попадают в грудь одного из рыцарей, подбрасывая его мёртвое тело на сорок футов вверх. Оставшиеся рыцари не используют мечи и булавы, вместо этого они разматывают множество канатов. Они бегут вокруг ног Гаргантуса, переплетая и стягивая этим своеобразным лассо великана. Вскоре им удаётся оплести его руки и одну из ног, но двое человек уже пали в бою. Затем оставшиеся рыцари натягивают канаты и Гаргантус медленно и неукротимо падает. Прежде чем упасть на землю, он издаёт подобный рёву водопада жуткий вой, полный разочарования. Едва это происходит, свет из его глаз исчезает, и Гаргантус лежит недвижимой массивной бронзовой статуей. Лидер Золотых Рыцарей обращается к Вам:

- Наш долг был выплачен, принёсший боевой веер. Прощайте.

После этого они одновременно делают шаг и исчезают.

○ 292 — (198)

208

79

Больше ни один паук не пытается остановить Вас, поэтому Вы продолжаете свой путь. Дождь постепенно стихает и уровень воды падает, обнажая длинную дамбу, ведущую на север от Паучьих Топей. Вы заходите глубоко в предгорья Шиосийского хребта, где, используя козы тропы, продолжаете свой путь. Наконец, Вы оказываетесь на одном из высочайших пиков.

○ 8 — (237)

209

136

Вы оглядываетесь по сторонам. Казармы, конюшни и прочие постройки примыкают к внешним стенам. Во дворе замка находится квадратное каменное строение с лёгкой надстройкой, укрытой крышей, и резными фронтонами. Это дворец князя Цейтсина. Но гораздо сильнее Ваше внимание привлекает пара стражей перед воротами дворца. Это Шикомэ, гнусные человекоподобные существа, но волосатые, словно обезьяны, клыкастые, когтистые и с ужасными рожами вместо человеческих лиц. Они одеты в грязное и потрёпанное подобие брони самураев, хотя их оружие на вид в превосходном состоянии. Присутствие здесь Шикомэ может значить лишь одно – Цейтсин примкнул к Икиру, Мастеру Теней. Цейтсин должен быть во дворце, и, похоже, его смерть даже более важна, чем представлялось ранее.

Переоденетесь ли Вы в доспехи сражённого ранее Вами стража и вместе с Моиичи приблизитесь к ним под предлогом важного донесения для князя Цейтсина? Или попытаетесь убрать стражей тихо с помощью лука и стрел?

○ Надеть маскировку 148 — (83)

○ Выстрелить из лука: 170 — (103)

210

УГОЛЬЩИК

Мастерство 7

Выносливость 10

○ Начать битву, ✎ «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 10, «N» = 389 — (177)

211

238

Вы выходите вперёд и, обнажив свой меч, одним быстрым движением срубаете голову подлого самурая.

- Это всё, что он заслужил, предав сёгуна и став убийцей и бандитом, - произносит староста деревни. Остальные крестьяне благодарят Вас за то, что Вы поддержали их видение правосудия и преподносят Вам другой подарок – **20 золотых монет**. После короткого празднования Вы покидаете деревню и отправляетесь в дальнейший путь по главной дороге.

 «Золото» +20

○ 24 — (172)

212

140

Потеряйте 1 очко Чести за столь недостойное решение.

Вы приближаетесь к деревне и крадётесь вдоль стены дома, Ваш лук уже наготове. Вы смотрите на деревенскую площадь. Крестьяне пытаются спастись, один из самураев обыскивает труп старика. Достав стрелу, вы натягиваете тетиву лука и прицеливаетесь.

 «Честь самурая» -1

○ **Дальше**,  «N» = 226, «Rez» = 3, «X» = 1 — (275)

213

340

Ки-Рин благожелательно смотрит на Вас, заставляя Вас чувствовать умиротворение и спокойствие.

- У Вас благородная цель, смертный, и Вы были лучшим выбором для её достижения. У Вас доброе сердце. Поэтому я присоединюсь к Вам. Я буду на Месте Битвы, чтобы сражаться вместе с Вами против Дай-Они и его злобных союзников.

Его голос можно слушать бесконечно. Вы уже готовы поблагодарить Ки-Рина, когда он издаёт дикий рёв и взлетает ввысь, оставляя Вас в одиночестве. Дверь появляется в воздухе прямо перед Вами. Пройдя сквозь неё, Вы возвращаетесь в Ступицу, окружённую восемью дверями и множеством звёзд.

 «Союзник (КИ-РИН)» = 1

○ 309 — (271)

214

226

Вы прицеливаетесь и стреляете – стрела пронзает шею мародёра. Он вскидывает свои руки и падает замертво. Затем Вы следуете от дома к дому, абсолютно незаметно. Ещё одного самурая Вы убиваете выстрелом в грудь. Другие самураи оборачиваются в удивлении, но не могут обнаружить своего противника. Вы продолжаете свою осторожную стрельбу из лука – и вскоре Вы убиваете ещё одного, а Вас до сих пор не замечают. Нервы оставшихся самураев не выдерживают – и они бросаются в бегство.

✎ «Колчан стрел» -3

○ 176 — (81)

215

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ ЦЕЙТСИНА

Мастерство 9

Выносливость 10

○ Начать битву, ✎ «N» = 354, «Мастерство» = 9, «Выносливость» = 10, «Rez» = 7 — (177)

216

311

Вы взбираетесь на заросший курган неподалёку от берега реки, в то время как ещё несколько зелёных чешуйчатых монстров выбираются из глубин и готовятся напасть на Вас.

○ Дальше, ✎ «N» = 255, «Rez» = 3, «X» = 1 — (275)

217

137

Человек, одетый в церемониальный наряд придворного мага, выходит из-за живой ограды и, сердечно улыбаясь, предлагает Вам пройти в Зачарованный Сад.

- Только выпив воды из этого ручья вернуться можете Вы в Хачиман, - говорит он. – Вы должны придерживаться тропы всё время. Это место полно опасностей, но, если Вы справитесь с ними, награда будет высока.

С этими словами он исчезает в дыму. Тропки к фонтану пролегают мимо статуй. Выберете ли Вы путь к серебряному самураю или к жрице и демону?

○ Статуя самурая: 379 — (162)

○ Жрица и демон: 349 — (137)

218

120

Звук множества копыт доносится до Вас издалека. Вы останавливаетесь и пытаетесь взбежать на вершину холма, когда разъезд из пары десятков людей князя Цейтсина появляется перед Вами. Вам не скрыться, поэтому Вы принимаете бой. Вы доблестно сражаетесь, сразив нескольких противников, но врагов слишком много. Вскоре Вас оглушают. К Вашему ужасу они убивают Моиичи, назвав его предателем. Но Вы знаете, что он был единственным из них, по настоящему верным своей стране. Вскоре Вас крепко связывают и перебрасывают через лошадиный круп.

- Князь Цейтсин будет доволен столь лёгкой поимкой, - усмехается один из них. Они привозят Вас в замок, оставленный Вами позади. Вас проводят во внутренний двор, где многие самураи-вассалы Цейтсина собрались, чтобы посмеяться и поиздеваться над Вами. Вас бесцеремонно бросают в маленькую клеть дворцового подземелья. Тюремщик, здоровенный мускулистый детина в красочном кожаном камзоле, издевательски произносит:

- Завтра ты предстанешь перед сёгуном Цейтсином.

Затем он захлопывает массивную дубовую дверь клетки, обитую железными листами, прямо перед Вашим лицом. Вы остались в одиночестве. Они забрали ваше оружие, так что Вам остаётся лишь скорбно вздыхать. Попасть в плен таким образом... это позор. **Потеряйте 1 очко Чести.** Сейчас Вы не сможете ничего предпринять – остаётся лишь ждать утра. Поэтому Вы опускаетесь на деревянный настил в углу и засыпаете.

 «Честь самурая» -1, «Катана (длинный меч)» = 0, «Вакидзаши (короткий меч)» = 0, «Боевой лук» = 0, «Колчан стрел» = 0, «Союзник (самурай Моиичи)» = 0

○ 316 — (229)

219

42

Дракон переворачивается и умирает. Затем, невероятным образом, он исчезает прямо у Вас на глазах, будто бы его никогда здесь и не было.

Лес вокруг Вас теряет свою ауру таинственности и магии, окружавшую его до сих пор. Затем Вы следуете вперёд, вернувшись на тропу с другой стороны поляны.

○ 82 — (97)

220

САМУРАИ-ПРЕДАТЕЛИ

Мастерство 7

Выносливость 14

○ Начать битву,  «N» = 154, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 14 — (177)

221

135

Как только Вы тянетесь к оружию, несколько крестьян бросаются бежать, стараясь скрыться среди деревьев. Увидев предательство своих товарищей, остальные бросают свои палки и решают последовать их примеру. Можете погнаться за ними дальше в лес или продолжить путь, не отвлекаясь от Вашей основной цели.

○ Преследовать: 307,  «N» = 307, «Rez» = 3, «X» = 2 — (275)

○ Продолжить путь: 195 — (98)

222

203

В этой деревушке так мирно и спокойно, что Вы снимаете свои доспехи и ложитесь в постель, постепенно засыпая... Будит Вас резкая боль в ноге. Вы резко садитесь и в свете луны видите голову на длинной вытянутой шее, вгрызающуюся в Вашу ногу. Это голова приютившей Вас женщины. С холодным ужасом Вы понимаете, что она – Рокуро-Куби, немертвое существо, чья голова по ночам ради охоты отделяется от тела. **Вы уже потеряли 3 очка Выносливости.** Обнажив свою катану, Вы вступаете в бой с летающей головой, злобно щёлкающей на Вас челюстями.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **Дальше — (10)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах» «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

223

338

Вы двигаетесь дальше. Земли здесь менее обработаны, более дикие и заросшие. Вскоре Вы оказываетесь между двух лесистых холмов, следуя по неглубокой долине.

○ **Дальше**,  «N» = 386, «Rez» = 3, «X» = 2 — (275)

224

САБЛЕЗУБЫЙ ТИГР

Мастерство 10

Выносливость 12

○ **Начать битву**,  «N» = 214, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 12 — (177)

225

95

Вы подходите к фонтану. Каскад воды падает из центра большой белой скалы в мраморный бассейн. Вьющиеся растения отражаются в арке падающей воды и сияют, оставаясь навечно влажными благодаря брызгам этого водопада. На одном из мраморных блоков стоят серебряные кувшин и чаша. Вода чиста и прохладна. Можете выпить воды прямо из фонтана или наполнить ей кувшин.

○ **Выпить воды:** 161 — (244)

○ **Наполнить кувшин:** 243 — (278)

226

386

Вы покидаете долину и оказываетесь перед огромным неприступным лесом, тянущимся на многие мили в обе стороны. Дорога теряется в его чащобе, словно камень в воде. Вы понимаете, что оказались перед Лесом Теней и что Ваш путь лежит через него.

○ 112 — (13)

227

75

Едва Вы приближаетесь к Хаммураби, Повелителю Насекомых, маг появляется снова, и статуя оживает, сгибая сорокафутовые крылья. Мерцающие фасеточные глаза смотрят сквозь Вас, и жужжание заполняет всё вокруг. Маг исчезает, а несметные полчища насекомых стараются вгрызться в Ваши глаза и кожу. Прислужники Хаммураби пришли защитить своего господина. Вскоре полчища насекомых покрывают каждый дюйм Вашего тела, но жрица начинает петь колыбельную. Это Песнь Роя. Насекомые засыпают и падают с Вас, пока весь пол не покрывается их тельцами. Жрица продолжает петь, и Вы видите, что тело Хаммураби покачивается в такт её пению. Она является последовательницей Повелителя Насекомых. Она приседает в реверансе перед Хаммураби, тем самым открывая Ваш путь к фонтану.

○ 95 — (225)

228

360

Феникс пикирует катастрофически близко от Вас. Внезапно он взрывается пламенем, на мгновение становясь похожим на золотой огненный шар и опалая Вас этим огнём. **Потеряйте 3 очка Выносливости.** Затем глаза Феникса закатываются, а пламя дрожит и пропадает. Птица падает перед Вами без признаков жизни, тело Феникса обращается в пепел. Невероятно, но другой Феникс, меньше поверженного, выкапывается из пепла. Он висит в воздухе и, издав возбуждённый крик, уносится в небеса и исчезает (к Вашему облегчению). Поражённые увиденным, Вы какое-то время стоите в задумчивости, а затем разворачиваетесь и уходите через дверь. Из Феникса мог бы получиться прекрасный союзник, но, увы, подружиться не вышло. Вы возвращаетесь в Ступицу.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

✎ «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 309 — (271)

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: **Лечение**, ✎ «Провизия» -1, «Выносливость» +4

229

316

Тонкие стрелы солнечного света пронзили мрак Вашей клетки через небольшое окошко утром следующего дня. Вы просыпаетесь от грохота двери Вашей клетки. Это пришёл тюремщик.

- Вставай, собака! – кричит он, - Я пришел, чтобы отвести тебя к Цейтсину!

○ **Дальше**, ✎ «N» = 282, «Rez» = 3, «X» = 1 — (275)

230

z2

○ z3 — (254)

231

255

Вы подаёте своё плечо вперёд и врзаетесь в одного из монстров, затем заставляете его потерять равновесие ударом плоскостью клинка. Фонтан воды взлетает из небольшого бассейна на его темечке. Лапами чудовище хватается за свою голову, издав какое-то бульканье, как если бы тонуло в реке. Поняв, что вода на их головах требуется для дыхания, Вы концентрируетесь на том, чтобы сбить своих противников с ног и заставить расплескать влагу. Они спасаются бегством в реку, а Вы остаётесь стоять на берегу, усталый, но победивший.

○ 393 — (94)

232

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ЖАБА

Мастерство 7

Выносливость 24

○ Начать битву,  «N» = 304, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 24 — (177)

233

196

Вы подносите бутылку к губам и чувствуете гнусную вонь. Вы делаете глоток – вкус заставляет Вас судорожно сглотнуть и напрячься... но жидкость уже обожгла Ваше горло. К счастью, это бодрящее и исцеляющее зелье, заставившее часть Ваших ран затянуться!

Прибавьте 8 очков Выносливости.

 «Выносливость» +8

○ Если отсутствует 1 «D/d1»: Поднять веер,  «d1» = 1 — (274)

○ Если отсутствует 1 «D/d2»: Надеть шлем: 210,  «d2» = 1 — (116)

○ Пойти дальше: 222 — (182)

234

252

Вы действуете молниеносно. Обнажив свой меч, Вы мгновенно перерезаете горло первого Шикомэ – одним быстрым движением. Он падает, ужасно хрипя, и умирает. Другой в изумлении отступает, и Вы подходите ближе для нападения, чтобы не дать ему времени вызвать подкрепление.

○ **Дальше** — (264)

235

329

Едва Вы достигаете пещеры, дрожь земли унимается, но Вы решаете зайти внутрь на случай, если землетрясение повторится. Вы зажигаете факел и в его свете видите, что пещера по сути является маленьким гротом, заполненным розовыми цветками халцедонов, похожими на постель из кораллов. На вершине горы из цветов лежит превосходная лакированная броня, слегка запылившаяся, но вполне пригодная к ношению, покрытая золотыми и синими узорами Легиона Седьмой Печати.

○ **Надеть броню:** 271 — (134)

○ **Выйти из пещеры:** 375 — (58)

236

ЛЕТАЮЩАЯ ГОЛОВА

Мастерство 7

Выносливость 10

○ **Начать битву**,  «N» = 153, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 10 — (177)

Медленно Вы прокладываете свой путь к вершине горы, когда начинаете чувствовать странные покалывания, будто зуд в голове, заставляющий Вас застыть. Вы поднимаете взгляд, и внезапно внушительная фигура появляется перед Вами. В хороших одеяниях и доспехах, отливающих серебром и золотом, перед Вами стоит высокое и мускулистое человекоподобное существо. Его лицо притягивает взгляд, но это чистота совершенного зла. Его глаза горят адским пламенем, от него веет властью и могуществом. Это Дай-Они, верховный демон.

- Итак, смертный, Вы ищете путь во владения Икиру, Мастера Теней? – говорит он, его голос полон внутренней силы. – Тогда Вам придётся победить меня в Турнире Судьбы!

Затем Дай-Они начинает исчезать, неистово смеясь, его смех раскатами грома отражается от гор вокруг Вас. Внезапно Вы обнаруживаете себя на открытом пространстве. Куда бы Вы ни взглянули – везде видны бесконечные звёзды, Ваш разум отступает в попытке воспринять всё это. Затем Ваше зрение фокусируется на дверях, возвращая Вас из глубин безумия. Вас окружают восемь дверей, каждая в своей стене восьмиугольной комнаты, стены, пол и потолок которой прозрачны. Затем в Вашей голове раздаётся голос Дай-Они:

- Это место называется Ступица. За каждой из дверей находится один могущественный зверь. Вы должны завоевать стольких существ, скольких только сможете подчинить своей воле. Позже они смогут помочь Вам в битве. Затем, когда Вы будете готовы, Вы должны будете сразиться со мной и моими союзниками в смертельной схватке на Месте Битвы. Если Вам как-то удастся победить, Вы сможете войти в Логово Демонов и встретить свою судьбу в руках Икиру. Так давайте же начнём!

Голос исчезает. Похоже, у Вас нет другого выбора – только участие в Турнире Судьбы.

○ 309 — (271)

Рассвет следующего дня застаёт Вас пробирающимся через долины в последние края, удерживаемые в безопасности сёгуном. Тощие деревца усеивают коричневую равнину, разрывая туман. Вы отдыхаете на краю этих мрачных земель прежде чем двинуться дальше.

Восстановите 4 очка Выносливости.



«Выносливость» +4

○ 15 — (60)

239

331

Потрясая катаной, Вы следуете по тропинке в лес за обнаглевшим юнцом. Он выпрыгивает из своего укрытия и, не скрываясь, мчится прочь через опушку. Но едва Вы поворачиваете следом за ним, ловушка закрывается на Вашей голени, разрывая Ваши жилы и быстро сжимая свои тиски. Вы тяжело падаете и сдавленно стонете. **Потеряйте 3 очка Выносливости.** Когда Вам, наконец, удастся освободиться из капкана, от угольщиков уже и след простыл. Перевязав раны, Вы решаете двигаться дальше.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -3

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **195 — (98)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах»
«Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

240

115

Вы раскроили головы многих старейшин, но ещё большее количество голов окружает Вас. Вам надо бежать.

○ **Дальше**,  «N» = 69, «Rez» = 3, «X» = 2 — **(275)**

241

290

Голова змеи быстро приближается к Вам, но Вы уворачиваетесь и ударяете её рогом. Эффект от этого поразителен. Импульс магической энергии проходит через Вас. Змея и рог исчезают во вспышке синего света. Вместо них на земле лежит посох из тёмного дерева. По кругу на нем вырезана стилизованная змея. Вы поднимаете этот посох и чувствуете силу, текущую через него. Вы решаете сохранить этот артефакт и убираете его в заплечный мешок. Затем Вы поворачиваетесь и уходите обратно в Ступицу.

○ **309 — (271)**

242

373

Трезубец врезается прямо в Вашу грудь, но Ваш доспех принимает на себя большую часть урона. **Потеряйте 2 очка Выносливости**. Эти коварные монстры окончательно Вас рассердили!

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -2

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: **361 — (190)**

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах» «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

243

276

- Благодарю Вас, мой господин. Вы никогда не пожалеете об этом, - быстро говорит он. Крестьяне начинают расходиться, угрюма ворча вещи вроде: «Да все они одинаковы!»

Когда Вы возвращаетесь на главную дорогу, он представляется Вам как Йомитсуме Моичи, но Вы можете звать его просто Моичи. Вы продолжаете свой путь на север, Ваш вассал-самурай без умолку болтает о своей семье, истории его жизни... настолько навязчиво, что Вы уже начинаете жалеть о своём решении. Наконец он замолкает, когда Вы огибаете низкий холм и видите укреплённый замок в полу лиге от дороги.

- Это крепость князя Цейтсина, мой господин, - тихо произносит Моичи.

Пойдёте ли Вы дальше, следуя главной своей цели или решите, что честь сёгуна должна быть защищена, поэтому отправитесь в замок и сразите предателя?

 «Союзник (самурай Моичи)» = 1

○ Крепость Цейтсина: **300 — (35)**

○ Пойти дальше: **288 — (117)**

244

161

Страдая от жажды, Вы припадаете губами к освежающему бассейну и пьёте Воды Знаний. Озарение протекает по Вашему существу. Внезапно Вы узнаете все ответы на все вопросы: будто бы Вы становитесь одним из небожителей. Переполненный опытом, который Вы не можете в себя вместить, вы с вождением припадаете к воде ещё раз. Вы отравлены знаниями: знаниями алхимиков, знаниями крестьян с лугов, знаниями мудрейших придворных учёных и многими другими. Вашу жажду знаний не утолить, и Вы пьёте ещё... Но Вы не напиваетесь: Вы бросаетесь с головой в бассейн, чтобы раствориться в знаниях и тонете...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**,  «Храбрость» -1 — **(225)**

245

275

Гинсей приближается, его ноги полусогнуты, острие его меча направлено Вам в горло. Вы выступаете вперёд, готовясь встретиться с ним в единственной схватке, оставляя свой меч в ножнах – таким образом создавая противнику иллюзию его превосходства. И в последний момент Вы обнажаете меч и наносите сильный удар, быстрее, чем бросок кобры. При всей Вашей скорости, Гинсей тоже достаточно быстр и успевает отразить Ваш удар, который мог снести его голову с плеч, принимая урон на свою руку. Вы ранили его, тем самым понизив его Мастерство своим внезапным ударом. Кровь стекает по рукояти его катаны. А теперь Вам предстоит бой.

○ **Дальше** — (268)

246

359

Вы аккуратно достаёте сундук и ставите его на покрытый соломой пол. Затем, при помощи лезвия вакидзаши, Вы поддеваете застёжку и защищаете глаза от любой возможной вспышки пламени изнутри. Застёжка ломается и крышка открывается, выпуская кукольного бумажного дракона на деревянной тросточке. Внутри находятся большой латунный ключ и помятый древний пергамент. Какой из этих предметов хотите взять?

○ **Латунный ключ: 287** — (121)

○ **Древний пергамент: 251** — (167)

247

262

Вы бросаетесь вперёд по мосту и подпрыгиваете высоко в воздух.

○ **Дальше**, ✎ «N» = 286, «Rez» = 3, «X» = 2 — (275)

248

391

Великолепный зверь при своём падении сотрясает землю. Часть его эбонитовых рогов отсечена Вашим клинком. Чёрный Лось весит несколько тонн и слишком огромен, чтобы его было возможно быстро освежевать, но Вы можете срезать несколько кусков мяса с ещё тёплой туши. **Добавьте 2 единицы Провизии.** Отломанный кусок рога украшен странным выпуклым узором, напоминающем змею из белой кости. Вы решаете сохранить рог в качестве талисмана.

 «Провизия» +2, «Рог Черного Лося» +1

○ 381 — (25)

249

72

Сильным рубящим ударом Вы оставляете глубокую рану на ноге всадника. От боли он кричит и вываливается из седла. Ещё до того, как он касается земли, одним резким ударом катаны Вы снимаете его голову долой с плеч. Теперь Вы понимаете, что князь Цейтсин – предатель. Около десятка его самураев находятся сейчас в деревне, грабя и убивая беззащитных крестьян. Оставьте ли Вы деревню на произвол судьбы, решив, что возложенная на Вас миссия важнее всего остального? Или ворвётесь в деревню и громогласно объявите, что Вы – чемпион сёгуна и сразитесь с любым в честной дуэли? Или будете действовать скрытно, перебегая от дома к дому, чтобы перестрелять всех налётчиков на Вашем пути?

○ Вызвать на бой: 128 — (68)

○ Скрытно убить: 140 — (212)

○ Покинуть деревню: 104 — (34)

250

206

- В чём секрет Поющей Смерти? - спрашиваете Вы. Лицо Дай-Они корчится в гневе и боли.

- Будь ты проклят, смертный! Секрет – это «Гармония». Произнеси это слово – и Поющая Смерть оживёт и будет парить в твоих руках, но только если ты обладаешь благородным сердцем – поэтому Икиру до сих пор не способен его использовать, - добавляет он со смехом злого ликования. Затем его тело умирает, а душа возвращается обратно в адские глубины.

○ 76 — (126)

251

236

Точность Ваших выстрелов смертельна. В течение нескольких секунд Вы убили двух Шикомэ без единого звука. Затем Вы врываетесь во дворец.

 «Колчан стрел» -2

○ 158 — (67)

252

180

Вас вводят в зал аудиенций замка, где Вы достаточно быстро понимаете свою ошибку. Князь Цейтсин – жирный свинообразный мужчина – сидит перед Вами, но его защищает строй самураев (порядка шести десятков) и Шикомэ. Кто-то из стражников узнаёт Вас по событиям в деревне – и в следующий миг их мечи обрывают Вам и Моичи жизни...

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость»: **Храбрость (отмена)**, ✎
«Храбрость» -1 — (83)

253

186

Вы достаёте боевой веер. У рыцаря от удивления перехватывает дыхание.

- Вы нашли его! – восклицает он.

Вы протягиваете рыцарю веер, а затем он преклоняет перед Вами колено. Остальные рыцари следуют его примеру.

- Когда Вы прибудете на Место Битвы, мы будем там, чтобы сражаться на Вашей стороне. Очень долго мы искали этот артефакт!

Внезапно Вы обнаруживаете, что вернулись в Ступицу, окружённую восемью дверями и множеством звёзд.

○ 309 — (271)

254

z3

○ z4 — (174)

255

ПАУК-ЛОВЧИЙ

Мастерство 10

Выносливость 14

○ Начать битву, ✎ «N» = 143, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 14,
«Rez» = 7 — (177)

256

РОНИН ГИНСЭЙ

Мастерство 10

Выносливость 14

○ Начать битву,  «N» = 399, «Rez» = 7, «Мастерство» = 10, «Выносливость» = 14 — (177)

257

323

Вы приземляетесь на кромке каменной дамбы и беспомощно скатываетесь в пенящиеся белые воды за Вашей спиной. К сожалению, чешуйчатые зелёные монстры разместили заточенные пики как раз там, куда Вы падаете. Ваша броня пробита в нескольких местах. **Вы теряете 5 очков Выносливости.** Вы умудряетесь выбраться из шипастой ловушки и выползти на берег.

Если отсутствует 1 «Герой/Выносливость»: Герой падает без сил...

 «Выносливость» -5

○ Если в наличии 1 «Герой/Выносливость»: 311 — (216)

○ Если в наличии 1 «Герой/Провизия», но отсутствует «Герой/Мах» «Герой/Выносливость»: **Лечение**,  «Провизия» -1, «Выносливость» +4

258

219

Вы проходите мимо работающих в поле крестьян. Старейший из них догоняет Вас спустя некоторое время и, задыхаясь, говорит, что может показать Вам безопасное место для отдыха. Он ведёт Вас через скалистые равнины, и уже в сумерках Вы спускаетесь в Долину Тиншу, где находится маленькая живописная деревня Каншуро. Вы поворачиваетесь к старику и спрашиваете его имя, но он падает на землю. Вы пытаетесь поднять его, но сердце Вашего проводника остановилось. Похоже, он умер.

○ 5 — (156)

259

304

Турнир Судьбы продолжается. Дай-Они впадает в ярость и кричит:

- Кролк, ты следующий, срази этого человечешку! – и Демонический Богомол выбегает вперёд.

В этом бою Вы можете призвать себе на помощь Татсу или Феникса.

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Союзник (ТАТСУ)»: **Татсу: 294**,  «Союзник (ТАТСУ)» = 0 — **(178)**

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Союзник (ФЕНИКС)»: **Феникс: 320**,  «Союзник (ФЕНИКС)» = 0 — **(150)**

○ **Сражаться: 266** — **(195)**

260

352

Ки-Рин смотрит на Вас с отвращением. Он бросает на Вас испепеляющий взгляд, полный презрения и насмешки, прежде чем поднимается в воздух, оставляя Вас одного на горной вершине, где властвуют ледяные ветра, а струи дождя начинают хлестать по Вам. Прямо перед Вами появляется дверь, и Вы пользуетесь возможностью убраться прочь от разгулявшейся стихии, пройдя сквозь неё. Вы снова оказываетесь в Ступице, окружённые звёздами и восемью дверями.

○ **309** — **(271)**

261

АРМИЯ СКЕЛЕТОВ

Мастерство **7**

Выносливость **30**

○ **Начать битву**,  «N» = 368, «Rez» = 7, «Мастерство» = 7, «Выносливость» = 30 — **(177)**

262

354

Моичи тоже уже прикончил своего противника, но получил ещё несколько ранений. Убрав свой меч в ножны, Вы мчитесь следом за князем Цейтсином. Вскоре Вам удаётся догнать его, как раз вовремя, чтобы заметить закрывающуюся за ним лакированную чёрную дверь, обшитую золотом. Вместе с Моичи Вы вламываетесь внутрь большой богато обставленной комнаты, в одном из углов которой стоит огромный чёрный с позолотой лакированный сундук. Дрожа от страха, Цейтсин открыл люк в одном из углов помещения. Но когда он видит, что Вы настигнете его раньше, чем он сможет протиснуть свою огромную тушу в него, он падает перед Вами на колени.

- Помилуй меня, великий воин, прошу, помилуй меня. Это всё Икиру: он заставил меня восстать против законного сёгуна, прости меня, отныне я буду верным вассалом, - бормочет он столь очевидную ложь. Когда Вы опускаете взгляд, чувствуя лишь презрение и отвращение, глаза Цейтсина сужаются в хитроумной злобе. Его правая рука рассекает воздух. Игообразный кинжал срывается с его руки и вонзается в грудь Моичи, мгновенно убивая его. Затем Цейтсин поднимается на ноги и выхватывает свой меч.

- Будь ты проклят, грязная свинья! – кричите Вы в ярости и нападаете на Цейтсина.

 «Союзник (самурай Моичи)» = 0

○ **Дальше — (64)**

263

96

Кажется, что-то повредило разум женщины. Возможно, Воды Знаний смогут помочь очистить его. Бездумно и безучастно женщина принимает от Вас бутылку и выпивает её содержимое. Внезапно она замирает, а её глаза проясняются, в них видны искорки понимания.

- Меня зовут Элеанора Чародейка. Я была проклята Икиру! – она с благодарностью смотрит на Вас. – И я знаю о Вас и Вашей миссии. Я помогу Вам на Месте Битвы.

Она кланяется и покидает поляну. Теперь Вы должны вернуться в Ступицу, пройдя через двери.

○ **309 — (271)**

264

СТРАЖНИК ШИКОМЭ

Мастерство **8**

Выносливость **7**

○ **Начать битву**,  «N» = 280, «Rez» = 7, «Мастерство» = 8, «Выносливость» = 7 — **(177)**

265

174

Вы должны сразиться с Теневым Демоном. Похоже, что Поющая Смерть может резать тени, словно плоть, так что у Вас не должно возникнуть проблем с полуматериальностью этого существа.

○ **Дальше** — (131)

266

32

Немёртвый воин отпрыгивает от Вас к другому концу моста и громко завывает. К Вашему ужасу скелеты, плывущие по кровавой реке, шевелятся, возвращаясь к жизни. Шесть из них взбираются на мост. Есть ли у Вас боевой лук и магическая стрела?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Магическая стрела»: **Магическая стрела: 58**, 
«Магическая стрела» = 0 — (101)

○ **Сражаться: 242** — (261)

○ **Убежать: 262** — (247)

267

z5

○ **Z6** — (91)

268

РОНИН ГИНСЭЙ

Мастерство **9**

Выносливость **12**

○ **Начать битву**,  «N» = 399, «Rez» = 7, «Мастерство» = 9,
«Выносливость» = 12 — (177)

269

389

Ваша доблесть в бою вселяет ужас в сердца мятежников. Тело угольщика-предателя лежит перед Вами в ужасающем положении, а его товарищи отступают и скрываются в лесу. **Вы защитили честь своего господина и можете добавить 1 очко к своей собственной Чести, прежде чем продолжите путь.**

 «Честь самурая» +1

☐ 195 — (98)

270

261

Моросящий дождь мешает Вашему зрению, пока Вы карабкаетесь на холм. Уровень воды быстро поднимается: скорее всего Вы бы утонули, не сверни Вы сюда. Когда земля показывается из-под воды, и Вы оставляете потоп за своей спиной, Вы замечаете, что всевозможные болотные обитатели – крысы, болотные саламандры и даже огромный дракон-тритон, слишком испуганный, чтобы проглотить Вас целиком, – спешат к тому же клочку возвышенности, чтобы спастись от наводнения.

☐ 149 — (157)

271

309

На каждой из дверей есть надпись. В какую дверь Вы хотите войти?

☐ Если отсутствует 1 «D/S1»: **Дверь Вершин: 30**,  «S1» = 1 — (175)

☐ Если отсутствует 1 «D/S2»: **Дверь Равнин: 68**,  «S2» = 1 — (277)

☐ Если отсутствует 1 «D/S3»: **Дверь Святости: 66**,  «S3» = 1 — (102)

☐ Если отсутствует 1 «D/S4»: **Дверь Песков: 78**,  «S4» = 1 — (139)

☐ Если отсутствует 1 «D/S5»: **Дверь Болот: 98**,  «S5» = 1 — (37)

☐ Если отсутствует 1 «D/S6»: **Дверь Храбрости: 110**,  «S6» = 1 — (20)

☐ Если отсутствует 1 «D/S7»: **Дверь Магии: 126**,  «S7» = 1 — (146)

☐ **Место Битвы: 138** — (65)

272

ПОЗДРАВЛЯЕМ! ИГРА УСПЕШНО ПРОЙДЕНА!

 (Если в наличии ровно 1 «D/Easy»: получено достижение «Лёгкий Самурай»), (Если в наличии ровно 2 «D/Easy»: получено достижение «Обычный Самурай»), (Если в наличии ровно 3 «D/Easy»: получено достижение «Тяжёлый Самурай»)

273

211

Вы следуете по дороге к горам и логову Икиру. День завершается без приключений, и Вы проводите ночь под звёздным небом. Вы просыпаетесь на следующий день бодрым и отдохнувшим. **Вы можете восстановить себе 2 очка Выносливости.** Вы оставляете дорогу и спешите дальше, пока не оказываетесь в горах Шиосийского хребта. Козья тропа идёт вверх на самую крупную гору, и Вы решаете следовать дальше по ней.

 «Выносливость» +2

○ 8 — (237)

274

182

Вы открываете железный боевой веер. На нём обнаруживается прекрасное изображение, нарисованное на его раздвижных лезвиях, какая-то древняя эмблема, которую Вы не узнаете: девять золотых стрел, летящих точно в синий круг, и всё это изображено на простом белом фоне. В недоумении Вы складываете его и убираете в свой мешок.

 «Веер» +1

○ Если отсутствует 1 «D/d2»: Надеть шлем: 210,  «d2» = 1 — (116)

○ Если отсутствует 1 «D/d3»: Выпить жидкость: 196,  «d3» = 1 — (233)

○ Пойти дальше: 222 — (182)

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 1 «D/X»: **ПРОВЕРКА МАСТЕРСТВА**

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/X»: **ПРОВЕРКА УДАЧИ**

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии 12 «D/Stat»: Вероятность: 90%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 11 «D/Stat»: Вероятность: 85%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 10 «D/Stat»: Вероятность: 80%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 9 «D/Stat»: Вероятность: 75%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 8 «D/Stat»: Вероятность: 70%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 7 «D/Stat»: Вероятность: 65%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 6 «D/Stat»: Вероятность: 60%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 5 «D/Stat»: Вероятность: 55%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 4 «D/Stat»: Вероятность: 50%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 3 «D/Stat»: Вероятность: 45%

Если в наличии ровно 3 «D/Rez», в наличии ровно 2 «D/Stat»: Вероятность: 40%

Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: Результат: успех

Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: Результат: провал

✎ (Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: (Если в наличии ровно 1 «D/X»: приравнять «Stat» к «Мастерство»), (Если в наличии ровно 2 «D/X»: приравнять «Stat» к «Удача»))

○ Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Бросить кубики**, ✎ $f(x)$ «Roll» — (275)

○ Если в наличии ровно 3 «D/Rez»: **Провалить проверку**, ✎ «Rez» = 2 — (275)

○ Если в наличии ровно 1 «D/Rez»: **Дальше**, ✎ (Если в наличии ровно 2 «D/X»: «Удача» -1, (Если отсутствует 2 «Герой/Удача»: «Удача» = 2)) — (73)

○ Если в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Принять результат**, ✎ (Если в наличии ровно 2 «D/X»: «Удача» -1, (Если отсутствует 2 «Герой/Удача»: «Удача» = 2)) — (73)

○ Если в наличии 1 «Герой/Храбрость», в наличии ровно 2 «D/Rez»: **Храбрость (отмена)**, ✎ «Храбрость» -1, «Rez» = 3 — (275)

276

187

Вы быстро идете в направлении, противоположном тому, откуда Вы пришли в деревню. Никто не появляется, чтобы заметить Ваше исчезновение, и Вам становится легче дышать. Внезапно Вы замечаете силуэт старика-крестьянина, приведшего Вас в эту деревню. Вы думали, что он мёртв, оставив бездыханное тело на другом конце деревни. Но похоже, что он пришёл сюда вдоль стены. Вы делаете шаг вперёд, но останавливаетесь, когда его голова отделяется от тела и взлетает в ночной воздух - это Рокуро-Куби! Вам предстоит сражаться с головой, летающей по воздуху и злобно щёлкающей челюстями.

○ **Дальше** — (236)

277

68

Вы проходите через дверь Старинных Равнин. Перед Вами расстилается перспектива, захватывающая дух. Травянистая равнина, усыпанная низкими холмами и рощами, простирается во все стороны под светло-голубыми небесами. Воздух здесь свежее и чище, чем в любом ином месте, где Вам довелось побывать. Неподалёку пасётся стадо примитивно выглядящих оленей. Прямо за Вами в воздухе висит дверь, обратный путь в Ступицу. Затем появляется массивное животное. Это огромный саблезубый тигр. Животное смотрит прямо на Вас и начинает приближаться к Вам, постепенно переходя на полноценный бег. Есть ли у вас Горн Охотника?

○ Если в наличии 1 «Инвентарь/Горн Охотника»: **Горн Охотника: 234**,  «Горн Охотника» = 0, «Союзник (ТИГР)» = 1 — **(163)**

○ **Сражаться: 214** — **(224)**

○ **Убежать: 309** — **(271)**

278

243

Вы погружаете кувшин в бассейн, пока он не наполняется до краёв, а затем закрываете крышку. **Восстановите 1 очко Удачи.** Зачарованный Сад начинает дрожать, словно мираж, а затем пропадает. Вы видите, что стоите на горной тропе у подножия одной из скал Шиосийского хребта – ошибки тут быть не может. Крепость Икиру где-то неподалёку, поэтому Вы начинаете подъём.

 «Вода Знаний» +1, «Удача» +1

○ **8** — **(237)**

279

121

Вы стоит перед троном. Икиру поднимается, словно тень. Вы заглядываете под капюшон, но видите лишь теневое ничто, лик зла. Икиру указывает на Вас и стрелы чёрной энергии срываются с его пальцев в Вашем направлении.

○ **Дальше**,  «N» = 131, «Rez» = 3, «X» = 2 — **(275)**

Формулы

Ре-используемые в механике последовательности изменений

f(x) **Battle:**  «Atk» = 1, добавить к «Atk» количество «Мастерство», добавить к «Atk» случайное число от 1 до «D6», добавить к «Atk» случайное число от 1 до «D6», отнять от «Atk» количество «Мастерство», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «D6», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «D6», (Если в наличии 2 «D/Atk»: отнять от «Выносливость» количество «Dmg», «Rez» = 1, «Guard» = 0), (Если в наличии ровно 1 «D/Atk»: «Rez» = 3, «Guard» = 0), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: (Если в наличии 1 «D/Guard»: «Rez» = 4, «Guard» = 3), (Если отсутствует 1 «D/Guard»: «Guard» = 1, «Выносливость» -2, «Rez» = 2), (Если в наличии ровно 3 «D/Guard»: «Guard» = 0)), (Если отсутствует 1 «Враг/Выносливость»: «Мастерство» = 0)

f(x) **Roll:**  «Atk» = 7, добавить к «Atk» количество «Stat», вычесть из «Atk» случайное число от 1 до «D20», (Если в наличии 1 «D/Atk»: «Rez» = 1), (Если отсутствует 1 «D/Atk»: «Rez» = 2)

f(x) **Bonus:**  «Честь самурая» = 5, «Магическая стрела» = 1, «Веер» = 1, «Талисман Дракона» = 1, «Горн Охотника» = 1, «Рог Черного Лося» = 1, «Карта Паучих Топей» = 1, «Рубин» = 1, «Вода Знаний» = 1, «Посох Змей» = 1, «Союзник (ТАТСУ)» = 1, «Союзник (КИ-РИН)» = 1, «Союзник (ТИГР)» = 1, «Союзник (ФЕНИКС)» = 1, «Союзник (ЗОЛОТЫЕ РЫЦАРИ)» = 1, «Союзник (ЧАРОДЕЙКА)» = 1